

TÄIENDKOOLITUSASUTUSE NIMETUS:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute täienduskoolituse valdkonna majandustegevusteate number 250522.

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

1. Õppekava nimetus:

„Praktiline graafilise disaini kursus“

2. Õppekavarühm:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Õppekeel:

Vene keel

3. Õppe eesmärk ja saavutatavad õpiväljundid

EESMÄRK. Kursus põhineb 100% praktilikal: iga kohtumine on ühe või kahe konkreetse disainiprojekti teostamine õppejõu juhendamisel, ilma otseülekandes toimuvate teoorialoenguteta. Kursus ühendab kursuste „Graafilise disaini alused“ ja „Süvendatud graafilise disaini kurss“ praktilised ülesanded, mis on üles ehitatud kasvava keerukuse põhimõttel — lihtsatest trükiformaatidest kuni tervikliku rebrändingu ja portfoolio kaitsmiseni.

Teoreetiline baas antakse eelnevalt salvestatud videoloengute vormis iseseisvaks läbivaatamiseks enne iga kohtumist, mistõttu kohtumiste aeg on täielikult pühendatud ülesannete täitmisele, küsimustele ja tööde reaalses läbimõelamisele.

SAAVUTATAVAD ÕPIVÄLJUNDID.

Kursuse lõpuks õppija:

- teostab enesekindlalt kogu disainiprojekti tsükli — briifist trükivalmis või avaldamiseks valmis failini,
- rakendab praktikas tööriistu Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign,
- töötab välja baas- ja edasijõudnud tasemel identiteeti, firmastiili, rebrändingut,
- valmistab maketid trükiks (CMYK, lõikevarud, ploter-lõikus) ja digitaalseks keskkonnaks,
- koostab valmis portfoolio 25 teostatud projektist ja kaitseb seda kui oma portfooliot.

4. Sihtgrupp ja õppe alustamise tingimused

Kursus sobib neile, kellel puudub veel kogemus graafilises disainis ja kes soovivad omandada tõsist praktilist kogemust — õppida viima päris disainiprojekte briifist valmis failini. Erilist ettevalmistust ega eelnevat kogemust Adobe Photoshopi/Illustratoriga ei nõuta — vajalik baas antakse kursuse esimestel kohtumistel ja iseseisvates materjalides.

Kursus on kõrge intensiivsusega: keskmiselt 3-4 praktilist ülesannet nädalas (6-8 akad. tundi auditoorset tööd + iseseisva töö tunnid + ettevalmistus kohtumisteks). Soovitatav õppijatele, kes on valmis pühendama õppimisele piisavalt aega igal nädalal kogu kursuse vältel.

5. Õppe kogumaht, struktuur, õpikeskkond ja õppevahendid

MAHT: 177 akadeemilist tundi, millest 64 tundi on auditoorne (praktiline) töö ja 113 tundi iseseisev töö.

Iseseisev töö sisaldab: 65 akad.t konkreetsete kursuse ülesannetega seotud videomaterjale (vaatamiseks enne vastavat kohtumist) ning 48 akad.t baasvideoteooriat — töö Adobe tarkvaraga, kompositsiooni, värvi, identiteedi ja brändingu alused — kursustest „Graafilise disaini alused" ja „Süvendatud graafilise disaini kurss", mis on vajalik praktiliste ülesannete täitmiseks.

KURSUSE KESTUS: 15 kohtumist (8 nädalat 2 kohtumisega nädalas). Keskmiselt 3-4 praktilist ülesannet nädalas; mõned kohtumised ühendavad kaks järjestikust ülesannet ja kestavad 4-6 akad. tundi.

ÕPIKESKKOND: veebipõhine, Google Meet, salvestatud videod

ÕPPEVAHENDID: Arvuti/sülearvuti minimaalsete nõuetega (peab olema ise soetatud/olemas):

- Protsessor 2,1 GHz
- Muutmälu (RAM) 8GB
- SSD-kõvaketas 256GB
- Videokaart (suvaline)
- 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 hinnas.

6. Õppeprotsessi kirjeldus, sh õppe sisu, õppemeetodid ja -materjalid

ÕPPEPROTSESS: Kursus koosneb 15 kohtumisest (Google Meet). Iga kohtumine on pühendatud ühe või kahe disainiülesande praktilisele täitmisele õppejõu juhendamisel — ilma otseülekandes toimuva teooriaosata. Enne iga kohtumist vaatab õppija iseseisvalt läbi lühikesed salvestatud videod teooriaga, mis on vajalik vastava(te) ülesande(te) täitmiseks.

