

TÄIENDKOOLITUSASUTUSE NIMETUS:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute täienduskoolituse valdkonna majandustegevusteate number 250522.

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

1. Õppekava nimetus:

„Graafilise disaini alused Claude'iga: portfooliost kutseni“

2. Õppekavarühm:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Õppekeel:

Vene keel

3. Õppe eesmärk ja saavutatavad õpiväljundid

EESMÄRK. Koolituse läbinu teab graafilise disaini aluseid ning oskab luua makette trükiks ja digitaalseks keskkonnaks Claude Designi abil, kontrollides faile enne üleandmist graafikaredaktoris. Kursuse lõpetanu saab kandideerida algtaseme graafilise disaineri ametikohale.

Kursus kordab kursuse „Graafilise disaini alused“ teooriat ja praktilisi ülesandeid, kuid tööprotsess põhineb Claude Designil, mitte Adobe programmidel: õppija püstitab ülesande, hindab tulemust ja viimistleb seda parandustega.

SAAVUTATAVAD ÕPIVÄLJUNDID.

Kursuse lõpuks õppija:

- eristab vektor- ja rastergraafikat,
- kasutab RGB ja CMYK värviruume vastavalt otstarbele,
- loob, salvestab ja valmistab ette trükifaile,
- mõistab ja rakendab kompositsiooni, hierarhia ja värviharmonia põhiprintsiipe,
- arutleb visuaalse kommunikatsiooni üle ja analüüsib seda,
- loob kujundusi Claude Designi abil: püstitab ülesande, hindab tulemust ja viimistleb seda parandustega.

4. Sihtgrupp ja õppe alustamise tingimused

Kursus sobib neile, kellel puudub veel kogemus graafilises disainis ja kes soovivad saada graafiliseks disaineriks ilma Adobe professionaalseid programme õppimata: vabakutselistele, mikro- ja väikeettevõtjatele ning kõigile, kes tunnevad huvi graafilise disaini vastu. Erilist ettevalmistust ega eelnevat kogemust graafikaprogrammidega ei nõuta — vajalik baas antakse kursuse kohtumistel.

Õppe alustamise tingimused: isikliku sülearvuti olemasolu ja arvuti kasutamise põhioskused.

5. Õppe kogumaht, struktuur, õpikeskkond ja õppevahendid

MAHT: 52 akadeemilist tundi, millest 24 tundi on teoreetilised tunnid ja 28 tundi praktilised tunnid.

Tunnid vahelduvad: teooriakohtumine (kaks teemat, kumbki 2 akad. tundi), seejärel praktikakohtumine (kaks ülesannet, kumbki 2 akad. tundi). Moodul 3 koosneb ainult praktilistest ülesannetest.

KURSUSE KESTUS: 13 kohtumist, igaüks 4 akad. tundi (7 nädalat 2 kohtumisega nädalas).

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%

Tarkvara: Claude Design (Claude'i tasuline tellimus), õppija valitud graafikaredaktor failide kontrollimiseks enne trükki (peab avama SVG-faile, teisendama CMYK-i ja salvestama PDF-i), mock-up'ide teenus (Kittl või sarnane).

Claude'i tellimus (<https://claude.com/pricing>), graafikaredaktor ja mock-up'ide teenus ei sisaldu koolituse hinnas.

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

ÕPPEPROTSESS: Kursus koosneb 13 kohtumisest (Google Meet), igaüks 4 akad. tundi. Moodulites 1 ja 2 kohtumised vahelduvad: ühel annab õppejõud teooria, järgmisel

täidavad õppijad õppejõu juhendamisel praktilisi ülesandeid Claude Designis. Moodul 3 on täielikult pühendatud praktilistele ülesannetele.

Tööprotsess (seisuga oktoober 2026): briif → päring Claude Designis → variantide hindamine → parandused → eksport (PNG, PDF, HTML, trükiks — SVG) → faili kontroll graafikaredaktoris enne trükki andmist. Mock-up'id tehakse eraldi teenuses (Kittl või sarnane). Tööriist areneb, mistõttu protsessi üksikuid samme uuendatakse uute võimaluste lisandumisel.

ÕPPE SISU:

Õpiväljundid	Õppe sisu / Teemad	Õppemeetodid ja -vormid	Maht akad. tundides
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	Moodul 1. Sissejuhatus. Tarkvara	Loeng, praktiline ülesanne, arutelu, individuaalne tagasiside	Kogumaht 22 akad. tundi
Eristab vektor- ja rastergraafikat.	<u>Vektor- ja rastergraafika</u> 1. Vaatame, mille poolest vektor erineb rastrist. 2. Määrame, milline graafikatüüp sobib trükiks ja milline ekraanile. 3. Vaatame, mida Claude Design väljastab vektorina ja mida rastrina.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Kasutab RGB ja CMYK värviruume vastavalt otstarbele.	<u>RGB ja CMYK värviruumid</u> 1. Võrdleme RGB ja CMYK värviruume. 2. Vaatame nende mõju tulemusele ekraanil ja trükis. 3. Vaatame, kuidas värv muutub RGB-st CMYK-i teisendamisel.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2

