

НАЗВАНИЕ УЧРЕЖДЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Номер уведомления о хозяйственной деятельности в области образования взрослых 250522. <https://academy.graphicmania.ee/>

1. Название учебной программы:

«Практический курс по графическому дизайну»

2. Группа учебных программ:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Язык обучения:

Русский язык

3. Цель и достигаемые результаты обучения

ЦЕЛЬ. Курс построен на 100% практике: каждая встреча — это разработка одного или двух конкретных дизайн-проектов под руководством преподавателя, без теоретических лекций в эфире. Курс объединяет практические задания курсов «Основы графического дизайна» и «Углублённый курс по графическому дизайну», выстроенные по нарастающей сложности — от простых печатных форматов до комплексного ребрендинга и защиты портфолио.

Теоретическая база даётся в формате заранее записанных видеолекций для самостоятельного просмотра перед каждой встречей, поэтому время встреч полностью посвящено выполнению заданий, вопросам и разбору работ в реальном времени.

ДОСТИГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.

На момент окончания курса учащийся:

- уверенно выполняет полный цикл дизайн-проекта — от брифа до файла, готового к печати или публикации,
- применяет на практике инструменты Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign,
- разрабатывает базовую и продвинутую айдентику, фирменный стиль, ребрендинг,
- подготавливает макеты для печати (СМΥК, вылеты, плоттерная резка) и для digital-среды,

- собирает готовое портфолио из 25 реализованных проектов и защищает его как своё портфолио.

4. Целевая группа и условия начала прохождения обучения

Курс подходит тем, кто ещё не имеет опыта в графическом дизайне и хочет получить серьёзный практический опыт — научиться доводить реальные дизайн-проекты от брифа до готового файла. Специальной подготовки или предварительного опыта работы в Adobe Photoshop/Illustrator не требуется — необходимая база даётся в первых встречах курса и в самостоятельных материалах.

Курс имеет высокую интенсивность: в среднем 3-4 практических задания каждую неделю (6-8 акад. часов аудиторных занятий + самостоятельные часы + подготовка к встречам). Рекомендуется учащимся, готовым уделять обучению достаточное количество времени еженедельно на протяжении всего курса.

5. Общий объем обучения, структура обучения, учебная среда и учебные средства

ОБЪЕМ: 177 академических часов, из которых 64 часа — аудиторная (практическая) работа и 113 часов самостоятельной работы.

Самостоятельная работа включает: 65 ак.ч видеоматериалов, привязанных к конкретным заданиям курса (просмотр перед соответствующей встречей), и 48 ак.ч базовой видеотеории — работа с программным обеспечением Adobe, основы композиции, цвета, айдентики и брендинга — из курсов «Основы графического дизайна» и «Углублённый курс по графическому дизайну», необходимой для выполнения практических заданий.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ КУРСА: 15 встреч (8 недель при 2 встречах в неделю). В среднем 3-4 практических задания в неделю; отдельные встречи объединяют два задания подряд и длятся 4-6 академ. часов.

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.

6. Описание учебного процесса, в т.ч. содержание обучения, учебные методы и материалы

УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС: Курс состоит из 15 встреч (Google Meet). Каждая встреча посвящена практическому выполнению одного или двух дизайн-заданий под руководством преподавателя — без теоретической части в эфире. Перед каждой встречей учащийся самостоятельно просматривает короткие записанные видео с теорией, необходимой для выполнения соответствующего(-их) задания(-ий).

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ:

Результаты обучения	Содержание обучения / Темы	Методы и формы обучения	Объём в акад. часах
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	Модуль 1.	Практическое задание, разбор, индивидуальная обратная связь	Общий объем 32 академ. часов
Применяет типографику и работу со шрифтами в макетах.	<u>Задание 1. Работа со шрифтами</u> 1. Подбираем шрифтовые пары под настроение проекта. 2. Настраиваем кернинг, трекинг, межстрочный интервал. 3. Оформляем текстовый блок в готовом макете.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн визитной карточки, готовый к печати.	<u>Задание 2. Визитная карточка</u> 1. Прорабатываем композицию лицевой и оборотной стороны. 2. Подбираем формат, плотность бумаги и отделку под печать. 3. Готовим СМΥК-файл с вылетами под типографию.	Практическое задание, разбор	2

