
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол №2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Портфолио и профессиональный путь в дизайне»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	5
4. Содержание дисциплины (модуля)	8
5. Учебно-методическое обеспечение	10
6. Материально-техническое обеспечение	10
7. Методические и оценочные материалы	12

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Портфолио и профессиональный путь в дизайне» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020 г. № 1015 (ред. от 27 февраля 2023 г.).

Изучение дисциплины (модуля) «Портфолио и профессиональный путь в дизайне» позволяет не только грамотно представить свои работы, но и уверенно ориентироваться в профессиональной среде, эффективно взаимодействовать с заказчиками и работодателями, а также строить устойчивую карьеру в условиях высокой конкуренции. Дисциплина интегрирует технические, коммуникативные и стратегические навыки, необходимые для успешного старта и развития в дизайне.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) является выборной, изучается на 3 или 4 курсе в 5, 6, 7 или 8 семестре на выбор.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать целостное понимание профессиональной среды дизайн-индустрии и выстроить эффективную стратегию выхода на рынок труда через осознанное позиционирование, сильное портфолио и уверенные навыки самопрезентации.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить актуальные индустриальные стандарты визуальной подачи проектов и особенности ключевых платформ для презентации дизайна;
- научиться структурировать дизайн-кейсы по принципу убедительного сторителлинга от проблемы к результату;
- освоить различия между карьерными треками и понимать роль дизайнера в разных типах команд и организаций;
- развить навыки профессиональной коммуникации, включая составление резюме, сопроводительных писем и делового общения с HR;
- сформировать устойчивую практику самооценки, ценообразования и адаптации портфолио под запросы рынка.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- актуальные индустриальные стандарты визуальной подачи проектов (сетки, типографика, мокапы) и специфику платформ (Behance, Readymag, Notion);
- структуру и логику построения сильного дизайн-кейса (повествование от проблемы и ограничений к решению и бизнес-результату);
- особенности различных карьерных треков (In-house, студия, фриланс), структуру дизайн-команд и распределение ролей внутри них;
- стандарты деловой этики: правила составления «пробивающего» резюме (CV), сопроводительных писем (Cover Letter) и коммуникации с HR;
- базовые принципы ценообразования в дизайне, методы оценки трудозатрат на проект и специфику прохождения тестовых заданий.

уметь:

- проводить жесткий аудит собственных работ, отсекаать слабые проекты и выстраивать позиционирование портфолио под конкретную вакансию;

- верстать убедительные презентации проектов, грамотно сочетая визуальную часть (артефакты) и текстовый сторителлинг;
- разрабатывать собственную визуальную айдентику (Tone of Voice, шрифтовые и цветовые схемы), отражающую профессиональный уровень кандидата;
- рассчитывать стоимость своей работы (составлять сметы, определять почасовую ставку) и оценивать адекватность требований работодателя;
- формулировать и уверенно произносить устный питч о себе (Elevator Pitch) в форматах 1, 3 и 5 минут.

владеть:

- навыком профессиональной самопрезентации и прохождения всех этапов поведенческого и технического собеседования (Mock Interview);
- софт-скиллами: умением аргументированно защищать свои дизайн-решения перед арт-директором или заказчиком;
- приемами экологичного разрешения конфликтных ситуаций (работа с негативным фидбеком, правками и «сложными» клиентами);
- методами непрерывной итерации и обновления портфолио в ответ на изменения рыночных трендов и требований работодателей;
- инструментами осознанного карьерного планирования для успешного выхода на рынок труда и управления своим профессиональным ростом.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
ОПК-4.	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды,	ОПК-4.1.	Знает способы и методы проектирования, моделирования и конструирования предметов в области дизайна
		ОПК-4.2.	Умеет разрабатывать линейно-конструкторские и колористические решения при создании предметов, товаров,

	объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики		промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна с применением средств современной шрифтовой культуры и проектной графики
		ОПК-4.3.	Имеет практический опыт применения техник проектирования, моделирования конструирования при разработке дизайн-решений
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-

