

Приложение № 1
к приказу ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «26» июня 2025 г. № 0626.90

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Центральный университет»**

УТВЕРЖДАЮ

Ректор АНО ВО «Центральный
университет»

Е.В. Ивашкевич

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«HUMAN EXPERIENCE DESIGN»**

Трудоемкость обучения: 3 100 ак. часов

Годы реализации программы: 2025-2027

Москва

2025

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Общие положения

Настоящая дополнительная профессиональная программа – программа профессиональной переподготовки «Human Experience Design» (далее – программа профессиональной переподготовки) разработана на основании Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Минобрнауки России от 01 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» и приказа Минобрнауки России от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

Программа профессиональной переподготовки реализуется в Автономной некоммерческой организации высшего образования «Центральный университет» (далее – АНО ВО «Центральный университет»).

Разработчики программы:

- Шорох Данила Олегович, арт-директор и академический руководитель Школы дизайна АНО ВО «Центральный университет»;
- Григолава Нино Тариеловна, программный руководитель Школы дизайна АНО ВО «Центральный университет»;
- Мосин Денис Геннадьевич, руководитель службы дизайна Автономного транспорта ООО «Автономный транспорт», академический руководитель направления «Продуктовый дизайн» АНО ВО «Центральный университет»;
- Величко Иван Сергеевич, сооснователь бренд-бюро «Щука», кандидат искусствоведения, академический руководитель направления «Коммуникационный и графический дизайн» АНО ВО «Центральный университет»;

- Крафт Георгий Михайлович, интердисциплинарный художник и исследователь, академический руководитель направления Design Fiction Lab АНО ВО «Центральный университет»;
- Лыгин Александр Сергеевич, креативный и продуктовый дизайнер, академический руководитель направления «Продуктовый дизайн» АНО ВО «Центральный университет»;
- Шилин Борис Георгиевич, графический дизайнер, создатель и креативный директор проекта «Щелочь», академический руководитель направления «Саунд-дизайн», курса «AI-generated graphics» АНО ВО «Центральный университет»;
- Шевцова Полина Михайловна, арт-директор Ultima Яндекс Еды ООО «Яндекс», академический руководитель направления «Коммуникационный и графический дизайн» АНО ВО «Центральный университет»;
- Насонова Дарья Петровна, архитектор и гейм-дизайнер, основатель студии Adagia, академический руководитель направления «Гейм-дизайн» АНО ВО «Центральный университет».

Программа профессиональной переподготовки разработана в инициативном порядке.

Программа реализуется на русском языке.

1.2. Цель реализации программы

Программа профессиональной переподготовки нацелена на получение компетенции, необходимой для выполнения нового вида профессиональной деятельности в сфере Human Experience Design (дизайн человеческого опыта), приобретение новой квалификации «Дизайнер».

1.3. Категории обучающихся

Основными категориями обучающихся, на которых рассчитана программа профессиональной переподготовки, являются студенты 4 курса бакалавриата по направлениям дизайна, планирующие профессиональный рост в индустрии; профессионалы, желающие сменить специализацию; специалисты без

профильного образования, обладающие опытом работы в дизайн-индустрии и стремящиеся устранить пробелы в знаниях и систематизировать информацию; практикующие дизайнеры, желающие расширить компетенции за пределы разработки визуальных решений и продуктов, сосредоточившись на проектировании пользовательского опыта.

1.4. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимому для освоения программы

Лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование. Наличие указанного образования должно подтверждаться документом государственного или установленного образца.

Слушатель программы может быть студентом старших курсов программ высшего образования – программ бакалавриата или специалитета. Данный факт подтверждается предоставлением справки с места обучения по программе высшего образования.

1.5. Вступительные испытания на программу

Вступительные испытания на программу профессиональной переподготовки проходят в 4 этапа:

- 1) Мотивационное сообщение;
- 2) Портфолио;
- 3) CV;
- 4) Собеседование.

Каждый этап направлен на комплексную оценку знаний, компетенций и мотивации кандидатов, что обеспечивает отбор наиболее подготовленных и заинтересованных слушателей для успешного освоения образовательной программы.

1.5.1. Мотивационное письмо

Рекомендуемый объем: до 2000 символов с пробелами.

Рекомендуемая структура письма:

- 1) Введение: контекст и мотивация**

Расскажите кратко о своем пути в дизайне. Почему видите в дизайне не просто профессию, а способ влиять на среду и культуру? Объясните, почему вы хотите продолжить обучение и чем вас привлекает программа.

2) Основная часть: запрос и фокус

Опишите свой учебный, профессиональный или исследовательский путь. Расскажите, какие навыки хотите развить, какие компетенции усилить. Уточните, какой major вам ближе: продуктовый или коммуникационный и графический. Почему? Напишите, какие блоки программы вам интересны: Design Fiction Lab, Power Human Skills, гейм-дизайн или другие.

3) Заключение: цели и планы

Расскажите, каким вы видите свое развитие после программы. В каких проектах хотите участвовать, какие темы исследовать? Напишите, как обучение в Центральном университете поможет продвинуться в этом направлении.

1.5.2. Портфолио

Описание этапа:

Портфолио — это визуальная и содержательная демонстрация профессионального опыта, навыков и мышления поступающего на программу. Следует представить портфолио, в котором будет отражен уникальный взгляд поступающего, подход к решению задач и потенциал для развития в программе.

В портфолио могут быть представлены не только дизайн-проекты, но и исследовательские работы, творческие эксперименты, социальные инициативы и другие проекты, связанные с визуальной коммуникацией и созданием пользовательского опыта.

Обязательные требования:

1. Формат

- Портфолио предоставляется ссылкой (Notion, Behance, Dribbble, Are.na, Cargo, Squarespace, Tilda, Readymag, Weebly, собственный сайт);
- Объем: без ограничений, но рассмотрению подлежат 5-6 самых ярких работ;
- Язык: русский или английский.

2. Содержание

Включите проекты, которые лучше всего демонстрируют ваш профессиональный опыт и компетенции. Отобранные работы должны показывать глубину и разнообразие ваших навыков.

Для каждого проекта желательно указать:

- Краткое описание задачи и контекста, год создания;
- Вашу конкретную роль в проекте;
- Используемые инструменты и технологии;
- Награды проекта если они есть.

