

Õppeasutus:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute koolituse majandustegevusteate number 250522

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

Õppekava kinnitamise kuupäev ja number:

30.08.2026

Õppekava nimetus:

„AI Designer: töö tehisnärvivõrkudega disainis, piltides ja esitlustes“

Õppekeel:

Vene keel

Õppekavarühm:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine õppekavarühm

Õppekava koostamise alus:

Kursus keskendub kaasaegsete tehisintellekti tööriistade kasutamisele koos klassikaliste graafikaredaktoritega (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) piltide, disaini ja esitluste loomiseks. Programm hõlmab tööd tehisnärvivõrkudega visuaalse sisu genereerimiseks ja töötlemiseks ning tehisintellekti tööriistu disainiks ja esitluste vormistamiseks. Põhirõhk on tööriistade praktilisel rakendamisel reaalsetes disainiülesannetes.

Üldeesmärk:

Kursuse eesmärk on arendada õppijate oskusi kasutada tehisintellekti tööriistu disainis, õpetades tehisnärvivõrkude rakendamist piltide genereerimiseks ja töötlemiseks, disainiks ning esitluste loomiseks disaini- ja loomeülesannete raames.

Sihtgrupp:

Kursus on mõeldud disaineritele ja algajatele, kellel on baaskogemus disainis või kujunduses ning kes soovivad omandada kaasaegseid tehisintellekti tööriistu oma töövoo kiirendamiseks ja laiendamiseks.

Õpiväljundid:

- Rakendab Adobe Photoshopi ja Adobe Illustratori tehisintellekti tööriistu piltide genereerimiseks ja töötlemiseks, genereerib vektorgraafikat Recraftis, loob disainiobjekte tehisintellekti tööriistade abil (Kittl),
- Genereerib konsistentse tegelase ja pilte tehisnärvivõrkude abil (Midjourney, Ideogram, Magnific, Leonardo AI),
- Loob ja kujundab esitlusi tehisintellekti platvormide abil (Pitch, Beautiful.ai, Gamma),

Õppe kogumaht ja õppe ülesehitus, sh auditoorse, praktilise ja iseseisva töö osakaal:

MAHT: 55 akadeemilist tundi, millest 33 tundi on auditoorne töö ja 22 tundi iseseisev töö

KOOLITUSE KESTUS: 6 nädalat (2 kohtumist nädalas)

ÕPIKESKKOND: veebipõhine, Google Meet, salvestatud videod

ÕPPEVAHENDID: arvuti/sülearvuti minimaalsete nõuetega (õppija peab ise soetama/omama):

- Protsessor 2,1 GHz
- Muutmälu 16GB
- Kõvaketas SSD 256GB
- Videokaart (soovitavalt eraldiseisev)
- Windows 10, 11, macOS
- Monitor minimaalse värviedastusega RGB 92%

Adobe litsentseeritud tarkvara tellimus

(https://www.adobe.com/cis_ru/creativecloud/plans.html) ei sisaldu koolituse maksumuses.

Kursusel kasutatavate tehisintellekti tööriistade (Recraft, Midjourney, Ideogram, Magnific, Leonardo AI, Kittl, Pitch, Beautiful.ai, Gamma jt) tellimused/tasulised paketid ei sisaldu koolituse maksumuses ja on õppija enda vastutus. Osa tööriistadest on kättesaadavad tasuta/prooviversioonina, mis on praktiliste ülesannete täitmiseks piisav.

Enne litsentside vormistamist tuleb konsulteerida õpetajaga.

Õpingute alustamise tingimused:

Eelnev kogemus disainis või kujunduses: baasoskused graafikarektoritega töötamisel, kompositsiooni, värvi ja tüpograafia põhimõtete mõistmine.

Juurdepääs arvutile ja internetile: koolitus toimub veebipõhiselt, eduka läbimise jaoks vajab õppija stabiilset internetiühendust tehisintellekti tööriistadega töötamiseks ja praktiliste ülesannete täitmiseks.

