Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Песцов Дмитрий Николаевич
Должность: Проректор ТГАСУ по учебной работе
Дата подписания: 16.11.2026 16:05:58
Уникальный программный ключ:
377c65ba4b077ae829074a6e0578e9ca83c05cf0

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

УТВЕРЖДАЮ
Операционный директор
ООО «Crm»

_____ В.С. Кузьмин

«____» _____ 20___ г.

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе

_____ Д.Н. Песцов

«____» _____ 20___ г.

ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ

Цифровой дизайн

Наименование программы

Цифровой дизайнер

наименование присваиваемой квалификации (при наличии)

Медиа и средства массовой информации

отраслевая принадлежность

Томск 2025

Аннотация

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки ИТ-профиля (далее – Программа) предназначена для обучающихся по очной, очно-заочной, заочной формам обучения за счет бюджетных средств или по договорам об оказании платных образовательных услуг, освоивших программы бакалавриата в объеме не менее 1 курса (бакалавры 2 курса) и/или программы специалитета в объеме не менее 1 курса (специалисты 2 курса), и/или программы магистратуры (магистры) по специальностям и направлениям подготовки в следующих отраслях:

07.03.01 Архитектура
07.03.02 Реконструкция и реставрация архитектурного наследия
07.03.03 Дизайн архитектурной среды
54.03.01 Дизайн
08.03.01 Строительство
20.03.01 Техносферная безопасность
21.03.02 Землеустройство и кадастры
21.03.01 Нефтегазовое дело
23.03.02 Наземные транспортно-технологические комплексы
23.03.03 Эксплуатация транспортно-технологических машин и комплексов
38.03.01Экономика
42.03.01 Реклама и связи с общественностью
42.03.02 Журналистика
42.03.03 Издательское дело
42.03.04 Телевидение
42.03.05 Медиакоммуникации
43.03.01 Сервис
08.05.01 Строительство уникальных зданий и сооружений
23.05.01 Наземные транспортно-технологические средства
07.04.01 Архитектура
07.04.02 Реставрация и реконструкция архитектурного наследия
07.04.03 Дизайн архитектурной среды
08.04.01 Строительство
20.04.01 Техносферная безопасность
21.04.01 Нефтегазовое дело
21.04.02 Землеустройство и кадастры
23.04.03 Эксплуатация транспортно-технологических машин и комплексов
42.04.01 Реклама и связи с общественностью
42.04.02 Журналистика
42.04.03 Издательское дело
42.04.04 Телевидение
42.04.05 Медиакоммуникации

и других, не относящихся к перечню специальностей и направлений подготовки высшего образования, отнесенных к ИТ-сфере.

Целью подготовки слушателей по Программе является получение компетенций обучающимися по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере, необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности в области информационных технологий: разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов; приобретения новой квалификации – цифровой дизайнер.

Отраслевая принадлежность - медиа и средства массовой информации.

Срок освоения Программы составляет 294 академических часа, включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя. Программа может быть реализована как в очной, очно-заочной, так и в сетевой форме обучения (при участии индустриальных партнеров, других образовательных организаций), с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Авторы и преподаватели:

№ п/п	ФИО, должность	Модули (темы, лекции)	Часов, всего
1.	Рекун Т.А., BIM-менеджер отдела BIM проектирования ООО «ТЭСП».	Модуль 1. Раздел 1.	51
2.	Кузьмин В.С., операционный директор ООО «Crm»	Модуль 1. Разделы 2 - 4.	44
3.	Сухорукова Ю.Е., эксперт управления научной деятельности, руководитель ДПП	Модуль 1. Разделы 2 - 4.	83
4.	Петрушкина Т.А., старший преподаватель кафедры прикладной информатики	Модуль 2. Разделы 1- 2.	54
5.	ООО «Crm», операционный директор Кузьмин В.С.; ООО «ТЭСП», BIM-менеджер отдела BIM проектирования Рекун Т.А.	Модуль 3. Стажировка.	36

I. Общие положения

I.1. Нормативная правовая основа Программы

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

приказ Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;

приказ Минобрнауки России от 19 октября 2020 г. № 1316 «Об утверждении порядка разработки дополнительных профессиональных программ, содержащих сведения, составляющие государственную тайну, и дополнительных профессиональных программ в области информационной безопасности» (далее – приказ Минобрнауки России № 1316);

методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствующих профессиональных стандартов (утв. Минобрнауки России 22 января 2015 г. № ДЛ-1/05вн);

федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (уровень бакалавриата), утвержденный приказом Минобрнауки России от 19 сентября 2017 г. № 922;

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

I.2. Термины и определения, используемые в Программе

Итоговая аттестация (аттестация) – оценка степени и уровня освоения обучающимися ДПП ПП или ИТ-модуля в формате демонстрационного экзамена, предусматривающая выполнение обучающимся профессиональных задач и оценку результатов и (или) процесса выполнения – проверку сформированности цифровых компетенций в ходе обучения по ДПП ПП или ИТ-модулям.

