

TÄIENDKOOLITUSASUTUSE NIMETUS:

Graphicmania Academy / Graphicmania OÜ

Täiskasvanute täienduskoolituse valdkonna majandustegevusteate number 250522.

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

1. Õppekava nimetus:

„Sügavkursus graafilises disainis Claude'iga: tee juniorist middle-spetsialistiks"

2. Õppekavarühm:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Õppekeel:

Vene keel

3. Õppe eesmärk ja saavutatavad õpiväljundid

EESMÄRK. Anda osalejatele teadmised ja praktilised oskused, mis on vajalikud liikumiseks junior-tasemelt middle-tasemele graafilise disaini valdkonnas. Kursus arendab oskust töötada keerukamate disainiülesannetega, töötada meeskonnas ning kaitsta oma projekte ja ideid.

Kursus on jätk kursusele „Graafilise disaini alused Claude'iga" ja süvendab graafilise disaini keerukamaid aspekte: strateegiline bränding, kontseptuaalne mõtlemine, redesign ja rebränding, kujundamine erinevatele kandjatele. Kursus kordab kursuse „Sügavkursus graafilises disainis" 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:

- töötab välja ja viib ellu firmastiili ja brändingu kontseptsioone, sh redesign ja rebränding,
- töötab komplekssete projektidega, nagu merch'i kujundus ja reklaammaterjalid,
- kasutab oma töödes kontseptuaalse mõtlemise meetodit,
- rakendab reaalses projektides edasijõudnud kompositsiooni- ja infograafikameetodeid,

- töötab paralleelselt vähemalt kahe kliendiga, koostab hinnapakumisi ja esitlusi, põhjendades oma disainilahendusi,
- juhib projekti Claude Designis briifist valmis failini ja valmistab maketid tootmiseks ette: trükk, lõikus, pealekandmine.

4. Sihtgrupp ja õppe alustamise tingimused

Kursus sobib algtaseme (junior) disaineritele, kes töötavad Claude Designiga ja soovivad liikuda järgmisele tasemele (middle), samuti neile, kes tahavad õppida looma keerukamaid ja strateegiliselt suunatud disainilahendusi ilma Adobe professionaalseid programme õppimata.

Õppe alustamise tingimused: osaleja peab oskama töötada Claude Designiga ja kontrollida faili enne trükki graafikaredaktoris ning mõistma kompositsiooni, värviteooria ja graafiliste vormingute aluseid. Vajaliku taseme annab kursus „Graafilise disaini alused Claude’iga”; selle asemel võib esitada portfoolio, mis neid oskusi tõendab.

5. Õppe kogumaht, struktuur, õpikeskkond ja õppevahendid

MAHT: 52 akadeemilist tundi, millest 26 tundi on auditoorne töö ja 26 tundi iseseisev töö.

KURSUSE KESTUS: 7 nädalat.

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

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

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

ÕPPEPROTSESS: Kursus koosneb kahest moodulist, milles loengud ja praktilised ülesanded vahelduvad: igale teemale järgneb selle teema ülesanne. Loengud toimuvad veebis Google Meetis ja on järelvaadatavad. Praktilised ülesanded täidab õppija iseseisvalt Claude Designis videojuhiste järgi, seejärel arutatakse töö läbi õppejõuga. 1. mooduli lõpus toimub suuline vestlus, 2. mooduli lõpus testimine.

