

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ
«МИЛКИ КОМПАНИ»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор

ООО «МИЛКИ КОМПАНИ»



/ В.Г. Колун
Приказ № 101/1-ДПО
от «13» января 2025г.

**ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«Графический дизайнер»**

Присваиваемая квалификация: «Графический дизайнер»

Трудоемкость: 280 академических часов

Автор-составитель: Учебно-
методический отдел ООО
«МИЛКИ КОМПАНИ»

г. Кисловодск – 2025

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1. ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Нормативная основа разработки образовательной программы

1.2 Цели и задачи реализации программы

1.3 Общая характеристика программы «Управление персоналом дистанционной организации»

1.4 Профессиональные компетенции профессии

1.5 Результаты Программы

1.6 Общая характеристика программы

2. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ

3. ДОКУМЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

3.1 Учебный план

3.2 Календарный график

4. СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

5. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

5.1 Методические рекомендации по освоению реализации программы профессионального обучения «Управление персоналом дистанционной организации»

5.2 Кадровое обеспечение реализации программы

5.3 Материально-технические база программы профессионального обучения

5.4 Требования к материально-техническим условиям со стороны слушателя (потребителя образовательной услуги)

5.5 Методические материалы

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях динамично развивающегося цифрового пространства и высококонкурентного рынка труда, профессия графического дизайнера приобретает особую актуальность. Визуальная коммуникация становится ключевым инструментом взаимодействия с потребителем, а качественный графический дизайн – неотъемлемым элементом успешного продвижения товаров и услуг, формирования имиджа компаний и организаций.

Настоящая программа профессиональной переподготовки «Графический дизайнер» разработана в ответ на растущую потребность рынка в квалифицированных специалистах, способных создавать эффективные визуальные решения для различных сфер деятельности. Программа ориентирована на формирование у обучающихся комплекса знаний, умений и навыков, необходимых для успешной работы в области графического дизайна, с учетом современных тенденций и технологических достижений.

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

- Цифровизация экономики и развитие интернет-технологий привели к экспоненциальному росту потребности в визуальном контенте. Компании любого масштаба нуждаются в графическом дизайне для оформления веб-сайтов, социальных сетей, рекламных материалов, презентаций и других коммуникационных каналов.
- Графический дизайн востребован в различных отраслях, включая маркетинг и рекламу, издательское дело, веб-разработку, медиа, образование, культуру и искусство. Это обеспечивает выпускникам программы широкие возможности для трудоустройства и профессиональной реализации.
- Индустрия графического дизайна постоянно развивается, появляются новые программные продукты, техники и тренды. Программа обеспечивает обучающихся актуальными знаниями и навыками работы с современным программным обеспечением и инструментами, включая нейросети, что позволяет им быть конкурентоспособными на рынке труда.
- Для многих людей, желающих сменить профессию или расширить свои профессиональные компетенции, программа профессиональной переподготовки является оптимальным способом быстро и эффективно освоить востребованную специальность графического дизайнера.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Нормативная основа разработки образовательной программы

Основная программа профессионального обучения – программа профессиональной переподготовки «Графический дизайнер» - далее «Программа» - это комплекс основных характеристик образования (объем,

содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных курсов, оценочных и методических материалов, форм аттестации.

Программа «Графический дизайнер» разработана на основе следующих нормативных правовых документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 26 августа 2020 г. № 438 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения»;

3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 15 июня 2020 г. № 333н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по организационному и документационному обеспечению управления организацией»;

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей, и молодежи";

5. Федеральный закон "О персональных данных" от 27.07.2006 № 152-ФЗ.

Программа профессиональной переподготовки «Графический дизайнер» направлена на получение трудовой функции, квалификации без изменения уровня образования.

1.2. Цели и задачи реализации программы

Цель программы: Формирование у слушателей профессиональных компетенций, необходимых для осуществления профессиональной деятельности в сфере графического дизайна, обеспечивающих конкурентоспособность на рынке труда и готовность к самостоятельной работе в качестве графического дизайнера.

Задачи программы:

1. Предоставить слушателям систематизированные знания об основах графического дизайна, принципах композиции, цветоведения, типографики и других ключевых аспектах профессии.

2. Ознакомить с историей и современными тенденциями графического дизайна, а также с этическими и правовыми нормами профессиональной деятельности.

3. Сформировать понимание принципов создания эффективных визуальных коммуникаций для различных целевых аудиторий и каналов распространения.

4. Обучить практическим навыкам работы с современным программным обеспечением для графического дизайна (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и др.), включая инструменты на основе искусственного интеллекта.

5. Научить разрабатывать графические концепции, создавать дизайн-макеты различной сложности и готовить их к публикации или печати.

6. Сформировать у слушателей ответственное отношение к профессиональной деятельности, понимание социальной значимости графического дизайна.

7. Воспитать уважение к авторскому праву и интеллектуальной собственности, культуру профессионального общения и взаимодействия в команде.

8. Способствовать формированию этических принципов в профессиональной деятельности графического дизайнера.

1.3. Общая характеристика Программы

Программа направлена на получение компетенций, необходимых для выполнения профессионального вида деятельности, приобретение новой квалификации по профессии «Графический дизайнер» и регламентирует: цели, ожидаемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки слушателей по данной профессии.

Наименование вида профессиональной деятельности: Дизайн графический.

Основная цель вида профессиональной деятельности: Разработка визуальных коммуникаций, обеспечивающих эффективное взаимодействие между заказчиком и целевой аудиторией посредством графических средств. Создание эстетически привлекательных и функциональных дизайн-решений, отвечающих целям и задачам проекта.

Отнесение к видам экономической деятельности:

74.10 Деятельность специализированная в области дизайна;

62.01 Разработка компьютерного программного обеспечения;

62.02 Деятельность консультативная и работы в области компьютерных технологий;

63.11 Обработка данных, размещение и предоставление приложений и связанная с этим деятельность;

73.11 Деятельность рекламных агентств;

18.12 Прочие виды полиграфической деятельности.

При разработке и реализации программы ООО «МИЛКИ КОМПАНИ» ориентируется на конкретный вид профессиональной деятельности, к которому (которым) готовится слушатель, исходя из потребностей рынка труда и материально-технических ресурсов организации.

Нормативный срок освоения программы профессионального обучения и присваиваемая квалификация приведены в таблице:

| Минимальный уровень образования, необходимый для приема на обучение | Наименование квалификации подготовки | Срок освоения Программы |
|--|---|--------------------------------|
| Среднее специальное профессиональное и (или) высшего образования | Дизайн графический | 280 ак. часов |

Обучение по программе осуществляется на основе договора об оказании услуг, заключаемого со слушателем и (или) с физическим или юридическим лицом, обязующимся оплатить обучение лица, зачисляемого на обучение.

