

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Ливанов Дмитрий Викторович  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 19.03.2026 12:48:39  
Уникальный программный ключ:  
с6d909c49c1d2034fa3a00fedc4177732a702

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Московский физико-технический институт  
(национальный исследовательский университет)»

## ВЫПИСКА ИЗ ПРОТОКОЛА № 9

заседания учебно-методического совета от «24» апреля 2023

### ПОВЕСТКА:

Рассмотрение дополнительных общеобразовательных и профессиональных программ.

Проректор по учебной работе А. А. Воронов.

СЛУШАЛИ: Директора Физтех-школы прикладной математики и информатики  
А.М. Райгородского.

### ПОСТАНОВИЛИ:

Рекомендовать к утверждению в установленном порядке дополнительную программу  
повышения квалификации «UX/UI дизайнер».

Решение принято единогласно заочным голосованием.

Форма проведения заседания: заочная.

Председатель УМС МФТИ

А.А. Воронов

Ученый секретарь УМС  
МФТИ

М.В. Березникова

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования

«Московский физико-технический институт  
(национальный исследовательский университет)»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

д-р физ.-мат. наук



Д. В. Ливанов

«24 » апреля 2024 г.

**Дополнительная профессиональная программа  
Программа повышения квалификации**

**«UX/UI дизайнер»**

Москва 2023

## Оглавление

1. Рабочая группа	2
2. Профессиональные стандарты, учтённые в содержании программы	2
3. Квалификационные требования, учтённые в содержании программы	2
4. Описание перечня профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения	3
5. Цель программы	3
6. Планируемые результаты обучения по программе	4
7. Учебный план.	4
8. Календарный учебный график.	5
9. Рабочие программы (учебная программа)	5
10. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы	7
10.1. Требования к квалификации педагогических кадров/представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.	7
10.2. Требования к материально-техническим условиям.	8
10.3. Требования к информационным и учебно-методическим условиям.	8
10.4. Общие требования к организации образовательного процесса.	9
11. Формы аттестации и оценочные материалы по программе	10

## 1. Рабочая группа

С целью повышения качества дополнительной профессиональной программы (ДПП) с учетом требований профессиональных стандартов (ПС) в группу разработчиков входили\*:

**Райгородский Андрей Михайлович**

Доктор физико-математических наук, директор ФПМИ МФТИ

**Благодарный Евгений Владимирович**

Заведующий учебно-методической лабораторией инноватики ФПМИ МФТИ

**Иванова Анастасия Сергеевна**

Руководитель проектов учебно-методической лабораторией инноватики ФПМИ МФТИ

## 2. Профессиональные стандарты, учтённые в содержании программы

Настоящая дополнительная профессиональная программа (ДПП) разработана с учётом соответствующих ей профессиональных стандартов (ПС) из национального реестра профессиональных стандартов. Профессиональные стандарты (ПС), связанные с настоящей ДПП:

*ПС 06.025 - Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов*

Обобщённые трудовые функции (ОТФ) профессионального стандарта (ПС), соответствующие дополнительной профессиональной программе (ДПП) и уровни их квалификации\*\*:

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
код	наименование	уровень квалификации	наименование	код	уровень (подуровень) квалификации
А	Подготовка интерфейсной графики	3	Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	А/01.3	3
			Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	А/02.3	3

В	Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	5	Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	В/01.5	5
			Визуализация данных графических пользовательских интерфейсов	В/03.5	5
			Создание графического пользовательского интерфейса по концепции или по образцу уже спроектированной части интерфейса	В/04.5	5
С	Проектирование взаимодействия пользователя с системой	5	Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов	С/01.5	5
			Определение и сегментация пользователей по методам и (или) способам взаимодействия с программным продуктом	С/02.5	5

		Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта	C/03.5	5
		Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	C/04.5	5

Уровень квалификации отобранных ОТФ не превышает возможности ДПП, связанные, прежде всего, с уровнем квалификации деятельности, овладение или совершенствование которой предусмотрено ДПП, сроком ее освоения и исходным уровнем и направленностью (профилем) имеющегося у слушателей профессионального образования.