Демонстрационный экзамен – аттестационное испытание, предусматривающее выполнение профессиональных задач и оценку результатов и (или) процесса выполнения профессиональных задач для подтверждения применения обучающимися цифровых компетенций на практике.

Дистанционные образовательные технологии – это образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки (Программа) – комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных курсов, дисциплин (модулей), оценочных и методических материалов, а также программ учебной и производственной практик, стажировок и форм аттестации, иных компонентов и обеспечивает приобретение дополнительной квалификации. Программа может разрабатываться с учетом положений профессиональных стандартов, федеральных государственных образовательных стандартов, требований рынка труда (индустрии).

Знание (З) – информация о свойствах объектов, закономерностях процессов и явлений, правилах использования этой информации для принятия решений, присвоенная

обучающимся на одном из уровней, позволяющих выполнять над ней мыслительные операции.

Матрица компетенций – матрица компетенций, актуальных для цифровой экономики, с приоритетом компетенций в ИТ-сфере, разработанная Университетом Иннополис при участии ИТ-компаний и университетов-участников программы «Приоритет-2030», представляющая собой перечень компетенций, структурированный по сферам применения, типу компетенций, уровням их сформированности и характеристикам.

Междисциплинарный курс (МДК) – структурный элемент Программы или программы профессионального модуля, предназначенный для формирования знаний и умений, объединенных по прагматическим основаниям с нарушением академических границ отраслей знаний.

Опыт практической деятельности (ОПД) – образовательный результат, включающий выполнение обучающимся деятельности, завершающейся получением результата / продукта (элемента продукта), значимого при выполнении трудовой функции, в условиях реального производства или в модельной ситуации.

Оценочные средства (ОС) – дидактические средства для оценки качества подготовленности обучающихся.

Практика (практическая подготовка) – форма организации образовательной деятельности при освоении образовательной программы в условиях выполнения обучающимися определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенции по профилю соответствующей образовательной программы.

Профессиональный модуль (ПМ) – структурный элемент Программы, предназначенный для формирования определенной компетенции или нескольких компетенций.

Рабочая программа – нормативный документ в составе Программы, регламентирующий взаимодействие преподавателя и обучающихся в ходе учебного процесса при реализации структурных элементов Программы (модуль, дисциплина, курс).

Стажировка – формирование и закрепление полученных в результате теоретической подготовки профессиональных знаний и умений в рамках выполнения практических заданий (функций) на базе профильной компании (организации). Допускается заключение срочных трудовых договоров, предусматривающих прохождение обучающимся оплачиваемой стажировки. Время прохождения стажировки целесообразно учитывать в качестве учебной или производственной практики.

Умение (У) – освоенный субъектом способ выполнения действия, обеспечиваемый совокупностью приобретенных знаний и навыков; операция (действие), выполняемая определенным способом и с определенным качеством (умение, выполнение которого доведено до автоматизма, является навыком).

Учебная дисциплина (УД) – структурный элемент Программы, предназначенный для формирования знаний и умений в соответствующей сфере профессиональной деятельности.

Фонды оценочных средств (ФОС) – совокупность оценочных средств, используемых на различных этапах педагогической диагностики.

Целевой уровень сформированности компетенции – определенный в соответствии с Матрицей цифровых компетенций и указанный в ДПП ПП и ИТ-модулях в качестве планируемого результата обучения уровень сформированности цифровой компетенции.

Цифровая компетенция (компетенция) – образовательный результат, формируемый при освоении ДПП ПП или ИТ-модулей и необходимый для приобретения дополнительной *ИТ-квалификации*, необходимой для выполнения нового вида деятельности по внедрению и (или) развитию, и (или) разработке цифровых технологий, в том числе алгоритмов и программ, пригодных для практического применения, в одной из приоритетных отраслей экономики.

Электронное обучение – организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ

информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

I.3. Цель

Целью подготовки слушателей по Программе является получение компетенций обучающимися по специальностям и направлениям подготовки, не отнесенным к ИТ-сфере, необходимых длявыполнения нового вида профессиональной деятельности в области информационных технологий: разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов; приобретения новой квалификации – цифровой дизайнер.

