

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:

«Углублённый курс по графическому дизайну с Claude: путь от junior к middle специалисту»

2. Группа учебных программ:

0211 Audiovisuaalsed tehnikad ja meedia tootmine

Язык обучения:

Русский язык

3. Цель и достигаемые результаты обучения

ЦЕЛЬ. Предоставить участникам знания и практические навыки, необходимые для перехода от уровня junior к уровню middle в области графического дизайна. Курс ориентирован на развитие способности работать с более сложными задачами в дизайне, работать в команде, а также защищать свои проекты и идеи.

Курс является продолжением курса «Основы графического дизайна с Claude» и углубляет более сложные аспекты графического дизайна: стратегический брендинг, концептуальное мышление, редизайн и ребрендинг, проектирование для различных носителей. Курс повторяет теорию и практические задания «Углублённого курса по графическому дизайну», 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:

- разрабатывает и реализует концепции фирменного стиля и брендинга, включая редизайн и ребрендинг,
- работает с комплексными проектами, такими как дизайн мерча и рекламные материалы,

- использует метод концептуального мышления в своих работах,
- применяет продвинутые методы композиции и инфографики в реальных проектах,
- работает как минимум с двумя клиентами параллельно, разрабатывает коммерческие предложения и презентации, аргументируя свои дизайнерские решения,
- ведёт проект в Claude Design от брифа до готового файла и подготавливает макеты к производству: печать, резка, нанесение.

4. Целевая группа и условия начала прохождения обучения

Курс подходит дизайнерам начального уровня (junior), которые работают с Claude Design и хотят перейти на следующий уровень (middle), а также тем, кто хочет научиться создавать более сложные и стратегически ориентированные дизайнерские решения, не изучая профессиональные программы Adobe.

Условия начала обучения: участник должен уметь работать с Claude Design и проверять файл перед печатью в графическом редакторе, а также понимать основы композиции, теории цвета и графических форматов. Необходимый уровень даёт курс «Основы графического дизайна с Claude»; вместо него можно представить портфолио, подтверждающее эти навыки.

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

ОБЪЕМ: 52 академических часа, из которых 26 часов — аудиторная работа и 26 часов — самостоятельная работа.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ КУРСА: 7 недель.

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 и Claude Slides (платная подписка Claude), графический редактор по выбору учащегося для проверки файлов перед печатью и

подготовки к производству (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 двух модулей, в которых лекции и практические задания чередуются: за каждой темой следует задание на эту тему. Лекции проходят онлайн в Google Meet и доступны в записи. Практические задания учащийся выполняет самостоятельно в Claude Design по видеоинструкциям, после чего работа разбирается с преподавателем. В конце 1 модуля проводится устная беседа, в конце 2 модуля — тестирование.