ÕPPE SISU:

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	Moodul 1.	Praktiline ülesanne, arutelu, individuaalne tagasiside	Kogumaht 32 akad. tundi
Rakendab tüpograafiat ja fonditööd makettides.	<u>Ülesanne 1. Töö fontidega</u> 1. Valime fondipaarid vastavalt projekti meeleolule. 2. Seadistame kerningu, treckingu ja reavahe. 3. Vormistame tekstiploki valmis maketis.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob trükivalmis visiitkaardi kujunduse.	<u>Ülesanne 2. Visiitkaart</u> 1. Töötame läbi esi- ja tagakülje kompositsiooni. 2. Valime formaadi, paberi paksuse ja viimistluse trükiks. 3. Valmistame trükikojale CMYK-faili koos lõikevarudega.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob reklaamkreatiivi/banneri vastavalt paigutuse formaadile.	<u>Ülesanne 3. Reklaamkreatiiv/banner</u> 1. Sõnastame pakkumise ja visuaalse rõhuasetuse. 2. Loomme kompositsiooni sotsiaalmeedia/veebi formaadi jaoks. 3. Ekspordime formaatide komplekti (ruut, lugu, banner).	Praktiline ülesanne, arutelu	2

Paigutab valmis kujunduse realistlikku mock-up'i esitluseks.	<u>Ülesanne 4. Töö mock-up'idega</u> 1. Paigutame valmis kujunduse realistlikku mock-up'i. 2. Seadistame perspektiivi, varjud ja peegeldused. 3. Valmistame portfoolio jaoks esitluskaadrid.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob kinkekaardi kujunduse.	<u>Ülesanne 5. Kinkekaart</u> 1. Loomme kaardi esi- ja tagakülje. 2. Mõtleme läbi kujunduse turvaelemendid (triipkood/nimiväärtuse väli). 3. Valmistame faili trükkimiseks paksule kartongile.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob kutse kujunduse.	<u>Ülesanne 6. Kutse</u> 1. Valime formaadi ja paigutuse (ühepoolne/voldik). 2. Sobitame stiili ürituse tüübiga. 3. Valmistame trüki- ja digitaalse (digital-invite) versiooni.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob reklaamplakati /flaieri kujunduse.	<u>Ülesanne 7. Plakat/flaier</u> 1. Loomme hierarhia: pealkiri → pakkumine → kontaktid. 2. Töötame suure formaadi ja kaugelt loetavusega. 3. Ekspordime CMYK-vormingus trükikojale.	Praktiline ülesanne, arutelu	4
Loob roll-up stendi kujunduse.	<u>Ülesanne 8. Roll-up</u> 1. Kujundame maketi standardse stendi mõõdu jaoks (85×200 cm). 2. Arvestame turvatsoone ja fookuspunkti silmade kõrgusel. 3. Valmistame suurformaadilise faili trükiks.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob logo ja brändikaardi.	<u>Ülesanne 9. Logo ja brändikaart</u> 1. Töötame välja mitu logokontseptsiooni. 2. Fikseerime värvipaleti ja baastüpopograafia. 3. Koostame minimaalse brändikaardi (mood + põhielemendid).	Praktiline ülesanne, arutelu	2

Loob kolmikvoldiku (trifold) reklaambrošü üri kujunduse.	<u>Ülesanne 10. Trifold-brošüür</u> 1. Planeerime 6-osalise voldikpaigutuse. 2. Loomeme teabe järjestuse avamisel. 3. Valmistame maketi, arvestades võtmisjooni ja lõikevaru.	Praktiline ülesanne, arutelu	4
Loob visuaalse identiteedi ja firmastiili.	<u>Ülesanne 11. Identiteet ja firmastiil</u> 1. Kanname logo üle põhikandjatele (visiitkaart, sotsiaalmeedia, pakend). 2. Kontrollime stiili visuaalset terviklikkust. 3. Koostame firmastiili baaskonstantide komplekti.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob sotsiaalmeedi a kujunduse.	<u>Ülesanne 12. Sotsiaalmeedia kujundus</u> 1. Loomeme postituste, lugude ja kaanepildi šabloonid. 2. Kohandame firmastiili platvormide formaatidele. 3. Valmistame voo võrgustiku visuaalse ühtsuse tagamiseks.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob esitluse kujunduse (CV/portfoolio).	<u>Ülesanne 13. Esitlus (CV/portfoolio)</u> 1. Struktureerime slaidid: minust → oskused → projektid → kontaktid. 2. Töötame võrgustiku ja ühtse kujundusstiiliga. 3. Ekspordime lõpliku PDF-i tööandjale saatmiseks.	Praktiline ülesanne, arutelu	4
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	Moodul 2.	Praktiline ülesanne, arutelu, individuaalne tagasiside	Kogumaht 32 akad. tundi
Disainib olemasoleva logo uuesti, põhjendades vormi, värvi ja tüpograafia parendusi.	<u>Ülesanne 14. Logo taasdisain</u> 1. Tuvastame olemasoleva märgi nõrgad elemendid. 2. Töötame välja parendatud logo (vorm, värv, tüpograafia). 3. Valmistame vektorfailid trükiks ja veebiks.	Praktiline ülesanne, arutelu	2