3. Структура и подача

Портфолио должно иметь четкую структуру и профессиональное оформление. Проявите индивидуальный подход к подаче материалов. Текст должен быть грамотным, без орфографических и пунктуационных ошибок.

Какие портфолио не принимаются к рассмотрению:

- Портфолио, состоящие только из благодарственных писем, дипломов и наград;
- Портфолио, включающие проекты, выполненные без вашего участия;
- Не принимаются ссылки на хранилища файлов или pdf.

Рекомендации для разных специалистов:

Продуктовые дизайнеры, UI/UX/CX дизайнеры

Акцент: пользовательские сценарии, интерфейсы

Что требуется показать:

- Пользовательские исследования;
- Прототипы интерфейсов;
- Готовые проекты.

Графические дизайнеры

Акцент: визуальная коммуникация, типографика, айдентика

- Работы по созданию айдентики;

- Примеры цифровых и печатных коммуникаций;
- Книги, зины, полиграфия, мерч.

Для специалистов всех направлений (промышленный дизайн, моушн-дизайн, средовой дизайн, гейм-дизайн и др.):

Проявите подход к решению задач. Покажите проекты, которые демонстрируют, как вы анализируете проблему, ищете решения и адаптируетесь к ограничениям. Это могут быть любые работы — от коммерческих до экспериментальных, главное, чтобы они раскрывали ваш профессиональный потенциал и способность мыслить.

Даже если у вас нет профессионального опыта, вы можете включить сильные учебные работы или личные проекты, демонстрирующие ваш профессиональный потенциал. Главное — показать процесс мышления и способность решать дизайн-задачи.

1.5.3. CV

Требования:

- Объем: 1-2 страницы;
- Формат: PDF;
- Название файла: Фамилия_Имя_CV.pdf;
- Язык: русский/английский.

Обязательные разделы:

1. Контактная информация:

- ФИО;
- Телефон и email;
- Ссылка на портфолио;
- Ссылки на социальные сети.

2. Образование:

- Высшее образование (вуз, факультет, специальность, годы обучения);
- Дополнительное образование (профильные курсы, ДПО — программы повышения квалификации и профессиональной переподготовки).

3. Опыт работы:

- Места работы (компания, должность, период);
- Конкретные задачи и достижения;
- Фриланс-проекты, релевантные программе магистратуры.

4. Профессиональные навыки:

- Владение профессиональными программами (Figma, Adobe, Blender и др.);

- Языки (с указанием уровня владения).

Дополнительные разделы (при наличии):

- Исследовательская деятельность;
- Научные публикации;
- Организация или участие в профессиональных мероприятиях;
- Волонтерская и социально-ориентированная деятельность.

Делайте акцент на опыте, релевантном программе.

1.5.4. Собеседование

Формат собеседования:

- Длительность - до 1 часа
- Онлайн
- Формат самопрезентации

Темы для обсуждения на собеседовании:

1) Ваши проекты:

- Разбор 2-3 работ из вашего портфолио;
- Обсуждение вашего подхода к решению задач.

2) Ваши мотивация и цели:

- Ваш ожидания от магистратуры ЦУ;
- Наиболее важные аспекты обучения для вас.

Как подготовиться к собеседованию:

1. Пересмотрите свое портфолио. Подготовьтесь рассказать про анализ задач, работу с контекстом и принятые решения.
2. Подумайте, о каких ваших сильных сторонах в дизайне вы можете рассказать. Какие навыки хотите развить в Центральном университете? Как Школа дизайна связана с вашими профессиональными планами?
3. Проверьте дату и время собеседования в телеграм-боте. Выберите тихое место с хорошим освещением и соединением. Убедитесь, что камера и микрофон работают. Заранее подготовьте портфолио в электронном виде.

1.6. Трудоемкость программы

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 3 100 академических часов, включая все виды контактной и самостоятельной работы слушателя.

1.7. Форма и сроки обучения

Обучение по программе повышения квалификации осуществляется в очной форме с использованием дистанционных образовательных технологий.

Минимальный срок обучения на программе составляет 2 года.

1.8. Режим занятий

Длительность одного занятия – 2 академических часа.

Для всех занятий академический час устанавливается продолжительностью 40 минут.

Учебная нагрузка устанавливается не более 76 академических часов в неделю, включая все виды контактной и самостоятельной учебной работы слушателя.

2. ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЫПУСКНИКА ПРОГРАММЫ

2.1. Область профессиональной деятельности выпускника

Области профессиональной деятельности и (или) сферы профессиональной деятельности, в которых выпускники, освоившие программу профессиональной переподготовки (далее – выпускники), могут осуществлять профессиональную деятельность:

- 04 Культура, искусство (в сферах: дизайна; изобразительного искусства; культурно-просветительской и художественно-творческой деятельности);
- 06 Связь, информационные и коммуникационные технологии (в сфере дизайна);
- 11 Средства массовой информации, издательство и полиграфия (в сфере дизайна).

2.2. Объекты профессиональной деятельности выпускника

Объектами профессиональной деятельности выпускника программы профессиональной переподготовки являются:

- *пользовательский интерфейс* — совокупность визуальных и интерактивных элементов, через которые пользователь взаимодействует с продуктом;
- *визуальный стиль* — набор графических и дизайнерских решений, формирующих уникальный облик продукта или бренда;
- *прототип* — предварительная модель продукта, демонстрирующая его ключевые функции и взаимодействия;
- *пользовательский персонаж* — обобщённый образ целевого пользователя, отражающий его потребности и поведение;
- *информационная архитектура* — структура и организация контента, обеспечивающая удобную навигацию и поиск информации;
- *карта пути пользователя (customer journey map)* — визуальное представление опыта пользователя при взаимодействии с продуктом или сервисом;
- *контент* — информационные материалы (текст, изображения, видео), используемые в дизайне продукта.

2.3. Виды профессиональной деятельности выпускника:

- научно-исследовательский;

- художественно-творческий;
- проектный;
- производственно-технологический;
- организационно-управленческий;
- педагогический.

2.4. Задачи профессиональной деятельности выпускника

Выпускник программы профессиональной переподготовки должен решать профессиональные задачи в соответствии с видами профессиональной деятельности.