Отраслевая принадлежность – медиа и средства массовой информации.

I.4. Требования к поступающим

К обучению по Программе допускаютсяобучающиеся по очной, очно-заочной, заочной формам обучения за счет бюджетных средств или по договорам об оказании платных образовательных услуг, освоившие программы бакалавриата в объеме не менее 1 курса (бакалавры 2 курса) и/или программы специалитета в объеме не менее 1 курса (специалисты 2 курса), и/или программы магистратуры (магистры) по специальностям и направлениям подготовки в следующих отраслях:

07.03.01 Архитектура
07.03.02 Реконструкция и реставрация архитектурного наследия
07.03.03 Дизайн архитектурной среды
54.03.01 Дизайн
08.03.01 Строительство
20.03.01 Техносферная безопасность
21.03.02 Землеустройство и кадастры
21.03.01 Нефтегазовое дело
23.03.02 Наземные транспортно-технологические комплексы
23.03.03 Эксплуатация транспортно-технологических машин и комплексов
38.03.01Экономика
42.03.01 Реклама и связи с общественностью
42.03.02 Журналистика
42.03.03 Издательское дело
42.03.04 Телевидение
42.03.05 Медиакоммуникации
43.03.01 Сервис
08.05.01 Строительство уникальных зданий и сооружений
23.05.01 Наземные транспортно-технологические средства
07.04.01 Архитектура
07.04.02 Реставрация и реконструкция архитектурного наследия
07.04.03 Дизайн архитектурной среды
08.04.01 Строительство
20.04.01 Техносферная безопасность
21.04.01 Нефтегазовое дело
21.04.02 Землеустройство и кадастры
23.04.03 Эксплуатация транспортно-технологических машин и комплексов
42.04.01 Реклама и связи с общественностью
42.04.02 Журналистика
42.04.03 Издательское дело
42.04.04 Телевидение

42.04.05 Медиакоммуникации
и других, не относящихся к перечню специальностей и направлений подготовки высшего образования, отнесенных к ИТ-сфере, которые по результатам вступительного тестирования определяются на базовый уровень ИТ-подготовки.

I.5. Квалификационная характеристика выпускника

Выпускникам Программы присваивается дополнительная ИТ-квалификация в области разработки структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов.

Выпускник Программы будет готов к выполнению нового вида трудовой деятельности в области информационных технологий: разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов; приобретения новой квалификации – цифровой дизайнер.

II. Планируемые результаты обучения и структура Программы

Получение дополнительной ИТ-квалификации по Программе «Цифровой дизайн» обеспечивается формированием приведенных в таблице цифровых компетенций:

Наименование сферы компетенции	**ID и наименование компетенции**	**Инструменты профессиональной деятельности**	**Целевой уровень формирования компетенций в Программе**			
			Минимальный (исходный)	**Базовый**	**Продвинутый**	**Экспертный**
Интернет-технологии	ID-112 Использует основы композиции	Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Figma	Не проектирует и не создает дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	Проектирует и создает дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	–	–
Средства программной разработки	ID-28 Применяет языки программирования для решения профессиональных задач	LibreOffice Draw, Draw.io, VS Code	Не применяет языки программирования для решения профессиональных задач	Применяет языки программирования для решения профессиональных задач под контролем более опытных специалистов.	–	–

II.1. Структура образовательных результатов

Формирование цифровых компетенций, необходимых для получения обучающимися дополнительной ИТ-квалификации, обеспечивается последовательным формированием промежуточных образовательных результатов, начиная со знаний.

ID и формулировка целевого уровня формирования компетенций	**Промежуточные образовательные результаты**		
	Опыт практической деятельности (ОПД)	**Умения (У)**	**Знания (З)**
ID-112 Использует основы композиции	ОПД1 работы с растровой графикой; ОПД2 ретушировать и делать постобработку изображений; ОПД3 делать консистентные композиции и коллажи любой сложности; ОПД 4 разрабатывать и оформлять веб-страницы в цифровых программах.	У1 подбирать правильные сочетания цветов; У2 создавать и редактировать векторную графику; У3 создавать композиции и перспективы, шрифтовых сочетаний; У4 работать с профессиональными программами по обработке изображений; У5 разрабатывать практичный интерфейс.	З1 основныефункциивпрограммахAdobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW; З2 основы композиции, типографики, теория о цвете.
ID-28 Применяет языки программирования для решения профессиональных задач	ОПД1 Применяет языки программирования для решения профессиональных задач ОПД2 Имеет навыки алгоритмизации и программной реализации типовых задач программирования; ОПД3 Владеет навыками применения стандартных средств программирования для моделирования объектов и процессов.	У-1 Умеет применять стандартные алгоритмы и использовать типовые решения задач программирования У2 Умеет использовать стандартные средства программирования для моделирования объектов и процессов.	З1 знает базовые технологии разработки алгоритмов и программ; З2 знает основные синтаксические конструкции языков программирования высокого уровня.

