

**Образовательная автономная некоммерческая организация
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ»**

Актуализированная версия
утверждена на заседании
Ученого совета
ОАНО ВО «МосТех»
протокол № 07 от 12 февраля 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Ректор
Ю.В. Вепринцева

«12» февраля 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«UX/UI-ДИЗАЙНЕР»**

(наименование программы)

Москва 2026

1. Общие положения

Настоящая дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки разработана в соответствии со следующими нормативно- правовыми актами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 24 марта 2025 г. № 266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- Приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 N 1543 (ред. от 17.12.2020) об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.01.20 «Графический дизайнер»;
- Приказом от 13.08.2020 N 1015 об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн»;
- Постановлением Минтруда России от 21.08.1998 N 37 «Об утверждении Квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и других служащих», квалификация «Художник-конструктор (дизайнер)»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н «об утверждении профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов»;
- Локально-нормативные акты Института.

2. Используемые сокращения

В настоящей дополнительной профессиональной программе используются следующие сокращения:

ПК – профессиональные компетенции;

ДОТ – дистанционные образовательные технологии

Т – теоретические занятия (учебные занятия с применением дистанционных технологий), самостоятельная работа и промежуточная аттестация по учебным дисциплинам;

Г – итоговая аттестация.

3. Общая характеристика образовательной программы

3.1. Категория слушателей.

- лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование;
- лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

3.3. Объем программы: 250 часов.

3.4. Формы обучения: заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

3.5. Срок обучения: 6 месяцев

4. Цель образовательной программы формирование профессиональных компетенций необходимых для профессиональной деятельности в сфере веб-дизайна.

5. Укрупненная группа специальностей: 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

Область профессиональной деятельности: Связь, информационные и коммуникационные технологии.

Сфера профессиональной деятельности: в сфере веб-дизайна.

6.1. Трудовые функции согласно профессиональному стандарту

«Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов»

(наименование профессионального стандарта)

Обобщенная трудовая функция должности <u>«Графический дизайнер интерфейсов»</u> Указывается должность профессионального стандарта	Код	Уровень квалификации
Подготовка интерфейсной графики	А	3
Трудовые функции (наименование)	Код	Уровень (подуровень)
Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	А/01.3	3
Обобщенная трудовая функция должности <u>«Дизайнер интерфейсов»</u> Указывается должность профессионального стандарта	Код	Уровень квалификации
Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	В	5
Трудовые функции (наименование)	Код	Уровень (подуровень)
Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	В/01.5	5
Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса	В/04.5	5
Обобщенная трудовая функция должности <u>«Дизайнер пользовательского интерфейса»</u> Указывается должность профессионального стандарта	Код	Уровень квалификации
Проектирование взаимодействия пользователя с системой	С	5
Трудовые функции (наименование)	Код	Уровень (подуровень)
Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части	С/01.5	5

графических пользовательских интерфейсов		
Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	С/04.5	5
Обобщенная трудовая функция должности <u>«Ведущий проектировщик интерфейсов»</u> Указывается должность профессионального стандарта	Код	Уровень квалификации
Проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов	Е	7
Трудовые функции (наименование)	Код	Уровень (подуровень)
Разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов	Е/01.6	7
Обобщенная трудовая функция должности <u>«Ведущий проектировщик интерфейсов»</u> Указывается должность профессионального стандарта	Код	Уровень квалификации
Проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов	Ф	7
Трудовые функции (наименование)	Код	Уровень (подуровень)
Разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов	Ф/01.7	7
Концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса	Ф/03.7	7

7. Планируемые результаты обучения

Характеристика нового вида деятельности:

Виды профессиональной деятельности
Объектами профессиональной деятельности выступают отношения, возникающие в процессе создания и редактирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.
Видом профессиональной деятельности являются разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов.
Трудовые функции
Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса;

Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса;
Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса;
Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов;
Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса;
Формирование гипотезы юзабилити-тестирования;
Разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов;
Концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса.

Характеристика компетенций, подлежащих совершенствованию, и (или) перечень новых компетенций, формирующихся в результате освоения программы:

Код и наименование компетенции	Перечень планируемых результатов обучения	Соотнесение компетенций с трудовыми функциями
<p>ПК-1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема; • Правила типографского набора текста и верстки; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана; • Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений; • Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; • Работать в границах заданного стиля; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыком рисования различных видов интерфейсной графики; 	<p>A/01.3</p>
<p>ПК-2.Создание визуального стиля графического пользовательского</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Тенденции в графическом дизайне; • Технические требования к интерфейсной графике; 	<p>B/01.5</p>

