

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:

«Основы графического дизайна с Claude: от портфолио – до профессии»

2. Группа учебных программ:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Язык обучения:

Русский язык

3. Цель и достигаемые результаты обучения

ЦЕЛЬ. Прошедший обучение знает основы графического дизайна и умеет создавать макеты для печати и digital-среды с помощью Claude Design, проверяя файлы в графическом редакторе перед сдачей. Окончивший курс может претендовать на должность графического дизайнера начального уровня.

Курс повторяет теорию и практические задания курса «Основы графического дизайна», но рабочий процесс построен на Claude Design, а не на программах Adobe: учащийся ставит задачу, оценивает результат и доводит его правками.

ДОСТИГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ.

На момент окончания курса учащийся:

- различает векторную и растровую графику,
- использует цветовые пространства RGB и CMYK по назначению,
- создаёт, сохраняет и подготавливает файлы для печати,
- понимает и применяет основные принципы композиции, иерархии и цветовой гармонии,
- обсуждает и анализирует визуальную коммуникацию,
- создаёт дизайн с помощью Claude Design: ставит задачу, оценивает результат и доводит его правками.

4. Целевая группа и условия начала прохождения обучения

Курс подходит тем, кто ещё не имеет опыта в графическом дизайне и хочет стать графическим дизайнером, не изучая профессиональные программы Adobe: фрилансерам, микро- и малым предпринимателям и всем, кто интересуется графическим дизайном. Специальной подготовки или предварительного опыта работы в графических программах не требуется — необходимая база даётся на встречах курса.

Условия начала обучения: наличие личного ноутбука и базовые навыки работы с компьютером.

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

ОБЪЕМ: 52 академических часа, из которых 24 часа — теоретические занятия и 28 часов — практические занятия.

Занятия чередуются: встреча с теорией (две темы по 2 академ. часа), затем встреча с практикой (два задания по 2 академ. часа). Модуль 3 состоит только из практических заданий.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ КУРСА: 13 встреч по 4 академ. часа (7 недель при 2 встречах в неделю).

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%

Программное обеспечение: Claude Design (платная подписка Claude), графический редактор по выбору учащегося для проверки файлов перед печатью (должен открывать SVG, переводить в CMYK и сохранять PDF), сервис для мокапов (Kittl или аналог).

Подписка Claude (<https://claude.com/pricing>), графический редактор и сервис для мокапов не включены в стоимость обучения.

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

УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС: Курс состоит из 13 встреч (Google Meet) по 4 академ. часа. В модулях 1 и 2 встречи чередуются: на одной преподаватель даёт теорию, на следующей учащиеся выполняют практические задания в Claude Design под руководством преподавателя. Модуль 3 полностью посвящён практическим заданиям.

Рабочий процесс (на октябрь 2026): бриф → запрос в Claude Design → оценка вариантов → правки → экспорт (PNG, PDF, HTML, для печати — SVG) → проверка файла в графическом редакторе перед сдачей в печать. Мокапы выполняются в отдельном сервисе (Kittl или аналог). Инструмент развивается, поэтому отдельные шаги процесса обновляются по мере появления новых функций.

СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ:

Результаты обучения	Содержание обучения / Темы	Методы и формы обучения	Объём в акад. часах
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	Модуль 1. Введение. Программное обеспечение	Лекция, практическое задание, разбор, индивидуальная обратная связь	Общий объем 22 академ. часов
Различает векторную и растровую графику.	<u>Векторная и растровая графика</u> 1. Разбираем, чем вектор отличается от растра. 2. Определяем, какой тип графики подходит для печати и для экрана. 3. Смотрим, что Claude Design отдаёт в векторе, а что в растре.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2

