рассмотрено на заседании
пед. совета Протокол № 1 от «04»
сентября 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ООО «ТОП-ТАЙМ»
_____ А.И. Даишева
М.П.

Приказ № 1 от «27» августа 2024г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
дополнительного образования, дополнительного образования детей и взрослых.
Дополнительная общеразвивающая программа
«курс максимум Графический дизайн»

Г. Казань
2024

Содержание программы

№ п/п	Наименование документа	Стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Результаты освоения программы	4
3.	Учебный план	5
4.	Календарный учебный график	8
5.	Рабочая программа	11
6.	Перечень литературы, рекомендуемой для изучения	25
7.	Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы	26
8.	Кадровое обеспечение программы	27
9.	Оценочный материал	27

1. Пояснительная записка

1.1. Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» (далее - Программа) разработана на основе нормативных документов, определяющих правовые позиции и стратегические перспективы развития дополнительного образования в Российской Федерации:
- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций Минобрнауки России по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 09-3242;
- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 “Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ”
- Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. N 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Дополнительное образование - это вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования.

1.2. Актуальность программы:

Графический дизайн сегодня крайне актуален, так как играет ключевую роль в визуальной коммуникации. В эпоху цифровых технологий, он определяет, как информация воспринимается и усваивается, влияя на маркетинг, брендинг и взаимодействие с аудиторией. Дизайн формирует уникальные идентичности брендов, повышая их конкурентоспособность. Он упрощает сложные идеи, делая их доступными и привлекательными. В условиях растущей визуальной культуры, качественный графический дизайн становится неотъемлемой частью успешного бизнеса, помогая привлекать внимание, передавать ценности и усиливать эмоциональную связь с клиентами.

1.3. Категория обучающихся: лица старше 16 лет, желающие освоить программу «Графический дизайн», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

1.4. Цель и задачи программы

Цели программы: развить навыки визуальной коммуникации, освоить принципы дизайна и работы в необходимых программах, научиться создавать эффективные графические решения для разнообразных медиа и аудиторий.

Задачи программы:

- Развить навыки работы с главными графическими редакторами — Adobe Illustrator и Photoshop
- Дополнительно можно изучить графический редактор Adobe Indesign и Figma.
- Ознакомить студентов с основами визуальной коммуникации и типографики.
- Обучить основным принципам композиции, перспективы, цвета и формы.
- Научить создавать эффективные логотипы, брендинг и рекламные материалы.
- Развить способность анализировать и интерпретировать визуальные образы.
- Поощрять творческое мышление и оригинальность в решении дизайнерских задач.
- Обучить адаптации дизайна под различные медиа и платформы.
- Провести практическую работу по созданию портфолио.
- Формировать понимание этики и ответственности в графическом дизайне.
- Подготовить студентов к профессиональной деятельности в области графического дизайна.

1.5. Объем программы: 238 часов трудоемкости (6 месяцев).

1.6. Форма обучения: очная с применением частично электронного обучения дистанционных образовательных технологий.

1.7. Документ, выдаваемый после завершения обучения – сертификат о прохождении обучения установленного образца.

1.8. Виды занятий:

Обучение осуществляется в форме занятий в группах:

-лекции;

- видео уроки на платформе;
- практические занятия;
- итоговый проект.

2. Результаты освоения программы

2.1. В результате освоения содержания Программы слушатели должны:

<u>уметь:</u>

- Создавать визуальные концепции, учитывая требования заказчика и целевую аудиторию.
- Применять основные принципы композиции, типографики и цветовой теории в дизайне.
- Работать с графическими редакторами и специализированными программами для создания и обработки изображений.
- Разрабатывать логотипы, фирменный стиль и рекламные материалы.
- Адаптировать дизайн для различных медиа и форматов, включая цифровые и печатные носители.
- Анализировать и критически оценивать графические работы, включая собственные проекты.
- Соблюдать стандарты и нормы профессиональной этики в графическом дизайне.

<u>знать:</u>

- продвинутые инструмент Illustrator и Photoshop;
- Основы композиции, типографики и цветовой теории.
- Историю и современные тенденции графического дизайна.
- Технологии подготовки макетов для печати и веб.
- Принципы разработки фирменного стиля и брендинга.

- Правовые аспекты и авторское право в дизайне.
- Этические нормы и профессиональные стандарты.

2.2. Дополнительная общеразвивающая программа ««Графический дизайн» заканчивается итоговым экзаменом.

Лицам, успешно освоившим соответствующую дополнительную общеразвивающую программу и сдавшим итоговый экзамен, выдается сертификат об успешном прохождении обучения.

На каждом уровне обучения осуществляется контроль знаний:

а) Текущий контроль

Цель – определение степени прогресса слушателей в процессе занятий; выявление трудностей. Итоги тестирования и опроса позволяют скорректировать темп и методику проведения занятий.

б) Итоговый контроль проводится в конце обучения в форме защиты проекта.

3. Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «Графический дизайн»

Категория слушателей:

- лица старше 16 лет, желающие освоить программу «Графический дизайн», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

Срок обучения: 238 часов трудоемкости (6 месяцев).

Форма обучения: очная.

№ п/п	**Наименование тем**	**Всего, Час/мин**	В том числе		
			Лекции, час/мин	Домашнее задание/практическое занятие, час/мин	Форма контроля знаний
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	**1**	**1**	**-**	**-**
2	Тема 2. Интерфейс Adobe Illustrator и первый баннер	**4**	2	2	**Выполнение задания**
3	Тема 3.Интерфейс Adobe Photoshop	**7**	3	4	**Выполнение задания**
4	Тема 4.Работа с цветом	**4**	2	2	**Выполнение задания**
5	Тема 5.Стили в дизайне	**4**	2	2	**Выполнение задания**