Tööprotsess (seisuga oktoober 2026): briif → päring Claude Designis → variantide hindamine → parandused → eksport (PNG, PDF, HTML, trükiks — SVG) → faili kontroll graafikaredaktoris enne tootmisse andmist. Lõikejoon ning failide ettevalmistamine lõikuseks ja pealekandmiseks tehakse graafikaredaktoris. Logo algab käsitsi visandist, mis viiakse Claude Designi abil vektorisse. Esitlused, brändiraamat ja case koostatakse Claude Designis ja Claude Slidesis. 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	Loeng, arutelu, ajurünnakud, praktilised ülesanded, analüüs	Kogumaht 26 akad. tundi
Rakendab strateegilisi lähenemisi brändingule ja oskab siduda disainilahendusi ärieesmärkidega.	<u>Strateegiline mõtlemine disainis</u> 1. Analüüsime ärieesmärke ja brändi positsioneerimist. 2. Seome visuaalsed lahendused sihtrühmaga. 3. Sõnastame disaini tõhususe kriteeriumid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Kujundab ümber olemasoleva logo, põhjendades vormi, värvi ja tüpograafia täiustusi.	<u>Ülesanne 1. Logo redesign</u> 1. Diagnoosime olemasoleva märgi nõrgad küljed. 2. Töötame välja täiustatud logo (vorm, värv, tüpograafia): käsitsi visandi viime Claude Designi abil vektorisse. 3. Valmistame ette vektorfailid trükiks ja veebiks: ekspordime SVG ja kontrollime seda graafikaredaktoris.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Töötab välja rebrändingu plaani, sh soovitused visuaalsete ja verbaalsete elementide kohta.	<u>Redesign ja rebränding: kuidas brändi uuendada?</u> 1. Määrame muudatuste ulatuse: refresh vs full rebrand. 2. Koostame rebrändingu teekaardi. 3. Esitleme kontseptsiooni koos kasu arvutustega.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Viib ellu täieliku rebrändingu (firmastiil) ja valmistab maketid ette trükiks/digiks.	<u>Ülesanne 2. Ettevõtte rebränding (kõik peale logo)</u> 1. Koondame uue firmastiili (logo + värv + fondid) Claude Designi disainisüsteemi. 2. Seadistame maketid trükiks ja digitaalseks kasutuseks. 3. Valmistame Claude Slidesi abil ette esitluse kliendile.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kasutab AI- tööriistu ideede genereerimiseks ja tööprotsesside kiirendamiseks.	<u>Tehisintellekt disainis</u> 1. Uurime AI-tööriistu kui ideede generaatorit. 2. Integreerime AI-pildid tööprotsessi Claude Designiga. 3. Hindame AI kasutamise piiranguid ja riske.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Loob vitriinikleebiste maketi, arvestades mõõtmeid, väljalõiget ja firmastiili.	<u>Ülesanne 3. Vitriinikleebiste kujunduse loomine</u> 1. Kujundame maketi Claude Designis vastavalt vitriini etteantud mõõtmetele. 2. Arvestame väljalõiget ja nähtavust distantstilt. 3. Ekspordime SVG, lisame graafikaredaktoris lõikejoone ja salvestame CMYK-faili.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Süsteematiseerib visuaalsed elemendid brändiraamatusse ja põhjendab nende kasutamist.	<u>Bränding praktikas</u> 1. Rakendame juhendit erinevatele kandjatele. 2. Kontrollime makettide visuaalset ühtsust. 3. Dokumenteerime elementide kasutamise reeglid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Koostab brändiraamatu: logo, värvid, fondid, mustrid, kasutusreeglid.	<u>Ülesanne 4. Brändiraamatu loomine</u> 1. Koostame jaotised: logo, värvid, tüpograafia, mustrid. 2. Kirjeldame kasutamise reeglid ja keelud. 3. Koondame kõik Claude Designis ja Claude Slidesis ning ekspordime brändiraamatu PDF-ina.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Projekteerib keerukaid mitmekihilise struktuuriga kompositsioone trüki- ja digikandjatele.	<u>Mitmekihiline disain</u> 1. Ehitame kompositsiooni 3–4 visuaalse kihiga. 2. Vaatame sügavuse loomise võtteid: kattumine, läbipaistvus, maskid ja segamisrežiimid. 3. Vaatame, kuidas kihid on SVG-failis üles ehitatud, ja korrastame faili meeskonnatööks.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2