Rakendab tüpograafiat ja fonditööd makettides.	<u>Ülesanne 1. Töö fontidega</u> 1. Valime fondipaarid vastavalt projekti meeleolule. 2. Määrame Claude Designis kirjasuuruse, tähevahe ja reavahe ning viimistleme parandustega. 3. Vormistame tekstiploki valmis maketis.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob trükivalmis visiitkaardi kujunduse.	<u>Ülesanne 2. Visiitkaardi kujunduse loomine</u> 1. Töötame läbi esi- ja tagakülje kompositsiooni. 2. Valime formaadi, paberi paksuse ja viimistluse trükiks. 3. Ekspordime SVG, kontrollime seda graafikaredaktoris ja valmistame trükikojale lõikevarudega CMYK-faili.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Mõistab tööprotsessi Claude Designiga.	<u>Tarkvara. 1. osa: Claude Design</u> 1. Vaatame läbi tööprotsessi: briif → päring → variandid → parandused → eksport. 2. Õpime päringut sõnastama: eesmärk, formaat, sisu, sihtrühm. 3. Õpime kolme parandamisviisi: vestlus, kommentaarid, käsitsi redaktor.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Kasutab Claude Designi disainisüsteemi ja eksporti.	<u>Tarkvara. 2. osa: disainisüsteem ja eksport Claude Designis</u> 1. Koostame disainisüsteemi logost, fontidest ja värvidest. 2. Salvestame variandid ja töösuunad. 3. Ekspordime maketi: PNG, PDF, HTML, trükiks — SVG.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2

Mõistab graafikaredakto ri ja mock- up'ide teenuse rolli.	<u>Tarkvara. 3. osa:</u> <u>graafikaredaktor ja mock-up'ide</u> <u>teenus</u> 1. Avame SVG graafikaredaktoris ja kontrollime maketti. 2. Teisendame maketi CMYK-i ja salvestame PDF-i. 3. Tutvume mock-up'ide teenusega (Kittl või sarnane).	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Loob reklaamkreatiivi /banneri vastavalt paigutuse formaadile.	<u>Ülesanne 3.</u> <u>Reklaamkreatiivi/banneri loomine</u> 1. Sõnastame pakkumise ja visuaalse rõhuasetuse. 2. Loo me kompositsiooni sotsiaalmeedia/veebi formaadi jaoks. 3. Ekspordime formaatide komplekti PNG-vormingus (ruut, lugu, banner).	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Paigutab valmis kujunduse realistlikku mock-up'i esitluseks.	<u>Ülesanne 4. Töö mock-up'idega</u> 1. Ekspordime valmis kujunduse Claude Designist PNG- vormingus. 2. Paigutame kujunduse realistlikku mock-up'i Kittlis või sarnases teenuses. 3. Valmistame portfoolio jaoks esitluskaadrid.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Teab , milleks kasutatakse erinevaid failivorminguid.	<u>Failide tüübid ja vormingud</u> 1. Vaatame vorminguid PDF, JPG, PNG, SVG. 2. Valime vormingu vastavalt ülesandele: trükk, veeb, sotsiaalmeedia. 3. Võrdleme sama maketti eri vormingutes.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2

Valmistab failid trükiks ette.	<u>Failide ettevalmistamine trükiks</u> 1. Õpime mõõte, lõikevarusid ja eraldusvõimet. 2. Läbime faili kontrollimise korra graafikaredaktoris: fondid, värv, must tekst. 3. Salvestame PDF-i vastavalt trükikoja nõuetele.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	Moodul 2. Graafiline disain	Loeng, praktiline ülesanne, arutelu, individuaalne tagasiside	Kogumaht 18 akad. tundi
Mõistab kompositsioonir eegleid.	<u>Kompositsiooni alused. 1. osa</u> 1. Õpime võrgustikku, tasakaalu ja fookuspunkti. 2. Vaatame tööd pildi ja vaba ruumiga. 3. Analüüsime õnnestunud ja ebaõnnestunud kompositsioonide näiteid.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Selgitab elementide hierarhiat.	<u>Kompositsiooni alused. 2. osa: elementide hierarhia</u> 1. Eristame peamise, teisese ja abiinfo. 2. Juhime tähelepanu suuruse, kontrasti ja paigutuse abil. 3. Sõnastame päringu ja parandused Claude Designis hierarhia keeles.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Loob kinkekaardi kujunduse.	<u>Ülesanne 5. Kinkekaardi kujunduse loomine</u> 1. Loo me kaardi esi- ja tagakülje. 2. Mõtleme läbi kujunduse turvaelemendid (triipkood/nimiväärtuse väli). 3. Kontrollime faili graafikaredaktoris ja valmistame selle ette trükkimiseks paksule kartongile.	Praktiline ülesanne, arutelu	2