Использует цветовые пространства RGB и CMYK по назначению.	<u>Цветовое пространство RGB и CMYK</u> 1. Сравниваем RGB и CMYK. 2. Разбираем их влияние на результат на экране и в печати. 3. Смотрим, как меняется цвет при переводе из RGB в CMYK.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Применяет типографику и работу со шрифтами в макетах.	<u>Задание 1. Работа со шрифтами</u> 1. Подбираем шрифтовые пары под настроение проекта. 2. Задаём в Claude Design кегль, трекинг и межстрочный интервал, доводим правками. 3. Оформляем текстовый блок в готовом макете.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн визитной карточки, готовый к печати.	<u>Задание 2. Создание дизайна визитной карточки</u> 1. Прорабатываем композицию лицевой и оборотной стороны. 2. Подбираем формат, плотность бумаги и отделку под печать. 3. Выводим SVG, проверяем его в графическом редакторе и готовим CMYK-файл с вылетами под типографию.	Практическое задание, разбор	2
Понимает рабочий процесс с Claude Design.	<u>Программное обеспечение. Часть 1: Claude Design</u> 1. Разбираем рабочий процесс: бриф → запрос → варианты → правки → экспорт. 2. Учимся формулировать запрос: цель, формат, содержание, аудитория. 3. Изучаем три способа правок: чат, комментарии, ручной редактор.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2

Использует дизайн-систему и экспорт в Claude Design.	<u>Программное обеспечение. Часть 2: дизайн-система и экспорт в Claude Design</u> 1. Собираем дизайн-систему из логотипа, шрифтов и цветов. 2. Сохраняем варианты и направления работы. 3. Экспортируем макет: PNG, PDF, HTML, для печати — SVG.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Понимает роль графического редактора и сервиса для мокапов.	<u>Программное обеспечение. Часть 3: графический редактор и сервис для мокапов</u> 1. Открываем SVG в графическом редакторе и проверяем макет. 2. Переводим макет в CMYK и сохраняем PDF. 3. Знакомимся с сервисом для мокапов (Kittl или аналог).	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Разрабатывает рекламный креатив/баннер под формат размещения.	<u>Задание 3. Разработка рекламного креатива/баннера</u> 1. Формулируем оффер и визуальный акцент. 2. Строим композицию под формат соцсетей/веба. 3. Экспортируем набор форматов в PNG (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. Экспортируем готовый дизайн из Claude Design в PNG. 2. Встраиваем дизайн в реалистичный mock-up в Kittl или аналогичном сервисе. 3. Готовим презентационные кадры для портфолио.	Практическое задание, разбор	2

Знает , для чего используются разные форматы файлов.	<u>Типы и форматы файлов</u> 1. Разбираем форматы PDF, JPG, PNG, SVG. 2. Подбираем формат под задачу: печать, веб, соцсети. 3. Сравниваем один и тот же макет в разных форматах.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Подготавливает файлы для печати.	<u>Подготовка файлов на печать</u> 1. Изучаем размеры, вылеты и разрешение. 2. Проходим порядок проверки файла в графическом редакторе: шрифты, цвет, чёрный текст. 3. Сохраняем PDF по требованиям типографии.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	Модуль 2. Графический дизайн	Лекция, практическое задание, разбор, индивидуальная обратная связь	Общий объем 18 академ. часов
Понимает правила композиции.	<u>Основы композиции. Часть 1</u> 1. Изучаем сетку, баланс и точку фокуса. 2. Разбираем работу с изображением и свободным пространством. 3. Анализируем примеры удачных и неудачных композиций.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Объясняет иерархию элементов.	<u>Основы композиции. Часть 2:</u> <u>Иерархия элементов</u> 1. Разделяем главное, второстепенное и служебное. 2. Управляем вниманием через размер, контраст и расположение. 3. Формулируем запрос и правки в Claude Design на языке иерархии.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2

