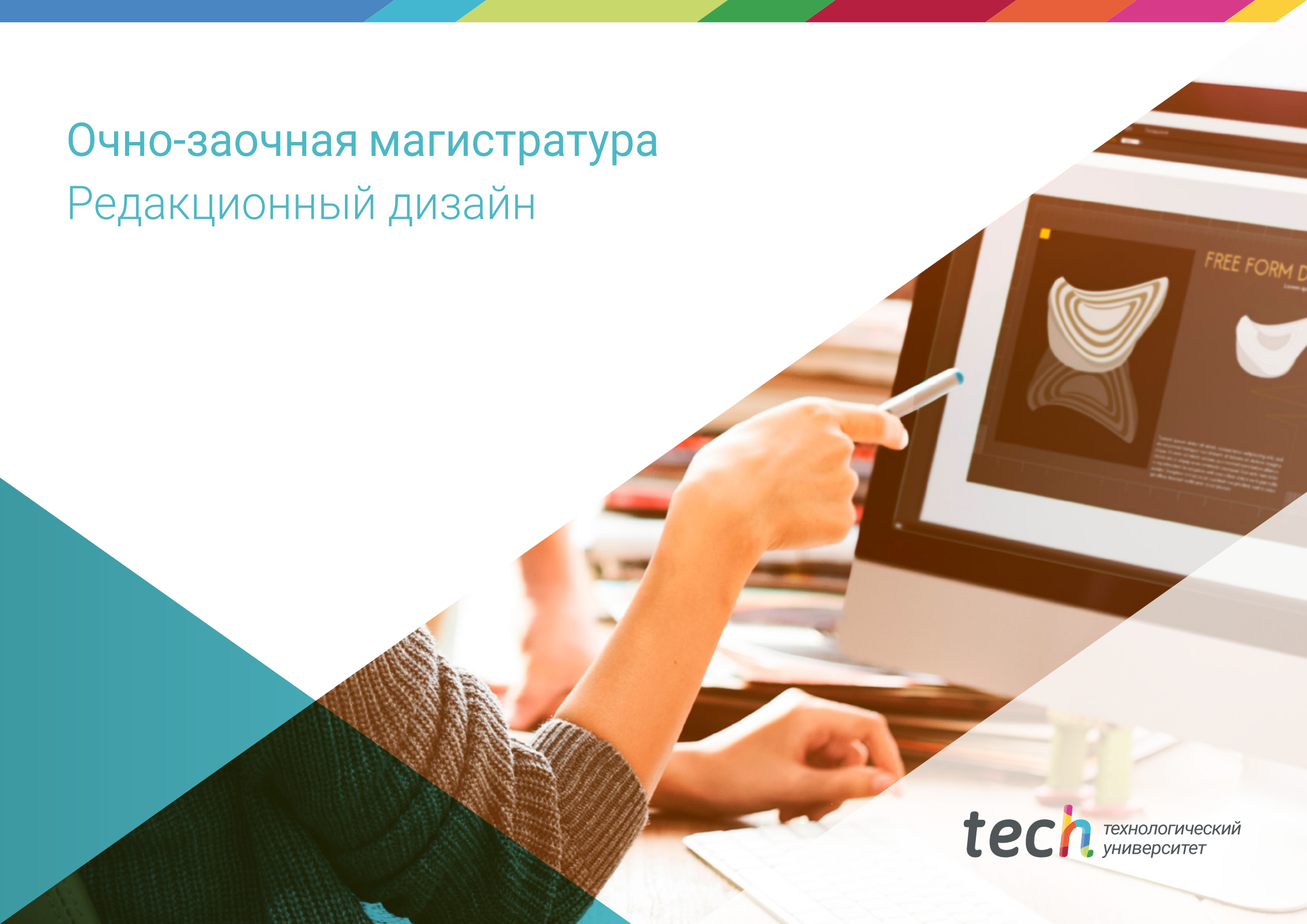


Очно-заочная магистратура Редакционный дизайн





tech технологический
университет

Очно-заочная магистратура Редакционный дизайн

Формат: Очно-заочное обучение (онлайн + практика)

Продолжительность: 12 месяцев

Учебное заведение: TECH Технологический университет

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/design/hybrid-professional-master-degree/hybrid-professional-editorial-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Зачем проходить Очно-
заочную магистратуру?

стр. 8

03

Цели

стр. 12

04

Компетенции

стр. 18

05

Руководство курса

стр. 22

06

Планирование
обучения

стр. 26

07

Практика

стр. 40

08

Где я могу пройти
практику?

стр. 46

09

Методология

стр. 52

10

Квалификация

стр. 60

01

Презентация

Влияние новых технологий и Интернета произвело настоящую революцию в издательском секторе — области, где содержание является ключевым, но где дизайн играет фундаментальную роль в привлечении публики или облегчении чтения, будь то в традиционном или цифровом формате. Эта программа предлагает дизайнеру специализацию в отрасли, требующей креативного подхода и высокой квалификации для создания качественных проектов. Онлайн-обучение на теоретическом этапе и с практическими занятиями позволяет студентам применить все полученные знания в течение 3-недельной стажировки.

“

Данная Очно-заочная магистратура дает возможность получить доступ ко всем новейшим мультимедийным материалам в области дизайна с самого первого момента”

Книги, газеты, брошюры, блоги — во всех этих форматах присутствует фигура графического дизайнера, способного компоновать и составлять различные заголовки, делая их действительно привлекательными для читателей, независимо от того, на каком носителе они написаны.

Издательская отрасль продолжает сохранять хорошие темпы роста, ежедневно и постоянно выходя в свет по всему миру. Именно поэтому специализация в области редакционного дизайна — это профессиональная возможность для тех, кто ищет специализацию в секторе, который смог адаптироваться к цифровой трансформации.

Данная Очно-заочная магистратура дает дизайнеру широкие знания об основных понятиях, составляющих издательское дело, а также о программном обеспечении, наиболее часто используемом специалистами в этой области. Таким образом, студенты углубленно изучат планирование, разработку и финальную стадию графического проекта, элементы типографики и верстки, а также этику и деонтологию в этой сфере. В то же время эта программа отличается тем, что в ней особое внимание уделяется инструментам верстки, а также визуальным и креативным тенденциям, определяющим выбор шрифтов и цветовой палитры для всех видов редакционных проектов. Кроме того, студенты изучают влияние цифровой фотографии в этом профессиональном секторе.

Благодаря этому обучению дизайнер сможет естественно функционировать в отрасли, требующей знания переплетного дела, фотографии, цвета и эстетики. ТЕСН предлагает отличную возможность для профессионалов, желающих продвигаться в этом секторе, получить квалификацию, которая обеспечивает гибкость, так как позволяет получить доступ с любого устройства, имеющего подключение к Интернету, к учебному плану с мультимедийным содержанием, интегрированным в эту программу. 100% онлайн-обучение на теоретическом этапе, без расписания, что позволит вам расширить свои знания и применить их на практике, которая будет проходить после завершения теоретической части этой Очно-заочной магистратуры.

