

УТВЕРЖДЕНО

приказом генерального директора
АНО ДПО «Эксперт-Образование»

от «03» марта 2026 г.

№ 2026.01



Дополнительная Профессиональная Программа
Профессиональная Переподготовка
«Дизайнер визуальных коммуникаций»

Кемерово 2026

Оглавление

1. Общие положения	3
2. Планируемые результаты освоения программы	4
3. Учебно-тематический план и содержание программы.....	4
4. Формы Аттестации И Документ Об Обучении.....	7
5. Организационно-Педагогические Условия	8
6. Заключение	9

1. Общие положения

1.1. Наименование программы

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Дизайнер визуальных коммуникаций».

1.2. Вид программы

Профессиональная переподготовка. Программа направлена на получение компетенций, необходимых для выполнения нового вида профессиональной деятельности.

1.3. Объем программы

252 академических часа.

1.4. Требования к уровню образования обучающихся (Входные требования)

К освоению программы допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Основной квалификацией слушателей является «Графический дизайнер».

Программа также предназначена для специалистов со смежной квалификацией в области визуальных, коммуникационных и цифровых технологий, включая: «Специалист по рекламе», «Маркетолог», «SMM-специалист», «Web-разработчик», «Художник-оформитель», а также представителей родственных профессий — копирайтеров, фотографов, продакт-менеджеров, PR-специалистов, педагогов и предпринимателей, стремящихся расширить свою профессиональную компетенцию в сфере визуальных коммуникаций.

Программа направлена на приобретение новой квалификации, необходимой для выполнения нового вида профессиональной деятельности в соответствии с требованиями современного рынка труда.

1.5. Срок освоения

От 3 до 6 месяцев в зависимости от формы обучения (очная, заочная, очно-заочная).

1.6. Присваиваемая квалификация

«Дизайнер визуальных коммуникаций» (или «Графический дизайнер», в соответствии с лицензией образовательной организации).

2. Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы слушатель приобретает профессиональные компетенции.

Знать:

- Теоретические основы дизайна: историю, стили, направления и современные тренды;
- Законодательные нормы РФ в сфере интеллектуальной собственности, авторского права и использования лицензионного контента;
- Технические требования к подготовке макетов для печати (препресс) и цифровой среды (web, mobile);
- Принципы инклюзивного дизайна и доступности цифровой среды;
- Основы бренд-менеджмента и построения айдентики.

Уметь:

- Проводить брифинг и выявлять потребности заказчика;
- Разрабатывать концепцию визуального решения на основе маркетинговых задач;
- Работать в профессиональном программном обеспечении (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma);
- Создавать композиционно грамотные макеты, используя принципы модульной сетки, типографики и колористики;
- Готовить файлы к передаче в производство или разработку;
- Презентовать свою работу и аргументированно отстаивать дизайн-решения.

Владеть:

- Навыками работы с растровой и векторной графикой;
- Навыками прототипирования интерфейсов;
- Навыками поиска и легального использования референсов и стоковых материалов;
- Навыками тайм-менеджмента в проектной деятельности.

3. Учебно-тематический план и содержание программы

Модуль 1. Введение в профессию и дизайн-мышление (20 часов)

Тема 1.1. Дизайн как отрасль и профессия. Рынок труда, специализации, перспективы развития.

Тема 1.2. Основы дизайн-мышления. Этапы процесса: эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототипирование, тестирование.

Тема 1.3. Работа с заказчиком. Составление и анализ брифа. Управление ожиданиями.

Тема 1.4. История дизайна и стилей. От модернизма до цифрового минимализма.

Практическое задание: Анализ рынка и выбор ниши. Декомпозиция успешного кейса.

Модуль 2. Композиция и формообразование (30 часов)

Тема 2.1. Основы композиции. Статика и динамика. Симметрия и асимметрия.

Тема 2.2. Модульные сетки. Построение сетки для печати и веба. Золотое сечение в дизайне.

Тема 2.3. Визуальная иерархия. Управление вниманием пользователя.

Тема 2.4. Работа с пространством. Воздух в макете. Группировка элементов.

Практическое задание: Разработка композиционных решений для различных форматов (постер, баннер, экран).

Модуль 3. Колористика и психология цвета (24 часа)

Тема 3.1. Цветовые модели (RGB, CMYK, Pantone). Особенности восприятия цвета на разных носителях.

Тема 3.2. Цветовой круг Иттена. Гармонические сочетания. Контрасты.

Тема 3.3. Психология цвета в маркетинге и брендинге. Культурные коды цвета.

Тема 3.4. Доступность цвета. Проверка контрастности для людей с особенностями зрения.

Практическое задание: Разработка цветовой палитры проекта. Проверка на доступность.

Модуль 4. Типографика и верстка (36 часов)

Тема 4.1. Классификация шрифтов. История шрифта. Выбор шрифтовой пары.

Тема 4.2. Микротипографика. Кернинг, трекинг, интерлиньяж, висячие строки.

Тема 4.3. Верстка текста. Читаемость и разборчивость. Работа с длинными текстами.

Тема 4.4. Типографика в интерфейсах. Веб-шрифты, лицензирование шрифтов.

Практическое задание: Типографический плакат. Верстка многостраничного документа.

Модуль 5. Растровая графика и обработка изображений (40 часов)

Инструментарий: Adobe Photoshop (или аналог).

Тема 5.1. Интерфейс и базовые настройки. Работа со слоями и масками.

Тема 5.2. Ретушь и цветокоррекция. Инструменты восстановления.

Тема 5.3. Работа с выделением и композитинг.

