

**Учебное заведение:**

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Номер уведомления о хозяйственной деятельности в области образования взрослых 250522

<https://academy.graphicmania.ee/>

**Дата и номер утверждения учебной программы:**

21.03.2025

**Название учебной программы:**

“Углубленный курс по графическому дизайну: путь от junior к middle специалисту”

**Язык обучения:**

Русский язык

**Группа учебной программы:**

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

**Основание для составления учебной программы:**

Курс является продолжением базового курса по графическому дизайну, охватывающего основные принципы дизайна, работы с графическими редакторами, создания айдентики и основных типов визуальных материалов. Этот курс предоставляет **участникам** возможности для углубленного изучения более сложных аспектов графического дизайна, таких как стратегический брендинг, концептуальное мышление, редизайн и ребрендинг, а также проектирование для различных носителей.

**Общая цель:**

Цель курса — предоставить участникам знания и практические навыки, необходимые для перехода от уровня junior к уровню middle в области графического дизайна. Курс ориентирован на развитие способности

работать с более сложными задачами в дизайне, работать в команде, а также защищать свои проекты и идеи.

### **Целевая группа:**

Дизайнеры с опытом работы (junior) и желающие перейти на следующий уровень (middle), а также те, кто хочет научиться создавать более сложные и стратегически ориентированные дизайнерские решения.

### **Результаты обучения:**

- Разрабатывает и реализовывает концепции фирменного стиля и брендинга, включая редизайн и ребрендинг,
- Работает с комплексными проектами, такими как дизайн мерча и рекламными материалами,
- Использует метод концептуального мышления в своих работах,
- Применяет продвинутые методы композиции, инфографики в реальных проектах,
- Работает как минимум с двумя клиентами параллельно, разрабатывает коммерческие предложения и презентации, аргументируя свои дизайнерские решения.

### **Общий объем и структура обучения, в т.ч. доля аудиторной, практической и самостоятельной работы:**

ОБЪЕМ: 50 академических часов, из которых 26 часов - аудиторная работа и 24 часов самостоятельной работы

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ КУРСА: 14 недель

УЧЕБНАЯ СРЕДА: онлайн, google meet, записанные видео

УЧЕБНЫЕ СРЕДСТВА: Компьютер/лаптоп с минимальными требованиями (должен приобрести/иметь самостоятельно):

- Процессор 2,1 GHz
- Оперативная память 8GB
- Жесткий диск SSD 256GB

- Видеокарта (любая)
- Windows 10, 11, macOS
- Монитор с минимальной цветопередачей RGB 92%

**Подписка лицензионного ПО Adobe ([https://www.adobe.com/cis\\_ru/creativecloud/plans.html](https://www.adobe.com/cis_ru/creativecloud/plans.html)) не включена в стоимость обучения.**

### **Условия начала обучения:**

Участник должен иметь опыт работы с графическими редакторами, такими как Adobe Photoshop, Illustrator, Indesign, а также понимать основы композиции, цветовой теории и графических форматов.

Желательно, чтобы у участника уже был опыт работы в графическом дизайне на уровне junior или обучение на начальных курсах графического дизайна (например, курс "Основы графического дизайна").

### **Содержание обучения:**

Результаты обучения	Содержание обучения / Темы	Методы и формы обучения	Объем в акад. часах
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	<b>Модуль 1.</b>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Общий объем 26 академ. часов
<b>Применяет</b> стратегические подходы к брендингу и умеет увязать дизайн-решения с целями бизнеса.	<u>Стратегическое мышление в дизайне</u>  1. Анализируем бизнес-цели и позиционирование бренда.  2. Связываем визуальные решения с целевой аудиторией.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

	3. Формулируем критерии эффективности дизайна.		
<b>Редизайнит</b> существующий логотип, обосновывая улучшения формы, цвета и типографики.	<u>Задание 1. Редизайн логотипа</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Диагностируем слабые элементы существующего знака.</li> <li>2. Разрабатываем улучшенный логотип (форма, цвет, типографика).</li> <li>3. Готовим векторные файлы для печати и web.</li> </ol>	Лекция, практическое задание, анализ	2
<b>Разрабатывает</b> план ребрендинга, включая рекомендации по визуальным и вербальным элементам.	<u>Редизайн и ребрендинг: как обновить бренд?</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определяем степени изменений: refresh vs full rebrand.</li> <li>2. Составляем дорожную карту ребрендинга.</li> <li>3. Презентуем концепцию с расчётами выгоды.</li> </ol>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
<b>Воплощает</b> полный ребрендинг (фирменный стиль) и готовит макеты к печати/диджиталу.	<u>Задание 2. Ребрендинг компании (все остальное, после логотипа)</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Собираем новый фирменный стиль (лого + цвет + шрифты).</li> </ol>	Лекция, практическое задание, анализ	2