Данная **Очно-заочная магистратура в области редакционного дизайна** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор более 100 кейсов, предложенных экспертами в области редакционного дизайна
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание содержит техническую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной деятельности
- ♦ Графическое, схематичное и очень практичное содержание
- ♦ Обновленные данные и передовые разработки в этой области
- ♦ Применение практических заданий для самопроверки и улучшения обучения
- ♦ Инновационные и высокоэффективные методики
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и индивидуальная работа
- ♦ Доступ к учебным материалам с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет
- ♦ Все вышеперечисленное дополняют теоретические занятия, вопросы к эксперту, дискуссионные форумы по спорным вопросам и индивидуальная работа по закреплению материала
- ♦ Кроме того, вы сможете пройти стажировку в одной из л



Смелый, классический или современный дизайн — каким бы ни был ваш стиль, в рамках этой программы вы научитесь следовать основным принципам редакционного дизайна. Поступайте сейчас"

“

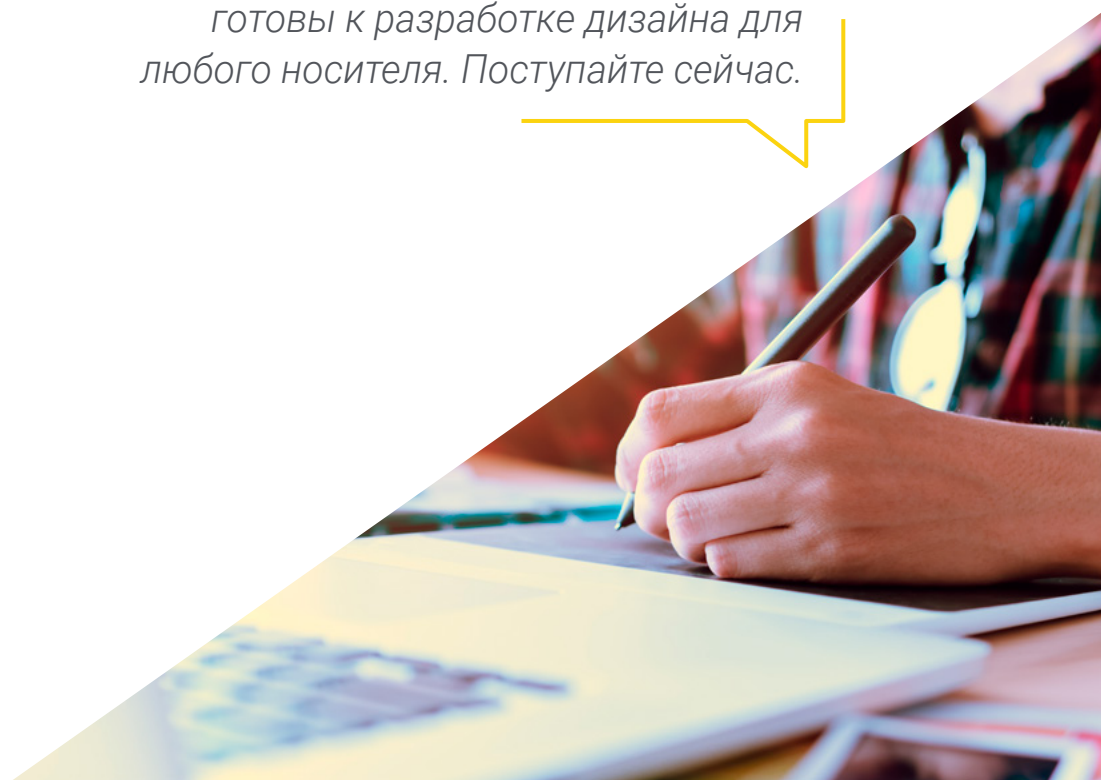
Станьте частью лучших в мире компаний, занимающихся редакционным дизайном. Нажмите и зарегистрируйтесь”

Предлагаемая магистерская программа, имеющая профессиональную направленность и очно-заочную форму обучения, ориентирована на повышение квалификации специалистов в области редакционного дизайна, работающих в компаниях данного сектора и требующих высокого уровня квалификации. Содержание основано на новейших научных данных и ориентировано в дидактическом ключе на интеграцию теоретических знаний в практику дизайна, а теоретико-практические элементы будут способствовать актуализации знаний и позволят принимать решения при создании редакций.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту в области дизайна проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т. е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях. Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого профессионалы должны попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалисту поможет инновационная система интерактивных видеоматериалов, созданная признанными и опытными специалистами.

Данная Очно-заочная магистратура обеспечит вас необходимыми инструментами для освоения программного обеспечения, используемого в издательском деле.

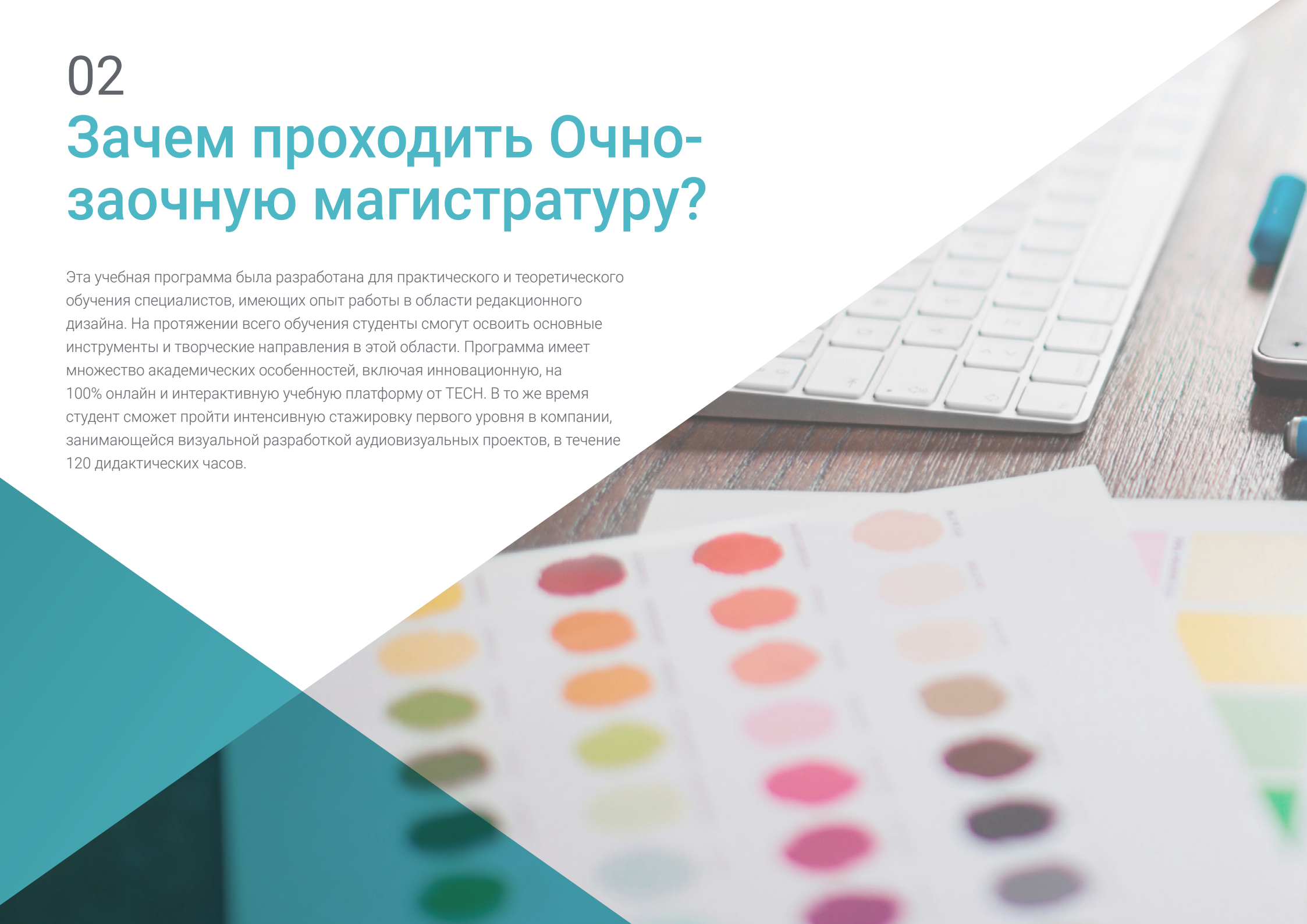
Публикации, газеты, цифровые брошюры... Пройдя данную Очно-заочную магистратуру, вы будете готовы к разработке дизайна для любого носителя. Поступайте сейчас.



