

ОАНО ДПО "СКАЕНГ"

Почтовый адрес: 109004, г. Москва, ул. Александра Солженицына, дом № 23А, строение 1, Эт/Пом/Ком
3/Ш/1-7

ОГРН 1187700001686, ИНН/КПП 9709022748/770901001

ПРИКАЗ

11.10.2021

№85/1

Москва

Об утверждении образовательной программы

В соответствии со статьями 12 и 76 Федерального закона от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» и в целях осуществления образовательной деятельности

ПРИКАЗЫВАЮ

1. Утвердить дополнительную профессиональную программу профессиональной переподготовки «Графический дизайнер» для взрослых учащихся (Приложение №1);
2. Контроль за исполнением настоящего приказа оставляю за собой.

Приложения:

1. Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Графический дизайнер» для взрослых учащихся – 13 л.

Генеральный директор



Х.А. Матвеев

Приложение №1 к
Приказу №85/1 от 11.10.2021 г.

ОАНО ДПО «СКАЕНГ»



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
Матвеев Х.А.
«10» октября 2021 г.

Дополнительная профессиональная программа
профессиональной переподготовки
«Графический дизайнер»
для взрослых учащихся

Составитель:

Лисица Елена Сергеевна,
Контент-менеджер проекта «Математика»
ОАНО ДПО «СКАЕНГ»

Москва

2021 г.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Цель реализации программы

Целью программы является формирование компетенций, обеспечивающих освоение нового вида профессиональной деятельности в области графического дизайна и проектирования. Успешное освоение программы предполагает приобретением слушателем новой квалификации для выполнения трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (Код 11.013), включая выполнение работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, разработку систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Программа основана на следующих федеральных нормативных актах:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Закон Российской Федерации от 07 февраля 1992 г. № 2300-1 «О защите прав потребителей»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам. Приказ МОиН РФ от 01.07.2013 № 499;
- Показатели, характеризующие общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по дополнительным профессиональным программам. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 15 апреля 2019 г. N 31н;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. N 40н "Об утверждении профессионального стандарта "Графический дизайнер";
- Государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. N 101).

Актуальность программы определяется тем, что компетенции графического дизайнера являются востребованными в широком перечне видов профессиональной деятельности, где требуется создание и проработка систем и элементов визуальной коммуникации. **Новизна программы** и ее отличительная особенность заключается в применении цифровых технологий, позволяющих построить индивидуальную образовательную траекторию обучающихся и создающих возможности более полного учета их индивидуальных потребностей, возможностей и интересов. **Педагогическая целесообразность программы** обусловлена удовлетворением персональных образовательных потребностей обучающихся.

1.2. Характеристика нового вида профессиональной деятельности, новой квалификации

В результате освоения программы формируются следующие компетенции:

ОПК-3 (общепрофессиональные компетенции) - способность выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

ОПК-5 (общепрофессиональные компетенции) - способность организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

ОПК-6 (общепрофессиональные компетенции) - способность понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Профессиональные компетенции:

Разработка технического задания на продукт графического дизайна:

ПК 1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта.

ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.

ПК 1.3. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.

ПК 1.4. Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.

Создание графических дизайн-макетов:

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Подготовка дизайн-макета к печати (публикации):

ПК 3.1. Выполнять настройку технических параметров печати (публикации) дизайн-макета.

ПК 3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации).

ПК 3.3. Осуществлять сопровождение печати (публикации).

Организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте:

ПК 4.1. Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности.

ПК 4.2. Проводить мастер-классы, семинары и консультации по современным технологиям в области графического дизайна.

ПК 4.3. Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.

1.3. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимому для освоения программы

Лица, желающие освоить дополнительную профессиональную программу, должны иметь среднее специальное образование или высшее образование.

Наличие указанного образования должно подтверждаться документом государственного или установленного образца.

1.4. Задачи и ожидаемые результаты программы

Задачи образовательной программы:

а) Изучить:

- основные понятия и термины графического дизайна;
- основные правила построения грамотного графического дизайна;
- направления в дизайне;
- основы продуктового дизайна;
- требования к специалистам в сфере графического дизайна;
- особенности работы в сфере дизайна (поиск заказчиков, работа с заказчиками и договорами).
- особенности работы с различными материалами упаковки;
- основы композиции;
- типографику;
- основы цвета;
- основы бренд-дизайна;
- основы коммуникационного дизайна.
- сервисы и программы для ведения практической деятельности графического дизайнера: Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Tilda, Readymag;
- требования при создании посадочных страниц и баннеров для интернет-продвижения.

б) Научиться:

- создавать дизайн статичных баннеров;
- создавать дизайн презентационных материалов;
- разрабатывать фирменный стиль организации;
- создавать брендбук организации;

- создавать дизайн упаковки;
- создавать дизайн посадочной страницы;
- собирать посадочные страницы в инструментах Tilda и Readymag;
- создавать анимированные баннеры, используя Adobe After Effects;
- создавать в Figma и Adobe Photoshop статичные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах;
- создавать в Adobe After Effects анимированные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах.