В научно-исследовательском виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

- проведение исследований пользовательского опыта и выявление ключевых факторов, влияющих на восприятие продуктов и сервисов;
- анализ данных и формулирование рекомендаций по улучшению дизайн-решений на основе эмпирических исследований;
- разработка и апробация новых методик и инструментов для оценки и оптимизации человеческого опыта.

В художественно-творческом виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

- создание визуальных концепций и прототипов, отражающих потребности и эмоциональные ожидания пользователей;
- разработка креативных сценариев взаимодействия и пользовательских интерфейсов с учётом принципов человекоцентричного дизайна;
- генерация инновационных идей и дизайн-решений, способствующих улучшению качества взаимодействия и удовлетворённости пользователей.

В проектном виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

- планирование и координация этапов разработки продуктов и сервисов с фокусом на оптимизацию пользовательского опыта;
- управление междисциплинарными командами для интеграции дизайнерских, технологических и бизнес-решений;
- контроль выполнения проектных задач с учётом требований к качеству и эффективности человекоцентричного дизайна.

В производственно-технологическом виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

- внедрение технологических решений, обеспечивающих удобство и доступность использования продуктов и сервисов;

— оптимизация производственных процессов с целью повышения качества и соответствия пользовательским ожиданиям;

— тестирование и сопровождение продуктов на всех этапах жизненного цикла с учётом обратной связи пользователей.

В организационно-управленческом виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

— разработка и внедрение стратегий развития, ориентированных на улучшение пользовательского опыта и конкурентоспособности организации;

— организация взаимодействия между отделами и командами для обеспечения целостности и согласованности дизайн-процессов;

— мониторинг и анализ эффективности реализуемых проектов и инициатив с учётом показателей UX.

В педагогическом виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

— проведение тренингов, семинаров и консультаций, направленных на повышение компетенций в области человекоцентричного дизайна;

— оценка и поддержка развития профессиональных навыков обучающихся с учётом современных тенденций и требований отрасли.

2.5. Перечень нормативных документов, определяющих квалификационные требования к выпускнику программы

— Федеральный государственный образовательный стандарт по направлению подготовки (специальности) 54.04.01 «Дизайн» и уровню высшего образования магистратура, утвержденный приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020 г. № 1004;

— Профессиональный стандарт «Графический дизайнер», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н;

— Профессиональный стандарт «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 г. № 671н.

2.6. Квалификационные требования к выпускнику программы

Слушатель в результате освоения программы будет способен выполнять следующие должностные обязанности, приведённые в «Квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и других служащих», утверждённом постановлением Минтруда России от 21 августа 1998 г. № 37, и адаптированные под новую сферу профессиональной деятельности выпускника программы.

Художник-конструктор (дизайнер)

Разрабатывает художественно-конструкторские проекты изделий (комплексов) цифрового и бытового назначения, обеспечивая высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых изделий, соответствие их технико-экономическим требованиям и прогрессивной технологии производства, требованиям эргономики. Осуществляет отбор и анализ научно-технической информации, необходимой на различных стадиях (этапах) художественного конструирования. Изучает требования, предъявляемые заказчиками к проектируемым изделиям, технические возможности для их изготовления. Проводит сравнительный анализ аналогичной отечественной и зарубежной продукции, оценку их эстетического уровня. Участвует в выполнении отдельных стадий (этапов) и направлений научно-исследовательских и экспериментальных работ, связанных с решением художественно-конструкторских задач, в составлении технических заданий на проектирование и согласование их с заказчиками, в разработке художественно-конструкторских предложений. Осуществляет, с использованием новых информационных технологий, поиск наиболее рациональных вариантов решений цифровых продуктов и коммуникаций, вариантов их оформления, объемно-пространственное и графическое проектирование. Разрабатывает компоновочные и композиционные решения, подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемых изделий. Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие (файлы компоновки и общего вида, эскизные и рабочие макеты, демонстрационные

рисунки, цветографические эргономические схемы, рабочие проекты моделей, готовых для разработки). Участвует в подготовке презентаций, пояснительных записок к проектам, их рассмотрении и защите. Осуществляет контроль за соответствием рабочих файлов изделия проекту, особенно деталей и тех элементов, которые могут повлиять на удобство эксплуатации и внешний вид конструкции, а также авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при проектировании, изготовлении, испытаниях и доводке опытных образцов изделий. Изучает передовой отечественный и зарубежный опыт в области цифровых проектов и визуального конструирования с целью использования его в практической деятельности. Подготавливает отзывы и заключения на рационализаторские предложения, касающиеся разрабатываемых изделий, проекты, технические файлы и другие нормативные документы по цифровому и художественному проектированию. Ведет картотеку внедренных проектов, образцов применяемых материалов. Составляет отчеты о результатах выполненных работ.

2.7. Перечень компетенций, получение которых осуществляется в результате освоения образовательной программы

Универсальные компетенции, установленные ФГОС:

УК-1. Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

УК-3. Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

УК-5. Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия.

УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

Общепрофессиональные компетенции, установленные ФГОС:

ОПК-1. Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-2. Способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

ОПК-4. Способен организовывать участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу.

ОПК-5. Способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования.

Профессиональные компетенции, сформированные в соответствии с профессиональными стандартами:

ПК-1. Способен проектировать эффективные и интуитивно понятные пользовательские взаимодействия, учитывая психологию восприятия и современные технологии.

ПК-2. Способен разрабатывать сложные графические пользовательские интерфейсы с применением принципов композиции, типографики и цифровых инструментов.

ПК-3. Способен создавать системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, интегрируя знания из графического дизайна, колористики и инфографики.

ПК-4. Способен руководить процессом разработки объектов и систем визуальной информации, обеспечивая координацию команды и соблюдение дизайн-гайдлайнов.

ПК-5. Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных продуктов и сценариев будущего.

