

Приложение №1 к
Приказу №84/2/1 от 10.10.2021 г.

ОАНО ДПО «СКАЕНГ»



«УТВЕРЖДАЮ»

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

Дополнительная общеразвивающая программа
«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, необходимых для работы в сфере области графического дизайна и проектирования. Успешное освоение программы предполагает приобретением слушателем компетенций 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»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17 января 2017 г. №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. № 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.

1.3. 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.

1.4. Структура курса

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

Трудоемкость обучения

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	<ul style="list-style-type: none"> ● Что такое хороший дизайн? ● Графические стили ● Какие сферы бывают в дизайне 	2	2
	2	<ul style="list-style-type: none"> ● data-driven design ● Инструменты графического дизайнера ● Что полезно читать дизайнеру 	2	2
	3	<ul style="list-style-type: none"> ● Как искать креативные идеи ● Визуальные исследования 	2	2
	4	<ul style="list-style-type: none"> ● Почему важно тренировать насмотренность? Как это делать? ● Деревья ассоциаций 	2	2
Основы дизайна	5	Колористика и цветоведение	2	2
	6	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Виды сеток ● Равновесие и баланс в композиции 	2	2
	9	<ul style="list-style-type: none"> ● Как устроена визуальная коммуникация ● Как анализировать аудиторию 	2	2
	10	Основы и особенности коммуникационного дизайна	2	2
Работа в	11	<ul style="list-style-type: none"> ● Интерфейс ● Окна и инструменты ● Трансформация объектов 	2	2

Photoshop		<ul style="list-style-type: none"> ● Маски ● Работа с растровыми изображениями 		
	12	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Правила оформления текста ● Типографика на разных носителях 	2	2
	15	Шрифты в дизайне и леттеринг	2	2
	16	<ul style="list-style-type: none"> ● Векторная графика ● Основы коллажирования 	2	2
	17	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Составление мудборда, key visual для бренда ● Брендбук и гайдбук 	2	2
	28	<ul style="list-style-type: none"> ● Визуальная идентификация бренда 	2	2

		<ul style="list-style-type: none"> ● Мерч 		
Дизайн упаковок и	29	Принципы создания упаковки	2	2
	30	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Шум в дизайне ● Перегруженность и законы дизайна интерфейсов 	2	2
	34	Интерфейс Figma	2	2
	35	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Юзабилити тестирование ● А/Б тестирование 	2	2
	45	Интерфейс Tilda	2	2
46	<ul style="list-style-type: none"> ● Блочное проектирование ● Шапка и футер сайта ● Zero-блок 	2	2	

	47	Анимация	2	2
	48	<ul style="list-style-type: none"> ● Публикация проекта ● Возможности Tilda для бизнеса 	2	2
	49	<ul style="list-style-type: none"> ● Интерфейс Readymag ● Функции и проектирование ● Проектирование лендинга в конструкторе 	2	2
Анимация	50	Анимированный контент	2	2
	51	<ul style="list-style-type: none"> ● Анимация в социальных сетях и на веб-страницах ● Знакомство с Adobe After effects 	2	2
	52	<ul style="list-style-type: none"> ● Инструментарий Adobe After Effects ● Окно Timeline ● Настройки инструментов и слоёв 	2	2
	53	Проектирование первой анимации	2	2
	54	<ul style="list-style-type: none"> ● Анимация текста ● Слои. Маски. Режимы наложения 	2	2
	55	<ul style="list-style-type: none"> ● Анимация. Ключи. Рендеринг ● Эффекты и пресеты. Effect Controls 	2	2
	56	Сборка анимированного баннера	2	2
Продуктовый дизайн	57	<ul style="list-style-type: none"> ● Продукт и проект ● Продуктовый дизайнер: особенности профессии 	2	2
	58	<ul style="list-style-type: none"> ● Навыки и инструменты продуктового дизайнера ● Этапы продуктовой разработки 	2	2
	59	<ul style="list-style-type: none"> ● Методология дизайн-мышления ● Постановка исследовательских гипотез 	2	2
	60	<ul style="list-style-type: none"> ● Продуктовые и дизайнерские задачи ● Коммуникация с заказчиком 	2	2
	61	<ul style="list-style-type: none"> ● Зачем проводить UX-исследования? ● Методология UX-исследований 	2	2
Soft Skills графического	62	<ul style="list-style-type: none"> ● Коммуникация с заказчиком ● Бриф 	2	2
	63	<ul style="list-style-type: none"> ● Ораторское искусство ● Самопрезентация 	2	2

дизайнера	64	Деловые переговоры	2	2
	65	Эффективная аргументация	2	2
	66	Личный бренд	2	2
	67	<ul style="list-style-type: none"> ● Проектная деятельность ● Коммуникация внутри команды ● Постановка и контроль задач 	2	2
Рынок трудоустройства и карьера графического дизайнера	68	В чем особенности работы в студии, на фрилансе и в продуктовых командах	2	2
	69	<ul style="list-style-type: none"> ● Поиск заказов ● Формирование базы клиентов ● Как искать стажировки, конкурсы и хакатоны? 	2	2
	70	Ценообразование	2	2
	71	<ul style="list-style-type: none"> ● Самые распространенные ошибки в портфолио ● Как клиенты смотрят портфолио дизайнеров 	2	2
	72	<ul style="list-style-type: none"> ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● 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. №1н.