02

Зачем проходить Очно-заочную магистратуру?

Эта учебная программа была разработана для практического и теоретического обучения специалистов, имеющих опыт работы в области редакционного дизайна. На протяжении всего обучения студенты смогут освоить основные инструменты и творческие направления в этой области. Программа имеет множество академических особенностей, включая инновационную, на 100% онлайн и интерактивную учебную платформу от TECH. В то же время студент сможет пройти интенсивную стажировку первого уровня в компании, занимающейся визуальной разработкой аудиовизуальных проектов, в течение 120 дидактических часов.



“

ТЕСН предоставляет вам самые современные компьютерные программы для верстки проектов редакционного дизайна и самые сложные знания для работы с ними”

1. Обновить свои знания благодаря новейшим доступным технологиям

В программы в области редакционного дизайна входят различные программы и приложения для выбора шрифтов, цветов и верстки материалов. Правильное использование и современное обращение с ними будет одной из академических задач данной программы. Студенты будут выделяться на рынке труда своими инновационными способностями и умением решать проблемы.

2. Глубоко погрузиться в обучение, опираясь на опыт лучших специалистов

В рамках этой Очно-заочной магистратуры студенты будут расширять свои навыки, устранять возникающие сомнения и уточнять интересующие их понятия вместе с самыми выдающимися специалистами в области редакционного дизайна. Эти эксперты будут доступны во время двух ключевых моментов обучения: во время теоретического изучения всех дидактических дисциплин и в период профессиональной практики.

3. Попасть в передовую среду в области редакционного дизайна

Для этого вида обучения ТЕСН тщательно отобрал всемирно известные центры, которые будут принимать студентов в течение 3 недель. Все компании, выбранные для участия в этой программе, имеют большой опыт и специализированные технологии в области редакционного дизайна.





4. Объединить лучшую теорию с самой передовой практикой

В настоящее время во многих учебных программах не удается совместить профессиональные интересы студентов с быстрым и посильным усвоением практических знаний. Именно поэтому TECH создал эту программу, в рамках которой студенты будут обучаться вместе с самыми требовательными и компетентными специалистами в области редакционного дизайна.

5. Расширять границы знаний

Данная Профессиональная магистратура была разработана для расширения кругозора студентов на международном уровне. Это возможно только благодаря сети контактов и соглашений, имеющихся в TECH, крупнейшем на данный момент цифровом университете в мире.

“

У вас будет полное практическое погружение в выбранном вами медицинском центре”

03

Цели

Цель этой Очно-заочной магистратуры — предложить профессионалам в области дизайна комплексное и современное обучение с использованием передовых методов академического преподавания, чтобы они могли успешно работать в этой отрасли. Система *Relearning*, основанная на повторении содержания, реализуемая ТЕСН во всех своих программах, будет способствовать формированию фундамента знаний.

““

Пройдя данную программу, вы сможете достичь своих целей и стать экспертом в области редакционного дизайна. Зарегистрируйтесь сейчас”.



Общая цель

- Данная Очно-заочная магистратура в области редакционного дизайна направлена на то, чтобы студенты могли разработать графический проект, определить подходящие материалы для его реализации, определить идеальные техники в соответствии с графической коммуникативной ситуацией, осуществить весь процесс создания произведений, адаптировать их к различным форматам и правильно применить готовое художественное оформление.

“

Пройдя данную программу, вы сможете достичь своих целей и стать экспертом в области редакционного дизайна. Зарегистрируйтесь сейчас”.





Конкретные цели

Модуль 1. История дизайна

- ♦ Обладать базовыми знаниями в области гуманитарных и социальных наук, чтобы иметь возможность планировать будущие исследования в зависимости от потребностей каждого дизайн-проекта
- ♦ Критически понимать историю современных художественных практик и дизайна, аргументы и теоретические предположения, лежащие в их основе, а также стратегии и механизмы, которые они используют для адаптации к новым вопросам и вызовам цифрового дизайна
- ♦ Понять развитие дизайна на протяжении всей истории как интеграцию различных дисциплин: искусство, современная культура, философия, социология, история медиа в цифровом дизайне, лингвистика-семиотика
- ♦ Развивать способность к оценке и критике, чтобы уметь анализировать и синтезировать, в практике и выполнении функций дизайнера
- ♦ Выступать в роли посредников между технологией и искусством, идеями и целями, культурой и дизайном
- ♦ Понять взаимосвязь между наследием и дизайном и осознать, что они являются характерной чертой современной культуры

Модуль 2. Введение в цвет

- ♦ Понять важность цвета в визуальной среде
- ♦ Приобрести способность наблюдать, организовывать, различать и управлять цветом
- ♦ Применять психологические и семиотические основы цвета в дизайне
- ♦ Захватывать, применять и подготавливать цвет для использования в физических и виртуальных средствах массовой информации
- ♦ Приобрести способность выносить независимые суждения с помощью аргументов
- ♦ Уметь самостоятельно документировать, анализировать и интерпретировать документальные и литературные источники, руководствуясь собственными критериями

Модуль 3. Редакционный дизайн

- ♦ Знать основы редакционного дизайна в печатном и цифровом контексте, а также его взаимосвязь с другими областями
- ♦ Понять сферу деятельности и значение дизайнера в редакционной сфере
- ♦ Знать специфическую терминологию, техники и языки, применяемые в процессах дизайна: системы допечатной подготовки и печати, цифровые и мультимедийные техники и средства поддержки
- ♦ Создавать дизайн редакционных публикаций с учетом графического набора и его элементов
- ♦ Захватывать, применять и подготавливать текст и изображение для использования в различных средствах массовой информации
- ♦ Разрабатывать визуальные коммуникации, которые привлекают внимание и соответствуют современным графическим стандартам
- ♦ Начать использовать Adobe InDesign и ознакомиться с элементами, доступными в программе, для разработки собственных графических идей