Разрабатывает рекламный креатив/баннер под формат размещения.	<u>Задание 3. Рекламный креатив/баннер</u> 1. Формулируем оффер и визуальный акцент. 2. Строим композицию под формат соцсетей/веба. 3. Экспортируем набор форматов (квадрат, сторис, баннер).	Практическое задание, разбор	2
Встраивает готовый дизайн в реалистичный mock-up для презентации.	<u>Задание 4. Работа с макетами (mock-up)</u> 1. Встраиваем готовый дизайн в реалистичный mock-up. 2. Настраиваем перспективу, тени и блики. 3. Готовим презентационные кадры для портфолио.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн подарочной карточки.	<u>Задание 5. Подарочная карточка</u> 1. Разрабатываем лицевую и оборотную сторону карты. 2. Продумываем защитные элементы дизайна (штрихкод/поле для номинала). 3. Готовим файл к печати на плотном картоне.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн пригласительного.	<u>Задание 6. Пригласительный</u> 1. Выбираем формат и раскладку (односторонний/раскладной). 2. Согласуем стиль с типом мероприятия. 3. Готовим печатный и цифровой (digital-invite) варианты.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн рекламного постера/флаера.	<u>Задание 7. Постер/флаер</u> 1. Строим иерархию: заголовок → оффер → контакты. 2. Работаем с крупным форматом и читаемостью на дистанции. 3. Экспортируем в СМУК для типографии.	Практическое задание, разбор	4

Разрабатывает дизайн мобильного стенда (ролл-ап).	<u>Задание 8. Ролл-ап</u> 1. Проектируем макет под стандартный размер стенда (85×200 см). 2. Учитываем безопасные зоны и точку фокуса на уровне глаз. 3. Готовим широкоформатный файл к печати.	Практическое задание, разбор	2
Создаёт логотип и карту бренда.	<u>Задание 9. Логотип и карта бренда</u> 1. Разрабатываем несколько концепций логотипа. 2. Фиксируем цветовую палитру и базовую типографику. 3. Собираем мини-карту бренда (mood + основные элементы).	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн рекламной брошюры трифолд.	<u>Задание 10. Брошюра трифолд</u> 1. Планируем раскладку на 6 полос со сгибами. 2. Выстраиваем последовательность информации при раскрытии. 3. Готовим макет с учётом биговки и обреза.	Практическое задание, разбор	4
Создаёт айдентiku и фирменный стиль.	<u>Задание 11. Айдентика и фирменный стиль</u> 1. Переносим логотип на ключевые носители (визитка, соцсети, упаковка). 2. Проверяем визуальную целостность стиля. 3. Собираем базовый набор фирменных констант.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает оформление для социальных сетей.	<u>Задание 12. Оформление соцсетей</u> 1. Разрабатываем шаблоны постов, сторис и обложки. 2. Адаптируем фирменный стиль под форматы платформ. 3. Готовим сетку ленты для визуальной консистентности.	Практическое задание, разбор	2

Разрабатывает дизайн презентации (резюме/портфолио).	<u>Задание 13. Презентация (резюме/портфолио)</u> 1. Структурируем слайды: о себе → навыки → проекты → контакты. 2. Работаем с сеткой и единым стилем оформления. 3. Экспортируем финальный PDF для отправки работодателю.	Практическое задание, разбор	4
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	Модуль 2.	Практическое задание, разбор, индивидуальная обратная связь	Общий объем 32 академ. часов
Редизайнит существующий логотип, обосновывая улучшения формы, цвета и типографики.	<u>Задание 14. Редизайн логотипа</u> 1. Диагностируем слабые элементы существующего знака. 2. Разрабатываем улучшенный логотип (форма, цвет, типографика). 3. Готовим векторные файлы для печати и web.	Практическое задание, разбор	2
Воплощает полный ребрендинг (фирменный стиль) и готовит макеты к печати/диджиталу.	<u>Задание 15. Ребрендинг компании (всё, кроме логотипа)</u> 1. Собираем новый фирменный стиль (лого + цвет + шрифты). 2. Настраиваем макеты для печати и digital. 3. Подготавливаем презентацию для клиента.	Практическое задание, разбор	2
Создаёт макет витринных наклеек с учётом размеров, вырубки и фирменного стиля.	<u>Задание 16. Наклейки на витрину</u> 1. Проектируем макет под заданные размеры витрины. 2. Учитываем вырубку и видимость на дистанции. 3. Экспортируем СМΥК-файл с контуром реза.	Практическое задание, разбор	2

Разрабатывает серию мерча и подготавливает файлы к производству.	<u>Задание 17. Дизайн мерча</u> 1. Генерируем идеи мерча под ценности бренда. 2. Адаптируем графику под футболки, кружки, стикеры. 3. Готовим файлы к шелкографии/сублимации.	Практическое задание, разбор	2
Собирает брендбук: логотип, цвета, шрифты, паттерны, правила использования.	<u>Задание 18. Брендбук</u> 1. Формируем разделы: лого, цвета, типографика, паттерны. 2. Описываем правила и запреты использования. 3. Сводим всё в интерактивный PDF.	Практическое задание, разбор	3
Готовит макет для плоттерной резки, учитывая технологические ограничения.	<u>Задание 19. Наклейки на машину (плоттер)</u> 1. Размещаем графику на лекалах автомобиля. 2. Учитываем изгибы кузова и зоны видимости. 3. Экспортируем файл для плоттера.	Практическое задание, разбор	3
Создаёт презентацию, комбинируя текст, графику и иконки.	<u>Задание 20. Презентация (storytelling)</u> 1. Пишем структуру storytelling-презентации. 2. Дизайним слайды по сетке и фирменному стилю. 3. Экспортируем финальный PDF-deck.	Практическое задание, разбор	3
Создаёт айдентику, основанную на концептуальной метафоре, и аргументирует решения.	<u>Задание 21. Концептуальный фирменный стиль</u> 1. Создаём логотип и key-visual на основе метафоры. 2. Соблюдаем целостность шрифтов и графики. 3. Подготавливаем moodboard + mock-ups.	Практическое задание, разбор	3