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 производство. Контур реза и подготовка файлов к резке и нанесению выполняются в графическом редакторе. Логотип начинается с эскиза от руки, который переводится в вектор через Claude Design. Презентации, брендбук и кейс собираются в Claude Design и Claude Slides. 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	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Общий объем 26 академ. часов
Применяет стратегические подходы к брендингу и умеет увязать дизайн-решения с целями бизнеса.	<u>Стратегическое мышление в дизайне</u> 1. Анализируем бизнес-цели и позиционирование бренда. 2. Связываем визуальные решения с целевой аудиторией. 3. Формулируем критерии эффективности дизайна.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Редизайнит существующий логотип, обосновывая улучшения формы, цвета и типографики.	<u>Задание 1. Редизайн логотипа</u> 1. Диагностируем слабые элементы существующего знака. 2. Разрабатываем улучшенный логотип (форма, цвет, типографика): эскиз от руки переводим в вектор через Claude Design. 3. Готовим векторные файлы для печати и web: выводим SVG и проверяем его в графическом редакторе.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Разрабатывает план ребрендинга, включая рекомендации по визуальным и вербальным элементам.	<u>Редизайн и ребрендинг: как обновить бренд?</u> 1. Определяем степени изменений: refresh vs full rebrand. 2. Составляем дорожную карту ребрендинга. 3. Презентуем концепцию с расчётами выгоды.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Воплощает полный ребрендинг (фирменный стиль) и готовит макеты к печати/диджиталу.	<u>Задание 2. Ребрендинг компании (всё, кроме логотипа)</u> 1. Собираем новый фирменный стиль (лого + цвет + шрифты) в дизайн-систему Claude Design. 2. Настраиваем макеты для печати и digital. 3. Подготавливаем презентацию для клиента при помощи Claude Slides.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Использует AI-инструменты для генерации идей и ускорения рабочих процессов.	<u>Искусственный интеллект в дизайне</u> 1. Исследуем AI-инструменты как генератор идей. 2. Интегрируем AI-изображения в рабочий процесс с Claude Design. 3. Оцениваем ограничения и риски использования AI.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт макет витринных наклеек с учётом размеров, вырубки и фирменного стиля.	<u>Задание 3. Создание дизайна наклеек на витрину</u> 1. Проектируем макет в Claude Design под заданные размеры витрины. 2. Учитываем вырубку и видимость на дистанции. 3. Выводим SVG, в графическом редакторе добавляем контур реза и сохраняем СМУК-файл.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Систематизирует визуальные элементы в брендбук и обосновывает их применение.	<u>Брендинг на практике</u> 1. Применяем гайд к различным носителям. 2. Проверяем визуальное единство макетов. 3. Документируем правила использования элементов.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Собирает брендбук: логотип, цвета, шрифты, паттерны, правила использования .	<u>Задание 4. Создание брендбука</u> 1. Формируем разделы: лого, цвета, типографика, паттерны. 2. Описываем правила и запреты использования. 3. Сводим всё в Claude Design и Claude Slides и экспортируем брендбук в PDF.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Проектирует сложные композиции с многослойной структурой для печатных/циф ровых носителей.	<u>Многослойный дизайн</u> 1. Строим композицию с 3-4 визуальными слоями. 2. Разбираем приёмы глубины: наложение, прозрачность, маски и режимы наложения. 3. Смотрим, как слои устроены в SVG-файле, и упорядочиваем файл для командной работы.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Готовит макет для плоттерной резки, учитывая технологическ ие ограничения.	<u>Задание 5. Создание наклеек на машину и подготовка наклеек на печать и резку</u> 1. Размещаем графику на лекалах автомобиля: передаём SVG- развёртку в Claude Design. 2. Учитываем изгибы кузова и зоны видимости. 3. В графическом редакторе добавляем линии реза и экспортируем файл для плоттера.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Визуализиру ет данные через инфографику, применяя принципы композиции и иерархии.	<u>Инфографика</u> 1. Переводим данные в визуальные диаграммы. 2. Выбираем подходящий вид инфографики. 3. Соблюдаем принцип «одна идея — один экран».	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Создаёт презентацию, комбинируя текст, графику и иконки.	<u>Задание 6. Создание презентации</u> 1. Пишем структуру storytelling-презентации. 2. Дизайним слайды в Claude Design и Claude Slides по сетке и фирменному стилю. 3. Экспортируем финальный PDF-deck.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Аргументиро- ванно защищает проделанную работу и оценивает собственный прогресс.	<u>Устная беседа. Для успешного прохождения на следующий модуль нужно 70% правильных ответов.</u> 1. Презентуем проделанные работы. 2. Отвечаем на критические вопросы преподавателя. 3. Получаем $\geq 70\%$ правильных ответов.	Обсуждение, анализ, мозговой шторм	2
Аудиторная работа, практическая работа, индивидуальна- я работа	Модуль 2	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, практические задания, анализ	Общий объем 26 академ. часов
Применяет процесс Design Thinking к комплексным дизайн- задачам.	<u>Пять этапов Design Thinking</u> 1. Применяем цикл Empathize → Test к реальному брифу. 2. Создаём карту боли пользователя. 3. Прототипируем и тестируем идеи.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Разрабатывает серию мерча (футболки, стикеры, кружки) и подготавливает файлы к производству.	<u>Задание 7. Создание дизайна мерча</u> 1. Генерируем идеи мерча под ценности бренда. 2. Адаптируем графику под футболки, кружки, стикеры в Claude Design. 3. Выводим SVG и в графическом редакторе готовим файлы к шелкографии/сублимации.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Использует концептуальное мышление для генерации нестандартных визуальных идей.	<u>Концептуализм</u> 1. Строим визуальные метафоры из инсайтов аудитории. 2. Проверяем концепт на релевантность бренду. 3. Выбираем стилистику и цвета под идею.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт айдентiku, основанную на концептуальной метафоре, и аргументирует решения.	<u>Задание 8. Создание концептуального фирменного стиля</u> 1. Создаём логотип (эскиз от руки → вектор через Claude Design) и key-visual на основе метафоры. 2. Соблюдаем целостность шрифтов и графики. 3. Подготавливаем moodboard в Claude Design и mock-ups в Kittl или аналогичном сервисе.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Коммуницирует в проектной команде, распределяет роли и принимает дизайн-решения коллективно.	<u>Работа в команде</u> 1. Организуем совместную работу команды: рабочий чат, общие файлы, обмен макетами. 2. Даём конструктивный фидбек. 3. Ведём версионирование файлов.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки, командная работа	2