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Настраиваем макеты для печати и digital.</li> <li>3. Подготавливаем презентацию для клиента.</li> </ol>		
<p><b>Использует</b> AI-инструменты (Picaso / Firefly / ChatGPT) для генерации идей и ускорения рабочих процессов.</p>	<p><u>Искусственный интеллект в дизайне</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Исследуем Picaso/ Firefly как генератор идей.</li> <li>2. Интегрируем AI-изображения в рабочий процесс.</li> <li>3. Оцениваем ограничения и риски использования AI.</li> </ol>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	2
<p><b>Создаёт</b> макет витринных наклеек с учётом размеров, вырубки и фирменного стиля.</p>	<p><u>Задание 3. Создание дизайна наклеек на витрину</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проектируем макет под заданные размеры витрины.</li> <li>2. Учитываем вырубку и видимость на дистанции.</li> <li>3. Экспортируем СМУК-файл с контуром реза.</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ</p>	2
<p><b>Систематизирует</b> визуальные элементы в брендбук и обосновывает их применение.</p>	<p><u>Брендинг на практике</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Применяем гайд к различным носителям.</li> </ol>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	2

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Проверяем визуальное единство макетов.</li> <li>3. Документируем правила использования элементов.</li> </ol>		
<p><b>Собирает</b> брендбук: логотип, цвета, шрифты, паттерны, правила использования.</p>	<p><u>Задание 4. Создание брендбука</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Формируем разделы: лого, цвета, типографика, паттерны.</li> <li>2. Описываем правила и запреты использования.</li> <li>3. Сводим всё в интерактивный PDF.</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ</p>	2
<p><b>Проектирует</b> сложные композиции с многослойной структурой для печатных/цифровых носителей.</p>	<p><u>Многослойный дизайн</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Строим композицию с 3-4 визуальными слоями.</li> <li>2. Используем маски и blending-режимы для глубины.</li> <li>3. Оптимизируем PSD/AI-файлы для командной работы.</li> </ol>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	2
<p><b>Готовит</b> макет для плоттерной резки, учитывая технологические ограничения.</p>	<p><u>Задание 5. Создание наклеек на машину и подготовка наклеек на печать и резку</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Размещаем графику на лекалах</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ</p>	2

	<p>автомобиля.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Учитываем изгибы кузова и зоны видимости.</li> <li>Экспортируем файл для плоттера.</li> </ol>		
<p><b>Визуализирует</b> данные через инфографику, применяя принципы композиции и иерархии.</p>	<p><u>Инфографика</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Переводим данные в визуальные диаграммы.</li> <li>Выбираем подходящий вид инфографики.</li> <li>Соблюдаем принцип «одна идея — один экран».</li> </ol>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	2
<p><b>Создаёт</b> презентацию, комбинируя текст, графику и иконки.</p>	<p><u>Задание 6. Создание презентации</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Пишем структуру storytelling-презентации.</li> <li>Дизайним слайды по сетке и фирменному стилю.</li> <li>Экспортируем финальный PDF-deck.</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ</p>	2
<p><b>Аргументированно защищает</b> проделанную работу и оценивает собственный прогресс.</p>	<p><u>Устная беседа. Для успешного прохождения на следующий модуль нужно 70% правильных ответов.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Презентуем проделанные</li> </ol>	<p>Обсуждение, анализ, мозговой штурм</p>	2

	<p>работы.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Отвечаем на критические вопросы преподавателя.</li> <li>3. Получаем <math>\geq 70\%</math> правильных ответов.</li> </ol>		
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	<b>Модуль 2.</b>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Общий объем 24 академ. часов
<b>Применяет</b> процесс Design Thinking к комплексным дизайн-задачам.	<p><u>Пять Этапов Design Thinking</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Применяем цикл Empathize → Test к реальному брифу.</li> <li>2. Создаём карту боли пользователя.</li> <li>3. Прототипируем и тестируем идеи.</li> </ol>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
<b>Разрабатывает</b> серию мерча (футболки, стикеры, кружки) и подготавливает файлы к производству.	<p><u>Задание 7. Создание дизайна мерча</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Генерируем идеи мерча под ценности бренда.</li> <li>2. Адаптируем графику под футболки, кружки, стикеры.</li> <li>3. Готовим файлы к шелкографии/сублимации.</li> </ol>	Лекция, практическое задание, анализ	2

