

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: 7 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) 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	Модуль 1.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Общий объем 26 академ. часов
Применяет стратегические подходы к брендингу и умеет увязать дизайн-решения с целями бизнеса.	<u>Стратегическое мышление в дизайне</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализируем бизнес-цели и позиционирование бренда. 2. Связываем визуальные решения с целевой аудиторией. 	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

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

	<p>2. Настраиваем макеты для печати и digital.</p> <p>3. Подготавливаем презентацию для клиента.</p>		
Использует AI-инструменты (Picaso / Firefly /ChatGPT) для генерации идей и ускорения рабочих процессов.	<p><u>Искусственный интеллект в дизайне</u></p> <p>1. Исследуем Paciso/ Firefly как генератор идей.</p> <p>2. Интегрируем AI-изображения в рабочий процесс.</p> <p>3. Оцениваем ограничения и риски использования AI.</p>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт макет витринных наклеек с учётом размеров, вырубки и фирменного стиля.	<p><u>Задание 3. Создание дизайна наклеек на витрину</u></p> <p>1. Проектируем макет под заданные размеры витрины.</p> <p>2. Учитываем вырубку и видимость на дистанции.</p> <p>3. Экспортируем CMYK-файл с контуром реза.</p>	Лекция, практическое задание, анализ	2
Систематизирует визуальные элементы в брендбук и обосновывает их применение.	<p><u>Брендинг на практике</u></p> <p>1. Применяем гайд к различным носителям.</p>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

	<p>2. Проверяем визуальное единство макетов.</p> <p>3. Документируем правила использования элементов.</p>		
Собирает брендбук: логотип, цвета, шрифты, паттерны, правила использования.	<u>Задание 4. Создание брендбука</u> <p>1. Формируем разделы: лого, цвета, типографика, паттерны.</p> <p>2. Описываем правила и запреты использования.</p> <p>3. Сводим всё в интерактивный PDF.</p>	Лекция, практическое задание, анализ	2
Проектирует сложные композиции с многослойной структурой для печатных/цифровых носителей.	<u>Многослойный дизайн</u> <p>1. Строим композицию с 3-4 визуальными слоями.</p> <p>2. Используем маски и blending-режимы для глубины.</p> <p>3. Оптимизируем PSD/AI-файлы для командной работы.</p>	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Готовит макет для плottерной резки, учитывая технологические ограничения.	<u>Задание 5. Создание наклеек на машину и подготовка наклеек на печать и резку</u> <p>1. Размещаем графику на лекалах</p>	Лекция, практическое задание, анализ	2

	<p>автомобиля.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Учитываем изгибы кузова и зоны видимости. 3. Экспортируем файл для плоттера. 		
Визуализирует данные через инфографику, применяя принципы композиции и иерархии.	<u>Инфографика</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Переводим данные в визуальные диаграммы. 2. Выбираем подходящий вид инфографики. 3. Соблюдаем принцип «одна идея — один экран». 	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт презентацию, комбинируя текст, графику и иконки.	<u>Задание 6. Создание презентации</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пишем структуру storytelling-презентации. 2. Дизайним слайды по сетке и фирменному стилю. 3. Экспортируем финальный PDF-deck. 	Лекция, практическое задание, анализ	2
Аргументировала и защищает проделанную работу и оценивает собственный прогресс.	<u>Устная беседа. Для успешного прохождения на следующий модуль нужно 70% правильных ответов.</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Презентуем проделанные 	Обсуждение, анализ, мозговой штурм	2

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

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

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

защищая стоимость и объём работ.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пишем коммерческое предложение с расчётом цен. 2. Проводим презентацию и закрываем возражения. 3. Составляем договор и таймлайн проекта. 		
Разрабатывает меню форматов А4 и ½ А4, соблюдая читабельность и структуру.	<p><u>Задание 11. Создание дизайнера ресторанныго меню А4 и 1/2А4</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проектируем меню А4 и ½ А4 по сетке. 2. Расставляем иерархию блюд и цен. 3. Экспортируем CMYK-файл для печати. 	Лекция, практическое задание, анализ	2
Анализирует тренды и выстраивает план личного развития как middle-дизайнер .	<p><u>Профессиональный рост и насыщенность</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Анализируем тренды Behance/Dribbble. 2. Формируем личный план развития. 3. Оцениваем портфолио на соответствие уровню middle. 	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт макет наружной рекламы с	<u>Задание 12. Создание баннера/растяжки для внешней рекламы</u>	Лекция, практическое задание, анализ	2

учётом форматов и дистанции считывания.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создаём макет 6×3 м и адаптацию $3 \times 1,5$ м. 2. Проверяем контраст и читаемость с 20 м. 3. Экспортируем файл с профилем для широкоформатной печати. 		
Оценивает собственные компетенции и закрепляет теоретические знания.	<p><u>Тестирование в виде опроса. Для успешного прохождения на следующий модуль нужно 70% правильных ответов.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проходим тест $\geq 70\%$ правильных ответов. 2. Анализируем ошибки и закрываем пробелы. 3. Подтверждаем готовность к уровню middle. 	Обсуждение, анализ, мозговой штурм, тестирование, опрос	2
	<p><u>Для получения сертификата об успешном окончании курса нужно сдать минимум 9 из 12 практических заданий.</u></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"> • Сравнивает старый и новый логотип, объяснив, что было улучшено и почему. • Разрабатывает элементы фирменного стиля, • Подготавливает файлы для печати <p>Модуль 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Анализирует данные о целевой аудитории и её потребностях • Подбирает подходящие материалы и способы печати • Определяет потребности клиента и предлагает индивидуальные решения • Управляет пространством и информацией
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"> 1. Читабельность 2. Соответствие техническим условиям заказа 3. Иерархия элементов 4. Соблюдение правил композиции 5. Умеренное использование элементов 6. Актуальность используемых стилистик 7. Цветовая гармония

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 19 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.