Модуль 4. Методология дизайна

- ♦ Знать основные процессы научной методологии в истории дизайна: постановки вопроса, целостного анализа произведения дизайна, переосмысления проблем, поиска неопубликованной информации, формулирования гипотез, критических процессов синтеза и упорядоченного формулирования выводов
- ♦ Понять, как инновации работают в качестве движущей силы дизайна
- ♦ Выявлять проблемы, связанные с дизайном, собирать и анализировать информацию, необходимую для оценки и предоставления решений в соответствии с критериями эффективности: функциональными, экологическими, структурными, конструктивными и выразительными в области профессии
- ♦ Обосновать с помощью последовательной и критической аргументации разработку дизайн-проекта
- ♦ Подробно изучить динамики управления дизайном, что позволяет применять знания маркетинга и делового администрирования к дизайнерским проектам
- ♦ Понимать практику дизайна как самостоятельный метод исследования, основанный на креативности

Модуль 5. Графический дизайн

- ♦ Знать основы графического дизайна, а также его взаимосвязь с другими областями: рекламный графический дизайн, редакционный дизайн, дизайн фирменного стиля, веб-дизайн, дизайн упаковки, типографический дизайн, плакаты, вывески, мультимедийный дизайн, дизайн новых медиа и т.д.
- ♦ Знать основы, функции и значение графического дизайна
- ♦ Проанализировать профиль графического дизайнера на протяжении всей истории и в современном мире
- ♦ Понять основные и формальные элементы в графическом дизайне
- ♦ Узнать, какие цифровые инструменты наиболее часто используются в области графического дизайна
- ♦ Знать и применять основные элементы организации и управления проектом

Модуль 6. Этика, законодательство и профессиональная этика

- ♦ Научиться собирать и интерпретировать соответствующие данные для вынесения суждений, включающих размышления об этических, экологических и социальных проблемах
- ♦ Осуществлять профессиональную практику в соответствии с этическими нормами, уважая закон и соблюдая всеобщие права
- ♦ Развить навыки обучения, необходимые для продолжения учебы с высокой степенью самостоятельности
- ♦ Понимать профессиональные отношения между дизайнером и клиентом
- ♦ Приобрести навыки, демонстрирующие решение проблем с помощью аргументации и конструктивной критики
- ♦ Развивать способность заранее решать, что должно быть сделано, кто должен это сделать и как это должно быть сделано

Модуль 7. Корпоративный имидж

- ♦ Захватывать, применять и подготавливать изображение для использования в различных средствах массовой информации
- ♦ Изучить основы фотографических и аудиовизуальных технологий
- ♦ Изучить язык и выразительные ресурсы фотографии и аудиовизуальных средств
- ♦ Изучить соответствующие фотографические и аудиовизуальные работы
- ♦ Связывать формальные и символические языки с конкретной функциональностью
- ♦ Уметь работать с основным осветительным и измерительным оборудованием в фотографии
- ♦ Понять поведение и характеристики света и оценить его выразительные качества

Модуль 8. Типография

- ♦ Знать синтаксические принципы графического языка и применять его правила для четкого и точного описания объектов и идей
- ♦ Знать происхождение букв и их историческое значение
- ♦ Распознавать, изучать и последовательно применять типографию в графических процессах
- ♦ Знать и применять эстетические основы типографии
- ♦ Уметь анализировать расположение текстов в объекте дизайна
- ♦ Уметь создавать профессиональные работы на основе набора текста

Модуль 9. Макет

- ♦ Создавать дизайн редакционных публикаций с учетом графического набора и его элементов
- ♦ Знать задачи макетчика и важность его роли в издательском деле
- ♦ Понимать цифровые медиа и их значение в современном контексте
- ♦ Использовать Adobe InDesign для правильной разработки графических проектов
- ♦ Использовать социальные сети с художественной точки зрения, понимая важность хорошей графической стратегии
- ♦ Разработать редакционный язык для рекламы товара или услуги, с четкой и конкретной целью

Модуль 10. Окончательное искусство

- ♦ Знать специфическую терминологию, техники и языки, применяемые в процессах дизайна: системы допечатной подготовки и печати, цифровые и мультимедийные техники, поддержки
- ♦ Знать системы печати, чтобы иметь возможность оценить, какая из них является лучшей альтернативой, когда речь идет о физической форме графического проекта
- ♦ Знать процедуры, которые необходимо выполнить для правильной подготовки окончательного варианта художественного произведения к печати
- ♦ Знать, что такое переплет и узнать больше о различных видах переплета
- ♦ Включить необходимую техническую лексику, чтобы добиться свободного общения с техническими специалистами и секторами, задействованными в издательском деле



Эта 100% онлайн-программа в своей теоретической основе даст вам возможность получить доступ к новейшим материалам в области редакционного дизайна"

04

Компетенции

Данная Очно-заочная магистратура позволяет дизайнеру получить широкие знания в области издательского дела и необходимые технические навыки, чтобы с абсолютной уверенностью овладеть каждым из инструментов и элементов, составляющих отличный редакционный дизайн. Использование практических кейсов, представленных в данной программе, будет очень полезно в процессе обучения данному предмету.



“

Специализируйтесь в области, которая претерпела значительные изменения в сфере цифровых технологий. Обновите свои знания”



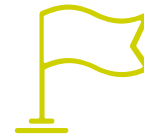
Общие профессиональные навыки

- Создать и спроектировать различные части графического дизайна
- Проанализировать целесообразность различных подходов
- Эффективно воздействовать на целевую аудиторию
- Контролировать внутренние и внешние производственные процессы выпускаемых элементов

“

Благодаря этой Очно-заочной магистратуре вы сможете в совершенстве управлять цветом в его графическом применении”