Характеристика работ:

- Выявление целей и задач дизайн-проекта, изучение целевой аудитории, определение стиля и концепции.
- Генерация идей, создание эскизов и макетов, подбор цветовой гаммы, шрифтов и графических элементов.
- Реализация концепции в цифровом формате с использованием специализированного программного обеспечения (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и др.).
- Оптимизация изображений, верстка макетов, подготовка файлов в соответствии с техническими требованиями различных платформ и типографий.
- Обсуждение и согласование дизайн-решений, внесение правок, работа в команде с другими специалистами (маркетологами, разработчиками, редакторами и др.).
- Постоянное самообразование, изучение новых технологий и программных инструментов, анализ работ конкурентов и лучших практик.

Назначение профессии:

- Передают информацию, доносят сообщение до целевой аудитории.
- Вызывают интерес, запоминаются, выделяются на фоне конкурентов.

- Создают определенное впечатление о компании, бренде, продукте или услуге.
- Способствуют увеличению продаж, повышению узнаваемости бренда, привлечению клиентов и т.д.
- Делают информацию более доступной, понятной и удобной для восприятия.

Профессиональные обязанности:

- Разработка графических концепций и дизайн-макетов для различных видов продукции (логотипы, фирменный стиль, веб-сайты, мобильные приложения, рекламные материалы, упаковка, полиграфическая продукция, иллюстрации и т.д.).
- Выполнение работ по верстке и подготовке макетов к печати или публикации в цифровых каналах.
- Создание иллюстраций, инфографики, анимации и других графических элементов.
- Работа с типографикой, подбор шрифтовых решений.
- Цветокоррекция и ретушь изображений.
- Участие в разработке брендбуков и гайдлайнов.
- Взаимодействие с заказчиками, согласование дизайн-решений и внесение правок.
- Соблюдение сроков и бюджета проектов.
- Следование фирменному стилю и бренд-гайдлайнам заказчика.
- Изучение новых технологий и программных инструментов в области графического дизайна.
- Подготовка портфолио и презентация своих работ.

Должен знать:

- Основы композиции, цветоведения, типографики и эргономики.
- Принципы построения графических форм и визуальной иерархии.
- Теорию и практику дизайна, историю искусств и графического дизайна.
- Современные тенденции в графическом дизайне и цифровых технологиях.
- Программное обеспечение для графического дизайна (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и др.) на продвинутом уровне.
- Основы веб-дизайна, UX/UI дизайна и мобильного дизайна.
- Принципы верстки для различных видов медиа (печатные издания, веб-сайты, мобильные приложения).
- Технические требования к файлам для печати и цифровой публикации.
- Основы фотографии и обработки изображений.

- Авторское право и законодательство в сфере интеллектуальной собственности.
- Основы маркетинга и рекламы.
- Принципы работы с нейросетями для генерации и обработки изображений.
- Деловую этику и основы профессиональной коммуникации.

1.4. Профессиональные компетенции профессии

| Трудовые функции | Трудовые действия | Необходимые умения | Необходимые знания |
|--|--|---|--|
| Разработка концепций графического дизайна. | Работа с программным обеспечением для графического дизайна (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и др.). | Креативное мышление: Генерировать оригинальные идеи и концепции. | Основы теории дизайна: Принципы композиции, цветоведения, типографики, визуальной иерархии, эргономики. |
| Создание графических дизайн-макетов. | Создание макетов различных видов графической продукции (логотипы, баннеры, афиши, упаковка, веб-страницы, интерфейсы приложений и т.д.). | Преобразовывать идеи в визуальные образы. | История дизайна и искусств: Основные направления, стили и тенденции. |
| Подготовка графических материалов к публикации/печати. | Подбор цветовой гаммы, шрифтов, изображений и | Композиция: Создавать гармоничные и сбалансированные композиции. | Современные тренды в графическом дизайне: Актуальные стили, техники и технологии. |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | графических элементов. | | |
| Взаимодействие с заказчиками и командой. | Компоновка элементов на макете в соответствии с принципами композиции и визуальной иерархии. | Цветоведение: Подбирать и сочетать цвета для достижения желаемого эффекта. | Программное обеспечение для графического дизайна: Функциональные возможности и особенности Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и других редакторов. |
| Самостоятельное профессиональное развитие и изучение новых технологий. | Работа с типографикой и текстом. | Типографика: Выбирать и использовать шрифты для эффективной передачи информации. | Форматы файлов и цветовые модели: Особенности растровой и векторной графики, цветовые модели RGB и CMYK. |
| | Создание иллюстраций и инфографики. | Работа с программным обеспечением: Владеть на продвинутом уровне Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и другими графическими редакторами. | Основы веб-дизайна и UX/UI дизайна: Принципы создания пользовательских интерфейсов и веб-сайтов. |
| | Анимация графических элементов (базовый уровень). | Верстка: Выполнять верстку макетов для различных видов медиа. | Основы маркетинга и рекламы: Принципы продвижения товаров и услуг, целевая аудитория, |

| | | | |
|--|---|--|---|
| | | | каналы коммуникации. |
| | Оптимизация изображений для различных медиа. | Подготовка к печати: Подготавливать файлы к печати в соответствии с техническими требованиями типографий. | Авторское право и законодательство в сфере интеллектуальной собственности: Защита авторских прав, лицензирование, плагиат. |
| | Верстка макетов для печати и цифровой публикации. | Креативное мышление: Генерировать оригинальные идеи и концепции. | Основы проектного менеджмента: Планирование, организация и контроль выполнения дизайн-проектов. |

1.5. Результаты программы

Результатом программы является овладение слушателями видом профессиональной деятельности «Графический дизайнер».

Уметь:

- Разрабатывать концепции графического дизайна на основе брифа и технического задания.
- Создавать дизайн-макеты различной сложности и назначения (логотипы, фирменный стиль, веб-сайты, рекламные материалы, упаковка, полиграфическая продукция и т.д.).
- Профессионально владеть программным обеспечением для графического дизайна (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva).
- Выполнять верстку макетов для печати и цифровой публикации.
- Подготавливать файлы к печати в соответствии с техническими требованиями типографий.
- Создавать иллюстрации, инфографику и другие графические элементы.
- Работать с типографикой и цветом, применять принципы композиции.
- Взаимодействовать с заказчиками и коллегами, представлять свои идеи и аргументировать решения.

- Использовать нейросети для генерации и обработки изображений в рабочем процессе.

- Создавать портфолио, демонстрирующее профессиональные навыки и компетенции.

Знать:

- Теоретические основы графического дизайна (композиция, цветоведение, типографика, эргономика).

- Историю графического дизайна и современные тенденции.

- Принципы веб-дизайна и UX/UI дизайна.

- Основы маркетинга и рекламы.

- Авторское право и законодательство в сфере интеллектуальной собственности.

- Технические требования к файлам для печати и цифровой публикации.

- Этические и профессиональные нормы деятельности графического дизайнера.