6	Тема 6. Тренировка насмотренности	**3**	2	1	**Выполнение задания**
7	Тема 7. Плакат	**5**	2	3	**Выполнение задания**
8	Тема 8. Интерфейс Adobe InDesign и вёрстка каталога	**4**	2	2	**Выполнение задания**
9	Тема 9.Презентация в Adobe Illustrator	**6**	2	4	**Выполнение задания**
10	Тема 10.Тонкости дизайна	**2**	1	1	**Выполнение задания**
11	Тема 11. Предпечатная подготовка	**3**	2	1	**Выполнение задания**
12	Тема 12. Плакат PRO	**4**	2	2	**Выполнение задания**
13	Тема 13.Логотипы и их виды	**3**	2	1	**Выполнение задания**
14	Тема 14.Мой первый логотип. Минимальный фирменный стиль	**7**	2	5	**Выполнение задания**
15	Тема 15.Первый кейс и портфолио	**5**	2	3	**Выполнение задания**
16	Тема 16.Айдентика и фирменный стиль	**5**	1	4	**Выполнение задания**
17	Тема 17. Стилеобразующие элементы. Фирменные паттерны и графические приемы	**5**	1	4	**Выполнение задания**
18	Тема 18.Айдентика мероприятия	**3**	1	2	**Выполнение задания**

19	Тема 19.Айдентика мероприятия: подготовка концепций	**5**	1	4	**Выполнение задания**
20	Тема 20.Доработка айдентики мероприятия. Гайдлайны	**4**	1	3	**Выполнение задания**
21	Тема 21. Adobe Illustrator с нуля 2.0	**16**	6	10	**Выполнение задания**
22	Тема 22. Photoshop с нуля	**10**	4	6	**Выполнение задания**
23	Тема 23. InDesign	**28**	8	20	**Выполнение задания**
24	Тема 24. Шрифт в дизайне	**20**	10	10	**Выполнение задания**
25	Тема 25. Дизайнер упаковки	**24**	12	12	**Выполнение задания**
26	Тема 26. Скетчинг	**24**	9	15	**Выполнение задания**
27	Тема 27. Метаворкшопы	**14**	7	7	**Выполнение задания**
28	Тема 28. Описание итогового проекта	**9**	3	6	**Выполнение задания**
29	Тема 29. Подготовка к защите	**9**	3	6	**Выполнение задания**
30	Защита проекта	**2**	-	2	
	Итого	**238**			-

4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Режим занятий обучающихся регламентируется календарным учебным графиком, расписанием учебных занятий. Общая продолжительность занятий 6 месяцев – часа трудоемкости. Занятия проходят 2-3 раза в неделю, не более 10 часов в неделю.

Учебные темы	**Номер недели**																																						
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**
Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	1 ч																																						
Тема 2. Интерфейс Adobe Illustrator и первый баннер		4 ч																																					
Тема 3.Интерфейс Adobe Photoshop				7 ч																																			
Тема 4. Работа с цветом						4 ч																																	
Тема 5. Стили в дизайне						4 ч																																	
Тема 6. Тренировка насмотренности							3 ч																																
Тема 7. Плакат								5 ч																															
Тема 8. Интерфейс Adobe InDesign и вёрстка каталога									4 ч																														
Тема 9. Презентация в Adobe Illustrator										6 ч																												

Учебные темы	**Номер недели**																																						
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**
Тема 10. Тонкости дизайна											2 ч																												
Тема 11. Предпечатная подготовка												3 ч																											
Тема 12. Плакат PRO													4 ч																										
Тема 13. Логотипы и их виды														3 ч																									
Тема 14. Мой первый логотип. Минимальный фирменный стиль															3 ч	4 ч																							
Тема 15. Первый кейс и портфолио																	2 ч	3 ч																					
Тема 16. Айдентика и фирменный стиль																			2 ч	3 ч																			
Тема 17. Стилеобразующие элементы. Фирменные паттерны и графические приемы																					2 ч	3 ч																	
Тема 18. Айдентика мероприятия																							3 ч																
Тема 19. Айдентика мероприятия: подготовка концепций																								2 ч	3 ч														

Учебные темы	**Номер недели**																																				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**
Тема 20. Доработка айдентики мероприятия. Гайдлайны																										2 ч	2 ч									
Тема 21. Adobe Illustrator с нуля 2.0	4 ч	4 ч	8 ч																																	
Тема 22. Photoshop с нуля					4 ч	6 ч																														
Тема 23. InDesign											3 ч	4 ч		4 ч		2 ч		3 ч		3 ч		4 ч		3 ч		2 ч										
Тема 24. Шрифт в дизайне																					3 ч		3 ч		3 ч		3 ч		3 ч		2 ч					
Тема 25. Дизайнер упаковки							3 ч	3 ч	3 ч		3 ч		2 ч	3 ч		3 ч		3 ч		2 ч		2 ч		2 ч		2 ч	2 ч	1 ч	2 ч	2 ч		3 ч	3 ч			
Тема 26. Скетчинг	2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч			2 ч		
Тема 27. Метаворкшопы		2 ч			2 ч					2 ч					2 ч					2 ч					2 ч					2 ч						
Тема 28. Описание итогового проекта																																	3 ч	6 ч		
Тема 29. Подготовка к защите																																			6 ч	3 ч
Тема 30. Защита проекта																																				2 ч

Сокращенные обозначения:
Ч – часы
М- минут

5. Рабочие программы

Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов

1. Познакомить студентов с правилами работы школы
2. Объяснить, как посещать активности школы и записываться на них
3. Объяснить роли и функции сотрудников школы, к кому и с какими вопросами можно обращаться
4. Дать рекомендации по обучению
5. Вдохновить на активное прохождение программы

Структура мероприятия:
1. Приветствие и знакомство
2. Структура программы и активности.
3. Расписание офлайн-активностей: как посещать и записываться
4. Кто такой куратор и как с ним взаимодействовать?
5. Бронирование рабочих мест для учебы в школе
6. Рекомендации по обучению
7. Ответы на вопросы

Тема 2. Интерфейс Adobe Illustrator и первый баннера

Научиться пользоваться основными инструментами Adobe Illustrator, создавать формы и иллюстрации, работать инструментом «Перо» и экспортировать файлы.

Практическая часть:
повторите то, что спикер показывал в модуле:

1. Дорисуйте оставшиеся чемоданы (всего их должно быть не менее четырёх). При желании можете удалить из файла чемоданы автора и отрисовать новые формы, сохраняя стилизацию (ваши чемоданы по стилю должны быть похожи на те, что рисовал автор).
2. Расставьте остальные элементы внутри файла с учётом правил композиции, о которых вы узнали из модуля.
3. Сохраните получившийся файл в двух форматах: JPEG и AI.

