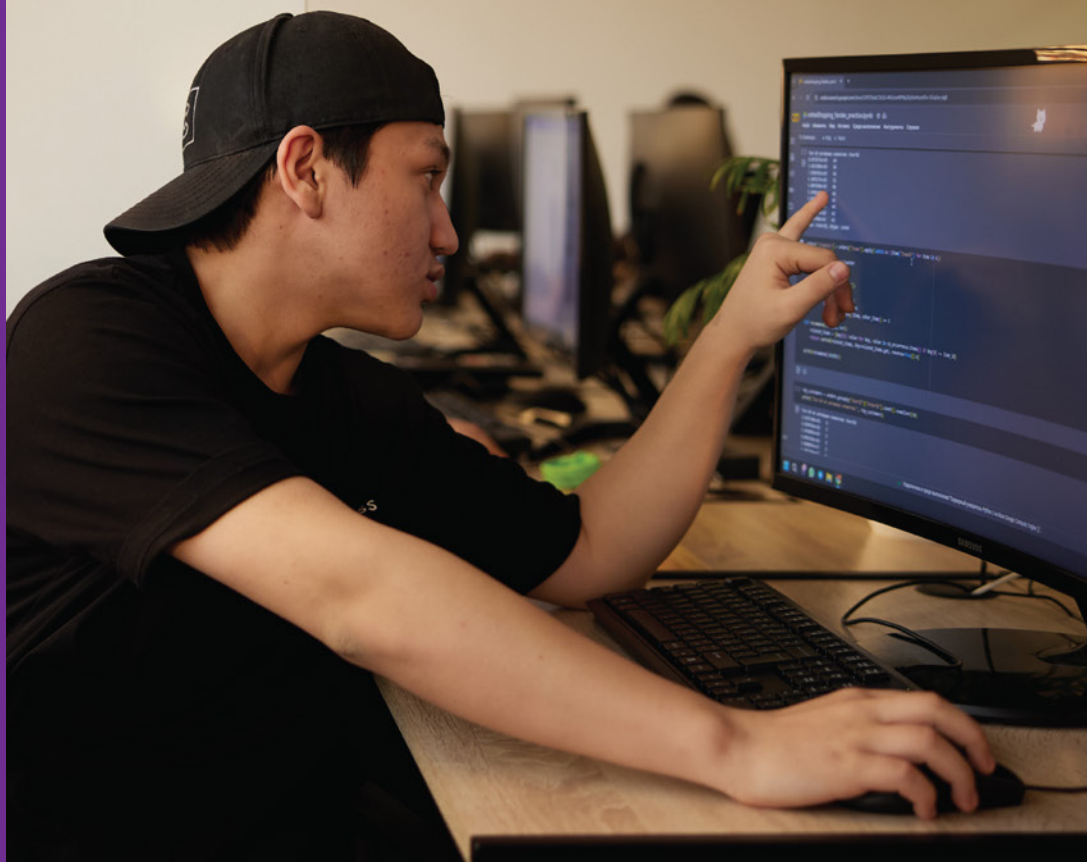


Compass  
College

Art & Design  
Professions



Департамент

**ПРОДУКТОВЫЙ ДИЗАЙН И IT**



Привет всем!

**Меня зовут Арген Бекитаев и я являюсь Главой Департамента “Продуктовый Дизайн и IT”**

Продуктовый дизайн и IT - это среда, где рождаются решения, меняющие повседневную жизнь. Это сфера, где технологии соединяются с мышлением, а креативность с аналитикой. В департаменте Продуктового дизайна и IT Компас Колледжа мы готовим специалистов, способных создавать востребованные цифровые продукты, работать в команде, быстро адаптироваться к изменениям и брать на себя ответственность за результат.

Практика - основа подхода. Студенты второго курса уже работают с реальными кейсами от IT-компаний, участвуют в хакатонах, проходят стажировки и разрабатывают собственные MVP. Мы поощряем инициативу, учим тестировать идеи, анализировать фидбек и доводить проекты до результата.