2.8. Идентификаторы достижения компетенций

Слушатель, освоивший программу профессиональной переподготовки, должен:

знать:

— базовые принципы и основы дизайна: история искусства и дизайна, композиция и сетки, колористика, типографика, работа с иллюстрациями и фотографиями, инфографика, работа с текстами, полиграфия и мерч, материаловедение, правовые основы дизайна;

— основы коммуникационного и графического дизайна: построение метафоры, визуальные исследования, создание айдентики, типовые методы стилизации и визуальной выразительности, разработка масштабных креативных рамок брендов и продуктов, разработка консистентных брендбуков и дизайн-систем как рабочих инструментов;

— основы продуктового дизайна: понимание процесса пользовательских исследований, принципы и фреймворки проектирования, включая JTBD, CJM, метод персон и юнит-экономику, а также контексты их применения;

— основы цифровой доступности и эргономики, включая правила UX-дизайна, когнитивную нагрузку и проектирование для пользователей;

— устройство и логику глобальных дизайн-систем, принципы архитектуры токенов, документирования компонентов и построения устойчивых интерфейсных решений;

— подходы к проектированию цифровых продуктов для разных платформ и устройств: особенности адаптивных интерфейсов;

— стандарты работы в дизайн-командах: проектное мышление, развитие команд, документация, организация процессов, фасилитация;

— основы базового восприятия человека: креативные техники, подходы дизайн-мышления, основы коммуникации, включая основы сторителлинга и презентации проектов, когнитивные искажения, лидерские качества и работу с командами;

— принципы работы с генеративными ИИ-инструментами в дизайне: возможности, ограничения, сферы применения;

— специальные программы по дизайну (Figma, Adobe CS, Blender), современные технические требования к макетам, 3D-сценам и цифровому контенту, включая работу с носителями, платформами и форматами;

— игровые механики, системы вовлечения, поведенческий дизайн, нарративные и визуальные приемы, а также процессы проектирования игровых концептов.

уметь:

— создавать любые дизайн-решения в соответствии с базовыми принципами дизайна: композицией, колористикой и типографикой;

— генерировать идеи, развивать метафору бренда, корректно применять её в визуальной среде;

— создавать дизайн визуальных коммуникаций любой сложности с любыми формами подачи информации. Проводить конкурентный визуальный анализ, работать с референсами, мудбордами, организовывать дизайн-сессии и брейнштурмы;

— проектировать пользовательский опыт, включая логические разветвления и пути взаимодействия пользователя в продукте;

— проводить и применять UX-исследования: интервью, тестирования, анализ данных, формулировать выводы и внедрять изменения;

— организовывать и фасилитировать дизайн-сессии и командные обсуждения, структурируя процессы распределения задач и совместного принятия решений в творческих командах;

— управлять собой и развиваться: давать конструктивную и своевременную обратную связь коллегам, а также принимать её и применять для улучшения результата;

— применять методики сторителлинга, управления вниманием и смысловой структуры в дизайн-проектах;

— работать с восприятием продукта: переводить бизнес-задачи в дизайн-задачи, связывать пользовательские цели с метриками успеха продукта;

— обосновывать и аргументировать дизайн-решения, формулировать чёткие сообщения, адаптированные под целевую аудиторию;

— генерировать любые изображения и видео по запросу с помощью ИИ агентов.

— создавать дизайн-макеты, прототипы и иллюстрации высокого уровня в программах Figma, Adobe CS, Blender по правилам, принятым в индустрии дизайна.

владеть:

— навыками создания дизайн-решений в рамках единой визуальной системы и проектировании человеческого восприятия, поддержания консистентности продукта, а также средствами структурирования этих концепций;

- принципами технической подготовки файлов к печати и цифровому производству, а также контроля качества: проверка анимации, макета, финальных технических пакетов и файлов;
- средствами построения визуального повествования: композицией, акцентами, структурой и стилем подачи;
- навыками создания креативных рамок и кейвижуалов;
- инструментарием аналитики и визуализации пользовательских данных: от построения воронок до работы с графиками и событиями;
- навыками построения и поддержки библиотек компонентов: выделение элементов, документация, публикация, обратная связь и обновления;
- реализацией интерфейсной анимации с учётом уместности, таймингов и технической реализации — от прототипа до передачи в разработку;
- методами генерации идей и их доведения до финальной реализации — от референсов до продакшена;
- навыком создания впечатляющих и вовлекающих презентаций с уникальной интонацией;
- техниками использования нейросетей (Midjourney, ChatGPT, Stable Diffusion) для генерации, адаптации и автоматизации творческих решений;
- инструментами цифрового дизайна (Adobe CC, Figma и др.) на уровне уверенного профессионального применения;
- техниками подготовки дизайн-спецификаций: описанием поведения интерфейсов, анимаций, состояний, адаптивов и ограничений;
- продвинутыми возможностями Figma: автолейауты, компоненты, переменные, логичная структура файлов и эффективная навигация.

3. ПРОГРАММА УЧЕБНОГО КУРСА

3.1. Учебный план программы профессиональной переподготовки «Human Experience Design»

Продолжительность обучения – 3 100 ак. часов.

Форма обучения – очная.

№ п/п	Наименование блоков программы	Всего, академ. ч.	Аудиторная работа (академ. ч.)			Контроль (академ. ч.)	Самост. работа (академ. ч.)
			лекции	семинары (практич. занятия)	консультации, иные виды занятий		
1.	Основы дизайна	456	50	50	24	24	308
2.	Инструменты	380	125	125	40	10	80
3.	Дисциплины Core	912	176	176	148	28	384
4.	Major-дизайн	912	100	256	40	28	488
5.	Minors	380	100	100	48	20	112
	ВСЕГО:	3040	551	707	300	110	1372
	Итоговая аттестация	60			10	10	40
	ИТОГО:	3100	551	707	310	120	1412

3.2. Учебно-тематический план профессиональной переподготовки «Human Experience Design»