### 3. Квалификационные требования, учтённые в содержании программы

Квалификационные требования, учтённые в содержании программы, указаны в описании должностей единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих. Причём учтены требования должностей, указанных в дополнительных характеристиках соответствующих данной программе ОТФ (п. 2. настоящего документа), которые приведены в указанных в п. 2. настоящего документа профессиональных стандартах (ПС) в строке «ЕТКС или ЕКС». Квалификационные требования инкорпорированы в настоящий документ путём отсылки и являются его неотъемлемой частью.

### 4. Описание перечня профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения

Имеющаяся квалификация и (или) уровень образования (требования к слушателям):  
*Среднее профессиональное, высшее и незаконченное высшее образование.*

Компетенции представлены в соответствии с направлением подготовки (ФГОС ВО):

Перечень профессиональных компетенции (*описание, ПК*) представлен ниже. ПК характеризуются:

#### 01.03.02 «Прикладная математика и информатика (уровень бакалавриата)»

Перечень профессиональных компетенций, в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в результате обучения:

*способность собирать, обрабатывать и интерпретировать данные современных научных исследований, необходимые для формирования выводов по соответствующим научным исследованиям (ПК-1)*

*способность понимать, совершенствовать и применять современный математический аппарат (ПК-2)*

*способность осуществлять целенаправленный поиск информации о новейших научных и технологических достижениях в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет") и в других источниках (ПК-5)*

*способность к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программного обеспечения (ПК-7)*

## 5. Цель программы

Реализация программы повышения квалификации направлена на совершенствование/получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности/повышение профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

Целью реализации программы «UX/UI дизайнер» является освоение компетенций и приобретение навыков комплексного и эффективного использования инструментов UX/UI дизайна. Программа курса содержит большое количество практических кейсов и задач. Слушатели курса будут набирать свои портфолио дизайнера, начиная с финального проекта.

Курс позволяет сформировать и развить навыки: комплексного и эффективного использования инструментов UX/UI дизайна в практической работе; использования главных принципов UX и UI; применения правил работы с текстом; работы с Photoshop, Figma, Tilda; разработки адаптированных версий под разные устройства; расположения элементов и блоков на странице для максимального удобства для пользователя; использования близости, выравнивания, повтора и контраста для захвата внимания пользователя; работы с мобильной версией; создания рабочего сайта с нуля. Целевая аудитория курса: Nocode разработчики, продуктовые менеджеры, маркетологи, дизайнеры другого профиля, которым необходим UX и UI дизайн, как дополнительный инструмент.

В соответствии с Письмом Министерства образования и науки РФ от 22 апреля 2015 г. N ВК-1032/06 «О направлении методических рекомендаций», цель представляет собой осознанное представление (предвосхищение) результата деятельности.

## 6. Планируемые результаты обучения по программе

Выпускник должен обладать ПК, соответствующими видам деятельности (ВД).

п/п	Вид деятельности	Выпускник должен обладать следующими ПК:
1	Научно-исследовательская деятельность	способностью собирать, обрабатывать и интерпретировать данные современных научных исследований, необходимые для формирования выводов по соответствующим научным исследованиям (ПК-1)
		способностью понимать, совершенствовать и применять современный математический аппарат (ПК-2)
2	Проектная и производственно-техноло	способностью осуществлять целенаправленный поиск информации о новейших научных и технологических

	гическая деятельность	достижениях в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет") и в других источниках (ПК-5)
		способностью к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программного обеспечения (ПК-7)
3	Организационно-управленческая деятельность	способностью составлять и контролировать план выполняемой работы, планировать необходимые для выполнения работы ресурсы, оценивать результаты собственной работы (ПК-9)

Приведённая информация о цели и результатах обучения является основой для разработки рабочих программ, оценочных материалов и иных компонентов дополнительной профессиональной программы.