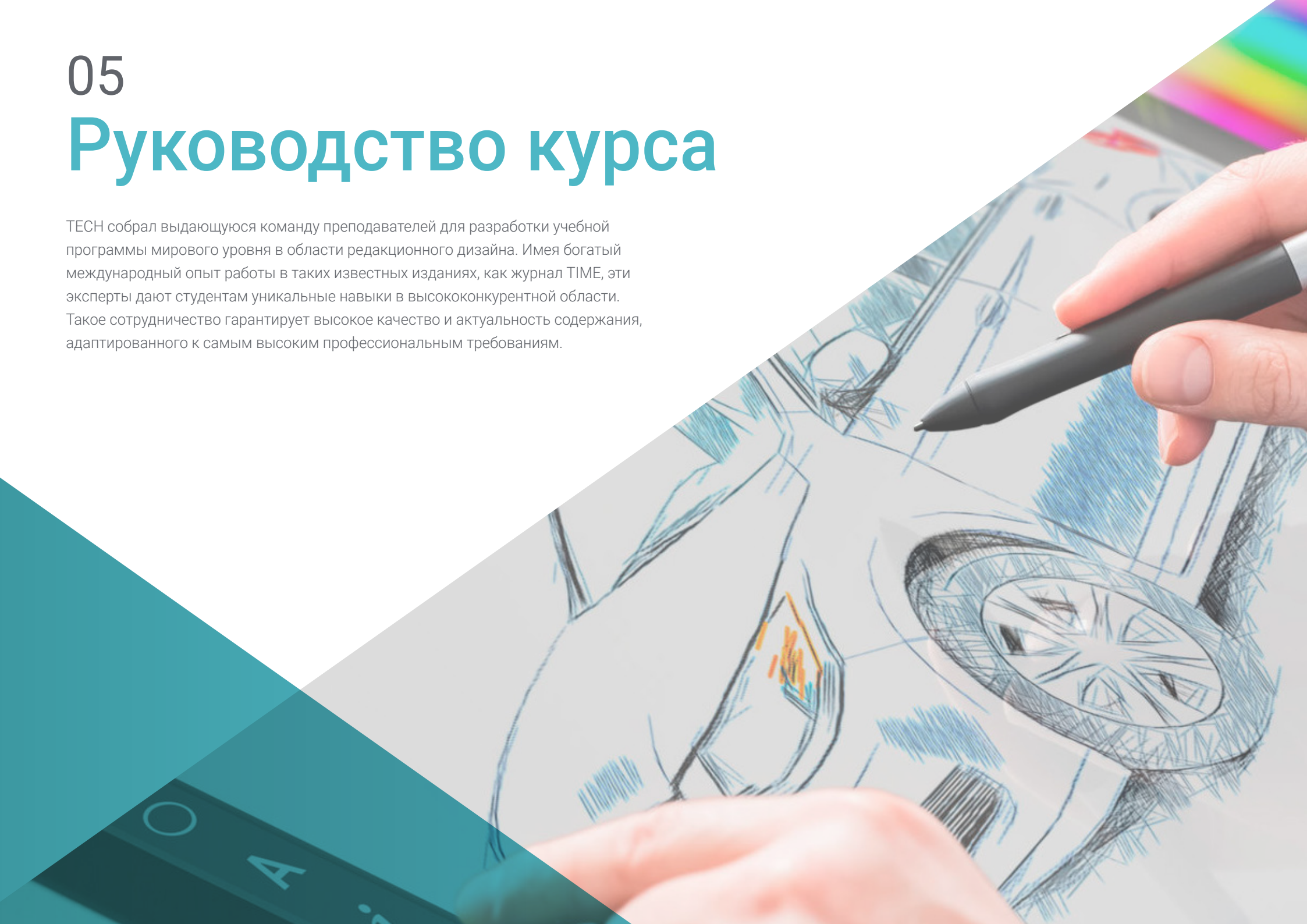
Профессиональные навыки

- ♦ Описать историю графического дизайна
- ♦ Работать с цветами в их графическом применении
- ♦ Работать в области редакционного дизайна
- ♦ Установить соответствующую методологию для каждого типа проектирования
- ♦ Знать правовые рамки, в которых работает графический дизайн
- ♦ Работать с цифровыми изображениями
- ♦ Распознавать различные шрифты, подходящие для каждого дизайна
- ♦ Макетировать публикаций
- ♦ Применять окончательное искусство

05

Руководство курса

ТЕСН собрал выдающуюся команду преподавателей для разработки учебной программы мирового уровня в области редакционного дизайна. Имея богатый международный опыт работы в таких известных изданиях, как журнал TIME, эти эксперты дают студентам уникальные навыки в высококонкурентной области. Такое сотрудничество гарантирует высокое качество и актуальность содержания, адаптированного к самым высоким профессиональным требованиям.





“

*Воспользуйтесь знаниями всемирно
известных редакторов и их опытом
работы в лучших мировых изданиях”*

Приглашенный директор международного уровня

Д.У. Пайн является международным эталоном в области редакционного дизайна. В качестве креативного директора журнала Time он отвечает за дизайн, маркетинг и управление тиражами одного из ведущих мировых редакционных изданий. За свою карьеру он разработал более 850 обложек, а также курировал 7 проектов "Человек года".

В этой должности Пайн отвечает за разработку и создание обложки еженедельного журнала Time, а также руководит творческой группой, состоящей из более чем десятка арт-директоров, дизайнеров, художников-инфографов и исследователей. Он также курирует дизайн бренда Time и других цифровых продуктов, таких как Time for Kids.

Помимо работы в области дизайна, Пайн периодически пишет статьи для журнала Time и имеет более 1100 публикаций в качестве штатного автора газеты Atlanta Journal-Constitution.

В качестве докладчика Пайн выступал на мероприятиях и семинарах по всему миру, в том числе на семинаре по дизайну для журналистов в Пекине (Китай), а также на других конференциях высокого уровня в Европе. Он также выступал на конференциях, в университетах и на фестивалях по всей территории США, включая Нью-Йорк, Сан-Франциско, Сан-Диего, Вашингтон, Портленд, Тампу и Атланту.

Его работы отмечены десятками высших отраслевых наград, в том числе он дважды входил в список Folio 100 (2016 и 2017 гг.) и был удостоен премий "Лучший дизайн журнала 2013 года" и "Лучшая обложка года 2017 года" от Американского общества редакторов журналов.



Г-н. Д. У. Пайн

- Креативный директор, журнал TIME, Нью-Йорк
- Креативный директор журнала Time
- Дизайнер еженедельной обложки журнала Time.
- Дизайнер газеты Atlanta Journal-Constitution
- Степень бакалавра в области маркетинга и менеджмента в Университете Джорджии
- Премии: Лучший разработанный журнал 2013, Лучшая обложка года 2017 и Лист Фолио 2016 и 2017
- Лектор на мероприятиях по дизайну в Азии, Европе и Америке

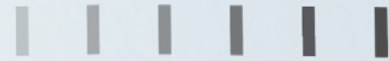
“

Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”

06

Планирование обучения

Учебный план данной программы был разработан таким образом, чтобы дать глобальное видение истории дизайна с целью предоставления студентам базовых знаний, необходимых перед изучением более технических и не менее необходимых аспектов, таких как верстка, типографика и фотография. Все это дополняется библиотекой мультимедийных ресурсов и основной литературой, подготовленной специалистами в области редакционного дизайна.



“

Практические кейсы, представленные в данном учебном курсе, будут очень полезны и применимы в издательском секторе”

Модуль 1. История дизайна

- 1.1. Для чего нужно знать историю?
 - 1.1.1. Оценка истории
 - 1.1.2. Предвидение будущего
 - 1.1.3. Прошлое освобождает нас
 - 1.1.4. Выводы
- 1.2. Рассмотрение "истории дизайна" как дисциплины
 - 1.2.1. Как мы делаем историю из истории?
 - 1.2.2. Рассмотрение предыстории
 - 1.2.3. Развитие дисциплины: 70, 80 и 90-е
 - 1.2.4. Объект изучения истории дизайна
 - 1.2.5. Тенденции и направления исследований
- 1.3. Промышленная революция и другие течения
 - 1.3.1. Последствия промышленной революции для дизайна
 - 1.3.2. Восточное влияние
 - 1.3.3. Arts & Crafts. Уильям Моррис
 - 1.3.4. Эстетизм
 - 1.3.5. Ар-нуво
- 1.4. Исторические объединения I
 - 1.4.1. Венский сецессион
 - 1.4.2. Немецкий Веркбунд
 - 1.4.3. Русский конструктивизм
 - 1.4.4. Движение Де Стейл и неопластицизм
- 1.5. Баухаус
 - 1.5.1. Что такое Баухаус?
 - 1.5.2. Первый этап
 - 1.5.3. Второй этап
 - 1.5.4. Третий этап
 - 1.5.5. Основные принципы
 - 1.5.6. Влияния
- 1.6. Исторические объединения II
 - 1.6.1. Ар-деко
 - 1.6.2. Международный стиль
 - 1.6.3. Послевоенный дизайн
 - 1.6.4. Ульмская школа
 - 1.6.5. Швейцарская школа
- 1.7. Функционализм и функционалисты
 - 1.7.1. Функционалистский подход
 - 1.7.2. Красивое и практичное
 - 1.7.3. Аналогии функционализма
 - 1.7.4. Функционализм как стиль
- 1.8. Исторические объединения III
 - 1.8.1. Нью-Йоркская школа
 - 1.8.2. Американский аэродинамизм
 - 1.8.3. Скандинавский дизайн
 - 1.8.4. Демократический дизайн
- 1.9. Другие тенденции
 - 1.9.1. Поп
 - 1.9.2. Хай-тек
 - 1.9.3. Минимальный дизайн
 - 1.9.4. Китч дизайн
- 1.10. Эпоха цифровых технологий
 - 1.10.1. Информационная революция
 - 1.10.2. Автоматизированный дизайн
 - 1.10.3. Биодизайн, необиоморфизм, экологичный дизайн
 - 1.10.4. Цифровое изображение и новые типографские шрифты