Loob kutse kujunduse.	<u>Ülesanne 6. Kutse kujunduse loomine</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
Rakendab värviharmonia põhimõtteid.	<u>Värvipsühholoogia visuaalses kommunikatsioonis</u> 1. Õpime värviringi ja värvikombinatsioonide skeeme. 2. Vaatame värvipsühholoogiat. 3. Valime paleti vastavalt ülesandele ja sihtrühmale.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Teadvustab värvi ja gradiendiga töötamise tähtsust.	<u>Gradienttäide</u> 1. Õpime gradientide tüüpe ja nende kasutamist. 2. Vaatame, kuidas gradient trükis käitub. 3. Määrame ja parandame gradienti Claude Designis.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Loob reklaamplakati/flaieri kujunduse.	<u>Ülesanne 7. Reklaamplakati/flaieri kujunduse loomine. 1. osa</u> 1. Loomme hierarhia: pealkiri → pakkumine → kontaktid. 2. Töötame suure formaadi ja kaugelt loetavusega. 3. Võrdleme variante Claude Designis ja valime suuna.	Praktiline ülesanne, arutelu	2

Valmistab reklaamplakati/ flaieri maketi trükiks ette.	<u>Ülesanne 7. Reklaamplakati/flaieri kujunduse loomine. 2. osa</u> 1. Kohandame plakati maketi flaieri formaadile. 2. Viimistleme maketti täpsete parandustega. 3. Kontrollime faili graafikaredaktoris ja ekspordime CMYK-vormingus trükikojale.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Teab erinevust identiteedi ja firmastiili vahel.	<u>Identiteet. Firmastiil</u> 1. Vaatame mõisteid: identiteet, firmastiil, logo. 2. Õpime firmastiili konstante: värvid, fondid, graafilised elemendid. 3. Analüüsime ja arutame brändide visuaalse kommunikatsiooni näiteid.	Loeng, arutelu, näidete analüüs	2
Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	Moodul 3. Praktika	Praktiline ülesanne, arutelu, individuaalne tagasiside	Kogumaht 12 akad. tundi
Loob roll-up stendi kujunduse.	<u>Ülesanne 8. Mobiilse stendi (roll- up) kujunduse loomine</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 brändikaardi loomine</u> 1. Töötame välja mitu logokontseptsiooni käsitsi visanditena. 2. Viime valitud visandi Claude Designi abil vektorisse ning fikseerime värvipaleti ja baastüpograafia. 3. Koostame minimaalse brändikaardi (mood + põhielemendid).	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob kolmikvoldiku (trifold) reklaambrošüüri kujunduse.	<u>Ülesanne 10. Trifold-reklaambrošüüri kujunduse loomine</u> 1. Planeerime 6-osalise voldikpaigutuse. 2. Loomme teabe järjestuse avamisel. 3. Valmistame maketi, arvestades voltimisjooni ja lõikevaru.	Praktiline ülesanne, arutelu	2
Loob visuaalse identiteedi ja firmastiili.	<u>Ülesanne 11. Identiteedi ja firmastiili loomine</u> 1. Koostame Claude Designis brändi disainisüsteemi ja kanname logo üle põhikandjatele (visiitkaart, sotsiaalmeedia, pakend). 2. Kontrollime stiili visuaalset terviklikkust. 3. Koostame firmastiili baaskonstantide komplekti.	Praktiline ülesanne, arutelu	2

Loob sotsiaalmeedia kujunduse.	<u>Ülesanne 12. Sotsiaalmeedia kujunduse loomine</u> 1. Loo me 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. Esitluse kujunduse loomine (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	2
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 9 13-st praktilisest ülesandest.		

ÕPPEMEETODID:

Teoreetilised ja praktilised kohtumised Google Meetis: loengud koos arutelu ja näidete analüüsiga, praktiliste ülesannete täitmine Claude Designis õppejõu juhendamisel, iga töö läbiarutamine ja tagasiside.

7. Hindamine ehk õppe lõpetamise tingimused

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

1. ja 2. mooduli lõpus toimub vahehindamine suulise vestluse vormis, praktilisi ülesandeid hinnatakse nende esitamisel. Tuleb sooritada 9 13-st praktilisest tööst ja kaitsta neid suuliselt positiivsele tulemusele, st vastavalt hindamiskriteeriumitele.

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
----------------	--------------------

Suuline vestlus 1. ja 2. mooduli lõpus	Moodul 1. • Õppija on võimeline võrdlema värviruume, • Mõistab erinevust Claude Designi ja graafikareaktori vahel ning nende rolli tööprotsessis, • Oskab vastata, milleks kasutatakse konkreetset failivormingut (PDF, JPG, PNG, SVG jne). Moodul 2. • Mõistab kompositsioonireegleid, selgitab elementide hierarhiat, teadvustab värvi ja gradiendiga töötamise tähtsust, teab erinevust identiteedi ja firmastiili vahel. • Osaleb vestluses ja omab arvamust visuaalse kommunikatsiooni arutamisel.
Graafilise projekti loomine tarkvara abil	Töötab välja disaini vastavalt seatud praktilistele ülesannetele Claude Designi abil ja viib selle valmis failini.
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks peavad esitatud 9 13-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. Värviharmonia

8. Väljastatavad dokumendid

TUNNISTUS:

kui täidetud on õppe lõpetamise nõuded — esitatud on vähemalt 9 13-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 kontakttundide 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 spetsialistiks“, „UIX & WordPress“ ja teised graafilise ja veebidisaini kursused.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.