II.2. Структура Программы

Структура Программы регулирует образовательные траектории обучающихся, последовательность освоения структурных элементов (разделов) Программы, соответственно, последовательность формирования всех образовательных результатов.

Структурные элементы (разделы Программы)	**Шифры образовательных результатов**	**Вариатив / инвариант и целевые группы обучающихся**
Модуль 1. Основы цифрового дизайна	ID-112 У1 – 5, З1 – 2.	Инвариант для всех групп обучающихся
Модуль 2. Основы алгоритмизации и программирования	ID-28 У1 – 2, З1 - 2.	Инвариант для всех групп обучающихся
Модуль 3. Стажировка	ID-28, ОПД1-4. ID-112, ОПД1-4	Инвариант для всех групп обучающихся

III. Учебный план Программы

Объем Программы составляет 294 часов.
Учебный план Программы определяет перечень, последовательность, общую трудоемкость разделов и формы контроля знаний.

Наименование дисциплины	Общая трудо-ем-кость, час.	Всего, ауд. час.	Аудиторные занятия, час.		СРС, час.	Текущий контроль	Промежуточная аттестация
			лекции	прак. занятия, семинар			
1	2	3	4	5	6	7	8
МОДУЛЬ 1. ОСНОВЫ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА	**178**	**129**	**72**	**57**	**49**	Тест	Зачет
Раздел 1. AdobePhotoshop	51	35	22	13	16		
Раздел 2. AdobeIllustrator	32	21	10	11	11		
Раздел 3.Основы дизайна	57	46	26	20	11		
Раздел 4. Figma	38	27	14	13	11		
МОДУЛЬ 2. ОСНОВЫ АЛГОРИТМИЗАЦИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЯ	**54**	**44**	**14**	**30**	**10**	Тест	Зачет
Раздел 5. Основы алгоритмизации	10	6	2	4	4		
Раздел 6. Программирование на языке высокого уровня	44	38	12	26	6		
МОДУЛЬ 3. СТАЖИРОВКА	**36**	**18**		**18**	**18**		Зачет
Итоговая аттестация	**26**	**10**		**10**	**16**		
Итого	**294**	**201**	**86**	**115**	**93**		

IV. Календарный учебный график

Календарный учебный график представляет собой график учебного процесса, устанавливающий последовательность и продолжительность обучения, включая практику /стажировку, и итоговой аттестации по месяцам, а также этапы оценки цифровых компетенций. При этом время, выделяемое на прохождение оценки сформированности цифровых компетенций, в общей трудоемкости Программы, отраженной в Учебном плане, не учитывается.

№ пп	Наименование дисциплины	Месяц								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Основы цифрового дизайна	*	*	*	*	*	*			
2.	Основы алгоритмизации и программирования							*	*	
3.	Стажировка								*	
4.	Итоговая аттестация									*

V. Рабочие программы модулей (курсов, дисциплин)

Рабочие программы модулей, стажировки представлены в виде отдельных файлов.

VI. Аттестация по Программе

После завершения обучения по Программе обучающиеся допускаются к итоговой аттестации. Для допуска к итоговой аттестации необходимо выполнить все зачетные задания. Итоговая аттестационная работа является комплексным сборным проектом результатов выполнения творческих зачетных заданий.

Аттестация проводится с участием представителей профильных индустриальных партнеров в форме демонстрационного экзамена и предусматривает выполнение обучающимся профессиональных задач и оценку результатов и (или) процесса выполнения – проверку сформированности в рамках Программы цифровых компетенций.

Целью итоговой аттестации является определение соответствия освоения обучающимися программы профессиональной переподготовки «Цифровой дизайн».

При прохождении итоговой аттестации решаются следующие задачи:

– устанавливается уровень освоения выпускниками компетенций, установленных программой профессиональной переподготовки;

– оценивается степень готовности выпускников к выполнению задач профессиональной деятельности.