Õppe sisu:

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 1. Disain.	Loeng	Kogumaht 12 akad. tundi
Rakendab Adobe Photoshopi tehisintellekti tööriistu piltide genereerimiseks ja töötlemiseks	<u>Adobe Photoshop — tehisintellekti tööriistad</u> 1. Generative Fill ja Generative Expand 2. Neurofiltrid (retušeerimine, tausta vahetus, korrektsioon) 3. Tehisintellekti genereerimise kombineerimine käsitsi töötlusega	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
	Praktika: piltide töötlemine ja viimistlemine tehisintellekti abil		
Kasutab Adobe Illustratori tehisintellekti funktsioone vektorgraafika loomiseks ja töötlemiseks	<u>Adobe Illustrator — tehisintellekti tööriistad</u> 1. Generative Recolor, Retype ja vektorgraafika tehisintellekti funktsioonid 2. Tekstuuride ja mustrite loomine tehisintellekti abil 3. Vektorgraafika ettevalmistamine projektides kasutamiseks Praktika: vektorelemendi loomine tehisintellekti tööriistade abil	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib vektorgraafikat ja illustratsioone Recraftis	<u>Recraft — vektorgraafika genereerimine</u> 1. Tutvumine Recrafti liidesega 2. Icoonide, illustratsioonide, mustrite genereerimine 3. Töö stiilide ja brändivärvidega Praktika: ikoonide/illustratsioonide komplekti loomine projekti jaoks	Loeng, praktiline ülesanne	3
Loob disainiobjekte (logo, trükis) tehisintellekti abil Kittlis	<u>Kittl</u> 1. Platvormi ülevaade: logod, trükised, graafika 2. Kittli tehisintellekti tööriistad (genereerimine, mallid, efektid) Praktika: logo või trükise loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 2. Pildid.	Loeng	Kogumaht 12 akad. tundi
Genereerib konsistentse tegelase Midjourneys,	<u>Midjourney — piltide genereerimine</u>	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
kasutades promptimist ja viiteparameetreid	1. Promptimise alused (tekstipäringud, parameetrid) 2. Tegelase konsistentsus: --cref/--oref (character reference, omni-reference) 3. Piltide suurendamine (upscale) ja variatsioonid Praktika: konsistentse tegelase loomine		
Genereerib kvaliteetse tekstikujundusega pilte Ideogramis	<u>Ideogram</u> 1. Ideogrami kasutamise alused (promptid, stiilid) 2. Teksti genereerimine piltidel (lettering, plakatid) 3. Töö variatsioonide ja režiimidega Praktika: tekstiga plakati/banneri loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Parandab ja suurendab (upscale) pilte Magnificis	<u>Magnific</u> 1. Piltide suurendamine detailide säilitamise/lisamisega 2. Genereeritud piltide kvaliteedi parandamine 3. Detailsuse ja loovuse parameetrite seadistamine Praktika: projekti valmis piltide parandamine ja suurendamine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib täpse stiiliseadistusega pilte Leonardo AI-s	<u>Leonardo AI</u> 1. Leonardo AI liidese ja mudelite ülevaade 2. Stiili, viidete ja negatiivsete promptide seadistamine 3. Töö eelseadistuste ja kohandatud mudelitega Praktika: ühtses stiilis pildisarja genereerimine	Loeng, praktiline ülesanne	3

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Auditoorne töö, praktiline töö, iseseisev töö	Moodul 3. Esitus.	Loeng	Kogumaht 9 akad. tundi
Koostab meeskonnaesitluse malli järgi Pitchis	<u>Pitch</u> 1. Meeskonnatöö esitlusega, mallid 2. Analüütika ja ühine juurdepääs Praktika: esitluse koostamine malli järgi	Loeng, praktiline ülesanne	3
Kujundab esitluse automaatse disainiga Beautiful.ai-s	<u>Beautiful.ai</u> 1. Slaidide automaatne kujundamine 2. Nutikad mallid ja kohanduv disain Praktika: automaatkujundusega esitluse loomine	Loeng, praktiline ülesanne	3
Genereerib esitlusi ja dokumente tekstist Gammas	<u>Gamma</u> 1. Esitluste, dokumentide, sihtlehtede tehisintellekti genereerimine tekstist 2. Stiili ja struktuuri seadistamine Praktika: esitluse/dokumendi loomine prompti abil	Loeng, praktiline ülesanne	3
<u>Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 70% praktilistest ülesannetest (8/11-st).</u>			

Hindamine:

Koolituse lõpetamise eeltingimuseks on osalemine vähemalt 70% auditoorsetest tundidest. Hindamine toimub iga mooduli lõpus praktiliste ülesannete demonstreerimise/esitamise vormis vastavalt konkreetsetele kriteeriumitele (vt tabel allpool). Tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 70% kursuse praktilistest ülesannetest (8/11-st).