Собирает презентационный кейс: визуализирует ход работы, процесс и результат проекта.	<u>Задание 9. Создание упаковки кейса (т.е. визуализация вашей работы)</u> 1. Собираем в Claude Design и Claude Slides кейс-study «до / после». 2. Визуализируем процесс (скетчи → финал). 3. Пишем выводы и результаты для клиента.	Лекция, практическое задание, анализ, командная работа	2
Связывает дизайн-решения с задачами маркетинга: подбирает носитель и визуал под цель и этап воронки.	<u>Дизайн как инструмент маркетинга</u> 1. Определяем KPI дизайна (CTR, конверсия). 2. Подбираем носитель под этап воронки. 3. Соотносим визуал с call-to-action.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Проектирует календарь (перекидной или настенный) с учётом сетки, доп. элементов и тектребований.	<u>Задание 10. Создание дизайна календаря</u> 1. Верстаем календарную сетку в Claude Design с учётом полей обреза. 2. Встраиваем бренд-элементы и иллюстрации. 3. Проверяем файл в графическом редакторе и подготавливаем его к офсетной печати.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Составляет коммерческое предложение и ведёт переговоры, защищая стоимость и объём работ.	<u>Как продавать свои услуги и работать с клиентами</u> 1. Пишем коммерческое предложение с расчётом цен. 2. Проводим презентацию и закрываем возражения. 3. Составляем договор и таймлайн проекта.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2

Разрабатывает меню форматов А4 и ½ А4, соблюдая читабельность и структуру.	<u>Задание 11. Создание дизайна ресторанный меню А4 и ½ А4</u> 1. Проектируем меню А4 и ½ А4 по сетке в Claude Design. 2. Расставляем иерархию блюд и цен. 3. Проверяем файл в графическом редакторе и экспортируем СМУК-файл для печати.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Анализирует тренды и выстраивает план личного развития как middle-дизайнер.	<u>Профессиональный рост и насмотренность</u> 1. Анализируем тренды Behance/Dribbble. 2. Формируем личный план развития. 3. Оцениваем портфолио на соответствие уровню middle.	Лекция, обсуждение, мозговые атаки	2
Создаёт макет наружной рекламы с учётом форматов и дистанции считывания.	<u>Задание 12. Создание баннера/растяжки для внешней рекламы</u> 1. Создаём в Claude Design макет 6×3 м и адаптацию 3×1,5 м. 2. Проверяем контраст и читаемость с 20 м. 3. Проверяем файл в графическом редакторе и экспортируем его с профилем для широкоформатной печати.	Лекция, практическое задание, анализ	2
Оценивает собственные компетенции и закрепляет теоретические знания.	<u>Тестирование в виде опроса. Для успешного окончания курса нужно 70% правильных ответов.</u> 1. Проходим тест ≥ 70 % правильных ответов. 2. Анализируем ошибки и закрываем пробелы. 3. Подтверждаем готовность к уровню middle.	Обсуждение, анализ, мозговой штурм, тестирование, опрос	2

	Для получения сертификата об успешном окончании курса нужно сдать минимум 9 из 12 практических заданий.		
--	--	--	--

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ:

Онлайн-лекции в Google Meet и видеолекции в записи, обсуждения и мозговые атаки, самостоятельное выполнение практических заданий в Claude Design по видеоинструкциям, анализ работ и обратная связь преподавателя, командная работа. Экскурсия в типографию для ознакомления с работой широкоформатного принтера.

7. Оценка, или условия окончания обучения

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

В конце 1 модуля проводится промежуточное оценивание в форме устной беседы, в конце 2 модуля — в форме теста и практических заданий. Нужно сдать 9 из 12 практических работ и устно защитить их на положительный результат, т.е. согласно критериям оценки.

Метод оценивания	Критерий оценивания
Устная беседа в конце 1 модуля, тестирование в конце 2 модуля	Модуль 1. • Сравнивает старый и новый логотип, объяснив, что было улучшено и почему, • Разрабатывает элементы фирменного стиля, • Подготавливает файлы для печати. Модуль 2. • Анализирует данные о целевой аудитории и её потребностях, • Подбирает подходящие материалы и способы печати, • Определяет потребности клиента и предлагает индивидуальные решения, • Управляет пространством и информацией.
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 12 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 12 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.