Итоговая аттестация проводится в формате демонстрационного экзамена в форме защиты проекта. Итоговая аттестация осуществляется аттестационными комиссиями (АК). Итоговая аттестация включает в себя:

1. Нормоконтроль итогового проекта обучающихся;
2. Защиту обучающимися итогового проекта на заседании АК;
3. Рассмотрение апелляционной комиссией апелляций обучающихся.

Оценивание уровня освоения компетенций обучающегося и его готовности к выполнению задач профессиональной деятельности производится АК на основе выполненной им итогового проекта, характеризующей объём полученных им знаний, навыков, умений и опыта профессиональной деятельности.

Для оценивания используются следующие документы:

– графические и/или презентационные материалы итогового проекта.

В качестве показателей и критериев оценивания компетенций используются:

– качество решения поставленной задачи;

– качество оформления итогового проекта;

– личностные качества, проявленные при работе над итоговым проектом;

– профессиональные и личностные качества, проявленные при защите итогового проекта.

Используется четырёх балльная шкала оценивания освоения компетенций, при этом оценки «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» означают успешное прохождение квалификационного испытания.

VI.1. Темы и перечень заданий для демонстрационного экзамена

Формой итоговой аттестации является демонстрационный экзамен, который проводится в виде защиты итогового проекта. Экзамен проходит в форме презентации по защите проекта, на презентацию проекта отводится 7-10 минут.

Проект может быть индивидуальным или групповым, при этом размер группы не должен превышать 2-5 человек. Сложность проекта должна возрастать пропорционально количеству участников.

Темы заданий для демонстрационного экзамена:

1. Реальный кейс от компании Win-Win Coffee — кофейные миксы в банках ready-to-go с винным вкусом и ароматом.
2. Компания Cortex Galaxy — креативное агентство из Мюнхена.
3. Подразделение Университета ИТМО
4. DM Basis — компания, которая специализируется на CRM-маркетинге.
5. Lingokids — образовательная платформа для детей дошкольного возраста.
6. Реальный кейс от компании Seller24
7. Реальный кейс от компании Цельс
8. Реальный кейс от компании SberDevices
9. Разработка прототипа интерфейса для мобильного приложения новостной редакции выбранной компании
10. Создание дизайн-системы и интерактивного прототипа образовательного медиа-ресурса выбранной компании
11. Проектирование и прототипирование пользовательского интерфейса для подкаст-платформы выбранной компании
12. Разработка и частичная верстка лендинга для продвижения нового цифрового СМИ выбранной компании

I. ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

На первой неделе выберите один из представленных брифов и проанализируйте его.
Важно: с выбранным брифом вам предстоит работать на протяжении всей специализации и на этапе диплома.

ЭТАПЫ РАБОТЫ:

1. Подробно изучите материалы выбранного вами брифа, зафиксируйте цели и задачи, которые должен выполнять сайт.

2. Изучите текущий сайт заказчика, если таковой имеется.

3. Проанализируйте целевую аудиторию сайта: разбейте её на сегменты, опишите портрет пользователя (если заказчик не предоставил в брифе необходимую информацию, попробуйте самостоятельно разобраться с ЦА сайта).

4. Руководствуясь данными по анализу ЦА, пропишите пользовательские сценарии.

5. Проведите конкурентный анализ: составьте список конкурентов и проанализируйте их сайты – вы можете сделать это любым удобным для вас способом (например, вспомните, как вы анализировали сайты при выполнении домашнего задания внутри курса «Дизайн лендинга»).

6. Зафиксируйте плюсы и минусы: что вам понравилось на других сайтах, на что можно ориентироваться, какими элементами вы вдохновились, и что не понравилось, какие моменты вы точно исключите при создании дизайна для своего сайта.

7. Используя данные по анализу ЦА и сайтов конкурентов, спроектируйте структуру будущего промо сайта в виде схемы.

8. Примерно определитесь с настроением сайта: начните собирать референсы и мудборд, подумайте над стилистикой, цветовой гаммой и настроением (более подробно данную тему мы затронем в следующем модуле).

ВАЖНО
По итогу у вас должна быть собрана презентация по всем пунктам, которые отмечены выше:
- цели и задачи сайта;
- сегментация ЦА и портрет пользователя;
- вывод по анализу конкурентов + ссылка на схему/график/таблицу/файл в Figma/файл в Adobe Illustrator/другое, где был проведен данный анализ;
- структура сайта;
- черновые наброски по дизайн-концепции.