- Возможности и ограничения использования нейросетей в графическом дизайне, правовые аспекты.

1.6 Общая характеристика программы

Требования к уровню подготовки поступающих на обучение: наличие среднего профессионального и (или) высшего образования, что подтверждается наличием соответствующего документа об образовании; возможно обучение лиц, получающих среднее профессиональное и (или) высшее образование, что подтверждается справкой учебного заведения, а документ об окончании обучения по программе дополнительного профессионального образования в этом случае выдается после предъявления диплома о полученном среднем профессиональном и (или) высшем образовании.

Формы освоения программы: заочная, с применением исключительно дистанционных образовательных технологий, электронного обучения, посредством сети Интернет, с использованием программного обеспечения.

Дистанционная форма обучения проводится средствами zoom-конференций в формате вебинаров, прямых эфиров. Для работы в системе слушателю выделяется логин и пароль на платформе. Рабочее место слушателя должно быть оснащено компьютером с подключением к сети Интернет.

Программа предназначена для подготовки лиц, различного возраста.

Форма организации образовательной деятельности – индивидуальная или групповая. Профессиональное обучение также может быть в соответствии с индивидуальным ускоренным учебным планом.

Режим занятий: занятия проводятся по учебному расписанию и предусматривается возможность обучения по индивидуальному учебному плану (графику обучения) в пределах осваиваемой программы профессионального обучения. Начало обучения по мере комплектование учебных групп, набор на обучение в течение всего календарного года.

Язык обучения – русский

Количество слушателей в группе – до 80

Трудоемкость обучения по данной программе – 280 часов обучения.

Занятия с использованием компьютерной техники организуются в соответствии с гигиеническими требованиями к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы, занятия сокращаются на 15 минут.

Продолжительность 1 ак.ч. – 45 минут. Число занятий в неделю: 3

Практическое обучение проходит в режиме онлайн, после окончания практического обучения – итоговая аттестация

Итоговый документ – диплом о профессиональной переподготовки.

2. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ

Результативность освоения программы систематически отслеживается в течение обучения. С этой целью используются разнообразные виды контроля: входной и текущий контроль, итоговая аттестация.

Входной контроль проводится в начале курса для определения уровня знаний, слушателей на начало обучения по программе «Директор по персоналу». Проводится на платформе в форме анкеты.

Текущий контроль успеваемости слушателей представляет систематическую проверку учебных достижений слушателей, проводимую педагогом по окончанию изученной темы, в начале следующего урока, в форме устного опроса или ответа на вопросы (письменно), тестирование в целях получения информации:

- о выполнении требуемых действий в процессе учебной деятельности;
- о правильности выполнения требуемых действий;
- о соответствии формы действия данному этапу усвоения учебного материала;

Проведение текущего контроля успеваемости направлено на обеспечение выстраивания образовательного процесса максимально эффективным образом для достижения результатов освоения программы. Данная информация используется педагогом только для мониторинга результатов обучения и не сообщается слушателям. Домашние задания после каждого урока проверяются педагогом.

Тестирование проходит с использованием компьютерных средств. Слушатель получает определённое количество тестовых заданий. На выполнение выделяется фиксированное время в зависимости от количества заданий. Правильные ответы определяются автоматически. Оценка выставляется в зависимости от количества правильно выполненных заданий.

5 баллов - от 8 до 10 правильных ответов из 10 вопросов теста;

4 балла - от 5 до 7 правильных ответов из 10 вопросов теста;

3 балла - от 3 до 4 правильных ответов из 10 вопросов теста;

2 балла - от 0 до 2 правильных ответов из 10 вопросов теста. Тест сдан – от 3 до 5 баллов.

Тест не сдан – 3 балла

Слушатели, успешно выполнившие обучение, допускаются к итоговой аттестации.

3. ДОКУМЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ОРГАНИЗАЦИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

3.1 Учебный план

| Наименование модулей | Общее количество часов | В том числе | | Форма контроля |
|--|------------------------|-------------|----|--------------------------------|
| | | ТЗ | ПЗ | |
| Модуль 1. Введение, основы рисунка и дизайна | 28 | 22 | 6 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 2. Композиция, цвет и форма | 28 | 20 | 8 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 3. Шрифты и типографика | 24 | 22 | 6 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 4. Цифровые технологии в дизайне, работа в Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva | 28 | 24 | 4 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 5. Коммерческая иллюстрация и основы фотографии | 24 | 16 | 8 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 6. Создание графических продуктов: эмодзи, стикеры, инфографика | 32 | 24 | 8 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 7. Дизайн-проектирование и дизайн новых медиа | 28 | 16 | 12 | Текущий контроль. Устный опрос |

| | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|
| Модуль 8. Основы вёрстки, работа с макетами и подготовка к печати | 32 | 16 | 16 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 9. Разработка рекламных материалов и книжно-журнальных иллюстраций | 28 | 12 | 16 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 10. Генерация и обработка изображений с помощью ИИ-инструментов | 12 | 4 | 8 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Модуль 11. Юридические аспекты профессии и правовая защита | 16 | 12 | 4 | Текущий контроль. Устный опрос |
| Итоговая аттестация | 20 | 4 | 16 | Экзамен. Итоговый проект (дипломная работа) |
| Итого | 280 | 192 | 108 | |

3.2. Календарно-тематический график

| Модуль 1. Введение, основы рисунка и дизайна | | | | |
|---|------|---------|-------------------|-------------|
| Дисциплина | Дата | Часы | Форма | Всего часов |
| Вводное занятие: «Путь графического дизайнера-иллюстратора» | | 2 часа | Лекция | |
| Основы рисунка с нуля: линии, штрихи, пропорции, композиция для набросков | | 6 часов | Лекция | |
| Основы дизайна: композиция, цвет | | 6 часов | Лекция | |
| Рисунок с нуля. Практика скетчинга | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Обзор инструментов: Canva, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Procreate | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Самостоятельная работа | | 4 часа | Практика | |
| Итоговый тест по модулю | | 2 часа | Тестирование | |
| Модуль 2. Композиция, цвет и форма | | | | |
| Композиция в дизайне: принципы баланса и ритма | | 4 часа | Лекция | |
| Работа с цветом: теория цвета, психология цвета, цветовые схемы | | 6 часов | Лекция | |
| Композиция и форма: геометрические фигуры, сложные формы | | 4 часа | Лекция | |
| Практическое занятие: создание дизайн-концепции постера | | 4 часа | Практика | |