Тема 5.4. Подготовка изображений для веба и печати. Экспорт форматов.

Практическое задание: Обработка серии фотографий для коммерческого использования. Создание коллажа.

Модуль 6. Векторная графика и логотипирование (40 часов)

Инструментарий: Adobe Illustrator / CorelDraw (или аналог).

Тема 6.1. Векторная математика. Кривые Безье. Инструменты рисования.

Тема 6.2. Разработка логотипа. Этапы: скетчинг, векторизация, построение сетки.

Тема 6.3. Айдентика. Разработка фирменного стиля (визитки, бланки, мерч).

Тема 6.4. Техническое задание на логотип. Отрисовка черно-белой и цветной версии.

Практическое задание: Разработка логотипа и элементов фирменного стиля для вымышленного бренда.

Модуль 7. Дизайн цифровой среды и интерфейсов (30 часов)

Инструментарий: Figma.

Тема 7.1. Основы UX/UI. Пользовательские сценарии. Wireframing.

Тема 7.2. Работа в Figma. Компоненты, автолейауты, стили.

Тема 7.3. Прототипирование и анимация интерфейсов.

Тема 7.4. Передача макета в разработку. Спецификации для программистов.

Практическое задание: Проектирование и дизайн лендинга или мобильного приложения.

Модуль 8. Правовые и этические основы деятельности дизайнера (12 часов)

Тема 8.1. Авторское право в РФ. Регистрация прав. Договоры с заказчиком.

Тема 8.2. Лицензии на контент. Стоки, шрифты, изображения. Риски использования пиратского ПО и контента.

Тема 8.3. Профессиональная этика. Плагиат, референсы, заимствования.

Тема 8.4. Этика в дизайне. «Темные паттерны», манипуляции, социальная ответственность.

Практическое задание: Составление договора на оказание услуг. Поиск легального контента для проекта.

Модуль 9. Бизнес-навыки и продвижение дизайнера (10 часов)

Тема 9.1. Формирование стоимости услуг. Почасовая оплата vs проектная.

Тема 9.2. Поиск клиентов. Биржи, соцсети, нетворкинг.

Тема 9.3. Личный бренд дизайнера.

Тема 9.4. Тайм-менеджмент и профилактика выгорания.

Практическое задание: Расчет стоимости проекта. План личного продвижения.

Модуль 10. Итоговая аттестация и защита портфолио (10 часов)

Тема 10.1. Сборка портфолио. Отбор работ, кейс-стади, оформление презентации.

Тема 10.2. Подготовка к защите. Самопрезентация.

Тема 10.3. Защита выпускной квалификационной работы.

Практическое задание: Комплексный проект (брендбук + серия макетов + интерфейс), защита перед комиссией.

4. Формы Аттестации И Документ Об Обучении

4.1. Система оценки

В процессе обучения используется рейтинговая система. Каждый модуль завершается практическим заданием, которое оценивается преподавателем по критериям: соответствие брифу, техническое исполнение, оригинальность, соблюдение норм.

Допуск к итоговой аттестации предоставляется при выполнении не менее 90% практических работ курса.

4.2. Итоговая аттестация

Проводится в форме защиты выпускного проекта. Слушатель представляет портфолио, содержащее не менее 3 разноплановых кейсов (например: логотип, верстка буклета, дизайн интерфейса).

Критерии оценки выпускной работы:

- Комплексность решения задачи;
- Профессиональное владение инструментами;
- Соблюдение правовых норм (лицензии, авторство);
- Качество презентации и аргументации.

4.3. Выдаваемый документ

Лицам, успешно прошедшим итоговую аттестацию, выдается Диплом о профессиональной переподготовке установленного образца, дающий право на ведение нового вида профессиональной деятельности в сфере дизайна. В дипломе указывается присвоенная квалификация и объем программы (252 часа).

5. Организационно-Педагогические Условия

5.1. Кадровое обеспечение

Реализацию программы осуществляют преподаватели, имеющие высшее профессиональное образование по профилю «Дизайн» или смежным направлениям, а также документально подтвержденный опыт практической деятельности в дизайн-индустрии не менее 3 лет. Преподаватели специальных дисциплин должны регулярно проходить повышение квалификации (не реже 1 раза в 3 года).

5.2. Материально-техническое обеспечение

- Проектор и экран (или белая стена) для демонстрации презентаций и видео;
- Ноутбук преподавателя с доступом к Интернет;
- Наличие стабильного Wi-Fi;
- Раздаточные материалы: блокноты, ручки, бейджи, папка с методическими материалами;
- При онлайн-обучении используется платформа Zoom, MS Teams или аналогичная, с возможностью деления на мини-группы, опросов и демонстрации экрана.

5.3. Особенности реализации

Индивидуальный трек: возможность выбора специализации в рамках модулей (упор на веб или на печать).

Проектное обучение: все задания интегрированы в создание единого портфолио.

Этический кодекс: строгий запрет на использование чужих работ без указания авторства в учебных и коммерческих целях.

Поддержка выпускников: доступ к закрытому сообществу alumni для обмена вакансиями и опытом в течение 1 года после выпуска.

6. Заключение

Программа «Дизайнер визуальных коммуникаций: язык визуала» разработана в соответствии с профессиональными стандартами в области дизайна и информационных технологий. Она обеспечивает трансформацию специалиста из смежной области в квалифицированного дизайнера, способного решать комплексные бизнес-задачи.

Выпускник программы получает не только набор технических навыков, но и сформированное профессиональное мышление, понимание юридической ответственности и этических норм отрасли, что гарантирует его конкурентоспособность на рынке труда.