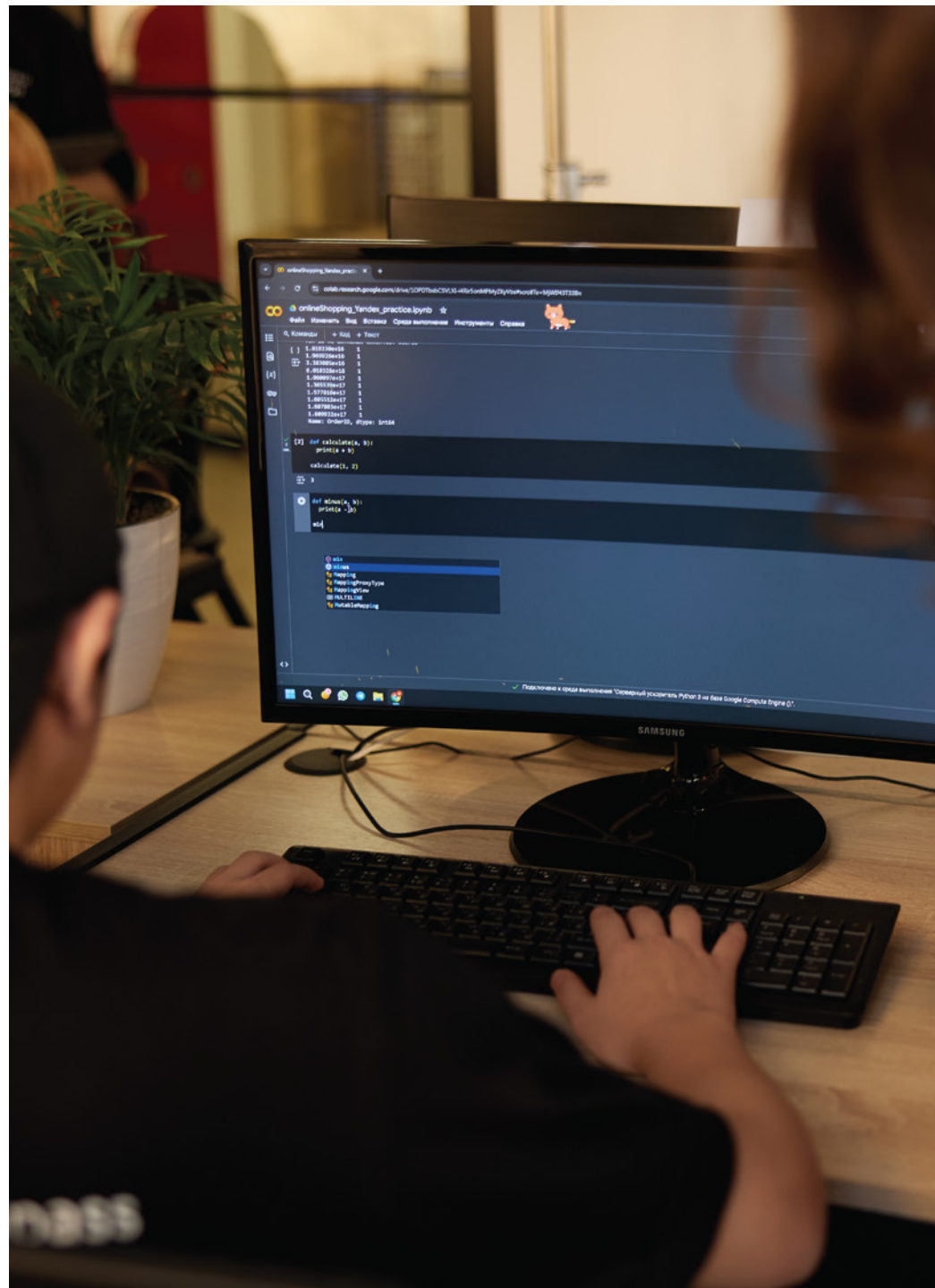
Преподаватели департамента - это специалисты с опытом работы в индустрии: разработчики, дизайнеры, продакт менеджеры. Они не просто передают знания - они сопровождают студентов в профессиональный мир, помогают выстроить портфолио и определить вектор развития.

Обучение в Компас Колледже - это не только получение технических навыков. Это среда, где формируются профессиональные амбиции, появляется уверенность в себе и возникает реальное понимание индустрии.

Мы готовим студентов, которые готовы к вызовам, умеют быстро учиться и создавать полезные цифровые решения. И именно такие специалисты сейчас нужны рынку.



С уважением,  
Арген Бекитаев  
Глава департамента Продуктовый Дизайн и IT  
Compass College







## О КОМПАС КОЛЛЕДЖЕ

**Компас Колледж** - место, где рождаются креативные лидеры с глобальным мышлением!

Компас Колледж - первый колледж искусств и дизайн профессий в Центральной Азии, который предоставляет средне-профессиональное образование в области [Дизайна интерьера](#), [Графического дизайна](#), [Дизайна одежды](#), [Визуальных медиа: Кинопроизводство и Анимация](#), [Продуктового Дизайна](#) и [Информационных Технологий](#).