№ п/п	Наименование блоков и дисциплин программы	Всего, академ. ч.	Аудиторная работа (академ. ч.)			Самост. работа (академ. ч.)	Контроль (академ. ч.)	Форма пром. аттестации
			лекции	семинары (практич. занятия)	консультации, иные виды занятий			
1.	Основы дизайна	456	50	50	24	308	24	
1.1.	Основы дизайна	456	50	50	24	308	24	Зачет
2.	Инструменты	380	125	125	40	80	10	
2.1.	Figma + Adobe	76	25	25	8	16	2	Экзамен
2.2.	AI Generated Image (ИИ — генерация изображений)	76	25	25	8	16	2	Экзамен
2.3.	3D-дизайн	76	25	25	8	16	2	Экзамен
2.4.	Моушн-дизайн	76	25	25	8	16	2	Экзамен
2.5.	Дизайн сервисы	76	25	25	8	16	2	Экзамен
3.	Дисциплины Core	912	176	176	148	384	28	
3.1.	Design Fiction Lab (Дизайн Фикшн)	456	30	90	100	216	20	Зачет
3.2.	Power skills (Мягкие навыки)	456	58	174	48	168	8	Зачет
4.	Мажор-дизайн (траектория по выбору: 1 из 2)	912	100	256	40	488	28	
4.1.	Мажор-дизайн – Продуктовый дизайн	912	100	256	40	488	28	
4.1.1.	Продуктовый дизайн	760	60	180	36	460	24	Экзамен
4.1.2.	Графический дизайн	152	40	76	4	28	4	Экзамен
4.2.	Мажор-дизайн – Графический дизайн	912	100	256	40	488	28	
4.2.1.	Графический дизайн	760	60	180	36	460	24	Экзамен
4.2.2.	Продуктовый дизайн	152	40	76	4	28	4	Экзамен

5.	Minors (дисциплины по выбору: 5 из 7)	380	100	100	48	112	20	
5.1.	Гейм-дизайн	76	20	20	0	32	4	Экзамен
5.2.	Саунд-дизайн	76	20	20	0	32	4	Экзамен
5.3.	Продуктовый маркетинг	76	20	20	0	32	4	Экзамен
5.4.	Архитектура	76	20	20	16	16	4	Экзамен
5.5.	Разработка	76	20	20	16	16	4	Экзамен
5.6.	Управление креативными командами	76	20	20	16	16	4	Экзамен
5.7.	Машинное обучение	76	20	20	16	16	4	Экзамен
	ВСЕГО:	3040	551	707	300	1372	110	
	Итоговая аттестация	60			10	40	10	Защита ИАР/ проекта
	ИТОГО:	3100	551	707	310	1412	120	

3.3. Календарный учебный график

Наименование блока программы	Наименование дисциплины блока программы	Всего (академ.ч.)	1 год		2 год	
			1 семестр	2 семестр	3 семестр	4 семестр
Основы дизайна	Основы дизайна	456	228	228		
Инструменты	Figma + Adobe	76		76		
	AI Generated Image (ИИ — генерация изображений)	76	76			
	3D-дизайн	76			76	
	Моушн-дизайн	76			76	
	Дизайн сервисы	76			76	
Дисциплины Core	Design Fiction Lab (Дизайн Фикшн)	456	114	114	114	114
	Power skills (Мягкие навыки)	456	114	114	114	114
Мажор-дизайн – Продуктовый дизайн (траектория по выбору: 1 из 2)	Продуктовый дизайн	760	190	190	190	190
	Графический дизайн	152	38	38	38	38
Мажор-дизайн – Графический дизайн (траектория по выбору: 1 из 2)	Графический дизайн	760	190	190	190	190
	Продуктовый дизайн	152	38	38	38	38
Minors (дисциплины по выбору: 5 из 7)	Гейм-дизайн	76	38	38		
	Саунд-дизайн	76	38	38		
	Продуктовый маркетинг	76	38	38		
	Архитектура	76	38	38		
	Разработка	76	38	38		
	Управление креативными командами	76	38	38		
	Машинное обучение	76	38	38		
Итоговая аттестация	Защита ИАР/проекта	60				60

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Требования к кадровым условиям реализации программы

Реализация программы обеспечивается штатными руководящими и научно-педагогическими работниками АНО ВО «Центральный университет», а также внешними совместителями, работающими по договорам гражданско-правового характера. Научно-педагогические работники, осуществляющие преподавание данной программы, имеют образование, соответствующее профилю курса, или конкретный опыт реализации разработок и иной формы практической деятельности по направлению курса.

4.2. Требования к материально-техническим условиям реализации программы

Для реализации образовательной программы используются учебные аудитории, которые оборудованы необходимыми техническими средствами обучения, перечень которых определяется в рабочих программах учебных дисциплин (модулей).

Помещения для самостоятельной работы слушателей оснащены компьютерами с доступом к сети «Интернет», что позволяет им использовать электронную информационно-образовательную среду Университета.

4.3. Учебно-методическое обеспечение программы

Программа профессиональной переподготовки обеспечена учебно-методической документацией и материалами по всем учебным дисциплинам и итоговой аттестации.

Программа профессиональной переподготовки поддерживается необходимым комплектом лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства,

состав которого также определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и обновляется по мере необходимости.

Слушатели имеют доступ (в том числе удаленный) к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, перечень которых определяется в рабочих программах дисциплин (модулей) и обновляется при необходимости.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья предусмотрены печатные и электронные образовательные ресурсы, адаптированные к их потребностям.

5. Оценочные материалы по итоговой аттестации

5.1. Формы контроля

Формы текущего контроля успеваемости, используемые в рамках программы, а также методические указания к ним и фонды оценочных средств по промежуточным аттестациям приведены в рабочих программах дисциплин (модулей).

К итоговой аттестации допускается слушатель, не имеющий задолженности и в полном объеме выполнивший учебный план (индивидуальный учебный план) по программе профессиональной переподготовки.

Итоговая аттестация по программе осуществляется в форме *защиты итоговой аттестационной работы/проекта*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по курсу.

5.2. Подготовка к процедуре защиты итоговой аттестационной работы или проекта

В процессе подготовки итоговой аттестационной работы/проекта слушатели получают возможность под руководством опытных специалистов углубить и систематизировать теоретические и практические знания, приобретенные в ходе освоения образовательной программы, а также закрепить навыки самостоятельного исследования и творчески применять их для решения конкретных практических задач.

При выполнении итоговой аттестационной работы/проекта слушатели должны показать свою способность и умение, опираясь на полученные знания, сформированные умения, профессиональные компетенции, самостоятельно решать на современном уровне задачи своей профессиональной деятельности, профессионально излагать специальную информацию, аргументировать и защищать свою точку зрения.

