

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение  
высшего образования  
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»  
(Финансовый университет)

Омский филиал Финуниверситета

ОБСУЖДЕНО И ОДОБРЕНО

на Ученом совете Омского филиала/  
Протокол от 15.11.2024 № 17

УТВЕРЖДАЮ

Директор Омского филиала  
Г.В. Ивашкевич  
«18» ноября 2024 г.



**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

программы профессиональной переподготовки

**«Графический дизайн»**

<b>Требования к уровню образования слушателей</b>	Граждане, имеющие среднее профессиональное и(или) высшее образование. Студенты вузов (при предоставлении справки из деканата).
<b>Категория слушателей</b>	лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование
<b>Срок обучения</b>	256 часов, 5 месяцев
<b>Форма обучения</b>	Очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения
<b>Режим занятий</b>	8-10 часов в неделю

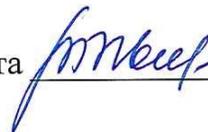
№ № п/п	Название дисциплины	Всего часов трудоемкости	В том числе				Самостоятельная работа	Форма контроля
			Аудиторные занятия *					
			Всего часов	из них				
				Лекции	Практические занятия			
1	Дисциплина 1. Профессия графический дизайнер	22	14	6	8	8		
2	Дисциплина 2. Дизайн-исследования	16	8	4	4	8		
3	Дисциплина 3. Теория дизайна	40	20	10	10	20		
4	Дисциплина 4. Основы создания дизайн-проекта	68	36	18	18	32		
5	Дисциплина 5. Брендинг в FMCG-сегменте	26	16	8	8	10		
6	Дисциплина 6. Дизайн интерфейсов	26	16	8	8	10		
7	Дисциплина 7. Создание IT-продуктов	26	16	8	8	10		
8	<b>ВСЕГО</b>	<b>224</b>	<b>124</b>	<b>62</b>	<b>62</b>	<b>100</b>		
9	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>32</b>	<b>4</b>			<b>28</b>	защита проектной работы	
10	<b>Общая трудоемкость программы</b>	<b>256</b>						

**Разработчик программы:** канд. экон. наук, доцент Ивашкевич Т.В.

Сведения о преподавателях, участвующих в реализации дополнительной профессиональной программы:

канд. экон. наук, доцент Ивашкевич Т.В.

Директор Омского филиала Финуниверситета  
«18» ноября 2024 г.



Т.В. Ивашкевич

\* С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

**Учебно-тематический план**  
**программы профессиональной переподготовки**  
**«Графический дизайн»**

№ п/п	Название дисциплины	Всего часов трудоемкости	В том числе				Самостоятельная работа <sup>‡</sup>	Форма контроля
			Аудиторные занятия <sup>†</sup>					
			Всего часов	из них				
				Лекции	Практические занятия			
1	<b>Дисциплина 1. Профессия графический дизайнер</b>	<b>22</b>	<b>14</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>8</b>		
	Тема 1.1. Что такое графический дизайн?	6	4	2	2	2		
	Тема 1.2. Основные программы для графического дизайнера	10	6	2	4	4		
	Тема 1.3. Принципы создания брифа на дизайн	6	4	2	2	2		
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 1	
2	<b>Дисциплина 2. Дизайн-исследования</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>		
	Тема 2.1. Метафора в графическом дизайне	8	4	2	2	4		
	Тема 2.2. Инструменты в дизайн-исследовании	8	4	2	2	4		
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 2	
3	<b>Дисциплина 3. Теория дизайна</b>	<b>40</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>		
	Тема 3.1. Колористика	8	4	2	2	4		
	Тема 3.2. Основы композиции	8	4	2	2	4		
	Тема 3.3. Шрифты	8	4	2	2	4		
	Тема 3.4. Типографика	8	4	2	2	4		
	Тема 3.5. Иллюстрация, фотография, графика	8	4	2	2	4		
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 3	
4	<b>Дисциплина 4. Основы создания дизайн-проекта</b>	<b>86</b>	<b>54</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>32</b>		
	Тема 4.1. Нейминг и основы интеллектуальной собственности	8	4	2	2	4		
	Тема 4.2. Айдентика	8	4	2	2	4		
	Тема 4.3. Упаковка	8	4	2	2	4		
	Тема 4.4. Рекламные материалы	8	4	2	2	4		
	Тема 4.5. Работа с мокапами	8	4	2	2	4		
	Тема 4.6. Юридические аспекты в работе дизайнера	8	4	2	2	4		
	Тема 4.7. Ведение проекта по дизайну	8	4	2	2	4		

<sup>†</sup> С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

<sup>‡</sup> В виде онлайн-курса

	Тема 4.8. Презентация дизайн-проекта	8	4	2	2	4	
	Тема 4.9. Оценка и анализ дизайн-проекта	8	4	2	2	4	
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 4, 5, 6
5	<b>Дисциплина 5. Брендинг в FMCG-сегменте</b>	26	16	8	8	10	
	Тема 5.1. Основы FMCG-брендинга	6	4	2	2	2	
	Тема 5.2. Разработка проекта в FMCG-сегменте	6	4	2	2	2	
	Тема 5.3. Ребрендинг проекта в FMCG-сегменте	6	4	2	2	2	
	Тема 5.4. Презентация проекта	10	6	2	2	4	
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 7
6	<b>Дисциплина 6. Дизайн интерфейсов</b>	26	16	8	8	10	
	Тема 6.1. Введение в дизайн интерфейсов	6	4	2	2	2	
	Тема 6.2. Методы и инструменты UX-исследователя	8	4	2	2	4	
	Тема 6.3. Проектирование пользовательского пути (CJM)	6	4	2	2	2	
	Тема 6.4. Прототипирование интерфейсных решений	6	4	2	2	2	
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 8
7	<b>Дисциплина 7. Создание IT-продуктов</b>	26	16	8	8	10	
	Тема 7.1. Основы проектного управления при создании IT-продуктов	6	4	2	2	2	
	Тема 7.2. Особенности управления IT-проектами в дизайне	6	4	2	2	2	
	Тема 7.3. UX/UI в дизайне	8	4	2	2	4	
	Тема 7.4. Тестирование. Введение в эксплуатацию продукта	6	4	2	2	2	
	<b>Промежуточная аттестация</b>						практич. раб. 9
	<b>ВСЕГО</b>	224	124	62	62	100	
	<b>Итоговая аттестация</b>	32	4			28	
	<b>Общая трудоемкость программы</b>	256	128	62	62	128	