Мы верим, что каждый студент - это творец будущего, который уже сегодня меняет мир вокруг.

В Компас Колледже вы не просто получаете знания - вы раскрываете свой потенциал, находите свой уникальный голос и учитесь превращать самые смелые идеи в реальные проекты.

Здесь вы найдете не только образование, но и вдохновение, поддержку и уверенность, необходимые для больших достижений.

## МИССИЯ И ЦЕННОСТИ

*В мире, где креативные индустрии становятся двигателем экономики, Компас колледж готовит новое поколение создателей - тех, кто не боится мыслить масштабно и менять правила.*

**Наша миссия:** Мы направляем поколение осознанных креаторов к дизайну будущего.

**Наше видение:** Стать признанным лидером в сфере креативного образования в Центральной Азии, формирующим новое поколение креаторов и новаторов, способных преобразовывать мир с помощью устойчивых и социально значимых решений.

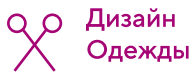
### Наши ценности:

- Поддерживать свободу самовыражения
- Создавать безопасное пространство
- Развивать любопытство к обучению

## ПРОГРАММЫ ОБУЧЕНИЯ:



Дизайн  
Интерьера



Дизайн  
Одежды



Графический  
Дизайн



Визуальные медиа:  
Кинопроизводство



Визуальные медиа:  
Анимация



Продуктовый дизайн и  
Информационные технологии

Выбирая одно из направлений, вы становитесь частью профессионального сообщества, которое создает будущее креативных индустрий.

Начните свой путь в профессию вместе с Компас Колледж!

## ПОЧЕМУ КОМПАС КОЛЛЕДЖ?

1

### ПРЕПОДАВАТЕЛЬСКИЙ СОСТАВ - ЭКСПЕРТЫ И ЛИДЕРЫ ОТРАСЛИ

Наши преподаватели - признанные специалисты с многолетним опытом работы в своих сферах. Они не только делятся теоретическими знаниями, но и привносят в обучение практический опыт, актуальные тренды и реальные кейсы. Благодаря этому наши студенты получают качественное образование, соответствующее требованиям современного рынка.

### СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА

Компас колледж оснащен всем необходимым оборудованием и программным обеспечением для эффективного обучения в сферах дизайна, анимации, игры, моды и интерьера. Это позволяет нашим студентам работать на уровне современных профессионалов и уверенно применять полученные навыки в реальных проектах.

2

3

### СОЦИАЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Мы гордимся тем, что наши выпускники становятся активными участниками креативных индустрий, способными создавать значимые проекты и влиять на общество. Наши инициативы способствуют развитию культурной среды, устойчивым решениям и социальным инновациям.

Компас Колледж - это не просто образовательное учреждение, а сообщество креативных умов, объединенных стремлением изменить мир через искусство, дизайн и технологии.



### Продуктовый Дизайн и ИТ в Компас Колледже - где цифровые идеи превращаются в реальность.

В мире, где технологии формируют привычки миллионов людей, мы готовим тех, кто умеет не просто создавать продукты, а менять опыт пользователей к лучшему.

Департамент Продуктовый Дизайн и ИТ в Компас Колледже - это среда, где студенты учатся соединять стратегию, технологии и дизайн в единое целое.

### Наши образовательные программы охватывают ключевые направления:

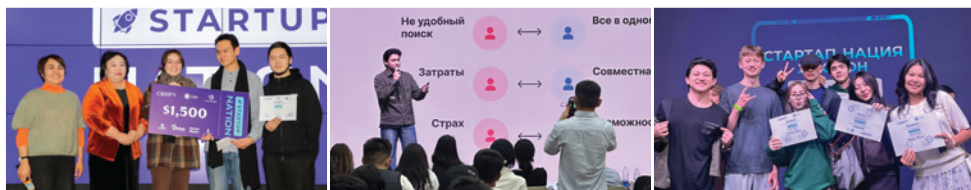
- Продуктовый дизайн и UX/UI-дизайн
- Фронтенд- и бэкенд-разработка
- Аналитика данных и Data Science
- Машинное обучение и Кибербезопасность
- Продуктовый и проектный менеджмент
- Мобильная разработка
- CX и продуктовая аналитика
- Game Design и No Code
- Продуктовый Маркетинг
- Talent Management

### Почему это работает?

Потому что мы объединяем образование с реальной индустрией. Наши студенты с первых курсов погружаются в настоящие бизнес-процессы, осваивают инструменты, которые используются в ведущих компаниях, и учатся мыслить как будущие продуктовые и технологические лидеры.