Модуль 2. Введение в цвет

- 2.1. Цвет, принципы и свойства
 - 2.1.1. Введение в цвет
 - 2.1.2. Свет и цвет: Хроматическая синестезия
 - 2.1.3. Атрибуты цвета
 - 2.1.4. Пигменты и красители
- 2.2. Цвета в хроматическом круге
 - 2.2.1. Хроматический круг
 - 2.2.2. Холодные и теплые цвета
 - 2.2.3. Основные цвета и производные
 - 2.2.4. Цветовые отношения: гармония и контраст
- 2.3. Психология цвета
 - 2.3.1. Построение значения цвета
 - 2.3.2. Эмоциональная нагрузка
 - 2.3.3. Денотативное и коннотативное значение
 - 2.3.4. Эмоциональный маркетинг. Бремя цвета
- 2.4. Теория цвета
 - 2.4.1. Научная теория. Исаак Ньютон
 - 2.4.2. Теория цвета Гете
 - 2.4.3. Присоединение к теории цвета Гете
 - 2.4.4. Психология цвета по мнению Евы Хеллер
- 2.5. Требование классификации цветов
 - 2.5.1. Двойной конус Гильермо Оствальда
 - 2.5.2. Твердое Альберта Манселла
 - 2.5.3. Куб Альфреда Хикетира
 - 2.5.4. Треугольник CIE (Международная комиссия по освещению)
- 2.6. Индивидуальное изучение цветов
 - 2.6.1. Черное и белое
 - 2.6.2. Нейтральные цвета. Шкала серого цвета
 - 2.6.3. Монохромный, бихромный, полихромный
 - 2.6.4. Символические и психологические аспекты цветов
- 2.7. Модели цветов
 - 2.7.1. Субтрактивная модель. Цветовой режим CMYK
 - 2.7.2. Аддитивная модель. Цветовой режим RGB
 - 2.7.3. Модель HSB
 - 2.7.4. Система Pantone. Цветовая карта
- 2.8. От Баухауса до Мураками
 - 2.8.1. Баухаус и его художники
 - 2.8.2. Гештальт-теория в работе с цветом
 - 2.8.3. Джозеф Альберс. Взаимодействие цвета
 - 2.8.4. Мураками, коннотации отсутствия цвета
- 2.9. Цвет в дизайнерском проекте
 - 2.9.1. Поп-арт. Цвет культур
 - 2.9.2. Креативность и цвет
 - 2.9.3. Современные художники
 - 2.9.4. Анализ с различных точек зрения и перспектив
- 2.10. Управление цветом в цифровой среде
 - 2.10.1. Цветовые пространства
 - 2.10.2. Цветовые профили
 - 2.10.3. Калибровка мониторов
 - 2.10.4. Что мы должны иметь в виду

Модуль 3. Редакционный дизайн

- 3.1. Письменная коммуникация и информационные технологии
 - 3.1.1. Введение
 - 3.1.2. Начальные формы письма
 - 3.1.3. Средства рукописного ввода
 - 3.1.4. Уровни графического представления в раннем письме
 - 3.1.5. Общая классификация письменных знаков
 - 3.1.6. Рождение и развитие алфавита: независимость письменного знака.
 - 3.1.7. Рукопись, запоминание информации
 - 3.1.8. Формы латинского алфавитного письма: диахроническое наблюдение
 - 3.1.9. Изображения при рукописном вводе
- 3.2. Система печати
 - 3.2.1. Введение
 - 3.2.2. От ручного к механизированному воспроизведению письменности
 - 3.2.3. Имитация, общий знаменатель первых механических копий информации
 - 3.2.4. Предпосылки механизированного воспроизведения информации в Древнем мире
 - 3.2.5. Ксилография, ближайший предшественник технологии Гутенберга
 - 3.2.6. Предварительные технологические знания и элементы, необходимые для создания печатного станка Гутенберга
 - 3.2.7. Печатный станок Гутенберга
 - 3.2.8. Развитие этапов набора и печати письменной информации
- 3.3. Формы и функции элементов журналистского дизайна
 - 3.3.1. Введение
 - 3.3.2. Что такое журналистский дизайн письменной коммуникации и информации?
 - 3.3.3. Элементы журналистского дизайна
- 3.4. Изображения.
 - 3.4.1. Введение
 - 3.4.2. Журналистские изображения
 - 3.4.3. Инфографика: природа, характеристики, функции и формы
 - 3.4.4. Нетекстовые неиконические графические объекты





- 3.5. Цвет
 - 3.5.1. Введение
 - 3.5.2. Природа, функции и процессы синтеза цвета
 - 3.5.3. Цветоделение в графическом искусстве
 - 3.5.4. Функции и выразительные возможности цвета в письменной речи
 - 3.5.5. Характеристики точечных цветов
- 3.6. Типографика: идентичность и использование
 - 3.6.1. Введение
 - 3.6.2. Что такое типографика?
 - 3.6.3. Морфология символов: семантические последствия.
 - 3.6.4. Классификации типографских знаков
 - 3.6.5. Функции типографики
 - 3.6.6. Компьютерная типографика
- 3.7. Форматы и дизайн журналистской информации
 - 3.7.1. Введение
 - 3.7.2. Диахроническая эволюция журналистского дизайна в печатных СМИ
 - 3.7.3. Формат, первое пространственное обстоятельство
 - 3.7.4. Распределение и архитектура пространства на странице
 - 3.7.5. Модульный принцип
 - 3.7.6. Диаграмма Гутенберга
 - 3.7.7. Центр визуального интереса
- 3.8. Журналистский дизайн и коммуникация. Порядок и иерархия
 - 3.8.1. Введение
 - 3.8.2. Главная цель журналистского дизайна
 - 3.8.3. Критерии распределения информации
 - 3.8.4. Основные структуры макета страницы
 - 3.8.5. Системы баланса в выражении информативных сигнификатов
 - 3.8.6. Основные принципы, применяемые в журналистском дизайне
 - 3.8.7. Первая полоса
 - 3.8.8. Внутренние страницы газеты

- 3.9. Технологические изменения в коммуникационных процессах
 - 3.9.1. Введение
 - 3.9.2. Технологические изменения в письменной коммуникации и информационных процессах непосредственно перед оцифровкой
 - 3.9.3. Цифровизация, изменение механизма развития письменной коммуникации и информации.
- 3.10. Цифровое посредничество в современной журналистике
 - 3.10.1. Введение
 - 3.10.2. Цифровое посредничество в современной журналистике
 - 3.10.3. Письменная информация в журналистике цифрового издания