<p><b>Использует</b>  концептуальное мышление для генерации нестандартных визуальных идей.</p>	<p><u>Концептуализм</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Строим визуальные метафоры из инсайтов аудитории.</li> <li>2. Проверяем концепт на релевантность бренду.</li> <li>3. Выбираем стилистику и цвета под идею.</li> </ol>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	<p>2</p>
<p><b>Создаёт</b>  айдентичку, основанную на концептуальной метафоре, и аргументирует решения.</p>	<p><u>Задание 8.Создание концептуального фирменного стиля</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создаём логотип и key-visual на основе метафоры.</li> <li>2. Соблюдаем целостность шрифтов и графики.</li> <li>3. Подготавливаем moodboard + mock-ups.</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ</p>	<p>2</p>
<p><b>Коммуницирует</b>  в проектной команде, распределяет роли и принимает дизайн-решения коллективно.</p>	<p><u>Работа в команде</u>  <u>Задание 9. Создание упаковки кейса (т.е. визуализация вашей работы)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Организуем совместную работу в Figma/Slack.</li> <li>2. Даём конструктивный фидбек.</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ командная работа</p>	<p>2</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Ведём версионирование файлов.</li> <li>4. Собираем кейс-study «до / после».</li> <li>5. Визуализируем процесс (скетчи → финал).</li> <li>6. Пишем выводы и результаты для клиента.</li> </ol>		
<p><b>Собирает</b> презентационный кейс: визуализирует ход работы, процесс и результат проекта.</p>	<p><u>Дизайн как инструмент маркетинга</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Определяем KPI дизайна (CTR, конверсия).</li> <li>2. Подбираем носитель под этап воронки.</li> <li>3. Соотносим визуал с call-to-action.</li> </ol>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	2
<p><b>Проектирует</b> календарь (перекидной или настенный) с учётом сетки, доп. элементов и тектребований.</p>	<p><u>Задание 10. Создание дизайна календаря</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Верстаем календарную сетку с учётом полей обреза.</li> <li>2. Встраиваем бренд-элементы и иллюстрации.</li> <li>3. Подготавливаем файл к офсетной печати.</li> </ol>	<p>Лекция, практическое задание, анализ</p>	2
<p><b>Составляет</b> коммерческое предложение и ведёт переговоры,</p>	<p><u>Как продавать свои услуги и работать с клиентами</u></p>	<p>Лекция, обсуждение, мозговые атаки</p>	2

защищая стоимость и объём работ.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Пишем коммерческое предложение с расчётом цен.</li> <li>2. Проводим презентацию и закрываем возражения.</li> <li>3. Составляем договор и таймлайн проекта.</li> </ol>		
<b>Разрабатывает</b> меню форматов А4 и 1/2 А4, соблюдая читабельность и структуру.	<u>Задание 11. Создание дизайнера ресторанный меню А4 и 1/2А4</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проектируем меню А4 и 1/2 А4 по сетке.</li> <li>2. Расставляем иерархию блюд и цен.</li> <li>3. Экспортируем СМУК-файл для печати.</li> </ol>	Лекция, практическое задание, анализ	2
<b>Анализирует</b> тренды и выстраивает план личного развития как middle-дизайнер .	<u>Профессиональный рост и насмотренность</u> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Анализируем тренды Behance/Dribbble.</li> <li>2. Формируем личный план развития.</li> <li>3. Оцениваем портфолио на соответствие уровню middle.</li> </ol>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
<b>Создаёт</b> макет наружной рекламы с	<u>Задание 12. Создание баннера/растяжки для внешней рекламы</u>	Лекция, практическое задание, анализ	2