### 7. Учебный план.

№ п/п	Наименование модулей	Всего, час.	в том числе:				
			лекции и	практические занятия (семинары)	самостоятельная работа	контрольные задания	Форма контроля
1	Основы UX/UI	26	8	7	8	3	тестирование
2	Принципы UX/UI. Создание прототипа	32	8	10	11	3	тестирование
3	Работа с Tilda. Итоговый проект	30	7	8	12	3	<b>Итоговый проект</b>
	<b>Итого:</b>	<b>88</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	

Срок освоения настоящей программы повышения квалификации превышает минимально допустимый срок освоения 16 часов (либо другой установленный актуальными нормативными документами соответствующего Министерства срок) или равен ему.

### 8. Календарный учебный график.

	Обучение по установленной форме*: очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий															
	Количество академических часов: 88															
Порядковый № занятия (по горизонтали)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Лекции	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3
Практические занятия	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	0

Самостоятельная работа	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	4	0
Контрольные задания	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0

### 9. Рабочие программы (учебная программа)

№ п/п	Содержание обучения, наименование и тематика практических занятий (вебинаров), самостоятельных работы	Объем, ак.час.
	Модуль 1. Основы UX/UI	26
1	Что такое UX, что такое UI	5
	Лекция. Что такое UX, что такое UI	2
	Практическое занятие по теме лекции	1
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	0
2	Знакомство с основными программами дизайнера	5
	Лекция. Знакомство с Figma	1
	Практическое занятие по теме лекции	2
	Самостоятельная работа.	1
	Выполнение контрольных заданий.	1
3	Продолжение работы с Figma	6
	Лекция. Знакомство с Figma	1
	Практическое занятие по теме лекции	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	1
4	Типографика	4
	Лекция. Типографика	2
	Практическое занятие по теме лекции	1
	Самостоятельная работа.	1
	Выполнение контрольных заданий.	0
5	Основные принципы	6
	Лекция. Основные принципы	2

	Практическое занятие по теме лекции	1
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	1
	Модуль 2. Принципы UX/UI. Создание прототипа	32
6	Компоненты и автолейаут	4
	Лекция. Продвинутый функционал в Фигме (auto layout, компоненты) для более быстрой работы в программе.	2
	Практическое занятие по теме лекции	1
	Самостоятельная работа.	1
	Выполнение контрольных заданий.	0
7	Сетки, кнопки и иконки	6
	Лекция: Кнопки и иконки	2
	Практическое занятие по теме лекции	1
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	1
8	Собираем прототип лендинга	5
	Лекция: Собираем прототип лендинга	1
	Практическое занятие по теме лекции	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	0
9	Адаптивный дизайн, отрисовка состояния элементов	6
	Лекция: Адаптивный дизайн, отрисовка состояния элементов	1
	Практическое занятие по теме лекции	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	1
10	Работа с Photoshop	5
	Лекция. Работа с Photoshop	1
	Практическое занятие по теме лекции	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	0
11	Дизайн для прототипа	6

	Лекция: Дизайн для прототипа	1
	Практическое занятие. Дизайн для прототипа	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	1
	Модуль 3. Работа с Tilda	30
12	Знакомство с Tilda	6
	Лекция: Обсуждаем возможности программы, изучаем ее функционал в отношении стандартных блоков, подключения своих шрифтов	1
	Практическое занятие. Знакомство с Tilda	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	1
13	Tilda, создание лендинга	5
	Лекция: Tilda, создание лендинга	1
	Практическое занятие. Tilda, создание адаптивов	2
	Самостоятельная работа.	2
	Выполнение контрольных заданий.	0
14	Tilda, создание адаптивов	8
	Лекция: Tilda, создание адаптивов	1
	Практическое занятие. Tilda, создание адаптивов	2
	Самостоятельная работа.	4
	Выполнение контрольных заданий.	1
15	Создание анимации и подключение форм сбора данных, настройка кнопок	8
	Лекция. Создание анимации и подключение форм сбора данных, настройка кнопок	1
	Практическое занятие.	2
	Самостоятельная работа.	4
	Выполнение контрольных заданий.	1
16	Итоговые работы. Обсуждение и обратная связь по итогам работ	3
	Лекция	3
	Практическое занятие. Итоговые работы. Обсуждение и обратная связь по итогам работ	0
	Самостоятельная работа.	0
	Выполнение контрольных заданий.	0