Модуль 4. Методология дизайна

- 4.1. О методологии и дизайне
 - 4.1.1. Что такое методология дизайна?
 - 4.1.2. Различия между методом, методологией и техникой
 - 4.1.3. Виды методологических приемов
 - 4.1.4. Дедукция, индукция и абдукция
- 4.2. Введение в исследование дизайна
 - 4.2.1. Наследование научного метода
 - 4.2.2. Общие понятия о процессах исследования
 - 4.2.3. Основные этапы исследовательского процесса
 - 4.2.4. Временная шкала
- 4.3. Некоторые методологические предложения
 - 4.3.1. Предложения по новой методологии Бурдек Бернхард
 - 4.3.2. Системный подход Брюса Арчера для дизайнеров
 - 4.3.3. Интегрированный всеобъемлющий дизайн Виктора Папанека
 - 4.3.4. Метод проектирования Бруно Мунари
 - 4.3.5. Процесс креативного решения проблем Бернда Лёбаха
 - 4.3.6. Другие авторы и изложение других методов
- 4.4. Определение проблемы
 - 4.4.1. Выявление и анализ потребности
 - 4.4.2. Брифинг - что это?
 - 4.4.3. Что должен содержать хороший брифинг?
 - 4.4.4. Советы по подготовке брифинга
- 4.5. Исследования для проекта
 - 4.5.1. Фоновое исследование
 - 4.5.2. Участие в проекте
 - 4.5.3. Изучение целевой аудитории или *таргет*
 - 4.5.4. Инструменты исследования *таргета*
- 4.6. Конкурентная среда
 - 4.6.1. В отношении рынка
 - 4.6.2. Анализ конкуренции
 - 4.6.3. Ценностное предложение
- 4.7. Техничко-экономическое обоснование (ТЭО)
 - 4.7.1. Социальная целесообразность. SWOT-анализ
 - 4.7.2. Техническая целесообразность
 - 4.7.3. Экономическая целесообразность
- 4.8. Возможные решения для *брифинга*
 - 4.8.1. Эмоциональность в творческих процессах
 - 4.8.2. Дивергенция, трансформация и конвергенция
 - 4.8.3. Мозговой штурм, *брейнсторминг*
 - 4.8.4. Сравнение идей
- 4.9. Постановка цели
 - 4.9.1. Общая цель
 - 4.9.2. Конкретные цели
 - 4.9.3. Технические цели
 - 4.9.4. Эстетические и коммуникативные цели
 - 4.9.5. Цели рынка
- 4.10. Разработка идей
 - 4.10.1. Обратная связь на этапе разработки идеи
 - 4.10.2. Наброски
 - 4.10.3. Презентация идей
 - 4.10.4. Методы мониторинга и критическая оценка

Модуль 5. Графический дизайн

- 5.1. Введение в графический дизайн
 - 5.1.1. Что такое графический дизайн?
 - 5.1.2. Функции графического дизайна
 - 5.1.3. Области деятельности в графическом дизайне
 - 5.1.4. Значение графического дизайна
- 5.2. Графический дизайн как вид профессиональной деятельности
 - 5.2.1. Влияние технологий на развитие профессии
 - 5.2.2. Какую роль играет графический дизайнер?
 - 5.2.3. Профессиональные области
 - 5.2.4. Дизайнер как гражданин
- 5.3. Основные элементы
 - 5.3.1. Точка
 - 5.3.2. Линия
 - 5.3.3. Форма
 - 5.3.4. Текстура
 - 5.3.5. Пространство
- 5.4. Формальные элементы
 - 5.4.1. Контраст
 - 5.4.2. Баланс
 - 5.4.3. Пропорция
 - 5.4.4. Ритм
 - 5.4.5. Гармония
 - 5.4.6. Движение
 - 5.4.7. Единица
- 5.5. Эталоны графического дизайна XX и XXI веков
 - 5.5.1. Графические дизайнеры, оставившие свой след в истории
 - 5.5.2. Самые влиятельные дизайнеры
 - 5.5.3. Графические дизайнеры сегодня
 - 5.5.4. Визуальные ссылки
- 5.6. Вывески
 - 5.6.1. Рекламный плакат
 - 5.6.2. Функции
 - 5.6.3. Плакаты 19 века
 - 5.6.4. Визуальные ссылки
- 5.7. Графический стиль
 - 5.7.1. Иконический язык и массовая культура
 - 5.7.2. Графический дизайн и его связь с искусством
 - 5.7.3. Графический стиль
 - 5.7.4. Дизайн - это не профессия, это стиль жизни
- 5.8. С улицы в агентство
 - 5.8.1. Дизайн как высший авангард
 - 5.8.2. Уличное искусство или *Street Art*
 - 5.8.3. Уличное искусство в рекламе
 - 5.8.4. Уличное искусство и брендинг
- 5.9. Наиболее используемые цифровые инструменты
 - 5.9.1. Adobe Lightroom
 - 5.9.2. Adobe Photoshop
 - 5.9.3. Adobe Illustrator
 - 5.9.4. Adobe InDesign
 - 5.9.5. Corel Draw
- 5.10. Начало работы над дизайн-проектом
 - 5.10.1. Брифинг
 - 5.10.2. Определение
 - 5.10.3. Обоснование
 - 5.10.4. Вовлечение
 - 5.10.5. Цели
 - 5.10.6. Методология

Модуль 6. Этика, законодательство и профессиональная этика

- 6.1. Этика, мораль, право и профессиональная деонтология
 - 6.1.1. Основные вопросы по этике. Некоторые моральные дилеммы
 - 6.1.2. Концептуальный анализ и этимологическое происхождение
 - 6.1.3. Различия между моралью и этикой
 - 6.1.4. Связь между этикой, моралью, правом и деонтологией
- 6.2. Интеллектуальная собственность
 - 6.2.1. Что такое интеллектуальная собственность?
 - 6.2.2. Виды интеллектуальной собственности
 - 6.2.3. Плагиат и нарушение авторских прав
 - 6.2.4. *Антикопирайт*
- 6.3. Практические аспекты современной этики
 - 6.3.1. Утилитаризм, консеквенциализм и деонтология
 - 6.3.2. Последовательные действия против действий по принципу
 - 6.3.3. Динамическая эффективность действий по принципам
- 6.4. Законодательство и мораль
 - 6.4.1. Концепция законодательства
 - 6.4.2. Концепция морали
 - 6.4.3. Связь между правом и моралью
 - 6.4.4. От справедливого к несправедливому на основе логических рассуждений
- 6.5. Профессиональное поведение
 - 6.5.1. Работа с клиентом
 - 6.5.2. Важность согласования условий и положений
 - 6.5.3. Клиенты не покупают дизайн
 - 6.5.4. Профессиональное поведение
- 6.6. Ответственность перед другими дизайнерами
 - 6.6.1. Конкурентоспособность
 - 6.6.2. Престиж профессии
 - 6.6.3. Влияние на другие профессии
 - 6.6.4. Отношения с другими коллегами. Критика
- 6.7. Социальные обязанности
 - 6.7.1. Инклюзивный дизайн и его значение
 - 6.7.2. Характеристики, которые необходимо принимать во внимание
 - 6.7.3. Изменение менталитета
 - 6.7.4. Примеры и ссылки
- 6.8. Ответственность перед окружающей средой
 - 6.8.1. Экодизайн. Почему это так важно?
 - 6.8.2. Характеристики устойчивого дизайна
 - 6.8.3. Экологические последствия
 - 6.8.4. Примеры и ссылки
- 6.9. Этические конфликты и принятие практических решений
 - 6.9.1. Ответственное поведение и практика на рабочем месте
 - 6.9.2. Передовой опыт для цифрового дизайнера
 - 6.9.3. Как разрешить конфликт интересов?
 - 6.9.4. Как обращаться с подарками
- 6.10. Свободные знания: лицензии Creative Commons
 - 6.10.1. Что они из себя представляют?
 - 6.10.2. Типы лицензий
 - 6.10.3. Симбология
 - 6.10.4. Конкретные виды использования