Тема 3. Интерфейс Adobe Photoshop

- Изучить и закрепить навыки работы в Adobe Photoshop.
- Научиться обтравливать фотографии и правильно располагать элементы на баннере.

Практическая часть:
Задание состоит из двух частей.

Часть 1. Откалибруйте баланс композиции

1. У вас есть PSD-файл с несколькими группами, в каждой группе — разный набор элементов. Откройте видимость каждой группы по очереди.
2. Гармонично расположите набор элементов, находящийся в рабочей области внутри группы. Элементы нельзя удалять и трансформировать. Добавлять другие элементы тоже нельзя.
3. Сохраните каждую композицию отдельно в формате JPEG (должно получиться пять композиционно сбалансированных картинок).

Часть 2. Доделайте баннер

1. У вас есть PSD-заготовка баннера. Откройте её и доделайте коллаж: вместо блинов на гантели изобразите кусочки любых овощей или фруктов аналогично тому, как эксперт делал это в видео. Добавьте в баннер минимум восемь уникальных фруктов или овощей.
2. Готовый баннер сохраните в формате JPEG.
3. Если вы хотите собрать баннер с нуля, а не доделывать приложенную заготовку — создайте в Adobe Photoshop файл со следующими настройками:
    - Ширина (width): 1 100 пикселей (pixels).
    - Высота (height): 600 пикселей (pixels).
    - Разрешение (resolution): 72 точки на дюйм (dpi).
    - Цветовой режим (color mode): RGB Color, 8 бит (bit).
    - Цветовой профиль (color profile): sRGB.
4. После создания файла повторите действия спикера, показанные в видео 3.5–3.9.

Тема 4. Работа с цветом

- Научиться подбирать цвета для проектов с учётом психофизиологических аспектов влияния цвета, трендов, характеристик целевой аудитории и эмоционального подтекста.
- Научиться использовать разные инструменты для подбора цвета: цветовой круг, сервисы по генерации палитр, коллекции актуальных цветов от Pantone.
- Научиться применять подобранную палитру в дизайне, делать цветокоррекцию изображений.

Практическая часть:

Задание 1. Цветокоррекция изображения

Что нужно сделать

1. Найдите любой пейзаж в векторном формате AI или EPS.
2. Подберите для него новую цветовую палитру максимум из пяти цветов с помощью одного из инструментов, показанных в видео модуля.
3. В программе Illustrator перекрасьте иллюстрацию в новые цвета.
4. Сделайте цветокоррекцию в программе Photoshop.
5. Оригинальную иллюстрацию и получившееся изображение сохраните в формате JPEG.

Задание 2. Подбор палитры для проектов

Что нужно сделать

Подберите палитры для трёх проектов, представленных в документе и представьте концепцию в виде слайдов, на которых будет название проекта, палитра и подборка изображений, подходящих по цвету и настроению. Оформите проекты в презентацию.

Тема 5. Стили в дизайне

Научиться разбираться в разных стилях, видеть определяющие их различия, приёмы и графические особенности, использовать их в своих работах.

Практическая часть:
Выберите любые три стиля из перечисленных (выбирать другие стили нельзя, только из списка):

- викторианская эклектика;
- ар-нуво;
- дадаизм;
- конструктивизм;
- ар-деко;
- швейцарский стиль;
- психоделический арт;
- поп-арт;
- панк, гранж и глитч.

2. Подготовьте три макета двусторонней визитки в разной стилистике. Используйте графические средства, соответствующие каждой из эпох.
3. Минимальное наполнение визитки: имя и фамилия, должность, телефон, email. По желанию можно добавить дополнительные составляющие.
4. Размер визитки — 90 × 50 мм, цветовая модель — CMYK.

Тема 6. Тренировка насмотренности

Референсы, мудборды, насмотренность, где и как их подбирать, как собирать из референсов мудборд

6.10 Практическая работа

Практическая часть:
Решить тест, который есть на платформе

Тема 7. Плакат

- Закрепить полученные знания по композиции и типографике.
- Освоить формат плаката.
- Научиться искать идеи и метафоры для макетов.
- Потренировать навыки работы в Adobe Illustrator и Photoshop.

Практическая часть:
Создание экопостера. Изучите особенности экопостеров: каким образом они передают идею, как используются текст и шрифты, стили графики.

1. Соберите референсы на тему будущего плаката. Референс — вспомогательное изображение, которое дизайнер изучает перед созданием проекта, чтобы точнее передать детали, вдохновиться, получить дополнительную информацию и найти идею. В качестве референса обычно используют фотографии, иллюстрации, плакаты, палитры или шрифты.
2. Сделайте майндмэп (ментальная карта) для будущего постера. Выберите одну метафору, которая кажется наиболее интересной.
3. Соберите минимум шесть референсов в один мудборд.
4. Соберите презентацию: на первом слайде разместите тему плаката и описание идеи визуальной метафоры, на втором слайде — майндмэп, на последнем — мудборд. Сохраните презентацию в формате PDF.

5. Сделайте макет плаката на экологическую тему для печати формата А3 (297 × 420 мм). Сохраните его в формате PDF (цветовая модель CMYK).
6. Пришлите презентацию и макет плаката на проверку.

Тема 8. Интерфейс Adobe InDesign и вёрстка каталога

Научиться создавать макеты многостраничного издания в программе Adobe InDesign, используя модульную сетку, фирменные материалы клиента и знания по композиции и типографике.

Практическая часть:
Сделайте дизайн обложки и одного разворота (две смежные страницы) для каталога компании «Магнит».

Тема 9. Презентация в Adobe Illustrator

Научиться структурировать информацию и визуализировать её в формате презентации, используя графику, фотографии и текст и опираясь на знания по типографике, колористике и композиции.

Практическая часть:
сделать дизайн презентации для благотворительного фонда «МойМио» в их новом фирменном стиле.