ВАШ ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧАТЬ:
Ссылку на любой ресурс, откуда можно скачать презентацию (формат .pdf.) + если необходимо, ваш рабочий файл (ai., psd. и т.д.) либо ссылка на Figma/другую платформу.

КРИТЕРИИ ПРОВЕРКИ ВАШЕЙ РАБОТЫ:
Наличие презентации и полнота материала. Возможна оценка от 0 до 10 баллов.
0 баллов – работы нет (не настроены доступы, невозможно посмотреть работу).
10 баллов – презентация есть, и материал собран в максимально полном объёме. Список необходимых материалов смотрите выше в разделе «Важно».

II. ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Вторая неделя работа над самим дизайном сайта: согласованную концепцию дизайна необходимо перенести на утверждённый прототип.

ВАШ ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧАТЬ:
Ссылку на Figma с вашим проектом, где собраны:
- прототип;
- мудборд;
- референсы;
- финальный сайт.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВАШЕЙ РАБОТЫ:
1. Насколько удачно перенесена концепция дизайна на прототип:
10 баллов – работа есть, концепция удачно ложится на структуру сайта, присутствуют улучшения изначальной структуры
9 баллов – работа есть, концепция удачно ложится на изначальную структуру сайта
5 баллов – работа есть, концепция неудачно ложится на изначальную структуру сайта
0 баллов – работы нет
2. Насколько работа решает задачи брифа:
10 баллов – работа есть и дизайн полностью решает задачи брифа и соответствует материалу
8 баллов – работа есть, но дизайн только отчасти решает задачи брифа
5 баллов – работа есть, но дизайн не решает задачи брифа/не соответствует материалу
0 баллов – работы нет

3. Насколько креативно и интересно выполнена задача по дизайну:
10 баллов – работа есть, дизайн креативный и интересный + есть необычный подход/нетривиальное решение задачи брифа
9 баллов – работа есть, дизайн креативный и интересный
5 баллов – работа есть, но дизайн слишком поверхностный
0 баллов – работы нет

III. ЧТО НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Третья неделя. Ваше домашнее задание состоит из двух основных этапов:
- адаптация сайта под 1000/768/360 px;
- оформление презентации проекта на Behance.

ПЕРВЫЙ ЭТАП. АДАПТАЦИЯ САЙТА ПОД 1000/768/360

На что обратить внимание:
- Фреймы с адаптивными элементами. Создайте фреймы 1000px, 768px и 360px, включающие адаптивные элементы.
- Системы сеток и отступов. Создайте сетки для адаптива под 1000px, 768px и 360px.
- Autolayout и Constraints. Включите в проект компоненты с autolayout и элементы с настройкой constraints.
- Организуйте стили шрифта и цвета.
- Шапка и подвал. Создайте header и footer для основных размеров экранов (1000px, 768px и 360px).

ВТОРОЙ ЭТАП. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОЕКТА НА BEHANCE

На что обратить внимание:
- Последовательность структуры изложения: тезисы по проекту, подкрепленные графикой.
- Мокапы или другая графика, которая позволяет выгодно представить ваш дизайн.
- Объяснение дизайн-идеи: скетчи, поэтапная раскладка, комментарии по ходу решения задач.
- Анимация с демонстрацией сайта.
- Использование дополнительных материалов: фото, видео-контента, анимации.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ РАБОТЫ:

Корректный адаптивный дизайн (0 – отсутствие работы, 10 – созданы корректные адаптивы для вертикального и горизонтального планшета и мобайла).
Оригинальность дизайн-идеи (0 – отсутствие работы, 10 – интересный креативный дизайн с нестандартным решением).
Оригинальность подачи (0 – отсутствие работы, 10 – интересная креативная подача с нестандартным решением).

ВАШ ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ ДОЛЖЕН ВКЛЮЧАТЬ:

Ссылку на любой ресурс, откуда можно скачать все материалы: адаптивы сайта + ссылка на проект на Behance.
Напоминаем, что это финальный этап работы по дипломному проекту в рамках первой специализации. Подготовьте и загрузите ссылку на проект в форму для ответа.

Что должен содержать ваш ответ:
1. Презентация – желательно в PDF.
2. Любые комментарии по вашей работе, которые могут дополнить ваш проект.

На что обратить внимание перед отправкой работы:
1. Презентация содержит все необходимые элементы по проекту.

2. Учтены все комментарии, которые вы получили в процессе работы над проектом. Пропишите, какие правки вы внесли в финальный проект, а с чем не согласились. Аргументируйте своё решение.
После защиты проекта сделайте страничку на Behance/лендинг с проектом/страничку в Notion. Это будет готовый кейс для портфолио.