Тематика итоговых аттестационных работ/проектов определяется образовательной организацией. Слушателю предоставляется право выбора темы

итоговой аттестационной работы/проекта или слушатель может предложить свою тему с обоснованием целесообразности ее разработки.

Для подготовки итоговой аттестационной работы/проекта слушателю из числа работников образовательной организации назначается руководитель. Закрепление за слушателями тем итоговых аттестационных работ/проектов, назначение руководителей осуществляется приказом АНО ВО «Центральный университет» не позднее, чем за 1 месяц до начала итоговой аттестации.

Дата и время проведения защиты итоговой аттестационной работы/проекта устанавливаются образовательной организацией по согласованию с председателями аттестационных комиссий, оформляется приказом АНО ВО «Центральный университет» и доводится до сведения всех членов аттестационной комиссии и выпускников не позднее, чем за 30 дней до первого итогового аттестационного испытания.

После назначения руководителя и утверждения темы итогового итоговой аттестационной работы/проекта слушатель согласует с руководителем график выполнения работы, который включает в себя следующие этапы:

1. Согласование графика работы: слушатель совместно с руководителем определяет ключевые этапы и сроки выполнения проекта.

2. Разработка концепции итоговой аттестационной работы/проекта: создание и согласование концепции работы/проекта с руководителем, включая цели, задачи и методы исследования.

3. Индивидуальные консультации: регулярные встречи с руководителем для обсуждения текущих вопросов, проблем и progress-отчетов по проекту.

4. Исследование и сбор материалов: работа с рекомендованными источниками литературы, а также поиск и отбор материалов, необходимых для написания проекта.

5. Систематизация данных: сбор и анализ статистических и фактических данных по объекту исследования из открытых источников и в ходе научно-исследовательской работы.

6. Подготовка промежуточных версий: создание предварительных редакций

работы/проекта для обсуждения с руководителем и внесение необходимых правок.

7. Внесение корректировок: адаптация работы на основе замечаний и рекомендаций руководителя с целью повышения качества работы/проекта.

8. Подготовка к защите: совместная работа с руководителем над подготовкой презентации и доклада для защиты итоговой аттестационной работы/проекта.

Выбор темы итоговой аттестационной работы/проекта

Тематика итоговой аттестационной работы/проекта должна быть актуальной и отражать современное состояние и перспективы развития законодательства.

При выборе темы итоговой аттестационной работы/проекта рекомендуется учитывать реальные задачи, возникающие в сфере дизайна, а также в профессиональной области в части науки и практики, в соответствии с направлениями научной деятельности Университета и потребностями работодателей.

Слушатели самостоятельно выбирают тему для своей итоговой аттестационной работы/проекта, основываясь на ее актуальности, научном или практическом интересе, а также наличии достаточного фактического и статистического материала.

Примерная тематика итоговых аттестационных работ/проектов

Настоящий перечень тем итоговых аттестационных работ/проектов носит рекомендуемый и примерный характер, поскольку окончательно тема работы/проекта может быть сформулирована совместно с обучающимся и руководителем.

Примерные тематики итоговых аттестационных работ:

1. Разработка пользовательского интерфейса для мобильного приложения с учётом принципов Human Experience Design
2. Анализ пользовательского опыта в электронной коммерции и

- предложения по его улучшению
3. Проектирование инклюзивного дизайна для цифровых продуктов
 4. Исследование влияния эмоционального дизайна на поведение пользователей
 5. Создание прототипа интерактивного образовательного ресурса с фокусом на пользовательский опыт
 6. Оптимизация пользовательских сценариев для веб-сайта с использованием методов Human Experience Design
 7. Разработка дизайн-системы для корпоративного портала с учётом пользовательских потребностей
 8. Исследование и проектирование пользовательского опыта в сфере здравоохранения
 9. Внедрение методов Human Experience Design в процесс разработки умных устройств
 10. Анализ и улучшение пользовательского опыта в мобильных играх
 11. Проектирование интерфейса для приложений дополненной реальности с учётом особенностей восприятия пользователей
 12. Разработка стратегии взаимодействия с пользователями в социальных сетях на основе принципов Human Experience Design
 13. Исследование влияния культурных особенностей на восприятие дизайна цифровых продуктов
 14. Создание прототипа голосового интерфейса с учётом пользовательского опыта
 15. Оптимизация процесса онбординга пользователей в мобильных приложениях через дизайн опыта пользователя

Примерные тематики итоговых аттестационных проектов:

1. Разработка концепции пользовательского интерфейса для мобильного приложения с учетом психологии восприятия
2. Проектирование интерактивного веб-сайта с адаптивным дизайном и улучшенной навигацией

3. Создание системы визуальной идентификации для бренда с фокусом на пользовательский опыт
4. Разработка прототипа умного устройства с интуитивно понятным интерфейсом
5. Исследование и дизайн пользовательского пути в e-commerce проекте
6. Проектирование образовательной платформы с акцентом на вовлечение и мотивацию пользователей
7. Создание визуальной коммуникационной системы для социального проекта
8. Разработка дизайн-решений для виртуальной или дополненной реальности
9. Проектирование интерфейса для медицинского приложения с учетом особенностей целевой аудитории
10. Разработка комплексного дизайн-проекта для городской навигации с использованием цифровых технологий
11. Создание интерактивной выставки с мультимедийными элементами и удобной навигацией
12. Проектирование пользовательского опыта для сервисов умного дома
13. Разработка дизайн-концепции для платформы онлайн-консультаций с улучшенной коммуникацией
14. Создание прототипа приложения с элементами искусственного интеллекта для персонализации опыта пользователя
15. Исследование и дизайн интерфейса для транспортного приложения с учетом мультиканального взаимодействия

Структура и содержание итоговой аттестационной работы/проекта

Структура итоговой аттестационной работы/проекта должна включать следующие разделы:

- титульный лист;
- содержание;
- введение;
- основная часть;

- заключение;
- список использованной литературы;
- приложения;
- последний лист.

Введение включает в себя следующие разделы:

Актуальность темы исследования – определяется через ее значимость, важность, злободневность, приоритетность среди других тем и событий правовой действительности. Актуальность темы исследования определяется посредством ответа на вопрос о том, почему избранная тема работы/проекта должна быть изучена и какие негативные последствия могут произойти, если не решить проблемы, выявленные в ходе исследования.