Ожидаемые результаты образовательной программы:

В результате прохождения курса обучающиеся будут:

а) знать:

- основные понятия и термины графического дизайна;
- основные правила построения грамотного графического дизайна;
- направления в дизайне;
- основы продуктового дизайна;
- требования к специалистам в сфере графического дизайна;
- особенности работы в сфере дизайна (поиск заказчиков, работа с заказчиками и договорами);
- особенности работы с различными материалами упаковки;
- основы композиции;
- типографику;
- основы цвета;
- основы бренд-дизайна;
- основы коммуникационного дизайна.
- сервисы и программы для ведения практической деятельности графического дизайнера: Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Tilda, Readymag;
- требования при создании посадочных страниц и баннеров для интернет-продвижения.

б) уметь:

- создавать дизайн статичных баннеров;
- создавать дизайн презентационных материалов;
- разрабатывать фирменный стиль организации;
- создавать брендбук организации;
- создавать дизайн упаковки;
- создавать дизайн посадочной страницы;
- собирать посадочные страницы в инструментах Tilda и Readymag;
- создавать анимированные баннеры, используя Adobe After Effects;
- создавать в Figma и Adobe Photoshop статичные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах;
- создавать в Adobe After Effects анимированные баннеры для продвижения в социальных сетях и поисковых системах.

1.5. Структура курса

Курс состоит из 11 модулей. Для каждого урока предусмотрено практическое задание для самостоятельной работы. Также в рамках курса обучающиеся выполняют проектные работы.

Трудовое обучение

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 308 часов (1 час равен 60 минутам), включая все виды аудиторной и внеаудиторной (самостоятельной) учебной работы слушателя.

Форма обучения: заочная с использованием дистанционных образовательных технологий.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебно-тематический план:

Модуль	№	Урок	Количество часов	
			Аудиторных	Самостоятельных
Введение в дизайн	1	• Что такое хороший дизайн? • Графические стили • Какие сферы бывают в дизайне	2	2
	2	• data-driven design • Инструменты графического дизайнера • Что полезно читать дизайнеру	2	2
	3	• Как искать креативные идеи • Визуальные исследования	2	2
	4	• Почему важно тренировать насмотренность? Как это делать? • Деревья ассоциаций	2	2
Основы дизайна	5	Колористика и цветоведение	2	2
	6	• Цветовой круг Иттена • Как искать гармоничные сочетания цветов • Различия в RGB и CMYK	2	2
	7	Правила и приемы композиции для дизайнера	2	2
	8	• Виды сеток • Равновесие и баланс в композиции	2	2
	9	• Как устроена визуальная коммуникация • Как анализировать аудиторию	2	2
	10	Основы и особенности коммуникационного дизайна	2	2
Работа в Photoshop	11	• Интерфейс • Окна и инструменты • Трансформация объектов	2	2

		• Маски • Работа с растровыми изображениями		
	12	• Сборка статичного баннера для социальных сетей • Работа с текстом • Текстуры • Охранные зоны • Ресайзы	2	2
	13	Дизайн баннеров для социальных сетей	2	2
Основы типографики и верстки	14	• Правила оформления текста • Типографика на разных носителях	2	2
	15	Шрифты в дизайне и леттеринг	2	2
	16	• Векторная графика • Основы коллажирования	2	2
	17	• Интерфейс Illustrator • Первые шаги и начало работы в Illustrator • Макеты в Illustrator	2	2
	18	Дизайн презентаций	2	2
	19	Анализ брифа	2	2
	20	Основы верстки в Indesign	2	2
	21	Проектирование многостраничного издания	2	2
	22	Предпечатная подготовка	2	2
Бренд- дизайн и айдентика	23	Брендинг	2	2
	24	Коммуникационная стратегия бренда, метафоры бренда	2	2
	25	Брифинг заказчика	2	2
	26	Логотипы	2	2
	27	• Составление мудборда, key visual для бренда • Брендбук и гайдбук	2	2
	28	• Визуальная идентификация бренда	2	2

		• Мерч		
Дизайн упаковки	29	Принципы создания упаковки	2	2
	30	• Дизайн для разных носителей • Работа с материалами и форматами	2	2
	31	Препресс и печать	2	2
Веб-дизайн (UX/UI)	32	Основные элементы веб-интерфейсов	2	2
	33	• Шум в дизайне • Перегруженность и законы дизайна интерфейсов	2	2
	34	Интерфейс Figma	2	2
	35	• Объекты и библиотека компонентов • Constraints • Заливка и обводка • Текст • Динамические фреймы • Создание экранов и кнопок	2	2
	36	Создание первого прототипа	2	2
	37	Базовая структура лендинга	2	2
	38	Анализ ЦА и конкурентов	2	2
	39	• Текстовый и графический прототипы • Страница стилей	2	2
	40	Создание первого экрана лендинга	2	2
	41	Десктопная и мобильная версии лендингов	2	2
	42	СТА-блоки	2	2
	43	Дизайн-макет мобильной версии лендинга	2	2
	44	• Юзабилити тестирование • А/Б тестирование	2	2
	45	Интерфейс Tilda	2	2
	46	• Блочное проектирование • Шапка и футер сайта • Zero-блок	2	2