Оценивание:
За дипломный проект вы можете получить от 0 до 5 баллов, где 0 – нет работы / доступа к работе, 5 – работа выполнена отлично.

IV. ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП ДЕМОНСТАРАЦИОННОГО ЭКЗАМЕНА. ВНЕСИТЕ ВСЕ КОРРЕКТИРОВКИ И СОБЕРИТЕ ПОЛНЫЙ МАКЕТ САЙТА В FIGMA.

КАК БУДЕТ ПРОХОДИТЬ ЗАЩИТА
Защита в формате заранее записанного скринкаста, с отрепетированной презентацией.
Важных принципы подготовки презентации:
- У презентации есть структура, она выстроена в цельный рассказ.
- Презентация укладывается в тайминг 5 мин.
- В своём рассказе вы стараетесь управлять вниманием аудитории.
- Перед предзащитой вы отрепетировали свою презентацию.

КАК ПОДГОТОВИТЬ СКРИНКАСТ С ПРЕЗЕНТАЦИЕЙ
ТРЕБОВАНИЯ К ЗАПИСИ ВИДЕОПРЕЗЕНТАЦИИ
1. Окно экрана, в котором демонстрируется презентация, должно занимать максимальное пространство.
2. Если вы акцентируете внимание на нечитаемых или мелких элементах, во время повествования увеличивайте их до «читаемого» масштаба.
3. Поверх или рядом с окном презентации должно присутствовать окошко докладчика, но оно не должно перекрывать материал.
4. Если в используемом для записи инструменте есть панель управления, она также не должна мешать просмотру проекта.
5. Защита укладывается в 10 минут.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПОДГОТОВКЕ К ЗАПИСИ
КАКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ЗАПИСИ ПРОЩЕ ВСЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?
Вы можете использовать любой удобный инструмент. На наш взгляд, один из простых способов записать себя, одновременно демонстрируя портфолио — Bandicam. Мини-инструкция как пользоваться сервисом.

ЧТО ЗАГРУЖАТЬ В ФОРМУ ДЛЯ ОТВЕТА?
Ссылку на ваш проект в Figma.
Видеозапись скринкаста.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ:
По каждому из критериев вы можете получить оценку от 0 до 2, где, 0 – работа не выполнена, 1 – требуется доработка, 2 – работа выполнена отлично.

Юзабилити – насколько удобно пользоваться интерфейсом с точки зрения пользователя.
Дизайн – насколько дизайн соответствует современным трендам, насколько продуман визуал.
Креативность – какая идея и концепция заложена в интерфейс.

Общие критерии оценки

1. Цели и задачи сайта

3 балла — цели и задачи полные и отлично выполнены;

2 балла — в целях и задачах частично отсутствуют какие-либо элементы, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл — цели и задачи недостаточны и поверхностны, нуждаются в значительной доработке;

0 баллов — цели и задачи сайта отсутствуют.

2. Анализ ЦА

3 балла — анализ ЦА полный, выполнена сегментация ЦА и описан портрет пользователя;

2 балла — анализ ЦА выполнен хорошо, требуются незначительные доработки и уточнение деталей по сегментации ЦА и портрету пользователя;

1 балл — анализ ЦА недостаточный и поверхностный, отсутствуют сегментация ЦА или портрет пользователя, нуждается в значительной доработке;

0 баллов — анализ ЦА отсутствует.

3.Пользовательский сценарий

3 балла — пользовательский сценарий полный и выполнен отлично;

2 балла — пользовательский сценарий выполнен хорошо, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл — пользовательский сценарий недостаточный и поверхностный, нуждается в значительной доработке;

0 баллов — пользовательский сценарий отсутствует.

4.Конкурентный анализ

3 балла — конкурентный анализ полный и выполнен отлично, рассмотрены минимум 3 конкурента;

2 балла – конкурентный анализ выполнен хорошо, рассмотрены 3-2 конкурента, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл – конкурентный анализ недостаточный и поверхностный, разобран только один конкурент, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – конкурентный анализ отсутствует.

5. Структура сайта

3 балла – структура сайта понятная и логичная, контент отлично структурирован;

2 балла – структура сайта понятная, контент в большей степени структурирован, требуются незначительные доработки и уточнение деталей;

1 балл – структура сайта нелогичная, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – структура сайта отсутствует.