Valmistab ette maketi plotterilõikuseks, arvestades tehnoloogilisi piiranguid.	<u>Ülesanne 5. Autokleebiste loomine ning kleebiste ettevalmistamine trükiks ja lõikuseks</u> 1. Paigutame graafika auto šabloonile: anname SVG-laotuse Claude Designile. 2. Arvestame kere kumerusi ja nähtavustsoone. 3. Lisame graafikaredaktoris lõikejooned ja ekspordime faili plotterile.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Visualiseerib andmeid infograafika abil, rakendades kompositsiooni ja hierarhia põhimõtteid.	<u>Infograafika</u> 1. Muudame andmed visuaalseteks diagrammideks. 2. Valime sobiva infograafika tüübi. 3. Järgime põhimõtet „üks idee — üks ekraan“.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob esitluse, kombineerides teksti, graafikat ja ikoone.	<u>Ülesanne 6. Esitluse loomine</u> 1. Kirjutame storytelling-esitluse struktuuri. 2. Kujundame slaidid Claude Designis ja Claude Slidesis võrgustiku ja firmastiili järgi. 3. Ekspordime lõpliku PDF-deck'i.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kaitseb argumenteeritult tehtud tööd ja hindab oma edusamme.	<u>Suuline vestlus. Järgmisse moodulisse edasipääsuks on vaja 70% õigeid vastuseid.</u> 1. Esitleme tehtud töid. 2. Vastame õppejõu kriitilistele küsimustele. 3. Saame $\geq 70\%$ õigeid vastuseid.	Arutelu, analüüs, ajurünnak	2

Auditoorne töö, praktiline töö, individuaalne töö	Moodul 2	Loeng, arutelu, ajurünnakud, praktilised ülesanded, analüüs	Kogumaht 26 akad. tundi
Rakendab Design Thinkingu protsessi keerukate disainiülesannete lahendamisel.	<u>Design Thinkingu viis etappi</u> 1. Rakendame tsüklit Empathize → Test reaalsele briifile. 2. Loomeme kasutaja valupunktide kaardi. 3. Prototüübime ja testime ideid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Töötab välja merch'i sarja (T-särgid, kleebid, kruusid) ja valmistab failid tootmiseks ette.	<u>Ülesanne 7. Merch'i kujunduse loomine</u> 1. Genereerime merch'i ideid vastavalt brändi väärtustele. 2. Kohandame graafika Claude Designis T-särkidele, kruusidele ja kleebidestele. 3. Ekspordime SVG ja valmistame failid graafikaredaktoris ette siiditrükiks/sublimatsiooniks.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Kasutab kontseptuaalset mõtlemist ebastandardsete visuaalsete ideede genereerimiseks.	<u>Kontseptualism</u> 1. Loomeme visuaalseid metafoore sihtrühma insight'ideest. 2. Kontrollime kontseptsiooni asjakohasust brändi suhtes. 3. Valime idee jaoks sobiva stiili ja värvid.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob kontseptuaalsel metafooril põhineva identiteedi ja põhjendab oma otsuseid.	<u>Ülesanne 8. Kontseptuaalse firmastiili loomine</u> 1. Loomeme metafoori põhjal logo (käsitsi visand → vektor Claude Designi abil) ja key-visual'i. 2. Järgime fontide ja graafika terviklikkust. 3. Valmistame moodboard'i Claude Designis ja mock-up'id Kittlis või sarnases teenuses.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Suhtleb projektimeeskonnas, jaotab rolle ja võtab disainiotsuseid vastu ühiselt.	<u>Töö meeskonnas</u> 1. Korraldame meeskonna ühistöö: töövestlus, ühised failid, makettide vahetamine. 2. Anname konstruktiivset tagasisidet. 3. Haldame failide versioone.	Loeng, arutelu, ajurünnakud, meeskonnatöö	2
Koostab esitlus-case'i: visualiseerib töö käiku, protsessi ja projekti tulemust.	<u>Ülesanne 9. Case'i pakendamine (st oma töö visualiseerimine)</u> 1. Koostame Claude Designis ja Claude Slidesis case-study „enne / pärast“. 2. Visualiseerime protsessi (visandid → lõpptulemus). 3. Kirjutame järeldused ja tulemused kliendile.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs, meeskonnatöö	2
Seob disainilahendused turunduse eesmärkidega: valib kandja ja visuaali vastavalt eesmärgile ja müügilehtri etapile.	<u>Disain kui turunduse tööriist</u> 1. Määrame disaini KPI-d (CTR, konversioon). 2. Valime kandja vastavalt müügilehtri etapile. 3. Seome visuaali call-to-action'iga.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Projekteerib kalendri (laua- või seinakalender), arvestades võrgustikku, lisaelemente ja tehnilisi nõudeid.	<u>Ülesanne 10. Kalendri kujunduse loomine</u> 1. Küljendame kalendrivõrgu Claude Designis, arvestades lõikevaru. 2. Lisame brändielemendid ja illustratsioonid. 3. Kontrollime faili graafikaredaktoris ja valmistame selle ette ofsettrükiks.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Koostab hinnapakkumise ja peab läbirääkimisi, kaitstes tööde maksumust ja mahtu.	<u>Kuidas müüa oma teenuseid ja töötada klientidega</u> 1. Koostame hinnapakkumise koos hinnakalkulatsiooniga. 2. Teeme esitluse ja vastame vastuväidetele. 3. Koostame lepingu ja projekti ajakava.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Töötab välja A4 ja ½ A4 formaadis menüü, järgides loetavust ja struktuuri.	<u>Ülesanne 11. Restoranimenüü kujunduse loomine (A4 ja ½ A4)</u> 1. Kujundame A4 ja ½ A4 menüü Claude Designis võrgustiku järgi. 2. Paigutame roogade ja hindade hierarhia. 3. Kontrollime faili graafikaredaktoris ja ekspordime CMYK-faili trükiks.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2
Analüüsib trende ja koostab isikliku arenguplaani middle-disainerina.	<u>Professionaalne areng ja silmaring</u> 1. Analüüsime trende Behance'is/Dribbble'is. 2. Koostame isikliku arenguplaani. 3. Hindame portfoolio vastavust middle-tasemele.	Loeng, arutelu, ajurünnakud	2
Loob välireklaami maketi, arvestades formaate ja loetavust distantstilt.	<u>Ülesanne 12. Banneri/plakati loomine välireklaamiks</u> 1. Loomme Claude Designis maketi 6×3 m ja kohanduse 3×1,5 m. 2. Kontrollime kontrasti ja loetavust 20 m kauguselt. 3. Kontrollime faili graafikaredaktoris ja ekspordime selle suurformaadilise trüki profiiliga.	Loeng, praktiline ülesanne, analüüs	2