Teostab täieliku rebrändingu (firmastiili) ning valmistab maketid trükiks ja digitaalseks kasutuseks.	<u>Ülesanne 15. Ettevõtte rebränding (kõik peale logo)</u> 1. Koostame uue firmastiili (logo + värv + fondid). 2. Kohandame maketid trükiks ja digitaalseks kasutuseks. 3. Valmistame ette esitluse kliendile.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob vaateaknaklee biste maketi, arvestades mõõtmeid, väljalõiget ja firmastiili.	<u>Ülesanne 16. Vaateaknakleebised</u> 1. Kujundame maketi vastavalt vaateakna mõõtudele. 2. Arvestame väljalõiget ja nähtavust kaugelt. 3. Ekspordime CMYK-faili koos lõikekontuuriga.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob suveniirtoode t (merch) sarja ja valmistab failid tootmiseks.	<u>Ülesanne 17. Suveniirtoodete (merch) disain</u> 1. Genereerime merch-ideid vastavalt brändi väärtustele. 2. Kohandame graafika T-särkidele, kruusidele, kleebistele. 3. Valmistame failid siiditrükiks/sublimatsiooniks.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Koostab brändiraamatu : logo, värvid, fondid, mustrid, kasutusreeglid .	<u>Ülesanne 18. Brändiraamat</u> 1. Moodustame jaotused: logo, värvid, tüpograafia, mustrid. 2. Kirjeldame kasutusreegleid ja keelde. 3. Koondame kõik interaktiivseks PDF- iks.	Praktiline ülesanne, arutelu	3
Valmistab maketi ploter- lõikuseks, arvestades tehnooloogilisi piiranguid.	<u>Ülesanne 19. Autokleebised (ploter)</u> 1. Paigutame graafika auto lõigetele. 2. Arvestame kere kõverusi ja nähtavustsoone. 3. Ekspordime faili plotterile.	Praktiline ülesanne, arutelu	3
Loob esitluse, kombineerides teksti, graafikat ja ikoone.	<u>Ülesanne 20. Esitus (storytelling)</u> 1. Koostame storytelling-esitluse struktuuri. 2. Kujundame slaidid vastavalt võrgustikule ja firmastiilile. 3. Ekspordime lõpliku PDF-esitluse.	Praktiline ülesanne, arutelu	3

Loob kontseptuaals el metafooril põhineva identiteedi ja põhjendab lahendusi.	<u>Ülesanne 21. Kontseptuaalne firmastiil</u> 1. Loom logo ja key-visual'i metafoori põhjal. 2. Säilitame fontide ja graafika terviklikkuse. 3. Valmistame moodboard'i + mock- up'id.	Praktiline ülesanne, arutelu	3
Kujundab kalendri, arvestades võrgustikku, lisaelemente ja tehnilisi nõudeid.	<u>Ülesanne 22. Kalendri disain</u> 1. Küljendame kalendrivõrgustiku, arvestades lõikevaru. 2. Lisame brändielemendid ja illustratsioonid. 3. Valmistame faili ofsettrükiks.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob välireklaami maketi, arvestades formaate ja lugemiskaugu st.	<u>Ülesanne 23. Banner/reklaamriba välireklaamiks</u> 1. Loom 6×3 m maketi ja 3×1,5 m kohandatud versiooni. 2. Kontrollime kontrastsust ja loetavust 20 m kauguselt. 3. Ekspordime faili koos profiiliga suurformaadiliseks trükiks.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob A4 ja ½A4 formaadis menüü, järgides loetavust ja struktuuri.	<u>Ülesanne 24. Restorani menüü A4 ja ½A4</u> 1. Kujundame A4 ja ½A4 menüü võrgustiku alusel. 2. Loom roogade ja hindade hierarhia. 3. Ekspordime CMYK-faili trükiks.	Praktiline ülesanne, arutelu	4
Suhtleb projekteesk onnas ning koostab lõpliku portfoolio juhtumi.	<u>Ülesanne 25. Juhtumi vormistamine — portfoolio lõppkaitsmine</u> 1. Korraldame koostöö Figmas/Slackis. 2. Koostame „enne / pärast“ juhtumianalüüsi ühe kursuse projekti põhjal. 3. Visualiseerime protsessi (visandid → lõpptulemus) ja kaitseme töö rühma ees.	Praktiline ülesanne, arutelu	4
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 15 25-st praktilisest ülesandest.		