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 1. Disain lõpus	Moodul 1. - Töötleb pilti Adobe Photoshopi tehisintellekti tööriistade abil (Generative Fill/Expand, neurofiltrid)

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
	- Loob ja seadistab vektorgraafikat Adobe Illustratori tehisintellekti funktsioonide abil - Genereerib vektorgraafikat ja illustratsioone Recraftis, arvestades stiili ja brändivärve - Loob disainiobjekti (logo või trükis) Kittli tehisintellekti tööriistade abil
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 2. Pildid lõpus	Moodul 2. - Genereerib konsistentse tegelase Midjourneys, kasutades --cref/--oref - Genereerib kvaliteetse tekstikujundusega pilte Ideogramis - Parandab ja suurendab (upscale) pilte Magnificis - Genereerib täpse stiiliseadistusega pilte Leonardo AI-s
Praktilise ülesande demonstreerimine Mooduli 3. Esitlused lõpus	Moodul 3. - Koostab meeskonnaesitluse malli järgi Pitchis - Kujundab esitluse automaatse disainiga Beautiful.ai-s - Genereerib esitluse või dokumendi tekstist Gammis
Graafiliste ja esitlusprojektide loomine tehisintellekti tööriistade abil	Loob tulemuse vastavalt antud praktilisele ülesandele õigesti valitud tehisintellekti tööriistast. Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks peab sooritatud praktilistest ülesannetest (vähemalt 8/11-st) vastama järgmistele kriteeriumidele: 1. Loetavus ja tulemuse mugavus 2. Vastavus tehnilisele ülesandele/tingimustele 3. Elementide hierarhia 4. Kompositsioonireeglite järgimine 5. Efektide ja elementide mõõdukas kasutamine 6. Kasutatud stiilide ja tööriistade asjakohasus 7. Värviharmonia

Õpikeskkonna kirjeldus:

Loeng kestab kolm akadeemilist tundi ja jaguneb teoreetiliseks ja praktiliseks osaks. Iseseisev töö jääb õppija enda vastutusele.

Veebipõhised loengud Google Meetis, salvestatud videoloengud, praktiliste ülesannete juhendvideote vaatamine.

Õppematerjalide loetelu:

Digitaalsed materjalid:

Teooria:

- Visuaalne esitlus
- Veebiressursid (veebisaidid, videojuhendid)

- Artiklid

Praktika:

- Interaktiivsed testid ja miniülesanded loengu ajal
- Simulatsioonid

Videomaterjalid:

Salvestatud loenguvideod

Teooria:

- Selgitavad ekraanisalvestused
- Teemakohased visualiseeringud

Praktika:

- Ülesannete analüüs videos

Õpingute lõpetamise tingimused ja väljastatavad dokumendid:

TUNNISTUS: kui on saavutatud õpiväljundid, mis on koolituse lõpetamise aluseks — vähemalt 70% praktilistest ülesannetest igas moodulis on sooritatud vastavalt hindamiskriteeriumidele.

TÕEND: kui õpiväljundeid ei saavutatud, kuid õppija osales õppetöös. Tõend väljastatakse vastavalt kontaktundide arvule, milles õppija osales, kuid mitte juhul, kui õppija osales vähem kui pooltel auditoorsetel tundidel. Tõendi saamiseks on vajalik kirjalik avaldus.

Koolitajate kvalifikatsioon:

Emil Guseinov — graafilise disaini, veebidisaini ja turunduse professionaal. Tugevaim külg — bränding. Omab täiskasvanute koolitaja mikrokvalifikatsiooni. Läbis edukalt koolituse (180 akad. tundi) Vestifexis täiskasvanute koolitamiseks Eestis ning sooritas riikliku eksami täiskasvanute koolitaja 6. tasemele (2026. aasta).

Graafiline disainer üle 20-aastase kogemusega. Visuaalse kommunikatsiooni loomise professionaal. Brändiagentuuri Graphicmania asutaja. Portfoolios üle 100 töö Eesti ettevõtetega.

Spetsialist töötamaks stock-platvormidel, näiteks Envato Marketplace. Töömalle kasutatakse üle maailma, enam kui 33 riigis.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.