Проектирует календарь с учётом сетки, доп. элементов и тектребований.	<u>Задание 22. Дизайн календаря</u> 1. Верстаем календарную сетку с учётом полей обреза. 2. Встраиваем бренд-элементы и иллюстрации. 3. Подготавливаем файл к офсетной печати.	Практическое задание, разбор	2
Создаёт макет наружной рекламы с учётом форматов и дистанции считывания.	<u>Задание 23. Баннер/растяжка для наружной рекламы</u> 1. Создаём макет 6×3 м и адаптацию 3×1,5 м. 2. Проверяем контраст и читаемость с 20 м. 3. Экспортируем файл с профилем для широкоформатной печати.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает меню форматов A4 и 1/2 A4, соблюдая читабельность и структуру.	<u>Задание 24. Ресторанное меню A4 и 1/2A4</u> 1. Проектируем меню A4 и 1/2 A4 по сетке. 2. Расставляем иерархию блюд и цен. 3. Экспортируем СМΥК-файл для печати.	Практическое задание, разбор	4
Коммуницирует в проектной команде и собирает финальный кейс для портфолио.	<u>Задание 25. Упаковка кейса — финальная защита портфолио</u> 1. Организуем совместную работу в Figma/Slack. 2. Собираем кейс-стади «до / после» по одному из проектов курса. 3. Визуализируем процесс (скетчи → финал) и защищаем работу перед группой.	Практическое задание, разбор	4
	Для получения сертификата об успешном окончании курса нужно сдать минимум 15 из 25 практических заданий.		

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ:

Просмотр видеотеории в записи (самостоятельно, перед встречей), практические встречи в Google Meet с выполнением заданий под руководством преподавателя, разбор и обратная связь по каждой работе.

7. Оценка, или условия окончания обучения

Предпосылкой для окончания обучения является участие как минимум в 70% аудиторных часов.

Оценивание проходит по каждому сданному практическому заданию. Нужно сдать 15 из 25 практических работ и устно защитить их на положительный результат, т.е. согласно критериям оценки.

Метод оценивания	Критерий оценивания
Устная беседа / защита работ в конце модулей	Модуль 1. • Учащийся способен сравнить цветовые пространства, • Понимает разницу между программным обеспечением, • Может ответить, для чего используется конкретный формат файла (PDF, JPG, PNG и тд). • Сравнивает старый и новый логотип, объяснив, что было улучшено и почему. • Разрабатывает элементы фирменного стиля, • Подготавливает файлы для печати. Модуль 2. • Понимает правила композиции, объясняет иерархию элементов, осознаёт важность работы с цветом и градиентом, знает разницу между айдентикой и фирменным стилем. • Анализирует данные о целевой аудитории и её потребностях, • Подбирает подходящие материалы и способы печати, • Определяет потребности клиента и предлагает индивидуальные решения, • Управляет рабочим пространством и информацией.
Создание графического проекта с использованием программного обеспечения	Разрабатывает дизайн исходя из поставленных практических заданий в правильно выбранном ПО.

	Для получения сертификата об успешном окончании курса сданные 15 из 25 практических заданий должны соответствовать данным критериям: 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
--	---

8. Подлежащие выдаче документы

СЕРТИФИКАТ:

если требования, действующие в отношении окончания обучения — сдано минимум 15 из 25 практических заданий в соответствии с критериями оценки, и посещено не менее 70% аудиторных часов.

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.

9. Квалификация преподавателя

Эмиль Гусейнов - Профессионал в области графического дизайна, веб-дизайна и маркетинга. Сильная сторона — брендинг. Имеет микроквалификацию в области обучения взрослых. Успешно завершил обучение (180 ак. часов) в [Vestifex](#) по преподаванию для взрослых в Эстонии, и сдал государственный экзамен на 6 уровень преподавателя взрослых (2026 год).

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 20 лет. Профессионал в создании визуальной коммуникации. Основатель брендингового агентства Graphicmania. В портфолио более 100 работ с фирмами по Эстонии.

Автор курсов Graphicmania Academy: «AI Visual Creator», «AI Designer», «AI Video Creator», «Основы графического дизайна: от портфолио – до профессии», «Углублённый курс по графическому дизайну: путь от junior к middle специалисту», «UIX & WordPress» и других курсов по графическому и веб-дизайну.

Многолетний подтвержденный опыт в создании визуальных коммуникаций.