Тема 10. Тонкости дизайна

Научиться анализировать качество дизайна, находить ошибки, видеть возможности для улучшения макетов.

Практическая часть:
На основе полученных знаний улучшить вить свой экоплакат из модуля 7. Посмотрите, что вам хотелось бы сделать иначе? Может быть, есть детали, которые требуют доработки?

Тема 11. Предпечатная подготовка

Освоить базовые принципы предпечатной подготовки файлов.

Практическая часть:
Найдите в вашем городе типографию и узнайте, какие у неё требования к печати плакатов формата А3. Подготовьте к печати ваш экоплакат из предыдущего модуля в соответствии с этими требованиями.

Тема 12. Описание итогового проекта

Что такое афиша? Какие у неё задачи? Где её используют? Что в ней содержится?

Практическая часть:
разработать афишу для мероприятия, используя различные графические приёмы для выражения идеи через визуальную метафору. Собрать презентацию в формате PDF:

- на первом слайде разместите майндмэп;
- на втором — идею выбранной визуальной метафоры;
- на третьем опишите концепцию афиши;
- на четвёртом слайде расположите мудборд;

- на пятом — изображение афиши на нескольких мокапах, чтобы было видно, как афиша смотрится в городской среде.

Тема 13. Логотипы и их виды

Научиться разбираться в типологии логотипов, изучить принципы их построения и варианты применения для разных целей и на разных носителях.

Практическая часть:
для самостоятельного выполнения:

Задание 1

Найдите по два примера на каждый тип логотипа:

- минималистичный,
- персонажный,
- иллюстративный,
- геральдический,
- леттеринговый.

Задание 2

Изучите фирменный стиль проектов, связанных с общественным питанием или пищевым продуктом. Выберите логотип, который кажется вам удачным и хорошо передаёт характеристики бренда. Попробуйте перерисовать его с помощью изученных инструментов в Adobe Illustrator, чтобы лучше понять пластику и логику построения.

Тема 14. Мой первый логотип. Минимальный фирменный стиль

Лекция о том как научиться создавать логотип по брифу заказчика. Пример брифинга. Работа с брифом и подбор референсов. Подбор шрифта и разработка логотипа

Практическая часть состоит из двух частей:

Первая часть:
Необходимо создать логотип на основе брифа от заказчика. Соберите мудборд минимум из шести картинок, которые подходят под критерии заказчика. В мудборде соберите референсы для логотипа, стиля и фирменных цветов. Разработайте три эскиза логотипа. Логотип должен представлять из себя знак с подписью. Обязательно учитывайте эмоциональные характеристики из брифа заказчика. Выберите один эскиз и отрисуйте логотип в векторе.

Вторая часть:
Разработать фирменный стиль для выбранного ранее заказчика, основываясь на логотипе, который вы сделали в предыдущем задании. Подберите палитру фирменных цветов и шрифтовую пару для основного текста (например, меню). Сделайте дизайн дополнительных элементов фирменного стиля, указанных в брифе заказчика (разработка паттерна или иллюстрации). Сделайте дизайн примеров носителей,

указанных в брифе. Обязательно соблюдайте размеры, указанные заказчиком, и эмоциональные характеристики брифа. Соберите дизайн носителей в презентацию.

Тема 15. Мой первый кейс и портфолио

Что такое кейсы и где их публиковать. Площадки для дизайнеров. Как работает платформа Dprofile. Как собрать проект на Behance и Dribbble. Как оформить кейс для портфолио. Обучение пользованию платформами для оформления портфолио дизайнера.

Практическая часть:
Выберите один законченный проект, оформите его для портфолио и выложите на dprofile.ru или behance.net.

Тема 16. Айдентика и фирменный стиль

Научиться составлять карту бренда и определять, из каких элементов создаётся его идентичность. Разобраться, из чего состоит фирменный стиль бренда. Определение логотипа и история его появления. В чём разница между логотипом и фирменным стилем. Типы продуктовой айдентики. Ключевые составляющие элементы айдентики

Практическая часть:

Составьте две карты бренда: для СберБанка и «Додо Пиццы» по шаблону, приложенному к заданию на платформе. Изучите айдентику интересующего вас города. Подберите минимум пять фотографий с примерами айдентики на городских площадках (баннеры, листовки, киоски, сувениры). Выберите интересный для вас бренд (за исключением СберБанка и «Додо Пиццы») и разберите элементы его фирменного стиля. Подберите минимум пять изображений с примерами фирменного стиля.

Тема 17. Стилеобразующие элементы. Фирменные паттерны и графические приемы

Научиться подбирать ключевой идентификатор айдентики и варианты его реализации. Элементы и приёмы. Идея. Ключевой идентификатор. Примеры ключевых идентификаторов. Связь элементов

Практическая часть:
Прочитайте кейс и попробуйте придумать ключевой идентификатор для будущей айдентики диджитал-конференции “Стрела”. Представьте вашу идею с помощью четырёх макетов, которые будут примером реализации. Соберите макеты и описание проекта в презентацию в формате PDF.

Тема 18. Айдентика мероприятия

Научиться искать и анализировать информацию о задаче, а также заполнять бриф. Айдентика фестиваля. Подготовка к брифингу с заказчиком. Брифинг, информация о задаче. Изучение дизайн-решений и идей конкурентов. Найти вдохновение для дальнейшей работы над айдентикой.

Практическая часть:
Задача состоит в том, чтобы подготовиться к дальнейшей разработке айдентики фестиваля. Заполните бриф информацией о заказчике айдентики, которую вы получили из модуля. Для этого скопируйте шаблон и заполните все поля, не удаляйте и не изменяйте их. Соберите два мудборда, которые демонстрируют ваше видение эмоциональных характеристик фестиваля OFFF: творческий и дерзкий

Тема 19. Айдентика мероприятия: подготовка концепций

Учимся создавать концепции и презентовать их заказчику. Носители. Key visual, mockups. Методы поиска идей. Ищем смысл в брифе. Развиваем выбранную идею. Сверяемся с брифом. Презентация концепции.