ÕPPEMEETODID:

Salvestatud videoteooria iseseisev läbivaatamine (enne kohtumist), praktilised kohtumised Google Meetis ülesannete täitmisega õppejõu juhendamisel, iga töö läbiarutamine ja tagasiside.

7. Hindamine ehk õppe lõpetamise tingimused

Õppe lõpetamise eelduseks on osalemine vähemalt 70%-l auditoorsetest tundidest.

Hindamine toimub iga esitatud praktilise ülesande põhjal. Tuleb sooritada 15 25-st praktilisest tööst ja kaitsta neid suuliselt positiivsele tulemusele, st vastavalt hindamiskriteeriumitele.

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
Suuline vestlus / tööde kaitsmine moodulite lõpus	Moodul 1. Õppiija on võimeline võrdlema värvivirume, Mõistab erinevust tarkvarade vahel, Oskab vastata, milleks kasutatakse konkreetset failivormingut (PDF, JPG, PNG jne). Võrdleb vana ja uut logo, selgitades, mida parendati ja miks. Töötab välja firmastiili elemente, Valmistab failid trükiks. Moodul 2. Mõistab kompositsioonireegleid, selgitab elementide hierarhiat, mõistab värvi ja üleminekuga töötamise tähtsust, teab erinevust identiteedi ja firmastiili vahel. Analüüsib andmeid sihtrühma ja selle vajaduste kohta, Valib sobivad materjalid ja trükiviisid, Määratleb kliendi vajadused ja pakub individuaalseid lahendusi, Haldab ruumi ja infot.
Graafilise projekti loomine tarkvara abil	Töötab välja disaini vastavalt seatud praktilistele ülesannetele õigesti valitud tarkvaras.
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks peavad esitatud 15 25-st praktilisest ülesandest vastama järgmistele kriteeriumitele: 1. Loetavus 2. Vastavus tellimuse tehnilistele tingimustele 3. Elementide hierarhia

- | | |
|--|--|
| | 4. Kompositsioonireeglite järgimine
5. Elementide mõõdukas kasutamine
6. Kasutatud stiilide asjakohasus
7. Värviharmoonia |
|--|--|

8. Väljastatavad dokumendid

TUNNISTUS:

kui täidetud on õppe lõpetamise nõuded — esitatud on vähemalt 15 25-st praktilisest ülesandest vastavalt hindamiskriteeriumitele ning osaletud on vähemalt 70%-l auditoorsetest tundidest.

TÕEND:

kui õpiväljundeid ei saavutatud, kuid õppija osales õppetöös. Tõend väljastatakse vastavalt kontaktitundide arvule, millel õppija osales, kuid mitte juhul, kui õppija osales vähem kui pooltel auditoorsetest tundidest. Tõendi saamiseks on vajalik kirjalik avaldus.

9. Õpetaja kvalifikatsioon

Emil Guseinov - Graafilise disaini, veebidisaini ja turunduse professionaal. Tugevaim külg — bränding. Omab täiskasvanuhariduse valdkonna mikrokvalifikatsiooni. Läbis edukalt koolituse (180 akad. tundi) [Vestifexis](#) täiskasvanute koolitamiseks Eestis ning sooritas riikliku eksami 6. taseme täiskasvanute koolitaja kutsele (2026).

Stock-platvormidel, näiteks Envato Marketplace, töötamise spetsialist. Tema tööde šabloone kasutatakse üle maailma, enam kui 33 riigis.

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

Graphicmania Academy kursuste autor: „AI Visual Creator“, „AI Designer“, „AI Video Creator“, „Graafilise disaini alused: portfooliost kutseni“, „Süvendatud graafilise disaini kurss: teekond junior'ist middle spetsialistik“, „UIX & WordPress“ ja teised graafilise ja veebidisaini kursused.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.