| | | | | |
|--|--|---------|-------------------|--|
| Нестандартный урок: мозговой штурм по цветовым сочетаниям | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа: три разных варианта цветовой палитры, создание полноценного цветного постера с учётом заданных ограничений | | 4 часа | Практика | |
| Тест по модулю | | 2 часа | Тестирование | |
| Модуль 3. Шрифты и типографика | | | | |
| Шрифт в дизайне: история, классификация, базовые принципы | | 4 часа | Лекция | |
| Создание шрифтов и леттеринг: инструменты Adobe Illustrator, FontLab/Glyphs | | 6 часов | Лекция / практика | |
| Типографика: межстрочные интервалы, кегль, трекинг, сочетаемость шрифтов | | 4 часа | Лекция | |
| Практика-кейс: разработка уникального шрифта или леттеринга | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа: оформление текстового блока, создать шрифтовую композицию | | 4 часа | Практика | |
| Тест по модулю | | 2 часа | Тестирование | |
| Модуль 4. Цифровые технологии в дизайне | | | | |
| Компьютерная графика: растровая и векторная | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Знакомство с возможностями Adobe Photoshop (обработка изображений, слои, фильтры) | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Изучение Adobe Illustrator (векторные инструменты, Pen Tool, создание иллюстраций) | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Figma и её роль в UI/UX и коллаборативном дизайне | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Procreate: основные функции для иллюстрации и скетчинга | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Canva: основные функции для иллюстрации | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Самостоятельная работа: Выполнить один проект в двух программах (Photoshop и Illustrator) для сравнения результатов. Разобрать ошибки и преимущества каждого подхода | | 4 часа | Практика | |

| Модуль 5. Коммерческая иллюстрация и основы фотографии | | | | |
|--|--|---------|-------------------|--|
| Коммерческая иллюстрация: понятие и отличие от художественной | | 4 часа | Лекция | |
| Работа с фотографией: основы (экспозиция, кадрирование), авторское право на фото | | 4 часа | Лекция / практика | |
| Иллюстрация и фотография: совмещение техник | | 2 часа | Лекция | |
| Кейс задача из бизнеса | | 2 часа | Практика | |
| Практика-кейс: создание иллюстрации на основе фотографического референса | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа: подготовка серии коммерческих иллюстраций, Создание готовой промо-иллюстрации для рекламной кампании, где используется фотография, иконки, надписи | | 8 часов | Практика | |
| Модуль 6. Создание графических продуктов: эмодзи, стикеры, инфографика | | | | |
| Создание эмодзи: особенности мини-формата, стилистика и технические требования | | 4 часа | Практика | |
| Создание стикеров: креативные наборы для мессенджеров | | 4 часа | Практика | |
| Создание инфографики: структура, читаемость, визуальные метафоры | | 4 часа | Практика | |
| Практическое занятие: разработка набора эмодзи и стикеров | | 4 часа | Практика | |
| Практическое занятие: инфографика по выбранной теме | | 4 часа | Практика | |
| Нестандартный урок: мозговой штурм для идей и визуальных решений | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа и тест по модулю: доработка продуктов, подготовка презентации. Создание полноценной серии эмодзи + мини-инфографики для клиента | | 8 часов | Практика | |
| Модуль 7. Дизайн-проектирование и дизайн новых медиа | | | | |
| Дизайн-проектирование: этапы, от брифа до готового концепта | | 4 часа | Лекция | |

| | | | | |
|--|--|---------|----------|--|
| Дизайн новых медиа: особенности AR/VR, анимация в соцсетях | | 4 часа | Лекция | |
| Практическое занятие: создание дизайн-концепции для веб или мобильного приложения | | 4 часа | Практика | |
| Нестандартный урок: генерация идей, презентация концептов, мозговой штурм | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа: завершение проекта, подготовка документов (дизайн-концепта). Создание прототипа (Figma) или иллюстративных элементов для приложения/сайта с учётом UX/UI | | 8 часов | Практика | |
| Разбор кейсов и презентация работ | | 4 часа | Практика | |
| Модуль 8. Основы вёрстки, работа с макетами и подготовка к печати | | | | |
| Основы вёрстки и правила работы с макетом: сетка, поля, блочная вёрстка | | 4 часа | Лекция | |
| Основы верстки и правила макета: практическое занятие (продолжение) | | 4 часа | Практика | |
| Верстка презентаций: структура, визуальная иерархия | | 4 часа | Практика | |
| Верстка печатной продукции: подготовка материала к печати, CMYK, Pantone | | 4 часа | Практика | |
| Практика-кейс: создание презентации, буклета или каталога | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа: проверка макета на ошибки, тест. Создание итоговой презентации продукта (7–10 слайдов) или буклета с бренд-материалами | | 8 часов | Практика | |
| Презентация работ | | 4 часа | Практика | |
| Модуль 9. Разработка рекламных материалов и книжно-журнальных иллюстраций | | | | |
| Создание баннеров, рекламных брошюр: форматы, требования | | 4 часа | Практика | |
| Дизайн карточек для маркетплейса: как выделиться, требования разных площадок | | 4 часа | Практика | |
| Создание журнальных и книжных иллюстраций: технические аспекты | | 4 часа | Практика | |

| | | | | |
|---|--|---------|------------------------|--|
| Практика-кейс: разработка рекламного баннера и макета брошюры | | 4 часа | Практика | |
| Практика-кейс: иллюстрация для журнала/книги | | 4 часа | Практика | |
| Самостоятельная работа: создание серии рекламных материалов (баннер, листовка, карточка товара) + макета иллюстрации для статьи. подготовка файлов к печати | | 7 часов | Практика | |
| Тест | | 1 час | Тестирование | |
| Модуль 10. Генерация и обработка изображений с помощью ИИ-инструментов | | | | |
| Обзор инструментов: Midjourney, DALL·E, Stable Diffusion, другие востребованные нейросети | | 4 часа | Практика | |
| Практика-кейс: генерация концепт-артов и сценариев с ИИ | | 3 часа | Практика | |
| Коррекция ИИ-созданных изображений в Adobe Photoshop/Procreate | | 2 часа | Практика | |
| Тестирование по модулю и разбор кейсов | | 2 часа | Практика | |
| Практика: Сгенерировать иллюстрацию (персонажа, пейзаж, концепт) и адаптировать его для рекламного макета или постера | | 1 час | Практика | |
| Модуль 11. Юридические аспекты профессии и правовая защита | | | | |
| Юридическая чистота профессии: договоры, лицензии, авторские права | | 4 часа | Лекция | |
| Как различать правомерное и неправомерное использование материалов | | 4 часа | Лекция | |
| Защита своих работ: регистрация авторских прав, товарных знаков | | 4 часа | Лекция | |
| Анализ реальной ситуации с нарушением авторских прав, подготовка грамотного ответа/договора. Тест и разбор кейсов | | 4 часа | Лекция | |
| Модуль 12. Итоговая аттестация и защита итогового проекта | | | | |
| Повторение основных блоков: обзор ключевых тем и практик | | 4 часа | Лекция | |
| Подготовка итогового проекта: консультации, мозговые штурмы | | 4 часа | Самостоятельная работа | |

| | | | | |
|---|--|--------|-----------------------|--|
| Защита проекта перед комиссией (преподаватели, представители индустрии) | | 4 часа | Итоговая аттестация | |
| Итоговое тестирование | | 4 часа | Итоговое тестирование | |