			технических макетов для производства
--	--	--	---

3. Тематический план

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Стратегия портфолио: От количества к качеству	12	12		12	Домашнее задание
2	Визуальная упаковка: Стандарты индустрии	12	12		12	Домашнее задание
3	Личный бренд и коммуникация: Упаковка смыслов	12	12		12	Домашнее задание
4	Карьерная навигация: Правила игры на рынке	12	12	2	14	Домашнее задание, Контрольная работа
5	Выход на рынок: Финальный спринт	12	12		14	Проект
	Экзамен			4		Карьерная защита (Интервью)
	Итого	60	60	6	64	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Стратегия портфолио: От количества к качеству	Аудит и позиционирование. Отказ от принципа «показать всё». Как выбрать проекты, которые продают нужные навыки работодателю Структура кейса. Сторителлинг в дизайне: структура «Проблема — Ограничения — Решение — Результат» Проектная фаза: Текстовый каркас. Отбор 3–5 ключевых проектов и написание для них сильной текстовой структуры
2	Визуальная упаковка: Стандарты индустрии	Индустриальная подача. Правила хорошего тона: сетки, типографика, правильное использование мокапов и расстановка визуальных акцентов Платформы и форматы. Специфика площадок: Behance, Readymag, Notion, классическая PDF-презентация. Выбор оптимального формата под свои задачи Проектная фаза: Сборка эталона. Верстка первого, самого сильного (эталонного) кейса в выбранном формате
3	Личный бренд и коммуникация: Упаковка смыслов	Айдентика специалиста. Tone of Voice (ToV) дизайнера, логотип, цвета и шрифты. Как выделиться, оставаясь профессионалом

		Деловая переписка. Создание «пробивающего» резюме (CV) и грамотных сопроводительных писем (Cover Letter). Ошибки, из-за которых резюме летит в корзину Проектная фаза: База кандидата. Финализация резюме (CV), сопроводительного письма и визуального стиля всего портфолио
4	Карьерная навигация: Правила игры на рынке	Карьерные треки. Работа в корпорации или продуктовой команде (In-house) vs Агентство (студия) vs Фриланс. Разбор процессов, ролей в команде и финансового планирования (как считать смету) Гибкие навыки в бою. Работа с обратной связью, защита своих решений перед арт-директором, переговоры и экологичное разрешение конфликтов Тестовые задания и интервью. Как правильно читать бриф, задавать вопросы нанимающему менеджеру на первой встрече и проходить этапы собеседований
5	Выход на рынок: Финальный спринт	Мастерство питчинга. Формат краткой презентации (Elevator Pitch). Как рассказать о себе и своей ценности за 1, 3 и 5 минут. Устная самопрезентация Пробное интервью (Mock Interview). Тестовые собеседования (с преподавателем или приглашенными экспертами) и финальное ревью собранного портфолио в условиях, приближенных к реальным Презентация своего карьерного плана и готового портфолио

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Смолянинова, О. Г. Оценивание образовательных результатов в течение всей жизни: электронный портфолио: Монография / Смолянинова О.Г. - Краснояр.:СФУ, 2016. - 362 с.: ISBN 978-5-7638-3412-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/978597>.

2. Смолянинова, О. Г. Электронный портфолио в образовании и трудоустройстве [Электронный ресурс] : коллективная монография / под общ. ред. О. Г. Смоляниновой. - Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2012. - 152 с. - ISBN 978-5-7638-2709-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/492165>.

Дополнительная литература:

1. Беквит, Г. Сам себе бренд: Искусство самопрезентации : практическое руководство / Г. Беквит, К. Клиффорд Беквит. - 3-е изд. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 202 с. - ISBN 978-5-9614-5755-1. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2234256>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		

Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Портфолио и профессиональный путь в дизайне» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, контрольная работа, проекты, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Контрольная работа – письменная работа с набором задач, которые нужно решить за ограниченное время.

Цель контрольной работы – получить специальные знания по одной или нескольким темам дисциплины и продемонстрировать навыки их практического применения.

Проект — исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа — работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов, планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Портфолио и профессиональный путь в дизайне»

Оценивание уровня учебных достижений, обучающихся по дисциплине (модулю), осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме **экзамена**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать,
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Портфолио и профессиональный путь в дизайне» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание	20%	4	Набор задач по темам недели
Контрольная работа	15%	1	Письменная работа с набором задач, которые нужно решить за ограниченное время
Проект	25%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	40%	1	Карьерная защита (Интервью) — проходит в формате реального собеседования (поведенческого и портфолио-ревью).