Степень изученности темы исследования – содержит краткое описание научных работ различных авторов, которые уже занимались исследованием темы, по которой выполняется работа/проект, или смежных с ней тем.

Цель исследования – это тот результат, которого намерен достичь автор(ы) проекта в рамках исследования. Цель исследования должна иметь как теоретическую, так и практическую ценность. Часто целью исследований, проводимых в рамках итоговой аттестационной работы/проекта, является разработка рекомендаций и предложений по решению тех или иных проблем.

Задачи исследования – это самостоятельные, законченные промежуточные этапы исследования, позволяющие слушателю в своей совокупности реализовать поставленную в работе цель. Каждая из задач в отдельности представляет собой последовательный шаг исследователя в процессе продвижения к обозначенной цели. Задачи исследования должны быть согласованы с содержанием и структурой итоговой аттестационной работы/проекта. Рекомендуется соотносить каждую задачу с разделом итоговой аттестационной работы/проекта, т.е. количество задач следует делать равным или немного превышающим число параграфов. Формулировка задач исследования должна быть текстуально и содержательно близка к названиям разделов проекта.

Объект исследования — это процесс или явление, порождающее проблемную ситуацию и взятое исследователем для изучения.

Предмет исследования — это то, что находится в рамках, в границах объекта исследования.

Методы исследования – это приемы и способы достижения цели исследования. При описании методов исследования желательно указывать, какой метод применялся при решении той или иной задачи.

Структура итоговой аттестационной работы/проекта должна содержать краткое описание состава работы/проекта.

Порядок выполнения и представления в итоговую аттестационную комиссию (далее – ИАК) итоговой аттестационной работы/проекта

При выполнении итоговой аттестационной работы/проекта каждому обучающемуся приказом назначается руководитель.

Руководитель осуществляет непосредственное руководство и контроль выполнения обучающимся итогового проекта.

В обязанности руководителя входит:

- утверждение плана итогового проекта;
- консультирование обучающегося по подбору дополнительной литературы и источников фактического материала;
- содействие в выборе методики исследования;
- проведение систематических консультаций;
- осуществление контроля за ходом выполнения итоговой аттестационной работы/проекта в соответствии с графиком его выполнения;
- организация работы обучающегося по подготовке презентации и доклада для защиты итогового проекта.

Итоговая аттестационная работа/проект, презентация и аннотация к итоговой аттестационной работе/проекте передаются в итоговую аттестационную комиссию не позднее, чем за 2 календарных дня до дня защиты итоговой аттестационной работы/проекта.

5.3. Процедура защиты итоговой аттестационной работы/проекта

Защита итоговой аттестационной работы/проекта проводится публично в соответствии с утвержденным расписанием итоговой аттестации по дополнительным образовательным программам, на заседании итоговой аттестационной комиссии с участием не менее 2/3 членов ее состава.

Защита итоговой аттестационной работы/проекта проводится следующим образом:

Защита итоговой аттестационной работы/проекта начинается с доклада обучающегося по утвержденной теме. На доклад по итоговой аттестационной работе/проекте на программе профессиональной переподготовки отводится не более 15 минут. Председатель итоговой аттестационной комиссии вправе прервать обучающегося, вышедшего за пределы временных ограничений.

В процессе доклада демонстрируют компьютерную презентацию по итоговой аттестационной работе/проекту, подготовленный наглядный графический (таблицы, схемы) или иной материал, иллюстрирующий основные положения итоговой аттестационной работы/проекта.

После завершения доклада члены итоговой аттестационной комиссии задают обучающемуся вопросы как непосредственно связанные с темой итоговой аттестационной работы/проекта, так и близко к ней относящиеся. При ответах на вопросы обучающийся имеет право пользоваться документами по работе/проекту.

После проведения защит итоговых аттестационных работ/проектов всех обучающихся из списка, комиссия проводит обсуждение и согласование оценок. Решения итоговых аттестационных комиссий принимаются простым большинством голосов членов комиссии, участвующих в заседании, при обязательном присутствии председателя комиссии или его заместителя. В случае возникновения спорной ситуации Председатель ИАК имеет решающий голос.

Результат защиты итоговой аттестационной работы/проекта обучающегося оценивается по четырех-балльной системе оценки знаний.

В случае получения неудовлетворительной оценки при защите итоговой аттестационной работы/проекта, а также в случае неявки обучающегося на защиту итоговой аттестационной работы/проекта по неуважительной причине обучающийся отчисляется из Университета как не прошедший итоговую аттестацию с выдачей ему справки об обучении установленного Университетом образца.

Примерная структура презентации на защите итоговой аттестационной работы/проекта:

- Актуальность исследования;
- Цель исследования и задачи по ее достижению;
- Методики и методы, используемые в исследовании;
- Основные результаты исследования;
- Выводы и рекомендации.

5.4. Примерный перечень вопросов на защите итоговой аттестационной работы/проекта

1. Какова цель и актуальность вашей работы/проекта?
2. Какие основные задачи вы ставили перед собой в ходе выполнения работы?
3. Какие методы и инструменты вы использовали для решения поставленных задач?
4. Как вы обеспечили достоверность и обоснованность полученных результатов?
5. Какие источники информации и данные использовались в исследовании?
6. Какие ключевые результаты и выводы вы получили по итогам работы?
7. В чем заключается практическая значимость вашего проекта?
8. Какие трудности возникли в процессе выполнения работы и как вы их преодолели?
9. Как ваше решение соотносится с современными трендами и практиками в области?

10. Какие альтернативные подходы вы рассматривали и почему выбрали именно ваш?
11. Как обеспечивается устойчивость и масштабируемость предложенного решения?
12. Какие рекомендации вы можете дать для дальнейшего развития темы?
13. Как вы учитывали требования и стандарты, предъявляемые к вашей работе/проекту?
14. Какие навыки и знания вы приобрели в ходе выполнения итоговой работы?
15. Как вы планируете применять полученные результаты в профессиональной деятельности?

5.5. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, а также шкал оценивания

Итоговая аттестационная работа/проект оценивается по 4-х балльной шкале («отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно») с учетом параметров оценки и требований к уровню профессиональной подготовки выпускника.