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа вариативна. Педагог может вносить изменения в содержания тем, дополнять практические занятия новыми приемами практического исполнения. ООО

«МИЛКИ КОМПАНИ» ежегодно обновляет дополнительную общеобразовательную программу с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Модуль 1. Введение, основы рисунка и дизайна (28 часов)

Цель модуля: Ознакомить слушателей с профессией графического дизайнера, рынком труда и ключевыми направлениями деятельности. Заложить основы изобразительной грамотности и познакомить с базовыми инструментами цифрового дизайна

Основные темы:

- Введение в профессию графический дизайнер: роль и место в современном мире.
- Обзор рынка графического дизайна: тренды, востребованные навыки, перспективы развития.
- Специализации в графическом дизайне: веб-дизайн, UX/UI дизайн, motion-дизайн, брендинг, иллюстрация, полиграфия и др.
- Профессиональные качества графического дизайнера: креативность, ответственность, коммуникабельность, обучаемость.
- Обзор программного обеспечения для графического дизайна: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma, Canva и др.
- Основы академического рисунка: линия, тон, светотень, перспектива, объем.
 - Рисунок с натуры: простые геометрические формы, предметы быта.
 - Основы композиции в рисунке: формат, пропорции, равновесие, ритм.
 - Развитие глазомера и координации движений руки.
 - Практические упражнения на отработку базовых навыков рисунка.
 - Первые шаги в цифровых инструментах:
 - Обзор интерфейса и базовых инструментов Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
 - Создание простых графических объектов: линии, фигуры, контуры.
 - Работа со слоями и масками.
 - Основы цветокоррекции и ретуши изображений (Photoshop).
 - Создание векторных иллюстраций (Illustrator).
 - Сохранение файлов в различных форматах.

- Разбор кейсов, мозговые штурмы: «Как выбрать идею для иллюстрации?»:

- Анализ успешных кейсов в графическом дизайне: разбор композиционных, цветовых и типографических решений.

- Методы генерации идей: мозговой штурм, майнд-мэппинг, ассоциации, референсы.

- Практические упражнения по выбору и разработке идеи для иллюстрации на заданную тему.

- Групповая работа и обсуждение результатов.

Модуль 2. Композиция, цвет и форма (28 часов)

Цель модуля: Углубленное изучение принципов композиции, цветоведения и формообразования как фундаментальных элементов графического дизайна. Практическая отработка навыков применения этих принципов при создании дизайн-проектов.

Основные темы:

- Углублённое изучение композиции, цвета, формы:

- Принципы композиции: целостность, равновесие, ритм, контраст, доминанта, пропорции, масштаб.

- Виды композиции: фронтальная, объемно-пространственная, динамическая, статическая.

- Психология восприятия цвета: цветовой круг, цветовые гармонии, цветовые контрасты, влияние цвета на эмоции и восприятие.

- Основы цветовой теории: цветовые модели RGB и CMYK, цветовые схемы, цветовая температура.

- Форма и ее выразительные возможности: геометрические и органические формы, силуэт, линия, пятно, фактура.

- Взаимодействие формы, цвета и композиции в графическом дизайне.

- Реализация дизайн-идеи с учётом законов композиции:

- Практическое применение принципов композиции при создании дизайн-макетов.

- Анализ композиционных решений в работах известных дизайнеров.

- Разработка композиционных эскизов и вариантов.

- Композиционные приемы для выделения главного, создания динамики, установления иерархии элементов.

- Практические упражнения на создание композиций различной сложности (логотип, баннер, постер).

- Отработка навыков в Adobe Illustrator/Photoshop для цветовых экспериментов:
- Инструменты Adobe Illustrator и Photoshop для работы с цветом: цветовые палитры, цветовые коррекции, градиенты, заливки, фильтры.
- Эксперименты с цветовыми схемами и гармониями.
- Создание цветовых эффектов и настроек в дизайне.
- Практические задания на цветовое решение дизайн-макетов.
- Использование цветовых профилей для печати и цифровой публикации.

Модуль 3. Шрифты и типографика (24 часа)

Цель модуля: Изучение основ типографики, принципов выбора и сочетания шрифтов, формирование навыков создания эффективных и эстетичных шрифтовых композиций.

Основные темы:

- Принципы и секреты хорошей типографики:
- История развития шрифта и типографики.
- Классификация шрифтов: шрифтовые гарнитуры, семейства шрифтов, начертания.
- Анатомия шрифта: основные элементы букв, кегль, интерлиньяж, кернинг, трекинг.
- Читаемость и удобочитаемость шрифта.
- Принципы построения шрифтовых композиций: иерархия, контраст, ритм, единство стиля.
- Психология восприятия шрифта: влияние шрифта на эмоциональное восприятие сообщения.
- Разработка собственного начертания для шрифта:
- Основы шрифтового дизайна: создание буквенных знаков, разработка глифов.
- Использование векторных редакторов (Adobe Illustrator) для создания шрифтов.
- Практические упражнения по разработке отдельных буквенных знаков и коротких слов.
- Знакомство с программами для создания шрифтов (например, FontLab Studio).
- Понимание технических требований к шрифтовым файлам.
- Практика сочетания нескольких шрифтов в одном дизайне:
- Правила и принципы сочетания шрифтов: контраст, дополнение, иерархия.
- Подбор шрифтовых пар и шрифтовых семейств для различных задач.

- Анализ примеров успешных и неудачных шрифтовых сочетаний.
- Практические задания на создание шрифтовых композиций с использованием нескольких шрифтов.
- Использование онлайн-инструментов для подбора шрифтов и шрифтовых пар.

Модуль 4. Цифровые технологии в дизайне, работа в Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Canva (28 часов)

Цель модуля: Освоение ключевых функций и возможностей наиболее востребованного программного обеспечения для графического дизайна: Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Canva. Формирование практических навыков работы в каждой программе для решения различных дизайнерских задач.

Основные темы:

- Отработка ключевых функций каждой программы:
- Figma: Интерфейс и навигация, инструменты рисования и редактирования векторной графики, работа со слоями и фреймами, компоненты и стили, прототипирование, совместная работа, плагины.
- Adobe Photoshop: Интерфейс и навигация, инструменты выделения и ретуши, цветокоррекция и тонирование, работа со слоями и масками, фильтры и эффекты, работа с растровой графикой, подготовка изображений для веба и печати.
- Adobe Illustrator: Интерфейс и навигация, инструменты рисования и редактирования векторной графики, работа со слоями и группами, создание контуров и фигур, работа с текстом, градиенты и заливки, эффекты и стили, экспорт в различные форматы.
- Canva: Интерфейс и навигация, шаблоны и библиотека элементов, инструменты редактирования текста и изображений, создание дизайнов для социальных сетей, презентаций, флаеров и других целей, экспорт и публикация дизайнов.
- Различия растровых и векторных форматов, принципы их использования:
- Растровая графика: принципы построения, форматы (JPEG, PNG, GIF, TIFF), области применения, преимущества и недостатки.
- Векторная графика: принципы построения, форматы (SVG, AI, EPS, PDF), области применения, преимущества и недостатки.
- Выбор формата в зависимости от задачи: логотипы, иллюстрации, фотографии, веб-графика, полиграфия.