	47	Анимация	2	2
	48	● Публикация проекта ● Возможности Tilda для бизнеса	2	2
	49	● Интерфейс Readymag ● Функции и проектирование ● Проектирование лендинга в конструкторе	2	2
Анимаци я	50	Анимированный контент	2	2
	51	● Анимация в социальных сетях и на веб-страницах ● Знакомство с Adobe After effects	2	2
	52	● Инструментарий Adobe After Effects ● Окно Timeline ● Настройки инструментов и слоёв	2	2
	53	Проектирование первой анимации	2	2
	54	● Анимация текста ● Слои. Маски. Режимы наложения	2	2
	55	● Анимация. Ключи. Рендеринг ● Эффекты и пресеты. Effect Controls	2	2
	56	Сборка анимированного баннера	2	2
Продукто вый дизайн	57	● Продукт и проект ● Продуктовый дизайнер: особенности профессии	2	2
	58	● Навыки и инструменты продуктового дизайнера ● Этапы продуктовой разработки	2	2
	59	● Методология дизайн-мышления ● Постановка исследовательских гипотез	2	2
	60	● Продуктовые и дизайнерские задачи ● Коммуникация с заказчиком	2	2
	61	● Зачем проводить UX-исследования? ● Методология UX-исследований	2	2
Soft Skills графичес кого	62	● Коммуникация с заказчиком ● Бриф	2	2
	63	● Ораторское искусство ● Самопрезентация	2	2

дизайнер а	64	Деловые переговоры	2	2
	65	Эффективная аргументация	2	2
	66	Личный бренд	2	2
	67	• Проектная деятельность • Коммуникация внутри команды • Постановка и контроль задач	2	2
Рынок трудоу- стройства и карьера графичес- кого дизайнер- а	68	В чем особенности работы в студии, на фрилансе и в продуктовых командах	2	2
	69	• Поиск заказов • Формирование базы клиентов • Как искать стажировки, конкурсы и хакатоны?	2	2
	70	Ценообразование	2	2
	71	• Самые распространенные ошибки в портфолио • Как клиенты смотрят портфолио дизайнеров	2	2
	72	• Как составить свое портфолио • Как презентовать дизайн-концепцию заказчику	2	2
	73	Куда может пойти работать дизайнер	2	2
	74	Резюме	2	2
	75	Интервью	2	2
	76	• Где искать вакансии • Сколько зарабатывает дизайнер и какой у него может быть карьерный рост • Какой оптимальный карьерный путь для новичка	2	2
	77	Итоговый проект	2	2
Итого			154	154
			308	

2.2. Методическое обеспечение

Методы и формы обучения курса определяются современными требованиями образовательного процесса, учетом индивидуальных способностей, развитием и саморазвитием личности.

Курс основан на следующих принципах и подходах:

- использование, в первую очередь, прикладных практических инструментов и технологий;
- обучение через опыт и сотрудничество;
- интерактивность (постоянная обратная связь, проверка домашних заданий, вебинары);
- личностный и системно-деятельностный подход в обучении;
- лидерство, основанное на совместной деятельности, направленное на достижение общей образовательной цели.

Программа обучения включает:

- изучение теоретических основ графического дизайна, в том числе различных направлений профессиональной деятельности;
- изучение на практике цифровых инструментов графического дизайнера;
- изучение технических настроек различных сервисов, которые используются для разработки и проектирования визуальных решений;
- внедрение технологий взаимодействия с потенциальными и реальными заказчиками;
- освоение методов графического дизайна.

Методика основывается на комплексном подходе, который складывается из тесного взаимодействия словесных, наглядных и практических методов обучения.

Для выполнения поставленных задач в программе сочетаются такие формы проведения занятий как видео-уроки, текстовые материалы с примерами и разборами, вебинары, консультации, практическая деятельность. Для контроля качества образовательного процесса используются домашние задания и итоговый проект.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение программы:

- 1) Персональный компьютер (стационарный компьютер/ноутбук).
- 2) Микрофон и наушник.
- 3) Установленная на персональный компьютер программа Zoom.
- 4) Установленный на персональный компьютер браузер Google Chrome.
- 5) Необходимая скорость интернет-соединения - от 5 МБит/с, ping не выше 50.

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

4.1. Система оценивания

Контроль в каждом модуле осуществляется в виде: промежуточного контроля (выполненной проектной работы в модуле) и итоговой работы - баннеров и лендинга по заданному брифу.

В ходе проектных работ обучающиеся создадут:

- статичные баннеры для социальных сетей;
- дизайн презентаций в Adobe Illustrator;
- дизайн фирменного стиля компании;
- брендбук компании;
- дизайн упаковки;
- дизайн лендинга;
- анимированные баннеры;

4.2. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Квалификация педагогических работников Организации соответствует квалификационным характеристикам, установленным в Едином квалификационном справочнике должностей руководителей, специалистов и служащих, разделе «Квалификационные характеристики должностей руководителей и специалистов высшего профессионального и дополнительного профессионального образования», утвержденного приказом Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 11 января 2011 г. N 1н.