Hindab oma pädevusi ja kinnistab teoreetilisi teadmisi.	<u>Testimine küsitluse vormis.</u> <u>Kursuse edukaks lõpetamiseks on vaja 70% õigeid vastuseid.</u> 1. Sooritame testi: $\geq 70\%$ õigeid vastuseid. 2. Analüüsime vigu ja täidame lüngad. 3. Kinnitame valmisolekut middle-tasemeks.	Arutelu, analüüs, ajurünnak, testimine, küsitlus	2
	Kursuse eduka lõpetamise tunnistuse saamiseks tuleb sooritada vähemalt 9 12-st praktilisest ülesandest.		

ÕPPEMEETODID:

Veebiloengud Google Meetis ja salvestatud videoloengud, arutelud ja ajurünnakud, praktiliste ülesannete iseseisev täitmine Claude Designis videojuhiste järgi, tööde analüüs ja õppejõu tagasiside, meeskonnatöö. Ekskursioon trükikotta, et tutvuda suurformaadiprinteri tööga.

7. Hindamine ehk õppe lõpetamise tingimused

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

1. mooduli lõpus toimub vahehindamine suulise vestluse vormis, 2. mooduli lõpus testi ja praktiliste ülesannete vormis. Tuleb sooritada 9 12-st praktilisest tööst ja kaitsta neid suuliselt positiivsele tulemusele, st vastavalt hindamiskriteeriumitele.

Hindamismeetod	Hindamiskriteerium
Suuline vestlus 1. mooduli lõpus, testimine 2. mooduli lõpus	Moodul 1. • Võrdleb vana ja uut logo, selgitades, mida ja miks täiustati, • Töötab välja firmastiili elemente, • Valmistab failid trükiks ette. Moodul 2. • Analüüsib andmeid sihtrühma ja selle vajaduste kohta, • Valib sobivad materjalid ja trükiviisid, • Määrab kliendi vajadused ja pakub individuaalseid lahendusi, • Haldab ruumi ja infot.

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 12-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 9 12-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“, „Sügavkursus graafilises

disainis: tee juniorist middle-spetsialistiks", „UIX & WordPress" ja teised graafilise ja veebidisaini kursused.

Mitmeaastane tõendatud kogemus visuaalse kommunikatsiooni loomisel.