- Практические упражнения на преобразование форматов и оптимизацию графики для различных целей.

Модуль 5. Коммерческая иллюстрация и основы фотографии (24 часа)

Цель модуля: Познакомить слушателей с особенностями коммерческой иллюстрации и ее отличиями от художественной. Дать базовые знания в области фотографии, необходимые для работы графического дизайнера. Научить совмещать иллюстрацию и фотографию в дизайн-проектах.

Содержание модуля:

- Определение коммерческой иллюстрации, ее цели и задачи.
- Отличия коммерческой иллюстрации от художественной: функциональность, целевая аудитория, технические требования.
- Виды коммерческой иллюстрации: рекламная, журнальная, книжная, веб-иллюстрация и др.
- Стили и техники коммерческой иллюстрации.
- Анализ примеров коммерческой иллюстрации в различных сферах.
- Основы фотографии для графического дизайнера: композиция, свет, цвет, фокус, глубина резкости.
- Экспозиция: выдержка, диафрагма, ISO.
- Кадрирование: правила третей, золотое сечение, перспективные искажения.
- Основы обработки фотографий в Photoshop: цветокоррекция, ретушь, кадрирование, резкость.
- Авторское право на фотографии: понятие авторства, лицензии на использование фотографий, ответственность за нарушение авторских прав.
- Источники легальных изображений: фотостоки, лицензии Creative Commons.
- Принципы и методы совмещения иллюстрации и фотографии в дизайн-проектах.
- Техники коллажа, фотоманипуляции, рисования поверх фотографии.
- Использование Photoshop и Illustrator для совмещения иллюстрации и фотографии.
- Примеры успешного совмещения иллюстрации и фотографии в рекламе, дизайне упаковки, веб-дизайне.
- Практическое задание: создание коммерческой иллюстрации на заданную тему с использованием фотографического референса.
- Этапы работы: выбор референса, разработка концепции, создание эскиза, реализация в цифровом формате.

- Использование Photoshop и Illustrator для создания иллюстрации.
- Индивидуальная работа и консультации преподавателя.
- Самостоятельная работа слушателей:
- Подготовка серии коммерческих иллюстраций на свободную тему (3-5 работ).
- Создание промо-иллюстрации для рекламной кампании с использованием фотографии, иконок и надписей.
- Тестирование по материалам модуля.
- Индивидуальные консультации и разбор работ.

Модуль 6. Создание графических продуктов: эмодзи, стикеры, инфографика (32 часа)

Цель модуля: Ознакомить слушателей с особенностями создания популярных графических продуктов для цифровой среды: эмодзи, стикеров и инфографики. Научить разрабатывать эти продукты с учетом технических требований и целевой аудитории.

Основные темы:

- Линейка продуктов для соцсетей и коммерческих платформ:
- Эмодзи: история, виды, принципы создания, использование в коммуникации.
- Стикеры: виды стикеров (статичные, анимированные), разработка стикерпаков для мессенджеров и социальных сетей, коммерческое использование стикеров.
- Инфографика: виды инфографики (статичная, динамическая, интерактивная), принципы визуализации данных, инструменты для создания инфографики.
- Другие виды графических продуктов для цифровой среды: иконки, баннеры, гиф-анимации, маски для социальных сетей.
- Технические требования к мини-изображениям:
- Разрешение и размеры изображений для различных платформ (социальные сети, мессенджеры, веб-сайты).
- Форматы файлов для мини-изображений (PNG, SVG, GIF).
- Оптимизация изображений для быстрой загрузки и корректного отображения на разных устройствах.
- Требования к прозрачности фона, анимации, интерактивности.
- Практические задания на создание эмодзи, стикеров и элементов инфографики с учетом технических требований.

Модуль 7. Дизайн-проектирование и дизайн новых медиа (28 часов)

Цель модуля: Формирование у слушателей целостного представления о процессе дизайн-проектирования, от идеи до реализации. Ознакомление с особенностями дизайна для новых медиа и интерактивных платформ.

Основные темы:

- Формирование дизайн-проекта от идеи до реализации:
- Этапы дизайн-проектирования: бриф, исследование, концепция, эскизы, макет, реализация, тестирование, внедрение.
- Методы управления дизайн-проектами: планирование, распределение задач, контроль сроков, работа в команде.
- Презентация и защита дизайн-проекта перед заказчиком.
- Оценка эффективности дизайн-проекта.
- Кейс-стади: разбор реальных дизайн-проектов от брифа до реализации.
- Практическое задание: разработка концепции дизайн-проекта на заданную тему.
- Адаптация графики под новые платформы (гаджеты, соцсети, интерактив):
- Особенности дизайна для мобильных устройств, планшетов, умных часов и других гаджетов.
- Адаптивный и респонсивный дизайн.
- Дизайн для социальных сетей: форматы контента, тренды, алгоритмы.
- Интерактивный дизайн: принципы взаимодействия с пользователем, навигация, анимация, микроинтеракции.
- Дизайн для виртуальной и дополненной реальности (VR/AR).
- Тенденции в дизайне новых медиа: минимализм, flat design, material design, нейросети в дизайне.
- Практические упражнения на адаптацию графики под различные платформы и форматы.

Модуль 8. Основы вёрстки, работа с макетами и подготовка к печати (32 часа)

Цель модуля: Обучение практическим навыкам верстки для цифровых и печатных носителей. Формирование компетенций в подготовке дизайн-макетов к печати, включая соблюдение технических требований типографий.

Основные темы:

- Практические навыки вёрстки для цифровых и печатных носителей:
- Основы верстки: модульная сетка, поля, колонки, отступы, интерлиньяж.
- Верстка многостраничных документов: журналы, книги, каталоги, брошюры.

- Верстка веб-страниц и интерфейсов: структура страницы, блоки, навигация.
- Использование программ для верстки: Adobe InDesign (обзор), Figma (для веб-дизайна).
- Работа с текстовыми блоками, изображениями, таблицами, графическими элементами при верстке.
- Типографические правила верстки: висячие строки, разрывы страниц, переносы слов.
- Практические задания на верстку различных видов макетов (листочка, брошюра, веб-страница).
- Подготовка файлов к печати, соблюдение технических требований типографии:
- Цветовая модель CMYK и ее особенности для печати.
- Разрешение изображений для печати (DPI).
- Вылеты под обрез (bleed).
- Треппинг и оверпринт.
- Форматы файлов для печати (PDF/X-1a, PDF/X-3).
- Проверка макетов на соответствие техническим требованиям типографии.
- Подготовка сопроводительной документации для передачи файлов в печать.
- Взаимодействие с типографиями: выбор типографии, согласование технических параметров, контроль качества печати.