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Портфолио и профессиональный путь в дизайне»: $0,2 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,15 \times \text{контрольная работа} + 0,25 \times \text{проект} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

- Составьте список из 8–10 своих проектов (реальных, учебных или кейс-стади).
- Для каждого проекта определите:
 - какие профессиональные навыки он демонстрирует (UX, UI, исследование, прототипирование и т.д.);
 - кому он интересен (работодатель, клиент, заказчик);
 - есть ли измеримый результат или ценность.

3. Отберите 3–5 самых сильных проектов, которые соответствуют вашей целевой позиции (например, «UX-дизайнер в стартапе»). Обоснуйте выбор.

4. Для каждого из отобранных проектов напишите текстовый каркас кейса по структуре:

- проблема;
- ограничения (время, бюджет, данные, команда);
- решение (ваши действия и дизайн-решения);
- результат (конкретные метрики, выводы, польза).

Домашнее задание 2

1. Изучите 3 портфолио известных дизайнеров на разных платформах (Behance, Readymag, Notion, личный сайт). Сравните:

- визуальную иерархию;
- использование сеток, типографики, цвета;
- подачу мокапов и акцентов;
- сделайте вывод: какой стиль и формат вам ближе и почему.

2. Выберите формат для своего портфолио (Behance / Readymag / Notion / PDF) и обоснуйте выбор:

- кто будет смотреть;
- как удобно обновлять;
- какой контроль над дизайном.

3. Создайте эталонный кейс на основе одного из отобранных проектов:

- верстка в выбранном формате;
- использование сетки, типографики, визуальных акцентов;
- добавление мокапов (устройства, интерфейсы в контексте);
- поддержка сторителлинга визуальными элементами.

Домашнее задание 3

1. Сравните три карьерных трека:

- In-house (в компании);
- Агентство / студия;
- Фриланс.

2. Определите, какой трек вам ближе, и обоснуйте:

- почему именно он;
- какие плюсы и минусы вы готовы принять.

3. Проработайте стратегию прохождения собеседования:

- найдите реальный бриф или тестовое задание;
- напишите 5 умных вопросов, которые вы зададите нанимающему менеджеру;
- подготовьте ответ на вопрос: «Как вы отстаивали своё решение перед арт-директором».

Примерные задания для контрольной работы

1. Клиент просит сделать логотип больше и перекрасить всё в красный

Клиент: «Мне не нравится, как выглядит сайт. Сделайте логотип в три раза больше и перекрасьте всё в красный — это цвет энергии и продаж!»

Задача: Сохраняя уважение к клиенту, объясните, почему это может навредить восприятию бренда, и предложите альтернативу.

2. Арт-директор жестко раскритиковал макет при всей команде

Арт-директор: «Это полный провал. Ты вообще смотрел на бриф? Это не то, что просили. Переделывай с нуля».

Задача: Не впадая в защиту или панику, спокойно уточните детали, покажите, что вы поняли критику, и обозначьте план действий.

3. Разработчик говорит, что ваш дизайн "неподъёмный технически"
Разработчик: «Твои анимации и градиенты — это мечты. В нашем фреймворке так не работает. Упрощай».
Задача: Найдите компромисс: защитите дизайн-идею, но покажите готовность адаптироваться под технические ограничения.
4. Менеджер просит сдать проект на день раньше, без увеличения бюджета
Менеджер: «Клиент хочет увидеть результат завтра. Сделай, как умеешь. Дополнительного времени не будет».
Задача: Вежливо обозначьте риски, предложите приоритизацию задач или вариант частичной сдачи.
5. Коллега взял вашу идею и представил её как свою на совещании
Коллега: «Да, я как раз вчера предложил этот подход команде».
Задача: Тактично, но чётко обозначьте свою роль в идее, не создавая конфликта. Сохраните профессиональные отношения.
6. Клиент требует добавить 20 правок в последний день сдачи
Клиент: «Я только сейчас заметил, что шрифт не тот. И ещё: хочу поменять структуру, добавить видео, поменять цвета — сегодня же!»
Задача: Вежливо напомните о границах проекта, предложите вынести правки в следующую итерацию или обсудить доплату.
7. Вас просят сделать "по быстрому" логотип за 2 часа
Коллега: «Нам срочно нужен лого для презентации через два часа. Набросай что-нибудь, лишь бы было».
Задача: Объясните, почему спешка вредит качеству, предложите временный вариант с оговоркой, что это черновик.
8. Арт-директор говорит: "Ты не понимаешь бренд. Это не твой уровень"
Арт-директор: «Ты просто не в теме. Это не то, что нужно. Делай, как я сказал».
Задача: Сохраняя спокойствие, попросите уточнить, какие именно аспекты не соответствуют бренду, и покажите готовность учиться.
9. Клиент говорит: "Я сам дизайнер, я знаю, что красиво"
Клиент: «Я 10 лет работал вёрсткой. Делай, как я говорю — увеличить, упростить, добавить тени».
Задача: Уважительно, но уверенно обоснуйте свою экспертизу, используя ссылки на ЦА, метрики, бриф.
10. Вас удалили из чата проекта без объяснений
Менеджер (по личке): «Мы решили поменять команду. Продолжай работать, но доступ в чат восстановим позже».
Задача: Спокойно уточните причину, выразите готовность к диалогу, проявите профессионализм, не демонстрируя обиду.

