

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДА МОСКВЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КВАЛИФИКАЦИИ И СОДЕЙСТВИЯ ТРУДОУСТРОЙСТВУ  
«ПРОФЕССИОНАЛЬ»**

**ПРОГРАММА**

повышения квалификации (дополнительное профессиональное образование)  
**«UX/UI дизайн: проектирование интерфейсов»**  
(контактное обучение в электронной информационно-образовательной среде)  
(наименование программы)

**Цель:** получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности в сфере разработки дизайна пользовательских интерфейсов

**Планируемые результаты обучения:**

- овладение знаниями по анализу и проектированию пользовательского опыта, дизайну и прототипированию веб-страниц;
- формирование умений создавать информационную архитектуру сайта, прототип и интерфейс адаптивных веб-страниц

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

**Категория обучающихся:** граждане, направленные органами службы занятости  
**Форма обучения:** очно-заочная с использованием дистанционных образовательных технологий

**Минимальный уровень образования принимаемых на обучение:**  
среднее профессиональное образование (с навыками работы на персональном компьютере)

**Недельная нагрузка:** 30 часов

**Продолжительность обучения:** 5 недель

**Режим занятий:** 5 дней в неделю по 6 часов

№ п/п	Наименование учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)	Всего, час.	В том числе		Форма контроля
			Очное обучение	Заочное обучение теорет. занятия      практ. занятия	
1.	Этапы разработки и поддержки интернет-ресурсов. Назначение UX и UI дизайна	6	–	2      4	–
2.	Анализ пользовательских потребностей и юзабилити-тестирования	18	–	6      12	зачет
3.	Проектирование пользовательского опыта и создание информационной архитектуры	30	–	12      18	зачет
4.	Основы дизайна и прототипирования веб-страниц	24	–	6      18	зачет
5.	Разработка прототипа и интерфейса веб-страницы в программах Figma и Adobe Photoshop	64	–	18      46	зачет
6.	Консультации	2	–	2      –	–
7.	Итоговая аттестация	6	6	–      –	защита итоговой аттестационной работы*
<b>Итого:</b>		<b>150</b>	<b>6</b>	<b>46      98</b>	

\*Защита итоговой аттестационной работы осуществляется на заседании аттестационной комиссии в составе трех человек

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая программа «UX/UI дизайн: проектирование интерфейсов» предназначена для повышения квалификации граждан, направленных на обучение органами службы занятости, в ГБОУ ДПО Центр «Профессионал».

**На обучение принимаются лица, имеющие образование не ниже среднего профессионального с навыками работы на персональном компьютере.**

**Настоящая программа рекомендуется для лиц – уверенных пользователей персонального компьютера и сети Интернет.**

**Слушатели, принятые на обучение по очно-заочной форме обучения с использованием дистанционных образовательных технологий, должны иметь персональный компьютер с выходом в сеть «Интернет».**

Программа рекомендуется для уверенных пользователей персонального компьютера (навыки работы в программах MS Office) и сети «Интернет».

Учебный план повышения квалификации, рассчитанный на 150 часов, включая время, отведенное на консультации и итоговую аттестацию, включает 5 учебных дисциплин, состав и последовательность которых устанавливается, исходя из цели обучения и логики освоения учебного материала.

Организация учебного процесса предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: теоретические занятия, практические занятия, онлайн-лекции, вебинары и другие виды учебных занятий и учебных работ, определенные учебным планом. Заочные занятия проводятся в формате онлайн-лекций и вебинаров. В электронной информационно-образовательной среде ГБОУ ДПО Центр «Профессионал» слушатели самостоятельно изучают материалы (презентации, нормативные документы и пр.), а также выполняют задания, размещенные на электронных ресурсах учебного центра, в удобном для себя месте, имеющем необходимые условия для занятий (персональный компьютер с выходом в сеть «Интернет»).

На очное обучение в учебном плане отводится 6 часов, что составляет 1 день.

Освоение программы «UX/UI дизайн: проектирование интерфейсов» завершается итоговой аттестацией в форме защиты итоговой аттестационной работы.

Лицам, успешно освоившим программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдается удостоверение о повышении квалификации.

Выпускники по данному курсу востребованы в организациях различных сфер деятельности, занимающихся проектированием, юзабилити-исследованиями интерактивных пользовательских интерфейсов, обеспечивающих высокие эксплуатационные (эргономические) характеристики программных продуктов и систем. Специалисты данного профиля могут работать в офисе, удаленно или как фрилансеры, то есть частные специалисты, которых привлекают на определенные проекты.

## **ПЕРЕЧЕНЬ НОВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ, ФОРМИРУЮЩИХСЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

Слушатель, успешно освоивший программу курса «UX/UI дизайн: проектирование интерфейсов»,  
**должен знать:**

- роль аналитики в UX;
- определение целевой аудитории и персон;
- инструменты юзабилити-тестирования;
- основы разработки интерфейсов;
- принципы составления информационной архитектуры;
- типы модульных сеток и их назначение;
- основы композиции, типографики и теории цвета;
- принципы проектирования веб-страниц.

Слушатель, успешно освоивший программу курса «UX/UI дизайн: проектирование интерфейсов»,  
**должен уметь:**

- определять и сегментировать целевую аудиторию проекта;
- проводить юзабилити-тестирование;
- формировать информационную архитектуру сайта;
- разрабатывать интерфейсы;
- создавать прототипы веб-страниц;
- делать адаптивные варианты страницы.

## **Возможные наименования вакансий работодателей города Москвы**

UX/UI дизайнер, дизайнер пользовательских интерфейсов. Возможно осуществление профессиональной деятельности в формате самозанятости.

### **Компетенции, наиболее востребованные работодателями города Москвы**

- дизайн интерфейсов существующих и новых разделов сайта;
- проработка пользовательских сценариев;
- сбор требований, проведение исследований на предмет качества и удобства интерфейсов цифровых продуктов компании;
- проектирование, прототипирование новых функций;
- отрисовка макетов/мокапов/ создание кликабельных прототипов и графических элементов интерфейса;
- анализ существующих пользовательских интерфейсов, повышение юзабилити;