Модуль 9. Разработка рекламных материалов и книжно-журнальных иллюстраций (28 часов)

Цель модуля: Изучение специфики разработки рекламных материалов для различных каналов коммуникации и особенностей книжно-журнальной иллюстрации. Формирование навыков создания эффективного коммерческого контента и иллюстраций для издательской продукции.

Основные темы:

- Особенности коммерческой полиграфии и контента для маркетплейсов:
- Виды рекламной полиграфии: листовки, буклеты, каталоги, плакаты, POS-материалы.
- Разработка дизайна для рекламной полиграфии: композиция, цвет, типографика, изображения, призыв к действию.
- Подготовка файлов для печати рекламной полиграфии: технические требования, форматы, цветовые профили.

- Дизайн контента для маркетплейсов: карточки товаров, баннеры, промо-материалы.
- Требования маркетплейсов к графическому контенту: размеры, форматы, качество изображений.
- Практические задания на разработку рекламных материалов и контента для маркетплейсов.
- Издательские стандарты и требования к книжной иллюстрации:
- Виды книжной иллюстрации: обложка, форзац, шмуцтитул, иллюстрации в тексте.
- Разработка концепции книжной иллюстрации: соответствие содержанию книги, целевой аудитории, стилю.
- Техники книжной иллюстрации: графика, живопись, цифровая иллюстрация.
- Форматы и размеры книжных иллюстраций.
- Требования к качеству изображений для книжной печати.
- Авторское право на книжные иллюстрации и взаимодействие с издательствами.
- Практические задания на создание книжных и журнальных иллюстраций.

Модуль 10. Генерация и обработка изображений с помощью ИИ инструментов (12 часов)

Цель модуля: Ознакомление слушателей с возможностями и ограничениями инструментов на базе искусственного интеллекта для генерации и обработки изображений. Формирование навыков эффективного использования ИИ в рабочем процессе графического дизайнера.

Основные темы:

- Взаимодействие с нейросетями и их роль в современном дизайне:
- Обзор нейросетей для генерации и обработки изображений (Midjourney, DALL-E 2, Stable Diffusion и др.).
- Принципы работы нейросетей для генерации изображений: текстовые запросы, стили, параметры.
- Возможности и ограничения нейросетей в графическом дизайне: генерация идей, прототипирование, ускорение рабочего процесса, автоматизация рутинных задач.
- Этические аспекты использования нейросетей в дизайне: авторское право, оригинальность, влияние на профессию.
- Правовые аспекты использования изображений, созданных ИИ:

- Авторское право на изображения, созданные нейросетями: кому принадлежат права, лицензирование.
- Ответственность за нарушение авторских прав при использовании изображений, сгенерированных ИИ.
- Лицензионные соглашения и условия использования нейросетей.
- Рекомендации по легальному использованию изображений, созданных ИИ.
- Практическая доработка контента, полученного от нейросети:
- Интеграция изображений, сгенерированных нейросетями, в дизайн-проекты.
- Доработка и редактирование изображений, полученных от ИИ, в Photoshop и Illustrator.
- Использование нейросетей для создания референсов, мудбордов и идей.
- Практические задания на генерацию и доработку изображений с помощью нейросетей.

Модуль 11. Юридические аспекты профессии и правовая защита (16 часов)

Цель модуля: Обеспечить слушателей необходимыми знаниями о юридических аспектах профессиональной деятельности графического дизайнера. Научить защищать свои права и соблюдать законодательство в сфере интеллектуальной собственности.

Основные темы:

- Правила при заключении договоров на оказание дизайнерских услуг:
- Виды договоров с заказчиками: договор авторского заказа, договор на оказание услуг.
- Существенные условия договора: предмет договора, сроки, стоимость, порядок оплаты, права и обязанности сторон, ответственность.
- Оформление договора: письменная форма, подписи, печати.
- Типовые ошибки при заключении договоров и способы их избежать.
- Практические советы по составлению и заключению договоров с заказчиками.
- Отличие правомерного использования материалов от плагиата:
- Понятие плагиата и его виды.
- Критерии определения плагиата в графическом дизайне.
- Правомерное использование чужих материалов: цитирование, переработка, использование лицензионных материалов.
- Ответственность за плагиат: гражданская, административная, уголовная.
- Способы проверки на плагиат.

- Основные механизмы защиты собственного контента:
- Авторское право на графические произведения: возникновение и срок действия.
- Регистрация авторских прав (депонирование).
- Защита от незаконного использования контента в сети Интернет: DMCA, досудебное урегулирование, судебная защита.
- Использование водяных знаков и других методов защиты.
- Практические рекомендации по защите своих авторских прав.

Модуль 12. Итоговая аттестация и защита итогового проекта (20 часов)

Цель модуля: Систематизация и закрепление полученных знаний, умений и навыков. Демонстрация профессиональных компетенций и готовности к самостоятельной работе в качестве графического дизайнера.

Основные задачи модуля:

- Применить все навыки (рисунок, композиция, шрифт, юридическая грамотность, работа с макетами):
- Разработка и реализация итогового дизайн-проекта, демонстрирующего комплексное применение полученных знаний и умений.
- Выбор темы и формата итогового проекта (фирменный стиль, веб-сайт, рекламная кампания, книжная иллюстрация и т.д.).
- Самостоятельная работа над проектом под руководством преподавателя.
- Консультации и промежуточные защиты проекта.
- Защита итогового проекта:
- Подготовка презентации итогового проекта (описание концепции, этапы реализации, результаты).
- Публичная защита проекта перед аттестационной комиссией.
- Ответы на вопросы комиссии.
- Оценка итогового проекта и защита слушателя.
- Рефлексия и планирование дальнейшего профессионального развития:
- Анализ результатов обучения и итогового проекта.
- Оценка своих сильных и слабых сторон.
- Планирование дальнейшего профессионального развития и самообразования.
- Обсуждение перспектив трудоустройства и профессиональной реализации.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ ПО

5.1 Методические рекомендации по освоению реализации программы профессиональной переподготовки «Графический дизайнер».

При проведении занятия с применением исключительно дистанционных образовательных технологий и электронного обучения, в водной части следует обозначить правила работы и взаимодействия (объяснить слушателям технические особенности работы и правила обмена информацией. В процессе занятия педагогу необходимо четко давать инструкции выполнения заданий.

Мы разработали образовательную программу профессиональной переподготовки ПО «Графический дизайнер» так, чтобы обучение давалось легко без потери качества. И слушатели проходили курс до конца, не бросали на полпути из-за большого объема информации и сложных заданий. Могли совмещать обучение с работой или параллельным образованием.