### Реальные достижения наших студентов:

- Призовые места на международных хакатонах Startup Nation и Travel Tech Day
- Учебные проекты, которые были внедрены в реальный бизнес
- Стажировки и практики в компаниях-партнерах отрасли



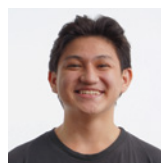
С детства меня увлекал мир технологий: я разбирал компьютеры, устанавливал программы, пытался понять, как всё устроено. Позже, увлекшись искусственным интеллектом, я столкнулся с темой кибербезопасности и понял: за ростом технологий стоят серьезные риски. Мы доверяем системам огромный объем личных данных, и кто-то должен уметь их защищать. Так я выбрал свое направление - кибербезопасность.

Учёба в Компас Колледже стала важным этапом. Я освоил языки программирования (Python, C++, TypeScript), фреймворки (React с Vite), основы дизайна и проектирования ИТ-продуктов. Здесь я не просто изучал теорию, а участвовал в разработке реальных решений - от интерфейсов до бэкенда.

Большую роль сыграли и собственные проекты. Я работаю над Roommate - приложением для поиска жилья и соседей, а также над Habitor - платформой для поиска единомышленников по интересам. Оба проекта развиваются благодаря участию в хакатонах и обратной связи от пользователей. Я также создаю Telegram-ботов с ИИ и встроенными календарями, а в стартапе OutoNom внедряю NFC-карты, которые связывают элементы одежды с цифровыми сервисами и системой лояльности.

Компас Колледж дал мне не только знания, но и уверенность: здесь я научился работать в команде, принимать критику, мыслить гибко и доводить идеи до конца. Атмосфера инициативы, поддержки и практики помогла мне вырасти.

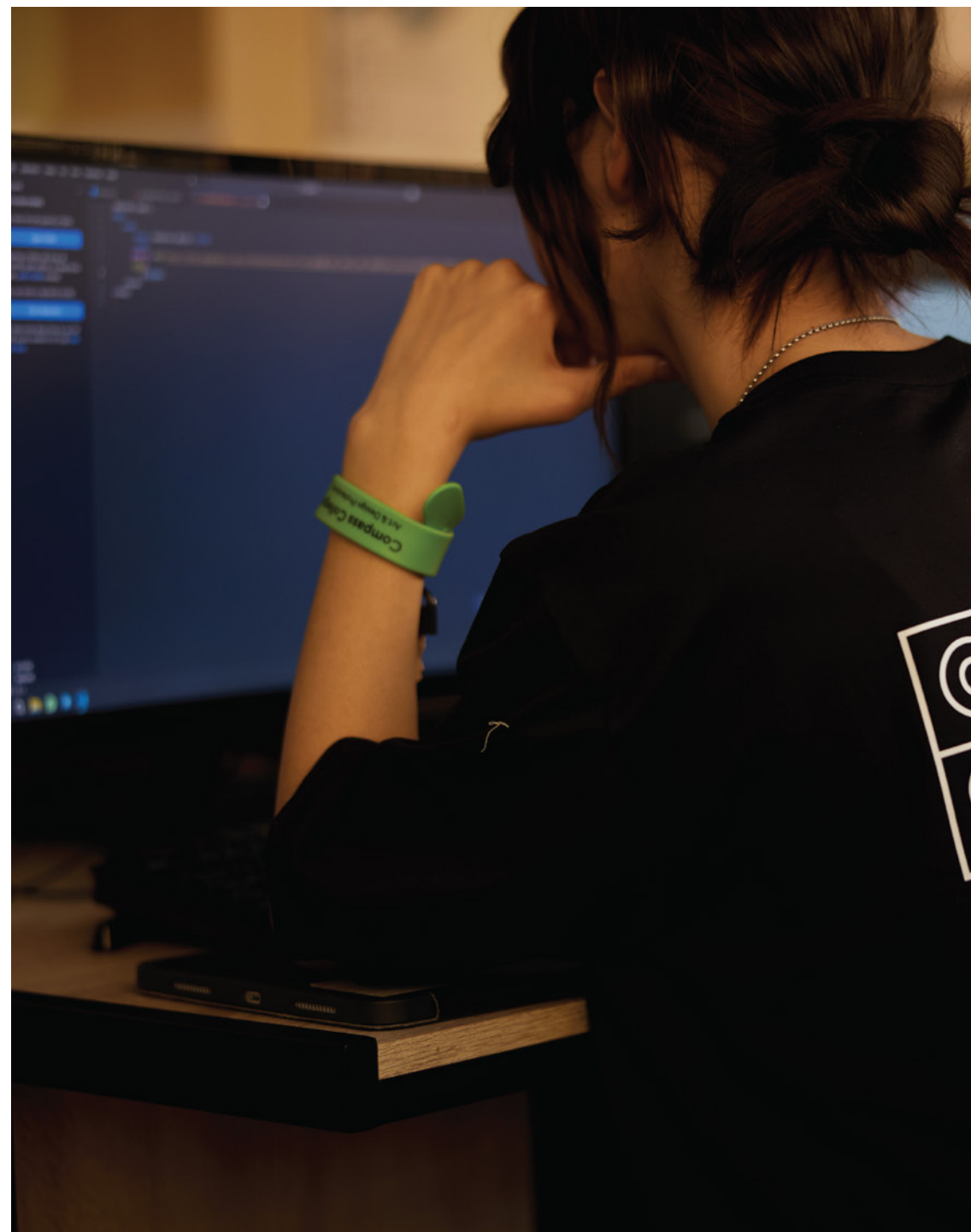
Сегодня моя цель - поступить в сильный вуз по направлению кибербезопасности, чтобы углубить знания, получить качественное образование и в будущем добиться высокого дохода и профессионального роста.