Итого:	88
--------	----

*\* указываются модули программы и их содержание (тезисно). Лекции, практические занятия, самостоятельные работы, выполнение контрольных заданий (при наличии).*

Содержание дополнительной профессиональной программы направлено на достижение результатов её целей (планируемых результатов).

## 10. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной профессиональной программы

### 10.1. Требования к квалификации педагогических кадров/представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.

Требования к образованию педагогических и иных работников, а также (при наличии) требования к освоению ими дополнительных профессиональных программ, опыту работы в области профессиональной деятельности, соответствующей направленности ДПП:

*высшее образование, трудовой и (или) педагогический стаж от полугода, наличие опыта практической работы в сфере деятельности, совпадающей с направлением преподавания*

### 10.2. Требования к материально-техническим условиям.

Перечень кабинетов, лабораторий, мастерских, тренажеров и др., обеспечивающих проведение всех предусмотренных программой видов занятий:

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Система дистанционного обучения провайдера массовых открытых онлайн курсов	Лекции	Слушателю необходимо наличие доступа в сеть интернет, компьютер.  Преподавателю курса необходимо наличие доступа администратора курса на LMS-платформе к материалам курса.

1. Информационно-коммуникационная платформа дистанционных семинаров	2. Практические занятия (дистанционные семинары)	3. Слушателю необходимо наличие доступа в сеть интернет, компьютер. 4. Преподавателю курса необходимо оборудование для проведения дистанционных семинаров (вебинаров), качественный отказоустойчивый доступ в сеть интернет.
5. Система дистанционного обучения провайдера массовых открытых онлайн курсов	6. Самостоятельная работа	7. Наличие компьютера и доступа в сеть интернет.
8. Система дистанционного обучения провайдера массовых открытых онлайн курсов	9. Рубежный контроль,	10. Наличие компьютера и доступа в сеть интернет.

### 10.3. Требованиям к информационным и учебно-методическим условиям.

#### Основная литература

11. Джон Уокенбах, «Microsoft Excel 2013. Библия пользователя»,
12. Нир Эяль, «На крючке. Как создавать продукты, формирующие привычки»
13. Сюзан Уэйншенк, «100 главных принципов дизайна. Как удерживать внимание»
14. Adam Wathan, Steve Schoger, «Refactoring UI»
15. Расс Унгер, Кэролайн Чендлер, «UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия»
16. Аарон Уолтер, «Эмоциональный веб-дизайн»
17. Илья Бирман, «Пользовательский интерфейс»
18. Артём Горбунов, «Типографика и верстка»
19. Robert Fabricant, «User Friendly: How the Hidden Rules of Design are Changing the Way We Live, Work & Play», Cliff Kuang
20. Кирилл Егерев, «Этой кнопке нужен текст»,
21. Джон Уэлен, «Дизайн пользовательского опыта»

#### 10.4. Общие требования к организации образовательного процесса.

Форма обучения – очная, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

Режим обучения – 2 раз(а) в неделю по 3 академических часа.

Преподаватель проводит практические занятия: *в форме вебинаров с использованием платформы ZOOM*

Самостоятельная работа выполняется слушателем: *в удобном для слушателя режиме*

В Таблице ниже описаны образовательные технологии.