интерфейса	<ul style="list-style-type: none"> • Основы психологии; • <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Эскизировать графические пользовательские интерфейсы; • Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя; • Верстать текст; • Согласовывать дизайн с заказчиком; 	
<p>ПК-3. Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек - система; • Основы верстки с использованием сервиса Figma; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Создавать интерактивные прототипы графического пользовательского интерфейса; • Работать с сервисом прототипирования графического пользовательского интерфейса (Figma); <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыком проектирования графического пользовательского интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса; 	В/04.5
<p>ПК-4. Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Методы сбора информации; • Методы анализа деятельности; • Техники составления маркетинговых персонажей и путей потребителей; • Паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее; • Анализировать полученную информацию о взаимодействии пользователя с графическими пользовательскими интерфейсами; • Составлять маркетинговые персонажи (персонажи, отражающие целевую аудиторию) и подробные пути взаимодействия пользователей с продуктом; 	С/01.5
<p>ПК-5. Разработка и тестирование</p>	<p>Знать:</p>	С/04.5

<p>прототипа графического пользовательского интерфейса</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Общие практики проектирования интерфейсов; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов; • Организовывать процесс тестирования прототипа интерфейсов; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыком разработки прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде; 	
<p>ПК-6. Формирование гипотезы юзабилити-тестирования</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Системы оценки эргономических качеств интерфейса; • Методики описания пользовательских требований к продукту; • Методики экспертной оценки интерфейса; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Производить экспертную оценку интерфейса; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыком изучения параметров, характеризующих качество интерфейса исследуемого продукта, в том числе его бизнес-задач; 	<p>E/01.6</p>
<p>ПК-7. Разработка проектной документации по проектированию графических пользовательских интерфейсов</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Техники сбора этнографической и социологической информации; • Основы технической эстетики; • Основы маркетинга; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыком составления списка значимых характеристик целевых пользователей программного продукта; 	<p>F/01.7</p>
<p>ПК-8. Концептуальное проектирование графического пользовательского интерфейса</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Техническая эстетика в рамках визуального дизайна графического пользовательского интерфейса; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Составлять условные макеты графического пользовательского интерфейса; 	<p>F/03.7</p>

8. Учебный план

1	Наименование учебных дисциплин (предметов, тем, модулей)	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч.	Контактная работа, ч			Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Промежуточная аттестация (зачет /экзамен)
				Лекции	Лабораторные работы	Практические и семинарские занятия			
2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Figma с 0 до PRO	64	0	0	0	0	12	52	Зачет
2	Дизайн интерфейсов	80	0	0	0	0	24	56	Зачет
3	UX-дизайн с 0 до PRO	36	0	0	0	0	10	26	Зачет
4	Продуктовый дизайн	68	0	0	0	0	16	52	Зачет
	Итоговая аттестация	2	0	0	0	0	0	0	Экзамен
	Итого	250	0	0	0	0	62	186	2

9. Календарный учебный график

Т – теоретические занятия (учебные занятия с применением дистанционных технологий) и самостоятельная работа.

Г – итоговая аттестация.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1 месяц	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
2 месяц	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
3 месяц	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
4 месяц	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
5 месяц	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т
6 месяц	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Т	Г	Г	Г	Г	Г	Г	Г

10. Рабочие программы учебных дисциплин – Приложение к дополнительной профессиональной программе.

11. Организационно-педагогические условия

11.1 Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение образовательной программы

Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение программы определено в рабочих программах учебных (дисциплин, итоговой аттестации).

Оценочные материалы описывают систему отслеживания и фиксирования, форм аттестации, представленных в программе. Определены в рабочих программах учебных дисциплин и итоговой аттестации.

Методические материалы определены в рабочих программах учебных дисциплин.

11.2 Кадровые условия реализации программы

Реализация программы обеспечивается педагогическими работниками Института, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на иных условиях.

Квалификация педагогических работников института отвечает квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках и (или) профессиональных стандартах (при наличии).

11.3 Итоговая аттестация.

По окончании обучения слушатель сдает экзамен в формате

электронного тестирования. При успешном прохождении итоговой аттестации слушатель

получает диплом о профессиональной переподготовке.

12. Оценка качества образовательной деятельности и подготовки слушателей.

Оценка качества освоения дополнительных профессиональных программ проводится в отношении:

- соответствия результатов освоения ДПП заявленным целям и планируемым результатам обучения;
- соответствия процедуры (процесса) организации и осуществления ДПП установленным требованиям к структуре, порядку и условиям реализации программ;
- способности образовательной автономной некоммерческой организации высшего образования «Московский технологический институт» результативно и эффективно выполнять деятельность по предоставлению образовательных услуг.

Виды и формы внутренней оценки качества реализации ДПП и их результатов, а также требования к внутренней оценке качества ДПП и результатов их реализации определяются локальным нормативным актом образовательной автономной некоммерческой организации высшего образования «Московский технологический институт»