**Турдахунов Шахамир**  
Студент департамента  
Продуктовый Дизайн и ИТ

## СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

|                              | кредитность | 1 курс | 2 курс | 3 курс |
|------------------------------|-------------|--------|--------|--------|
| Цифровой рисунок             | 2           |        |        |        |
| ИЗО: История Дизайна         | 5           |        |        |        |
| Мастерство мышления          | 3           |        |        |        |
| Живопись                     | 4           |        |        |        |
| Введение в программирование  | 3           |        |        |        |
| UX/UI дизайн                 | 6           |        |        |        |
| Проектный Менеджмент         | 3           |        |        |        |
| Введение в Маркетинг         | 3           |        |        |        |
| Продуктовый маркетинг        | 3           |        |        |        |
| Бекенд разработка            | 6           |        |        |        |
| Фронтенд разработка          | 6           |        |        |        |
| Продуктовый Менеджмент       | 6           |        |        |        |
| Программирование без кода    | 3           |        |        |        |
| Дизайн игр                   | 9           |        |        |        |
| Запуск стартапов             | 3           |        |        |        |
| Мобильная разработка Flutter | 9           |        |        |        |
| Анализ данных/Дата аналитика | 6           |        |        |        |
| Продуктовая аналитика        | 6           |        |        |        |
| UX Дизайн                    | 6           |        |        |        |
| Devops&QA                    | 4           |        |        |        |
| Машинное обучение(ML)        | 6           |        |        |        |
| Кибербезопасность            | 4           |        |        |        |
| Управление талантами         | 3           |        |        |        |



### 1. Разработка цифровых продуктов и UX/UI-дизайн

Разрабатывать интерфейсы в Figma, создавать прототипы, проводить UX-исследования и создавать дизайн, который не только эстетичен, но и удобен, понятен и функционален с точки зрения пользователя.

### 2. Управление IT-проектами и рисками

Осваивать полный цикл управления проектами: от работы с Kanban-досками до проведения Agile-спринтов, выполнять роли Project Manager и Scrum Master, эффективно управлять дедлайнами, задачами, ресурсами и коммуникацией.

### 3. Архитектура и процессы разработки ПО

Уверенно работать с backend- и frontend-разработкой, а также с практиками DevOps и CI/CD: проектировать архитектуру приложений, разрабатывать и документировать API, разворачивать серверы, управлять базами данных и автоматизировать процессы разработки.

### 4. Продуктовая стратегия и работа с метриками

Формировать стратегию развития продукта, рассчитывать ключевые метрики (LTV, CAC, Retention), тестировать гипотезы, разрабатывать MVP и работать с обратной связью от реальных пользователей.

### 5. Применение современных цифровых технологий

Использовать современные технологии AI, IoT, AR/VR и генеративные инструменты: применять машинное обучение, создавать ML-проекты с дронами, работать с данными и экспериментировать с дополненной реальностью.

### 6. Дизайн игр

Разрабатывать игровые идеи, механику, уровни, нарратив и баланс, понимая логику, эмоции и поведение игрока, и мыслить как настоящий гейм-дизайнер — фокусируясь не на коде, а на создании игрового опыта.



📍 Проспект Манаса 41/1, Бишкек, Кыргызстан

☎ +996 550 86 68 60, +996 700 86 68 60

✉ office@compasscollege.art

✉ careercenter@compasscollege.art