Курс сжатый, но качественный. Педагоги отобрали для видео-лекций и вебинаров самую важную информацию, основываясь на профессиональных требованиях, личном трудовом опыте. Теоретические материалы изложены понятным языком, в концентрированном виде, без «воды» и лирических отступлений не по теме.

Образовательный процесс предусматривает следующие виды и формы учебных занятий: видео- лекции, практические занятия, выполнение входного, текущего контроля, промежуточной аттестации, итоговой аттестации, видео консультации.

Групповые и индивидуальные консультации проходят при непосредственном общении педагога и слушателя в ходе обучения, видеоконференций и организуются исключительно в дистанционном режиме.

Онлайн-обучение не исключает домашних заданий и общения с педагогами, всё это также выполняется в системе. Каждая тема включает в себя практические (домашние) задания.

При реализации Программы в учебном процессе используются глобальные и локальные компьютерные сети для обеспечения доступа к информационным образовательным ресурсам и для управления учебным процессом независимо от местонахождения человека.

Виды занятий при организации дистанционного обучения:

- Онлайн - занятие (видео занятие в записи, вебинары и задания). Занятия являются асинхронными – в этом случае у слушателя есть возможность найти удобное для себя время, чтобы отработать материал программы обучения. Программа включает в себя теоретические и практические занятия.

- разработанные педагогом презентации с текстовым комментарием;
- online-занятие (прямые эфиры вопрос-ответ, online-консультация);
- фрагменты и материалы образовательных Интернет-ресурсов;

- чат-занятия (учебные занятия, осуществляемые с использованием чат-технологий, проводятся синхронно, то есть все участники имеют одновременный доступ к чату):

- адресные дистанционные консультации.

Видео уроки можно смотреть в любое время и выполнять задания.

Для работы в системе слушателю выделяется логин и пароль. Рабочее место слушателя должно быть оснащено компьютером с подключением к сети Интернет.

Также отличительной особенностью данной программы является подключение профессионалов при проведении занятий, которые могут более полно и доступно объяснить слушателям изучаемые темы, проводить практические занятия.

5.2 Кадровое обеспечение реализации программы

Реализация Программы «Директор по персоналу» обеспечивается педагогическими работниками, а также лицами, привлекаемыми ООО «МИЛКИ КОМПАНИ» к реализации программы на условиях гражданско-правового договора, которые имеют:

Педагоги. Требования к квалификации. Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы.

Педагогические работники должны иметь среднее профессиональное образование

- программы подготовки специалистов среднего звена или высшее образование, направленность которого соответствует области профессиональной деятельности, осваиваемой слушателями.

5.3 Материально-техническая база программы профессионального обучения

ООО «МИЛКИ КОМПАНИ» располагает материально-технической базой, обеспечивающей реализацию образовательной программы и соответствующей действующим санитарным правилам и нормам. Для работы в системе слушателю выделяется логин и пароль. Рабочее место слушателя должно быть оснащено компьютером с подключением к сети Интернет.

Услуга подключения к сети Интернет должна предоставляться в режиме 24 часа в сутки 7 дней в неделю. Подключение к Интернет со скоростью не ниже 512 Кбит/с. Материально-техническая база для реализации программы включает следующие составляющие:

- Выделенный канал связи или отдельный Wi-Fi-канал;
- Для передачи звука рекомендовано использовать отдельные микрофоны с шумоподавлением (не рекомендуется использовать встроенные микрофоны камер);
- Системудистанционногообучения,обеспечивающую формирование информационной образовательной среды
 - Впомещении, где проводится трансляция, должно быть соответствующее мероприятию освещение;
 - Стол преподавателя - 1 шт.;
 - Стул преподавателя - 1 шт.;
 - Ноутбук Lenovo ThinkBook 15-IIL 205M000HIRU (Четырехядерный процессор Intel Core i5 – 1035G1 с частотой 1.0 ГГц – 3,6 ГГц, оперативная память DDR4 объемом 16384 Мб, SSD 512 Гб);
 - Интерактивная доска Classic Solution Dual Touch V66;
 - Web-камера Logitech WebCam C505e;
 - Behringer C-1U Studio Condenser Microphone USB-микрофон;
 - Звуковая система Dolby Audio;
 - Наушники SVEN AP-930M;
 - Операционная система Windows 10 Home;
 - Антивирус: ESET Internet Securite;
 - Microsoft Office 10;
 - Интернет, локальные компьютерные сети, интернет-браузеры MS Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome.

5.4 Требования к материально-техническим условиям со стороны слушателя (потребителя образовательной услуги)

Рекомендуемая конфигурация компьютера:

- Разрешение экрана от 1280x1024;
- Pentium 4 или более новый процессор с поддержкой SSE2;
- 512 Мб оперативной памяти;
- 200 Мб свободного дискового пространства;
- Современный веб-браузер актуальной версии (Firefox 22, Google Chrome 27, Opera 15, Safari 5, Internet Explorer 8 или более новый);
- Плагин Adobe Flash Player.

Использование дистанционных образовательных технологий обеспечивается посредством доступа, слушателя к информационно-телекоммуникационной сети Интернет. Подключение слушателя к информационно-телекоммуникационной сети Интернет обеспечивается им самостоятельно.

5.5 Методические материалы

ООО «МИЛКИ КОМПАНИ» обеспечено учебно-методической литературой и материалами по всем учебным темам программы.

1. Организационно-методические материалы;
2. Практическое обучение.

Использование интерактивных образовательных технологий способствует повышению интереса и мотивации слушателей, активизации мыслительной деятельности и творческого потенциала, делает более эффективным усвоение материала, позволяет индивидуализировать обучение.

5.5 Оценочные материалы

Проведение мониторинга успеваемости слушателей, содержание учебных модулей и учебно-методических материалов представлено в учебно-методических ресурсах, размещенных в электронной информационно-образовательной среде ООО «МИЛКИКОМПАНИ» на онлайн платформе.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1
Оценочные средства

Анкета для проведения входного контроля

Целью "Входного контроля" является: изучение мотивации слушателя к занятиям данного курса, оценка уровня первичной теоретической и практической подготовки в выбранной области деятельности.

Входной контроль в данном случае осуществляется при помощи небольшого анкетирования. Переход к обучению пройдет автоматически, после ответов на все вопросы.

1. Каков Ваш возраст?
2. Имеете ли Вы опыт работы по данной специальности?
3. Где Вы нашли информацию о нашем курсе?
4. Известен ли Вам процессор WORD?
5. Работали ли Вы с документацией предприятия?
6. Вы имеете навыки работы с компьютером?
7. Вы умеете сглаживать конфликтные ситуации?
8. Вы умеете бегло читать?
9. Имеете ли Вы ограничения по здоровью?
10. Вы уже обучались на онлайн курсах?