Примерное описание и критерии оценивания к проекту

Проект 1.

Описание проекта:

Проект представляет собой создание профессионального портфолио и резюме как единого цифрового артефакта, отражающего личный бренд дизайнера. Студент проходит полный цикл от аудита своих работ и позиционирования на рынке до разработки визуальной стратегии, отбора ключевых кейсов и оформления финального продукта в выбранном формате. Проект призван продемонстрировать способность мыслить как кандидат, выстраивать профессиональную идентичность и эффективно презентовать себя работодателю.

Работа включает анализ целевой аудитории (рекрутеры, арт-директора, HR), исследование визуального поля (портфолио ведущих дизайнеров), определение уникального позиционирования, разработку tone of voice, подбор и структурирование

проектов по принципу «качество вместо количества». На основе этих данных создаётся финальное портфолио — в виде сайта, Behance, Notion или PDF-презентации — и сопровождающее его резюме, оформленные в едином стиле и стратегической логике.

Проект реализуется как законченный цифровой артефакт и сдаётся до экзамена в виде ссылки или файла. Артефакт может быть использован как реальный инструмент поиска работы и стать краеугольным камнем профессионального старта.

Цель проекта — сформировать у студента навыки самопрезентации в дизайне, научить создавать сильное, стратегически выстроенное портфолио и резюме, которые работают как единая система продвижения личного бренда на рынке.

Задачи проекта:

- провести аудит своих проектов и отобрать 3–5 наиболее сильных кейсов, соответствующих целевой позиции;
- исследовать визуальное поле и форматы подачи (Behance, Notion, PDF и др.), определить оптимальный канал для своей аудитории;
- сформулировать позиционирование кандидата и разработать tone of voice для всех текстов портфолио и резюме;
- создать визуальную систему: сетку, типографику, цвета, стиль мокапов — с учётом индустриальных стандартов;
- оформить финальный цифровой артефакт — портфолио и резюме — в едином стиле и сдать его до экзамена в виде ссылки или файла.

Критерии оценивания:

- глубина анализа и обоснованность отбора работ: кейсы должны соответствовать позиции и демонстрировать нужные навыки;
- ясность позиционирования и tone of voice: сообщение о себе должно быть последовательным, профессиональным и запоминающимся;
- целостность визуальной системы: сетка, типографика, цвета и мокапы должны быть выдержаны в едином стиле;
- стратегическая обоснованность решений: каждый элемент дизайна и структуры должен иметь логическое и коммуникативное оправдание;
- качество финального артефакта: верстка, навигация, читаемость и общее визуальное впечатление должны соответствовать профессиональным стандартам индустрии.

Примерное описание и критерии оценивания к карьерной защите (интервью)

Описание проекта:

Проект представляет собой финальную карьерную защиту в формате реального собеседования, имитирующего профессиональное интервью при приёме на работу. Студент проходит полноценное интервью, включающее презентацию портфолио, поведенческие вопросы и обсуждение профессионального пути. Формат приближен к реальным условиям найма: студент взаимодействует с экзаменаторами, выступающими в ролях арт-директора, HR или продуктового лидера, а по возможности — с приглашёнными внешними экспертами из индустрии.