№ п/п	Вид занятия	Форма проведения занятий	Цель
1	Лекция	Изложение материала посредством лекций, обсуждение общих вопросов по тематике курса	Ознакомление слушателей с базовым материалом по тематике курса
2	Практические занятия	Выполнение практических заданий, получение обратной связи от преподавателя.	Практическое освоение теоретических знаний, а также углубление знаний по курсу
3	Самостоятельная работа	Самостоятельное изучение дополнительных материалов и литературы. Выполнение тренировочных тестов и заданий.	Углубление знаний по курсу.
4	Выполнение контрольных заданий	Выполнение тестов	Практическое освоение теоретических знаний, контроль освоения материалов.

## 11. Формы аттестации и оценочные материалы по программе

Оценка качества освоения программы проводится по пятибалльной системе по результатам промежуточного контроля (тестирование), результатами выполненных проверочных заданий.

Слушатель считается аттестованным в случае положительных результатов работы (не менее 70% баллов от итоговой оценки) в процессе обучения. После аттестации слушатель получает оценку “отлично”, если набрано не меньше 80% баллов от возможного максимума, “хорошо”, если набрано не меньше 65%, “удовлетворительно”, если набрано не меньше 40%, в противном случае слушатель курс не сдает.

Результат тестирования, решения проверочных заданий выполняется преподавателем курса.

Составляющие процесса обучения, которые оцениваются в ходе обучения, и их вклад в итоговую оценку представлены в таблице 6

Таблица 6 – Составляющие процесса обучения

№ п/п	Основные показатели оценки	Вклад в итоговую оценку
1	Основной курс обучения на образовательной платформе	50%
2	Практические занятия	10%
3	Выполнение проверочных заданий и итоговой работы	40%

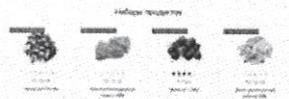
### Оценочные материалы:

1.

## Часть 1:

### ЧАСТЬ 1 ИКОНКИ

Часть 1



В файле есть кусок сайта, на нем 5 иконок. Нужно сделать 3 пака своих иконок, которые будут подходить по теме к подписям под ним, и расположить их так же, как в примере. То есть у вас будет 3 одинаковых фрейма как в примере, в каждом по 5 иконок. Один пак подобрать с цветными иконками, второй с залитыми цветом, третий с контурными (рядом с фреймом есть примеры таких иконок). На предыдущем занятии обсуждали основные принципы подбора иконок, в презентации к нему тоже есть информация об этом.

2. Повырезать фотографии людей в фотошопе всеми тремя методами, которые мы обсудили.  
<https://disk.yandex.ru/d/6ggPFPDROvjcXQ>

Тут две папки, Easy (те картинки, которые я обрабатывал на занятии), и Hard (новые, либо такого же уровня, либо посложнее). Для тренировки нужно сделать все разными способами:

Easy:

Девушка 1 - через quick selection tool

Девушка 2 - через RGB каналы

Окей - через векторную маску

Hard:

Девушка - quick selection

Мальчик - каналы

Мужчина 1 - quick selection/каналы

Мужчина 2 - quick selection/каналы

Пончики - векторная маска

Ракета - векторная маска

Каждый макет сохранить отдельным файлом в формате .psd.. На фон каждой картинке добавить слой темного цвета, чтобы сразу были видны проблемы с "ореолом" вокруг волос.

3. С учетом полученных знаний сделать лендинг на тильде.

Основное и главное требование - лендинг должен быть эстетичным и красивым (цвета, шрифты, основные принципы дизайна) и работающим (то есть он должен доносить конкретную идею, все блоки должны работать на эту идею)

Требования: 1) Можно либо перенести на тильду тот макет, который вы делали в фигме (о схеме переноса и требованиях к макету было подробно рассказано на последнем вебинаре), либо сделать новый сайт на любую тему.

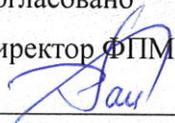
2) В лендинге должно быть не менее 5 блоков со всеми адаптивами. Адаптивы можно делать и с window контейнером и с grid и с автоскейлом. Добавьте блоки с карточками, иконками, изображениями.

3) Подобрать шрифтовую пару для заголовков и для основного текста.