6. Мудборд и референсы

3 балла – мудборд креативный и уникальный, есть необычный подход;

2 балла – мудборд интересный, нужны незначительные доработки;

1 балл – мудборд поверхностный и нуждается в значительной доработке;

0 баллов – мудборд отсутствует.

7. Концепция дизайна

3 балла – концепция креативная и уникальная, есть необычный подход дизайн полностью решает задачи брифа и удачно ложится на структуру сайта;

2 балла – концепция интересная, хорошо ложится на структуру сайта, в большей степени решает задачи брифа, но нужны незначительные доработки;

1 балл – концепция поверхностная, неудачно ложится на структуру сайта и/или в меньшей степени решает задачи брифа, нуждается в значительной доработке;

0 баллов – концепция отсутствует.

8. Финальный прототип

3 балла – прототип креативный, решает потребности пользователя, есть выстроенная навигация и переходы между внутренними страницами, контент структурированный, приятный визуально с точки зрения композиции, выбранных цветов и типографики;
2 балла – прототип интересный, в большей степени решает потребности пользователя, есть выстроенная навигация и переходы между внутренними страницами, контент в большей степени структурирован и визуально приятен, нужны незначительные доработки;
1 балл – прототип недостаточный и поверхностный, в меньшей степени решает потребности пользователя, контент мало структурирован, нуждается в значительной доработке;
0 баллов – прототип отсутствует.

9. Адаптивы

3 балла – созданы корректные адаптивы на десктоп, планшет и мобайл;
2 балла – адаптивы на десктоп, планшет и мобайл выполнены хорошо, требуются незначительные доработки;
1 балл – адаптивы выполнены не в полном объеме и нуждаются в значительной доработке;
0 баллов – адаптивы отсутствуют.

12. Базовый UI Kit

3 балла – UI Kit содержит все базовые элементы сайта;
2 балла – UI Kit требует незначительных доработок;
1 балл – UI Kit нуждается в значительной доработке;
0 баллов – UI Kit отсутствует.

13. Презентация проекта

13.1. Качество сверстанной презентации

3 балла – презентация полная, сверстана качественно, присутствует нестандартное оформление/анимация/ключевые элементы и пр., учтены все комментарии, полученные на этапе предзащиты;
2 балла – презентация полная, нужны незначительные доработки, не хватает пары деталей для раскрытия темы (например, необходимо подкорректировать темпоритм и цвет);
1 балл - презентация неполная и недостаточно раскрывает дизайн, сверстана некачественно, нужна доработка;
0 баллов – презентация отсутствует.

13.2 Кейс для портфолио на Behance

3 балла – техническое и визуальное оформление кейса креативное и отличное, структура изложения последовательная, тезисы подкреплены графикой, объяснение дизайн-идеи и анимация с демонстрацией сайта присутствуют;
2 балла – техническое и визуальное оформление кейса интересное, структура изложения последовательная, требуются незначительные доработки;
1 балл – кейс поверхностный и недостаточный, нуждается в значительной доработке;
0 баллов – кейс отсутствует.

VII. Завершение обучения по Программе

Лицам, завершившим обучение по Программе и достигших целевого уровня сформированности цифровых компетенций по результатам итоговой оценки и прошедших итоговую аттестацию, присваивается дополнительная ИТ-квалификация, установленная Программой.

При освоении Программы параллельно с получением высшего образования диплом о профессиональной переподготовке выдается не ранее получения соответствующего документа об образовании и о квалификации (за исключением лиц, имеющих среднее профессиональное или высшее образование).

Лицам, не прошедшим итоговую аттестацию или получившим на итоговой аттестации неудовлетворительные результаты, а также лицам, освоившим часть Программы и (или) отчисленным из образовательной организации высшего образования, реализующей Программу,

выдается справка об обучении или о периоде обучения по образцу, самостоятельно устанавливаемому образовательной организацией высшего образования.

VIII. Составители Программы

Сухорукова Юлия Евгеньевна, эксперт управления научной деятельности;

Филюшина Кристина Эдуардовна, д.э.н., доцент, директор института дистанционного образования, руководитель цифровой кафедры;

Шадейко Николай Ромальдович, к.э.н., доцент, директор института непрерывного образования;

Кузьмин Виталий Сергеевич, руководитель проектов ООО «Студия 15», операционный директор ООО «CRM».

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель программы: Сухорукова Юлия Евгеньевна, эксперт управления научной деятельности

_____ Ю.Е. Сухорукова

Директор ИНО-ТГАСУ

_____Н.Р. Шадейко