Защита нацелена на отработку навыков самопрезентации, уверенного рассказа о своём опыте, аргументации решений и профессионального общения в стрессовой ситуации. Особое внимание уделяется способности мыслить вслух, отвечать на критику и адаптировать свою историю под интересы «работодателя».

Формат исключает использование ИИ: студент выступает лично, без подготовленных текстов наизусть или помощи нейросетей. Только живая речь, импровизация и умение держать себя в роли кандидата. Никакая нейросеть не способна пройти за студента очное Mock Interview — это проверка реальных soft skills и профессиональной зрелости.

Цель проекта — подготовить студента к реальным собеседованиям, сформировать устойчивые навыки коммуникации, научить уверенно представлять себя и свои проекты, а

также продемонстрировать свою вовлечённость, мотивацию и готовность к работе в профессиональной среде.

Задачи проекта:

- подготовить устную презентацию профессионального пути: от первого проекта до текущих амбиций;
- уверенно пройти ревью портфолио: рассказать о каждом кейсе, своей роли, принятых решениях и результатах;
- ответить на поведенческие вопросы: «Какая ваша главная ошибка?», «Как вы работаете в команде?», «Почему вы хотите работать именно у нас?»;
- продемонстрировать стрессоустойчивость, гибкость и умение слышать обратную связь;
- участвовать в диалоге как равноправный кандидат, а не просто отвечать на вопросы.

Критерии оценивания:

- убедительность и логичность рассказа о профессиональном пути: история должна быть цельной и запоминающейся;
- глубина анализа собственных проектов: студент должен чётко объяснять контекст, свою роль и итоги;
- качество ответов на поведенческие вопросы: ответы должны быть искренними, структурированными и релевантными;
- уровень коммуникации: речь — ясная, уверенная, без зачитывания, с живой подачей;
- профессиональное поведение: вежливость, осанка, зрительный контакт, реакция на критику и уточнения.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой элемент сторителлинга в дизайне-кейсе отвечает за объяснение, почему проект был нужен?	Проблема	УК-1
2	Как называется структура подачи кейса, включающая «Проблему — Ограничения — Решение — Результат»?	Сторителлинг	УК-1
3	Какой метод помогает отобрать проекты для портфолио, исходя из навыков, востребованных на рынке?	Аудит	УК-1
4	Какой принцип подачи портфолио предполагает отказ от показа всех работ подряд?	Качество вместо количества	УК-1
5	Какой формат портфолио позволяет легко обновлять контент и встраивать интерактивные элементы?	Редимаг Readymag	УК-2
6	Какой из форматов портфолио чаще всего используется для подачи в корпорации и агентства?	PDF-презентация	УК-2
7	Что нужно учитывать при выборе платформы для портфолио: тип аудитории, удобство обновления или визуальные эффекты?	Тип аудитории	УК-2
8	Какой документ содержит краткое описание вашего профессионального опыта и навыков?	Резюме / CV	УК-2
9	Какой термин описывает единый стиль речи дизайнера в портфолио и переписке?	Tone of Voice / ToV	ОПК-4
10	Какой элемент визуальной упаковки помогает выстроить чёткую структуру на странице?	Сетка	ОПК-4
11	Какой тип шрифта предпочтителен для основного текста в портфолио?	Гарнитура без засечек / Sans-serif	ОПК-4
12	Какой приём помогает визуально выделить	Акцент /	ОПК-4

	ключевые элементы в кейсе?	Визуальный акцент	
13	Какой формат файла подходит для отправки портфолио по email?	PDF	ОПК-6
14	Какой инструмент позволяет быстро собрать портфолио без кода?	Figma / Notion / Behance / Readymag	ОПК-6
15	Какой сервис специализируется на публикации дизайн-кейсов с глубоким сторителлингом?	Behance	ОПК-6
16	Какой термин описывает систему цветов, шрифтов и логотипа дизайнера?	Айдентика / Визуальная идентичность	ПК-3
17	Какой элемент кейса показывает, чем закончился проект и какие метрики были достигнуты?	Результат	ПК-3
18	Какой тип портфолио лучше всего подойдёт для фрилансера, который часто меняет проекты?	Readymag / Notion	ПК-3
19	Как называется короткая презентация себя за 1–2 минуты?	Elevator Pitch / Питч	ПК-3
20	Какой элемент дизайна помогает показать интерфейс в реальном контексте?	Мокап	ПК-3