4) Сделать хедер. Для этого можно воспользоваться каким-нибудь стандартным блоком из раздела "меню". Их можно настроить по своему усмотрению.

Согласовано

Директор ФПМИ, д.ф.-м.н.

  
\_\_\_\_\_ А.М. Райгородский

**Пояснительная записка  
к разработке и реализации дополнительной  
профессиональной программы повышения квалификации  
«UX/UI дизайнер»**

Целью реализации программы «UX/UI дизайнер» является освоение компетенций и приобретение навыков комплексного и эффективного использования инструментов UX/UI дизайна. Программа курса содержит большое количество практических кейсов и задач. Слушатели курса будут набирать свои портфолио дизайнера, начиная с финального проекта.

Целевая аудитория курса: Nocode разработчики, продуктовые менеджеры, маркетологи, дизайнеры другого профиля, которым необходим UX и UI дизайн, как дополнительный инструмент.

**Курс позволяет сформировать и развить навыки:**

- использования главных принципов UX и UI
- применения правил работы с текстом
- работы с Photoshop, Figma, Tilda
- разработки адаптированных версий под разные устройства
- расположения элементов и блоков на странице для максимального удобства для пользователя
- использования близости, выравнивания, повтора и контраста для захвата внимания пользователя
- работы с мобильной версией
- создания рабочего сайта с нуля

Программа рассчитана на 88 академических часов лекций и практики. Для поддержки обучающихся будут созданы чаты с преподавателями. В качестве контроля знаний слушатели выполняют проверочные задания и итоговый проект.

**Составители программы:**

**Райгородский Андрей Михайлович**

Доктор физико-математических наук, директор ФПМИ МФТИ

**Благодарный Евгений Владимирович**

заведующий учебно-методической лабораторией инноватики

**Иванова Анастасия Сергеевна**

руководитель проектов учебно-методической лаборатории инноватики ФПМИ

Директор ФПМИ

А.М. Райгородский

**КВАЛИФИКАЦИЯ И ОПЫТ ПРИВЛЕКАЕМОГО ПРЕПОДАВАТЕЛЬНОГО СОСТАВА ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «UX/UI ДИЗАЙНЕР»**

Ф.И.О. лектора, год рождения	Информация об образовании, полученном в соответствии с образовательными программами высшего профессионального образования, дополнительного образования (в т.ч. о наличии званий и ученых степеней) и т.д.	Место работы, занимаемая должность в настоящий момент, общий трудовой стаж, педагогический стаж	Опыт преподавания и консультирования по предмету, согласующемуся с направлением лота (перечислить), преподавательский стаж	Наличие опыта практической работы в отечественных и зарубежных организациях в сфере деятельности, совпадающей с направлением преподавания
<p>Иванова Анастасия Сергеевна</p> <p>Дата рождения 02.04.1984</p>	<p>Московский государственный университет культуры и искусств</p> <p>Место обучения г.Москва</p> <p>Период обучения 2001-2007гг</p> <p>Квалификация</p> <p>Специалист по связям с общественностью</p> <p>Место обучения</p> <p>Институт гуманитарного образования и информационных технологий</p> <p>Период обучения 2005-2010гг</p> <p>Квалификация</p> <p>Лингвист, преподаватель по специальности «Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»</p>	<p>ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ "МОСКОВСКИЙ ФИЗИКО- ТЕХНИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ)". 087-708- 009137</p> <p>Стаж работы с 08.02.2021 Педагогический стаж - 3 года</p>	<p>ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ И УПРАВЛЕНИЯ "КОЛЛЕДЖНЫЙ КОМПЛЕКС" 060-031-000097</p> <p>МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДСКОГО ОКРУГА БАЛАШИХА "СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА No 5" 060-010-000743</p>	<p>Общество с ограниченной ответственностью "Центр Компьютерного Обучения". 087- 103-144322</p> <p>АКЦИОНЕРНОЕ ОБЩЕСТВО "СОФТЛАЙН"</p> <p>АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "СОФТЛАЙН ЭДЮКЕЙШН"</p>