<p>учётom форматов и дистанции считывания.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создаём макет 6×3 м и адаптацию 3×1,5 м.</li> <li>2. Проверяем контраст и читаемость с 20 м.</li> <li>3. Экспортируем файл с профилем для широкоформатной печати.</li> </ol>		
<p><b>Оценивает</b> собственные компетенции и закрепляет теоретические знания.</p>	<p><u>Тестирование в виде опроса. Для успешного прохождения на следующий модуль нужно 70% правильных ответов.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проходим тест ≥ 70 % правильных ответов.</li> <li>2. Анализируем ошибки и закрываем пробелы.</li> <li>3. Подтверждаем готовность к уровню middle.</li> </ol>	<p>Обсуждение, анализ, мозговой штурм, тестирование, опрос</p>	<p>2</p>
	<p><b><u>Для получения сертификата об успешном окончании курса нужно сдать минимум 9 из 12 практических заданий.</u></b></p>		

### Оценивание:

Предпосылкой для окончания обучения является участие как минимум в 70% аудиторных часов. В конце 1 модуля проводится промежуточное

оценивание в форме устной беседы, в конце 2 модуля в форме теста и практических заданий. Нужно сдать 9 из 12 практических работ и устно защитить их на положительный результат, т.е. согласно критериям оценки.

Метод оценивания	Критерий оценивания
Устная беседа в конце 1 модуля	<p>Модуль 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Сравнивает</b> старый и новый логотип, объяснив, что было улучшено и почему.</li> <li>• <b>Разрабатывает элементы фирменного стиля,</b></li> <li>• <b>Подготавливает файлы для печати</b></li> </ul> <p>Модуль 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Анализирует данные</b> о целевой аудитории и её потребностях</li> <li>• Подбирает <b>подходящие материалы и способы печати</b></li> <li>• Определяет потребности клиента и предлагает индивидуальные решения</li> <li>• <b>Управляет пространством и информацией</b></li> </ul>
Создание графического проекта с использованием программного обеспечения	Разрабатывает дизайн исходя из поставленных практических заданий в правильном выбранном ПО.
	<p>Для получения сертификата об успешном окончании курса сданные 9 из 12 практических заданий, должны соответствовать данным критериям:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Читательность</li> <li>2. Соответствие техническим условиям заказа</li> <li>3. Иерархия элементов</li> <li>4. Соблюдение правил композиции</li> <li>5. Умеренное использование элементов</li> <li>6. Актуальность используемых стилистик</li> <li>7. Цветовая гармония</li> </ol>

## **Описание учебной среды:**

Онлайн лекции в Google Meet, видео лекции в записи, просмотр видео практических заданий с воспроизведением инструкции. Экскурсия в типографию, для ознакомление работы широкоформатного принтера.

## **Список учебных материалов:**

### **Цифровые материалы:**

Теория:

- Презентации (PDF)
- Статьи

Практика:

- Интерактивные тесты и задания
- Симуляции

### **Видеоматериалы:**

Теория:

- Заранее записанные видеолекции
- Скринкасты с объяснениями
- Визуализации по теме

Практика:

- Видеоуроки с демонстрацией практических задач
- Пошаговые видеоинструкции
- Разбор заданий на видео

### **Практические занятия вне класса:**

- **Посещение типографии** (Экскурсия и ознакомление с процессами печати, технологиями и оборудованием — как часть практического опыта)
- Возможность задавать вопросы специалистам на месте

### **Прочее:**

- **Групповой экзамен/Мозговой штурм** (командная работа, анализ, совместное решение кейсов или заданий)

### **Условия завершения обучения и выдаваемые документы:**

**СЕРТИФИКАТ:** **если достигнуты учебные результаты**, действующие в отношении окончания обучения – 70% домашних заданий были выполнены в соответствии с критериями оценки.

**СПРАВКА:** если результатов обучения достичь не удалось, однако учащийся участвовал в учебной работе. Справка выдается в соответствии с числом контактных часов, на которых присутствовал учащийся, но не в том случае, если учащийся принял участие менее чем в половине аудиторных часов. Для получения справки необходимо письменное заявление.

### **Квалификация преподавателей:**

Эмиль Гусейнов - Профессионал в области графического дизайна, веб-дизайна и маркетинга. Сильная сторона — брендинг.

Специалист по работе на stock-площадках, таких, как envato marketplace. Шаблоны работ используют по всему миру, более чем в 33 странах.

Графический дизайнер со стажем более 18 лет. Профессионал в создании визуальной коммуникации. Основатель брендингового агентства Graphicmania. В портфолио более 100 работ с фирмами по Эстонии.

Создатель авторского курса «Основы графического дизайна: от портфолио – до профессии».

Многолетний подтвержденный опыт в создании визуальных коммуникаций.