

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Балтийский государственный технический университет  
«ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова**

**Управление дополнительного профессионального образования**



**УТВЕРЖДАЮ**  
Проректор по образовательной  
деятельности и цифровизации

А.Е. Шашурин

20 23 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
повышения квалификации**

**«Управление дизайн — проектами»**  
(форма обучения- очная с применением ДОТ, 42 часа,  
итоговая аттестация в форме теста)

**Авторы программы:**

Войко Ульяна Анатольевна – промышленный дизайнер, ведущий инженер НИЛ РиМС,  
Шматко Алексей Дмитриевич – декан факультета «Международного промышленного  
менеджмента и коммуникации», д.э.н., профессор,  
Болотова Ольга Владимировна – ведущий психолог, к. п. н., доцент,  
Карпенко Диана Алексеевна – начальник отдела, к. п. н., доцент,  
Сурина Виктория Алексеевна – заместитель начальника отдела по внешним связям,  
маркетингу и рекламе, преподаватель

**Эксперт, проводивший техническую экспертизу программы:**  
Ивановская Ю.В., специалист по учебно-методической работе УДПО

г. Санкт-Петербург  
2023

**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Балтийский государственный технический университет  
«ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова**

**Управление дополнительного профессионального образования**



УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по образовательной  
деятельности и цифровизации

А.Е. Шашурин

04 20 23 г.

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации  
**«Управление дизайн-проектами»**

**Цель:** формирование и/или совершенствование компетенций, позволяющих эффективно использовать дизайн для достижения целей в области управленческой деятельности.

**Категория слушателей:** к обучению по программе допускаются лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее профессиональное образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее профессиональное образование.

**Компетенции слушателей:** специалисты, выполняющим работы, связанные с дизайном; руководители бизнеса; руководители отделов маркетинга и рекламы; руководители различных структурных подразделений; специалисты по PR; государственные и муниципальные служащие; индивидуальным предприниматели.

**Форма обучения:** очная с применением ДОТ.

**Календарный учебный график:**

общий объём программы в часах – 42;

Из них:

аудиторных часов - 34;

обучение в дистанционном режиме - 8;

*Режим аудиторных занятий:*

часов в день - 4;

дней в неделю – 2.

Общая продолжительность реализации программы – 7 недель.

№ п/п	Наименование модулей	Всего часов	В том числе			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	Дистанционное обучение	
1.	Основные направления в дизайне	10	10	-	-	Тест
2	Дизайн и маркетинг	4	4	-	-	-
3	Художественная база для администратора	8	2	-	6	ПЗ
4	Психология в дизайне	4	4	-	-	-

5	Технические и кадровые вопросы	4	4	-	-	-
6	Практический модуль	10	4	4	2	ПЗ
7	Итоговая аттестация	2	-	2	-	Тест
	Итого:	42	28	6	8	

ПЗ – практическое задание

Шматко Алексей Дмитриевич,  
декан факультета «Международного  
промышленного менеджмента и коммуникации», д.э.н., профессор





**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
Балтийский государственный технический университет  
«ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова**

**Управление дополнительного профессионального образования**

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации  
«Управление дизайн-проектами»

№ п/п	Наименование модулей, тем	Всего часов	В том числе			Формы контроля
			Лекции	Практические занятия	Дистанционное обучение	
<b>1.</b>	<b>Основные направления в дизайне</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	-	-	<b>Тест</b>
1.1	Вводное занятие. Дизайн как эффективный инструмент управленческой деятельности	2	2	-	-	
1.2	Особенности и направления 2D дизайна. Графический и UX UI дизайн	2	2	-	-	
1.3	Интерьерный и средовой дизайн. Специфика отрасли	2	2	-	-	
1.4	Дизайн видео контента и анимации. Специфика отрасли	2	2	-	-	
1.5	Промышленный и 3D дизайн. Специфика отрасли	2	2	-	-	
<b>2.</b>	<b>Дизайн и маркетинг</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	-	-	-
2.1	Дизайн и маркетинг. Инструменты продвижения и продаж	2	2	-	-	
2.2	Фирменный стиль. Брендбук как нематериальный актив предприятия и инструмент управления рисками	2	2	-	-	
<b>3.</b>	<b>Художественная база для администратора</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	-	<b>6</b>	<b>ПЗ</b>
3.1	Основы колористики, композиции и типографики	8	2	-	6	
<b>4.</b>	<b>Психология в дизайне</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	-	-	-
4.1	Психология восприятия в дизайне	2	2	-	-	
4.2	Психологические особенности деловой	2	2	-	-	

	коммуникации в процессе управления дизайн-продуктами					
<b>5.</b>	<b>Технические и кадровые вопросы</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	
5.1	3D технологии будущего. Обучение кадров и модернизация процесса проектирования	2	2	-	-	
5.2	Техническое обеспечение работы дизайнера и особенности формирования отдела дизайна	2	2	-	-	
<b>6.</b>	<b>Практический модуль</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2 ПЗ</b>
6.1	Составление Технического задания (ТЗ)	4	2	2	-	ПЗ
6.2	Оформление рабочей презентации	6	2	2	2	ПЗ
<b>7.</b>	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>Тест</b>
	<b>Итого:</b>	<b>42</b>	<b>28</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	