Практическая часть состоит из двух частей:

Первая часть:
Придумайте два варианта концепции для айдентики фестиваля OFFF Moscow в пространстве Mutabor: сделайте майндмэп для поиска идей/метафор. Кратко опишите каждую концепцию, чтобы было понятно, в чём её суть/идея. Для каждой концепции соберите мудборд. Сделайте для каждой концепции два-три эскиза ключевого идентификатора. Соберите два варианта концепции в одну презентацию в формате PDF.

Вторая часть:
Доработайте концепцию, которую выбрал заказчик (в нашем случае — проверяющий куратор), и подготовьте итоговую презентацию.

Тема 20. Доработка айдентики мероприятия. Гайдлайны

Учимся оформлять правила работы с разработанной айдентикой в гайдбук. Гайдбук и брендбук. Что это такое и в чём разница? Содержание и состав гайдбука.

Практическая часть:

Соберите гайдлайн (руководство, в котором описана работа с фирменным стилем) айдентики для фестиваля OFFF Moscow, которую вы создали в прошлом модуле. Гайдлайн собирается в формате презентации.

Тема 21. Adobe Illustrator с нуля 2.0

Познакомиться с векторной графикой. Научиться использовать инструмент Pen Tool. Научиться использовать кривые для создания простых изображений. Научиться создавать и редактировать векторные формы в Adobe Illustrator на примере иконок. Освоить основные принципы работы с текстом и цветом на примере шрифтовых плакатов. Научиться работать с объёмными текстовыми блоками и использовать сетку в процессе вёрстки макетов. Освоить инструмент Clipping Mask на примере создания диаграмм. Научиться создавать наборы повторяющихся элементов, составляющие узор — паттерны. Потренироваться создавать сложные векторные иллюстрации. Научиться работать с символами. 3-D эффекты.

Практическая часть:
Скачайте скетч леттеринга с котиком, который спикер обрисовывал в модуле, и обрисуйте его самостоятельно с помощью инструмента Pen Tool («Перо»). Для заливки надписи используйте любые цвета. Скачайте два сета иконок, которые спикер отрисовывал в модуле в качестве примера. Выберите из каждого сета любые три иконки, с которыми спикер не работал в видео, и отрисуйте их в Illustrator. Всего у вас должно получиться шесть иконок. Самостоятельно повторите пять шрифтовых плакатов, которые спикер делал в модуле.

Тема 22. Photoshop с нуля

Познакомиться с Photoshop, научиться использовать инструменты перемещения и трансформации. Научиться использовать разные виды инструмента «Лассо», настраивать параметры заливки для фигур и вырезать лишние элементы изображений. Научиться работать со слоями. Научиться делать массовые автоматические действия с помощью экшенов и скрипта Image Processor. Научиться использовать обтравочную маску для выделения объектов и цветокоррекции. Отработать на практике навык тонирования цветного изображения с помощью кривых.

Практическая часть:
Раскраска контурной иллюстрации. Удаление объекта с фотографии. Упорядочите слои в документе, приложенном к домашнему заданию. Сделайте массовый ресайз четырёх изображений (за исключением изображения водяного знака). Сделайте ретушь фотографии. Выполните цветокоррекцию в двух вариантах: сделайте изображение более тёплым, сделайте изображение более холодным.

Тема 23. InDesign

Познакомиться с InDesign, научиться использовать его инструменты. Научиться делать постер к концерту. Потренироваться верстать статьи. Научиться создавать и применять разные варианты стилей. Научиться работать с типографикой и микротипографикой, делать оглавление. Подготовить файл к печати. Научиться создавать интерактивные файлы и делать микроанимацию. Попрактиковаться в настройке таблиц и интерактивных форм.

Практическая часть:
Научиться собирать обложку книги «451 градус по Фаренгейту» Рэя Брэдбери (издательство Oxford, 1953 год). Доделайте вёрстку статьи, используя предложенные изображения. Сделайте вёрстку статьи по примеру работы, попробуйте разные стили текста и шрифты. Закончите вёрстку файла, с которым шла работа в модуле, либо сделайте свой вариант на основе приложенного референса. Закончите настройку полей в файле, с которыми шла работа в уроках модуля. Создайте интерактивный элемент с

информацией об участниках конкурса/гранта, где часть информации представлена в виде таблицы, а часть — в виде форм, которые необходимо заполнить.

Тема 24. Шрифт в дизайне

Научиться проводить шрифтовой анализ. Научиться подбирать шрифтовые пары. Научиться отличать плохие шрифты от хороших. ВИды современных шрифтовых технологий

Практическая часть:
Дайте письменную характеристику шрифтам в нескольких предложениях по критериям, о которых мы говорили в модуле. Для каждого выбранного шрифта сделайте свой коллаж (мудборд): используйте изображения, близкие характеру шрифта, и текст, набранный им. Содержание и количество текста не имеет значения. Изображения должны отражать характер либо специфику проекта, для которого шрифт может подойти. Всего у вас должно получиться три-четыре мудборда. Возьмите один из шрифтов предыдущего задания и проанализируйте его качество в целом и отдельно кириллический состав букв. Если шрифт акцидентный и нарушает правила, содержит ли он идею, которая может это обосновать?

Тема 25. Дизайнер упаковки

Научиться делать исследование рынка. Провести анализ конкурентов. Научиться составлять платформу бренда и делать мудборд. Научиться визуализировать метафоры. Попрактиковаться в разных техниках иллюстрации. Научиться: анализировать текущую цветовую палитру товаров бренда; анализировать цветовую палитру товаров конкурентов бренда; подбирать цвет бренда. Научиться: замечать, как форма упаковки влияет на характер и идею бренда, видеть ограничения и преимущества формы; логически обосновывать отличие продуктов собственной торговой марки в разных категориях. Научиться подготавливать макет к печати в типографии с использованием конгрева, лака и тиснения фольгой.

Практическая часть:
Креативно оформите собранную вами информацию для брифа. Определите минимум три преимущества бренда по сравнению с конкурентами. К каждому преимуществу бренда подберите метафору. Проанализируйте текущие цвета выбранного бренда (основной и дополнительные). Приложите фото. Прокомментируйте текущую цветовую палитру. Предложите свои варианты дизайна упаковки с учётом материала, форм и тренда на экологичность. Подготовьте к офсетной печати макет картонной коробки. Можете взять за дизайн-основу один из проектов, с которым вы работали в течение курса.

