ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Приложение № 1
к приказу ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «02» июня 2026 г. № 0602.37

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«Центральный университет»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор АНО ВО «Центральный университет»

Е.В. Ивашкевич

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ – ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ «ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ОПЫТА (HUMAN EXPERIENCE DESIGN)»

Трудоемкость обучения: 54 з.е. (2052 ак.ч.)

Годы реализации программы: 2026-2027

Москва

2026

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Общие положения

Настоящая дополнительная профессиональная программа – программа профессиональной переподготовки «Проектирование человеческого опыта (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 24 марта 2025 г. № 266 «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»;

- 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.

Содержание программы профессиональной переподготовки определяют следующие документы, являющиеся неотъемлемой частью данной общей характеристики программы, включающей оценочные и методические материалы по итоговой аттестации:

— учебный план;
— календарный учебный график, регулируемый отдельным приказом о графике учебного процесса на 2026/2027 учебный год;
— рабочие программы учебных дисциплин (модулей) (в том числе, оценочные и методические материалы).

Электронный документ

1.2. Цель реализации программы

Программа профессиональной переподготовки нацелена на получение компетенции, необходимой для выполнения нового вида профессиональной деятельности в сфере продуктового дизайна/коммуникационного и графического дизайна (в зависимости от выбранной слушателем траектории), 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. Трудоемкость программы

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 2052 академических часов, включая все виды контактной и самостоятельной работы слушателя.

1.6. Форма и сроки обучения

Обучение по программе профессиональной переподготовки осуществляется в очной форме с применением электронного обучения.

Минимальный срок обучения на программе составляет 1 год.

1.7. Режим занятий

Для всех занятий академический час устанавливается продолжительностью 40 минут.

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:

— 01 Образование и наука (в сферах: профессионального образования, дополнительного профессионального образования; научных исследований);

— 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;

— *образовательная среда* – адаптация профессиональных знаний под учебные цели различных групп населения, реализации педагогической деятельности;

— *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 (user 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;

— информационно-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 информационно-технологическом виде профессиональной деятельности выпускник готов решать следующие задачи:

— проектирование и оптимизация пользовательского опыта цифровых и гибридных продуктов на основе анализа данных и моделирования взаимодействия;

— разработка систем визуальной и информационной коммуникации для цифровой и физической среды с учетом требований навигации и идентификации;

— применение цифровых инструментов прототипирования, тестирования и аналитической оценки для совершенствования проектных решений.

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:

— разработка учебных программ и материалов по проектированию человеческого опыта (Human Experience Design) для различных аудиторий;

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

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

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, проводить и 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 цифровые продукты и сервисы, формируя архитектуру пользовательского опыта и обеспечивая функциональность, удобство и достижение целевых метрик.

ПК-2. Способен разрабатывать концептуальные и системные решения в области визуальной коммуникации и графического дизайна для формирования целостного образа брендов, проектов и общественных инициатив.

ПК-3. Способен применять профессиональные инструменты, современные информационные технологии и методы проектной деятельности для разработки и реализации решений в сфере дизайна.

ПК-4. Способен руководить процессом разработки объектов и систем визуальной информации, обеспечивая координацию команды и соблюдение регламентов визуального стиля.

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:

- основы дизайна, продуктового, коммуникационного и графического дизайна для создания целостного пользовательского опыта;
- возможности генеративного искусственного интеллекта и современные методы создания контента (вайбкодинг) в дизайнерских задачах;
- принципы кросс-медийного проектирования и работы в различных медиа-средах;
- специализированные методы исследования аудитории, повышения вовлеченности или продвижения продуктовых решений в контексте проектирования опыта;

— принципы эффективной коммуникации, работы в команде и управления личными процессами (гибкие навыки).

уметь:

— проектировать человеческий опыт (Human Experience) с использованием графических, коммуникационных и продуктовых средств;

— применять инструменты генеративного ИИ и современные среды разработки для создания и тестирования прототипов;

— реализовывать кросс-медийные сценарии взаимодействия пользователя с продуктом или сервисом;

— использовать углубленные методы анализа взаимодействия, механики вовлечения или стратегии рыночного позиционирования в зависимости от индивидуальной специализации;

— эффективно взаимодействовать с командой и стейкхолдерами, презентовать и защищать проектные решения.