Разрабатывает дизайн подарочной карточки.	<u>Задание 5. Создание дизайна подарочной карточки</u> 1. Разрабатываем лицевую и оборотную сторону карты. 2. Продумываем защитные элементы дизайна (штрихкод/поле для номинала). 3. Проверяем файл в графическом редакторе и готовим его к печати на плотном картоне.	Практическое задание, разбор	2
Разрабатывает дизайн пригласительного.	<u>Задание 6. Создание дизайна пригласительного</u> 1. Выбираем формат и раскладку (одностраничный/раскладной). 2. Согласуем стиль с типом мероприятия. 3. Готовим печатный и цифровой (digital-invite) варианты.	Практическое задание, разбор	2
Применяет принципы цветовой гармонии.	<u>Психология цвета в визуальных коммуникациях</u> 1. Изучаем цветовой круг и схемы сочетаний. 2. Разбираем психологию цвета. 3. Подбираем палитру под задачу и аудиторию.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2
Осознаёт важность работы с цветом и градиентом.	<u>Градиентная заливка</u> 1. Изучаем типы градиентов и их применение. 2. Разбираем, как градиент ведёт себя в печати. 3. Задаём и правим градиент в Claude Design.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2

Разрабатывает дизайн рекламного постера/флаера.	<u>Задание 7. Разработка дизайна рекламного постера/флаера. Часть 1</u> 1. Строим иерархию: заголовок → оффер → контакты. 2. Работаем с крупным форматом и читаемостью на дистанции. 3. Сравниваем варианты в Claude Design и выбираем направление.	Практическое задание, разбор	2
Подготавливает макет рекламного постера/флаера к печати.	<u>Задание 7. Разработка дизайна рекламного постера/флаера. Часть 2</u> 1. Адаптируем макет постера под формат флаера. 2. Доводим макет точечными правками. 3. Проверяем файл в графическом редакторе и экспортируем в СМУК для типографии.	Практическое задание, разбор	2
Знает разницу между айдентикой и фирменным стилем.	<u>Айдентика. Фирменный стиль</u> 1. Разбираем понятия: айдентика, фирменный стиль, логотип. 2. Изучаем фирменные константы: цвета, шрифты, графические элементы. 3. Анализируем и обсуждаем примеры визуальных коммуникаций брендов.	Лекция, обсуждение, разбор примеров	2

Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальная работа	Модуль 3. Практика	Практическое задание, разбор, индивидуальная обратная связь	Общий объем 12 академ. часов
Разрабатывает дизайн мобильного стенда (ролл-ап).	<u>Задание 8. Разработка дизайна мобильного стенда (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. Создание логотипа и карты бренда</u> 1. Разрабатываем несколько концепций логотипа в эскизах от руки. 2. Переводим выбранный эскиз в вектор через Claude Design, 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. Разработка дизайна рекламной брошюры 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	2

Создаёт айдентику и фирменный стиль.	<u>Задание 11. Создание айдентики и фирменного стиля</u> 1. Собираем дизайн-систему бренда в Claude Design и 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. Разработка оформления для социальных сетей</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. Разработка дизайна презентации (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	2
	Для получения сертификата об успешном окончании курса нужно сдать минимум 9 из 13 практических заданий.		

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ:

Теоретические и практические встречи в Google Meet: лекции с обсуждением и разбором примеров, выполнение практических заданий в Claude Design 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.

В конце 1 и 2 модуля проводится промежуточное оценивание в форме устной беседы, практические задания оцениваются по мере сдачи. Нужно сдать 9 из 13 практических работ и устно защитить их на положительный результат, т.е. согласно критериям оценки.

Метод оценивания	Критерий оценивания
Устная беседа в конце 1 и 2 модуля	Модуль 1. • Учащийся способен сравнить цветовые пространства, • Понимает разницу между Claude Design и графическим редактором и их роли в рабочем процессе, • Может ответить, для чего используется конкретный формат файла (PDF, JPG, PNG, SVG и тд). Модуль 2. • Понимает правила композиции, объясняет иерархию элементов, осознаёт важность работы с цветом и градиентом, знает разницу между айдентикой и фирменным стилем. • Поддерживает беседу и имеет своё мнение, обсуждая визуальные коммуникации.
Создание графического проекта с использованием программного обеспечения	Разрабатывает дизайн исходя из поставленных практических заданий с помощью Claude Design и доводит его до готового файла.

	Для получения сертификата об успешном окончании курса сданные 9 из 13 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 выполнены требования, действующие в отношении окончания обучения — сдано минимум 9 из 13 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.