Тема 26. Скетчинг

Скетчинг — это фундаментальный навык для графического дизайнера, служащий основой для создания оригинальных и креативных проектов. Важно понимать, что скетчинг не просто процесс рисования, а мощный инструмент для визуализации идей и концепций, способствующий быстрому развитию и проверке различных решений. Важно, что на скетчинге исключительно ручная графика. Так как известно, что иной раз не попробовав сделать что-то руками, потом невозможно повторить на компьютере

Почему важен скетчинг для графического дизайнера:

1. **Развитие креативности**: Скетчинг помогает дизайнеру быстро воплотить идеи на бумаге, исследовать различные подходы и находить уникальные решения, не ограничиваясь рамками компьютерных программ.
2. **Коммуникация идей**: Через скетчи дизайнер может легко передать свои мысли команде, клиентам или другим участникам проекта, обеспечивая визуальное понимание концепции на ранних этапах работы.
3. **Эксперименты и вариативность**: Быстрые наброски позволяют пробовать разные варианты, изменять и совершенствовать дизайн, находя наиболее удачное и эстетически привлекательное решение.
4. **Основы композиции и пропорций**: Скетчинг развивает чувство пропорций, композиции и понимание структуры, что является ключевым в создании гармоничного и сбалансированного дизайна.

Что изучают в скетчинге:

1. **Основы формы и линии**: Умение передавать объекты через простые формы и линии, обучение различным техникам и подходам в создании рисунков.
2. **Перспектива и пропорции**: Изучение перспективы и пропорций для создания глубины и реалистичности в изображениях.
3. **Работа с композицией**: Размещение элементов на рабочей плоскости, баланс и симметрия, а также акценты, которые делают скетч привлекательным.
4. **Свет и тень**: Изучение способов передачи объема и текстуры через использование света и тени, что придает скетчам реалистичность и глубину.
5. **Цветовая гамма**: Введение в цветовые комбинации, использование различных материалов для создания цветных скетчей, работа с оттенками и насыщенностью.
6. **Техника быстрого рисования**: Развитие навыка быстрого зарисовки, что позволяет фиксировать идеи и эмоции с минимальными затратами времени.
7. **Выражение и стиль**: Формирование личного стиля и умение через скетчи передавать настроение, эмоции и характеры, что важно для уникальности дизайнерских работ.

Скетчинг является неотъемлемой частью профессионального роста графического дизайнера, давая возможность быстро и эффективно преобразовывать идеи в визуальные образы и совершенствовать мастерство.

Практическая часть:
Серия автопортретов:

- Нарисуйте 10 автопортретов, используя разные стили и техники. Один портрет должен быть максимально реалистичным, другой — абстрактным, третий — выполненным с акцентом на линии, четвертый — с использованием только пятен, и так далее. Экспериментируйте с углом, пропорциями и эмоциями.

2. **Интерпретация одного предмета:**
    - Выберите простой предмет, например, чашку или яблоко. Нарисуйте его 15 раз, но каждый раз по-разному. Используйте различные стили, такие как минимализм, экспрессионизм, комиксный стиль и так далее. Меняйте технику, материалы, углы обзора и пропорции.
3. **Иллюстрация одного понятия:**
    - Возьмите одно абстрактное понятие, например, "свобода" или "хаос". Создайте 5-7 скетчей, отражающих это понятие в разных стилях. Включите как фигуративные, так и абстрактные интерпретации.

Условия:

- Ограничьте время на каждый скетч 15-20 минутами, чтобы не углубляться в детали, а сосредоточиться на эксперименте.
- Используйте разные материалы: карандаши, маркеры, уголь, акварель.

Цель задания: Понять, какие стилистические элементы вам наиболее близки и удобны, какие техники лучше всего отражают ваше видение, и найти уникальный художественный язык.

Тема 27. Метаворкшопы

Описание общей структуры воркшопов как будут строиться воркшопы:

1. Вводная часть
2. Практическое задание

1. Автопортрет дизайнера. На воркшопе:
   - исследуете на своём опыте, из чего складывается мышление дизайнера
   - тренируете навыки абстрактного, ассоциативного и критического мышления
2. Развитие техники графики. На воркшопе:
   - «разработаете» руку, подготовив её к дальнейшим упражнениям на воркшопах
   - продолжите развивать абстрактное, ассоциативное и критическое мышление
3. Пространственное мышление. На воркшопе:
   - определите уровень развития пространственного мышления
   - потренеруетесь и найдете точки роста
4. Создание цветов и оттенков. На воркшопе:
   - научитесь смешивать цвета и формировать оттенки
   - научитесь выделять комплиментарные и контрастные цвета, применять принципы сочетания цветов
5. Практика макетирования. На воркшопе:
   - научитесь упрощать любой объект до элементарных геометрических фигур и, в свою очередь, создавать сложный объём из примитивных фигур
   – разовьёте широту мышления и фантазию
6. Цветовая абстракция. На воркшопе:
   - научитьесь видеть цвет, абстрагируясь от смысла изображения
   - потренируете навык расфокусировки взгляда и упрощения изображения до цветовых пятен
7. Практика с перспективой и светотенью. На воркшопе:
   - освоите принципы перспективы на практике - сформируете понятие о светотени

Практическая часть:

Интуитивное создание «карты себя» и «автопортрета». Упражнения на разработку руки и исследование возможностей. Упражнения на на определение уровня пространственного мышления. Практика «Создание монохромных оттенков». Ссоздание цветовой абстракции. Упражнения на перспективу: объёмная фигура в перспективе; комната в перспективе

Тема 28. Описание итогового проекта

1. Итоговый проект по брифу от реального заказчика

Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

2. **Собственный проект**

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.
Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать? Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

1. Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.
2. Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам, смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.
3. В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.
4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.
5. После согласования вы можете приступать к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?
Основные этапы работы

1. Анализ брифа клиента, поиск референсов, составление мудборда и майндмэп.
2. Подготовка концепций.
3. Создание фирменного стиля на основе одной выбранной концепции..
4. Подготовка к презентации.