владеть:

— инструментарием дизайнера и методами проектирования человеческого опыта (Human Experience Design);

— навыками работы с генеративным искусственным интеллектом и технологиями быстрой разработки контента;

— техниками гибких навыков (Soft Skills) для адаптации к изменениям и управления проектными процессами;

— отдельными практиками пользовательских исследований, геймификации или продуктового маркетинга в контексте создания качественного опыта.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. 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.

3.2. 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.

3.3. 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.

4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

4.1. 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 экзамена, в формате ***защиты итоговой аттестационной работы***, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по курсу.

4.2. Подготовка и процедура защиты итоговой аттестационной работы или проекта

Подготовка к итоговой аттестации:

Слушатель выбирает тему итоговой аттестационной работы, направленную на проектирование комплексного человеческого опыта (Human Experience) для продукта, сервиса или медиа-среды. Тема должна включать разработку дизайн-концепции, создание прототипов с использованием инструментов генеративного искусственного интеллекта и методов вайбкодинга. В процессе подготовки слушатель проводит анализ аудитории, проектирует кросс-медийные сценарии взаимодействия, формирует визуальную и коммуникационную стратегию, а также прорабатывает специализированные аспекты (исследовательские, игровые или маркетинговые) в зависимости от индивидуальной траектории. В проекте должны быть отражены навыки применения гибких навыков (Soft Skills) для управления процессом создания дизайна.

Процедура защиты:

Защита итоговой аттестационной работы проводится перед аттестационной комиссией. Продолжительность выступления слушателя — до 15 минут, после чего следует сессия вопросов от комиссии (до 10 минут). В ходе презентации слушатель демонстрирует концепцию опыта, визуальные артефакты, работающие прототипы (в том числе созданные с помощью ИИ), карту путешествия пользователя (Customer Journey Map) и обоснование дизайн-решений. Дополнительно предоставляются исходные файлы, документация проекта и презентация для стейкхолдеров.

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

В ходе защиты итоговой аттестационной работы комиссия рассматривает работу по следующим показателям и критериям:

Показатель	Критерии оценивания
Качество дизайн-проекта Цельность и проработка концепции человеческого опыта (Human Experience)	Соответствие решения потребностям пользователя, эстетическая выразительность, логичность сценариев взаимодействия
Использование технологий Применение инструментов генеративного ИИ и вайбкодинга	Эффективность использования ИИ для создания контента, функциональность прототипов, техническая реализация идей
Кросс-медийность Интеграция решения в различные медиа-среды	Согласованность опыта на разных платформах, адаптивность дизайна, глубина погружения пользователя
Специализированные аспекты Учет выбранного направления углубления (исследование, вовлечение или продвижение)	Наличие инсайтов, механик удержания или стратегии позиционирования в зависимости от траектории
Коммуникация и гибкие навыки Качество презентации и защита решений (Soft Skills)	Убедительность питча, ясность изложения, умение отвечать на критику, командная роль (если проект групповой)

Шкала оценивания:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Критерий присвоения
8-10	Отлично	Проект демонстрирует глубокое понимание принципов проектирования человеческого опыта (Human Experience Design), концепция оригинальна и проработана, инструменты ИИ использованы эффективно. Презентация убедительна, ответы на вопросы полные и аргументированные. Допущены незначительные недочёты или отсутствуют вовсе.
6-7	Хорошо	Проект выполнен качественно, дизайн-решения логичны, прототипы работают. Допущены незначительные недочёты в кросс-медийной интеграции, деталях реализации или ответах на вопросы, не влияющие на восприятие опыта.
4-5	Удовлетворительно	Проект выполнен в минимально необходимом объёме, концепция существует, но проработка опыта поверхностна, инструменты ИИ использованы формально. Специализированные аспекты раскрыты слабо. Основные требования к дизайну выполнены.
0-3	Неудовлетворительно	Проект не завершён, концепция противоречива или нежизнеспособна, прототипы не работают, использование ИИ не выявлено. Слушатель не способен ответить на вопросы комиссии. Ключевые требования программы не выполнены.

5. ВЫХОДНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Лицам, успешно освоившим соответствующую программу профессиональной переподготовки и прошедшим итоговую аттестацию, выдаётся диплом о профессиональной переподготовке по образцу, самостоятельно устанавливаемому организацией.

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.