При определении результата защиты итоговой аттестационной работы/проекта ИАК принимает во внимание:

- индивидуальную оценку членами ИАК содержания работы, ее защиты, включая доклад, ответы на вопросы членов ИАК;
- наличие практической значимости и обоснованности выводов, рекомендаций, сделанных обучающимся в результате проведенного исследования.

Критерии оценивания защиты итоговой аттестационной работы/проекта

Оценка «отлично» выставляется, если слушатель или группа слушателей глубоко погрузилась в тему работы/проекта, продемонстрировав обширное понимание предметной области. Тема полностью раскрыта, представлен

глубокий анализ современных трендов и технологий. Проектное решение инновационное и функциональное, полностью соответствует требованиям UX/UI. Используются современные методы и инструменты, продемонстрировано грамотное применение. Все решения обоснованы данными и исследованиями. Работа оформлена аккуратно, логично структурирована, содержит оригинальные идеи. Слушатель или группа слушателей логично и последовательно представила материал, использовала ясные и качественные визуальные материалы. Выступление было убедительным и профессиональным, с высоким уровнем взаимодействия с аудиторией.

Оценка «хорошо» выставляется, если слушатель или группа слушателей хорошо погрузилась в тему, продемонстрировав понимание основных аспектов. Тема раскрыта, присутствует понимание предмета. Решение практичное и удобное, с небольшими недочётами в UX/UI дизайне. Применены релевантные методы и инструменты, допускаются незначительные ошибки. Большинство решений обоснованы, имеются ссылки на источники. Работа оформлена хорошо, структура понятна, выполнена самостоятельно с частично оригинальными идеями. Презентация проекта логична и последовательна, но визуальные материалы не до конца проработаны.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если слушатель или группа слушателей продемонстрировала базовое понимание темы, но погружение было поверхностным. Тема раскрыта частично, имеются пробелы в понимании. Решение функционально, но имеет ограничения по удобству или сложности реализации. Используются базовые методы, которые не всегда уместны или недостаточно обоснованы. Некоторые решения обоснованы слабо или неполно. Оформление удовлетворительное, структура местами нарушена, оригинальность ограничена. Презентация имеет некоторые логические пробелы, визуальные материалы не всегда ясны. Выступление требует улучшения в плане убедительности и взаимодействия с аудиторией.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если слушатель или группа слушателей не продемонстрировала достаточного погружения в тему проекта.

Тема раскрыта слабо или не соответствует заявленной, отсутствует анализ. Решение неработоспособно или не соответствует требованиям UX/UI. Методы и инструменты выбраны неправильно или вовсе не применены. Решения не обоснованы, отсутствует аналитическая база. Работа оформлена неаккуратно, структура отсутствует. Требования программы не выполнены или выполнены формально. Презентация не имеет четкой логики, визуальные материалы отсутствуют или неэффективны. Выступление неубедительное, команда не взаимодействует с аудиторией.

Подведение итогов для перевода баллов в традиционную шкалу оценивания можно использовать следующие критерии:

- менее 4 баллов – «неудовлетворительно»;
- 4-5 баллов – «удовлетворительно»;
- 6-7 баллов – «хорошо»
- 8-10 баллов – «отлично».

Итоговая оценка определяется как средняя арифметическая всех индивидуальных оценок членов ИАК. В спорном случае решающий голос имеет председатель комиссии.

Соотношение шкалы оценивания результатов защиты итоговой аттестационной работы/проекта и уровня подготовленности обучающегося к решению профессиональных задач:

Оценка	Характеристика уровня подготовленности обучающегося к решению профессиональных задач
Отлично	Высокий уровень – обучающийся полностью подготовлен к самостоятельной научно-исследовательской/проектной деятельности, способен разрабатывать новые методические подходы, проводить исследования на высоком уровне и критически оценивать полученные результаты
Хорошо	Повышенный (продвинутый, достаточный) уровень – обучающийся в целом подготовлен к решению профессиональных задач в рамках научно-исследовательского/проектного вида деятельности, способен успешно применять данный вид деятельности в стандартных ситуациях, не в полной мере проявляя самостоятельность и творческий подход
Удовлетворительно	Пороговый (базовый, допустимый) уровень – обучающийся

Оценка	Характеристика уровня подготовленности обучающегося к решению профессиональных задач
	подготовлен к самостоятельной, научно-исследовательской/проектной деятельности частично, фрагментарное и ситуативное проявление требует помощи при выполнении заданий
Неудовлетворительно	Недопустимый уровень – обучающийся не способен к самостоятельной научно-исследовательской/проектной деятельности, допускает грубые профессиональные ошибки

Оценка результатов освоения программы профессиональный переподготовки осуществляется итоговой аттестационной комиссией на основе принципов объективности и независимости оценки результатов обучения, используя объективные данные результатов промежуточной аттестации обучающихся, результаты выполнения и защиты итоговой аттестационной работы/проекта.

Критерии и показатели оценивания сформированности компетенций на основе индикаторов их достижения, а также шкалы оценивания представлены в рабочих программах дисциплин.

Контроль и оценка результатов обучения как этапа формирования компетенций осуществлялся профессорско-преподавательским составом, реализующим программу профессиональной переподготовки в образовательном процессе путем осуществления текущего контроля успеваемости обучающихся.

6. Выходные документы

Лицам, успешно освоившим соответствующую программу профессиональной переподготовки и прошедшим итоговую аттестацию, выдаётся диплом о профессиональной переподготовке. Диплом выдается на бланке, являющемся защищенной от подделок полиграфической продукцией, образец которого самостоятельно установлен образовательным учреждением.

Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию или получившим на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть программы профессиональной переподготовки и (или) отчисленным из организации, выдается справка об обучении или о периоде обучения, по образцу, самостоятельно устанавливаемому организацией.

При освоении программы параллельно с получением среднего профессионального образования и (или) высшего образования диплом о профессиональной переподготовке выдается одновременно с получением соответствующего документа об образовании и о квалификации. На момент завершения программы лицам, получающим среднее профессиональное и (или) высшее образование, успешно освоившим соответствующую программу повышения квалификации и прошедшим итоговую аттестацию, выдается справка об обучении или о периоде обучения, по образцу, самостоятельно устанавливаемому организацией.