Общие рекомендации

1. **Исследование и анализ**: Начни с глубокого изучения бренда. Пойми его миссию, ценности, целевую аудиторию и уникальные особенности. Это поможет создать стиль, который отражает сущность компании.
2. **Целостность и согласованность**: Все элементы фирменного стиля — логотип, цветовая палитра, шрифты, визуальные образы — должны быть гармоничны и создавать единый образ бренда. Важно, чтобы стиль оставался узнаваемым на всех носителях: от визиток до сайта.
3. **Простота и запоминаемость**: Убедись, что созданный стиль легко воспринимается и запоминается. Простота часто делает бренд более узнаваемым и эффективным.
4. **Гибкость и адаптивность**: Фирменный стиль должен быть достаточно гибким, чтобы адаптироваться к разным носителям и ситуациям, но при этом сохранять свою идентичность.
5. **Визуальная и концептуальная уникальность**: Создай стиль, который выделяет бренд среди конкурентов и подчеркивает его уникальность. Важно, чтобы каждый элемент дизайна имел смысл и поддерживал общую концепцию.

6. **Презентация и документация**: Обязательно создай гайдлайн — документ, описывающий все элементы фирменного стиля и правила их использования. Это поможет заказчику сохранить целостность бренда в будущем.

Как проходит коммуникация по итоговому проекту?

Обсуждение вашей итоговой работы с куратором проходит на учебной платформе через форму сдачи практических работ.

Обсуждение организационных вопросов с кураторами итоговых проектов проходит в Telegram-чате итогового проекта.

Вы также можете задать любые вопросы об итоговом проекте через hello@skillbox.ru.

Что такое презентация итогового проекта?

Презентация итогового проекта — это ваше выступление с презентацией, рассказом об основных аспектах работы над проектом и демонстрацией интерактивного макета перед заказчиком, экспертами и командой Skillbox. Каждому участнику даётся десять минут на представление своей работы (презентацию и показ прототипов). После этого эксперты дают подробную обратную связь по проделанной работе и принимают решение о выдаче сертификата участнику.

Вы можете посмотреть видео с предыдущих открытых презентаций итоговых проектов:

- Презентация проекта для крупного мобильного оператора (в смешанном формате: эксперты находятся в лектории Skillbox, а участники подключаются онлайн).
- Презентация с заказчиком «Сбер» (онлайн).

Зачем презентовать проект?

На презентации итогового проекта вы получите ряд прекрасных возможностей:

- Сделаете шаг к трудоустройству. На презентации проекта присутствуют потенциальные работодатели и эксперты, которые могут заинтересоваться лучшими участниками и предложить стажировку, фриланс-проекты или штатную работу.
- Прокачаете навыки презентации и публичных выступлений.
- Продемонстрируете проект реальному заказчику.
- Получите развёрнутую оценку своего проекта от экспертов из индустрии.

Как зарегистрироваться на презентацию?

Если вы выполняете **проект с заказчиком**, задать все организационные вопросы и записаться на презентацию вы можете в Telegram-чате проекта.

Если вы выполняете **проект без заказчика**, вы можете зарегистрироваться на презентацию в курсе «Презентация итоговых проектов».

Как получить сертификат?

Чтобы получить сертификат об окончании курса, важно выполнить все практические работы в курсе и презентовать итоговый проект. Электронные версии сертификата приходят в течение недели после презентации проекта по указанной вами на образовательной платформе почте.

6. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015
2. Цветная графика: учебное пособие, Бесчастнов Н. П. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014
4. Голубева О.Л. Основы композиции: Учеб. пособие. - 2-е изд. - М.:Изд. дом «Искусство», 2004. - 120 с: илл.
5. Главные правила сочетания цветов / сост. С. Бояринова. – М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2010. – 96 с.: ил.
6. Перспектива и композиция / Баррингтон Барбер ; [пер. с англ. Т.О. Новиковой]. – Москва : Эксмо, 2018. – 48 с. : ил.
7. Иттен, И, Искусство цвета / И. Иттен; пер. с немец. - 2-е изд.; предисловие Л. Монаховой - М.: Издатель Д. Аронов, 2001. - 96 с.
8. Артемов, В.В. Графический дизайн: Учебное пособие. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2020. — 256 с.
9. Гончарова, И.Н. Введение в теорию и практику графического дизайна. — СПб.: Питер, 2018. — 320 с.
10. Кандинский, В.В. Точка и линия на плоскости. — М.: Издательство МГИМО, 2017. — 192 с.
11. Люпанов, А.М. Основы композиции в графическом дизайне. — М.: Издательство МГУ, 2019. — 224 с.
12. Смит, Р. Логотипы и брендинг: руководство для графических дизайнеров / Пер. с англ. — М.: Альпина Паблишер, 2021. — 288 с.
13. Фридман, С. Графический дизайн: визуальные принципы и методы / Пер. с англ. — М.: Эксмо, 2018. — 368 с.

7. Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Условия реализации обеспечивают: достижение планируемых результатов освоения Программы в полном объеме; соответствие применяемых форм, средств и методов обучения.

Материально –технические условия реализации дополнительной общеобразовательной

программы:
Учебный кабинет 1 этаж помещение 3:
компьютеры - 9 штук (6 аймак / 3 виндоус);
столы - 11 штук;
стулья - 11 штук;
шкафы для книг - 2 штуки;
тумбы под технику - 2 штуки.

Учебный кабинет 1 этаж помещение 2:
шкаф - 1 штука;
столы - 15 штук;
компьютеры - 15 штук (3 айм / 12 виндоус);
стулья - 15 штук;
лампы у мониторов - 15 штук;
экран / телевизор – 1 штука;
доска для записей с рулоном – 1 штука.

Учебный класс 1 этаж помещение 8:
парты - 12 штук;
телевизор - 1 штука;
стулья – 24 штуки;
тумба для техники - 2 штуки
ноутбук преподавателя – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 5:
стол – 2 штуки;
стулья – 4 штуки;
экран – 1 штука;
шкаф для хранения – 1 штука;
пуфик – 2 штуки.

Лекторий 2 этаж помещение 4:
стулья – 50 штук;
стол – 1 штука;
проектор – 1 штука;
шкаф – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 7:
телевизор – 1 штука;
столы – 14 штук;
стулья – 25 штук;
компьютеры (аймак) – 7 штук;
ноутбук преподавателя – 1 штук.

Учебный класс 2 этаж помещение 2:
мини парты – 14 штук;
стулья – 32 штуки;
стол – 1 штука;
шкаф – 1 штука;
тумба для хранения материалов – 2 штуки.

8.Кадровое обеспечение Программы

Реализацию программы обеспечивают квалифицированные педагоги, соответствующие требованиям Приказа Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».
Педагог дополнительного образования:
Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

9. Оценочный материал итогового экзамена

Защита проекта.

1. Итоговый проект по брифу от реального заказчика

Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

2. Собственный проект

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.

Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать?

Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

1. Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.
2. Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам, смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.
3. В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.
4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.
5. После согласования вы можете приступать к работе.

Основные этапы работы над проектом

1. Исследование.
2. Проработка задачи.
3. Подготовка макетов (визуал).
4. Подготовка файла с презентацией и выступления перед экспертами.
5. Презентация итогового проекта.

Критерии оценивания вашей работы

1. Реализация проекта:

- лендинг разделен на смысловые блоки, имеет последовательную иерархию и понятен;
- соблюдается визуальная иерархия: более важные элементы выделяются на фоне второстепенных;
- лендинг содержит форму призыва к действию и веб-формы;
- лендинг выдержан в общем стиле, информация подана чисто, аккуратно и современно;
- желательно придерживаться брендбука компании, но, если дизайн-концепция предполагает использование других шрифтов или цветовой палитры, мы открыты для новых творческих идей;
- на странице присутствует достаточно «воздуха», вокруг элементов есть пространство, они не прижимаются друг к другу, не зажаты фонами (соблюдены отступы в блоках);
- работа с типографикой: современные шрифты, соблюдена иерархия заголовков, параграфный текст читабелен, имеет достаточный межстрочный интервал.

2. Презентация проекта:

- презентация оформлена аккуратно, последовательно и визуально привлекательно;
- соблюдена целостность повествования с понятными причинно-следственными связями;
- представление проекта не превышает десяти минут.

Этап/ Задача	**Срок**	**Что необходимо сделать**	**Результат работы**	**Критерии оценки**
Разработка идеи	Одна-две недели	1. Изучите бриф, чтобы понять, какая айдентика требуется клиенту на выходе, какую стилистику и какие элементы она должна содержать. 2. Разберитесь, чего не хватает в брифе. Если нужно, запросите у заказчика или куратора недостающую информацию.	● Мудборд с референсами. ● Краткое описание идеи в нескольких предложениях	● Подобранная идея не спорит с брифом и ценностями бренда. Оригинальная классная идея будет преимуществом. ● Подобраны и проанализированы минимум пять референсов.

		3. Подберите референсы, создайте мудборд проекта. 4. Отправьте куратору на проверку готовый мудборд и описание своей идеи		
Подготовка концепций	Одна неделя	1. Сделайте несколько эскизов. 2. Отберите наиболее удачные варианты и согласуйте их с куратором и заказчиком	Две-три концепции	● Эскизы имеют завершённый и цельный вид. ● Основная идея работы хорошо считывается. ● На проверку отправлено несколько концепций, приоритетные помечены или пронумерованы.

Создание итоговой работы	Одна неделя	1. Все элементы фирменного стиля — логотип, цветовая палитра, шрифты, визуальные образы — должны быть гармоничны и создавать единый образ бренда. Подберите подходящие.. 2. Важно, чтобы каждый элемент дизайна имел смысл и поддерживал общую концепцию. 3. Отправьте работу куратору для проверки	Итоговый фирменный стиль	**Соответствие бренд-идентичности**: Насколько разработанный стиль отражает миссию, ценности и индивидуальность бренда, помогает формировать правильное восприятие у целевой аудитории. **Креативность и оригинальность**: Оценка уровня новизны и уникальности предложенного решения, способность выделить бренд среди конкурентов. **Простота и узнаваемость**: Оценка того, насколько предложенный фирменный стиль легко запоминается, является ли логотип и другие элементы легко идентифицируемыми. **Обоснованность решений**: Способность студента аргументированно объяснить выбор каждого элемента фирменного стиля, приведение логичных и убедительных доводов в защиту своих решений.
Подготовка к презентации	Пять дней	1. Перенесите итоговый дизайн на мокапы. 2. Оформите общую папку проекта: проверьте наличие всех материалов, откройте доступ к ним. 3. Подготовьте текст выступления. 4. Оформите презентацию	● Текст выступления. ● Дизайн на мокапах. ● Презентация	● **Соответствие концепции задачам проекта**: Насколько разработанный фирменный стиль отвечает целям и задачам заказчика, учитывает особенности целевой аудитории и рынка. ● **Креативность и оригинальность**: Оценка уровня новизны и уникальности предложенного решения, способность выделить бренд среди конкурентов. ● **Целостность и единство стиля**: Насколько элементы фирменного стиля (логотип, цветовая палитра, шрифты, графические элементы и т.д.) гармонично сочетаются друг с другом и создают единое визуальное впечатление.

				● **Функциональность и адаптивность**: Оценка удобства использования элементов фирменного стиля в различных медиаканалах и на разных носителях (печатные материалы, цифровые платформы, наружная реклама и т.д.). ● **Техническое исполнение**: Качество графического исполнения, внимание к деталям, правильное использование цветовых и типографических решений, точность векторной графики.
Презентация проекта	—	Представление вашего решения на десять минут и обратная связь по вашей работе		● Соблюдена понятная структура презентации. Указаны имя пользователя, описание основной идеи, главные этапы работы и финальный результат. ● Разработанные иллюстрации сначала представлены отдельно, а затем — на мокапах. ● Вы способны презентовать свою идею и аргументировать выбранный стиль, форму, цвет, изображение и прочее. ● Слайды презентации оформлены аккуратно и визуально привлекательно. Использовано единое выравнивание, единый шрифт (один или два с учётом заголовка). На слайдах нет лишнего.