Модуль 7. Корпоративный имидж

- 7.1. Важность имиджа в бизнесе
 - 7.1.1. Что такое корпоративный имидж?
 - 7.1.2. Различия между корпоративной идентичностью и корпоративным имиджем
 - 7.1.3. Где может проявляться корпоративный имидж?
 - 7.1.4. Ситуации изменения корпоративного имиджа. Зачем добиваться хорошего корпоративного имиджа?
- 7.2. Методы исследования корпоративного имиджа
 - 7.2.1. Введение
 - 7.2.2. Изучение имиджа компании
 - 7.2.3. Методы исследования корпоративного имиджа
 - 7.2.4. Качественные методы изучения имиджа
 - 7.2.5. Виды количественных методов
- 7.3. Аудит и стратегия имиджа
 - 7.3.1. Что такое имиджевый аудит?
 - 7.3.2. Руководящие принципы
 - 7.3.3. Методология аудита
 - 7.3.4. Стратегическое планирование
- 7.4. Корпоративная культура
 - 7.4.1. Что такое корпоративная культура?
 - 7.4.2. Факторы, участвующие в формировании корпоративной культуры
 - 7.4.3. Функции корпоративной культуры
 - 7.4.4. Типы корпоративной культуры
- 7.5. Корпоративная социальная ответственность и корпоративная репутация
 - 7.5.1. КСО: концепция и применение в компаниях
 - 7.5.2. Руководство по интеграции КСО в бизнес
 - 7.5.3. Коммуникация КСО
 - 7.5.4. Корпоративная репутация
- 7.6. Корпоративная визуальная идентичность и нейминг
 - 7.6.1. Корпоративные стратегии визуальной идентификации
 - 7.6.2. Основные элементы
 - 7.6.3. Основные принципы
 - 7.6.4. Разработка руководства
 - 7.6.5. *Нейминг*
- 7.7. Имидж и позиционирование бренда
 - 7.7.1. Происхождение брендов
 - 7.7.2. Что такое бренд?
 - 7.7.3. Необходимость создания бренда
 - 7.7.4. Имидж и позиционирование бренда
 - 7.7.5. Ценность брендов
- 7.8. Управление имиджем с помощью кризисной коммуникации
 - 7.8.1. Стратегический план коммуникации
 - 7.8.2. Когда все идет не так: кризисная коммуникация
 - 7.8.3. Случаи
- 7.9. Влияние рекламных акций на корпоративный имидж
 - 7.9.1. Новый ландшафт рекламной индустрии
 - 7.9.2. Рекламный маркетинг
 - 7.9.3. Характеристики
 - 7.9.4. Опасности
 - 7.9.5. Виды и методы продвижения рекламы
- 7.10. Распространение и имидж торговой точки
 - 7.10.1. Основные игроки в сфере коммерческой дистрибуции
 - 7.10.2. Имидж компаний розничной торговли через позиционирование
 - 7.10.3. Через свое название и логотип

Модуль 8. Типография

- 8.1. Введение в типографию
 - 8.1.1. Что такое типография?
 - 8.1.2. Роль типографии в графическом дизайне
 - 8.1.3. Последовательность, контраст, форма и контрформа
 - 8.1.4. Взаимосвязь и различия между типографией, каллиграфией и надписями
- 8.2. Множественное происхождение письменности
 - 8.2.1. Идеографическое письмо
 - 8.2.2. Финикийский алфавит
 - 8.2.3. Римский алфавит
 - 8.2.4. Каролингская реформация
 - 8.2.5. Современный латинский алфавит
- 8.3. Зарождение типографии
 - 8.3.1. Печатный станок, новая эра. Ранние типографы
 - 8.3.2. Промышленная революция: литография
 - 8.3.3. Модернизм: зарождение коммерческой типографии
 - 8.3.4. Авангардисты
 - 8.3.5. Межвоенный период
- 8.4. Роль школ дизайна в типографии
 - 8.4.1. Баухаус
 - 8.4.2. Герберт Байер
 - 8.4.3. Гештальтпсихология
 - 8.4.4. Швейцарская школа
- 8.5. Актуальная типография
 - 8.5.1. 1960-1970 годы, предвестники восстания
 - 8.5.2. Постмодернизм, деконструктивизм и технология
 - 8.5.3. Куда движется типография?
 - 8.5.4. Шрифты, отвечающие современным тенденциям
- 8.6. Типографская форма I
 - 8.6.1. Анатомия письма
 - 8.6.2. Измерения и атрибуты типа
 - 8.6.3. Семейства шрифтов
 - 8.6.4. Верхний регистр, нижний регистр и маленькие прописные буквы
 - 8.6.5. Разница между типографией, шрифтом и семейством шрифтов
 - 8.6.6. Филе, линии и геометрические элементы
- 8.7. Типографская форма II
 - 8.7.1. Комбинация шрифтов
 - 8.7.2. Форматы шрифтов (PostScript-TrueType-OpenType)
 - 8.7.3. Лицензии шрифтов
 - 8.7.4. Кто должен покупать лицензию, клиент или дизайнер?
- 8.8. Вычитка. Составление текста
 - 8.8.1. Расстояние между буквами. *Трекинг* и *кернинг*
 - 8.8.2. Пространство между словами. *Четырехугольник*
 - 8.8.3. Расстояние между строками
 - 8.8.4. Основная часть текста
 - 8.8.5. Атрибуты текста
- 8.9. Рисунок букв
 - 8.9.1. Креативный процесс
 - 8.9.2. Традиционные и цифровые материалы
 - 8.9.3. Использование графического планшета и iPad
 - 8.9.4. Цифровая типография: контуры и растровые изображения
- 8.10. Типографские плакаты
 - 8.10.1. Каллиграфия как основа для рисования букв
 - 8.10.2. Как сделать эффектную верстку?
 - 8.10.3. Визуальные ссылки
 - 8.10.4. Этап создания эскизов
 - 8.10.5. Проект

Модуль 9. Макет

- 9.1. Определение и контекстуализация
 - 9.1.1. Взаимосвязь между редакционным дизайном и макетированием
 - 9.1.2. Развитие процесса макетирования. Будущее
 - 9.1.3. Факторы дизайна: пропорция, цвет, напряжение, баланс и движение
 - 9.1.4. Важность белого пространства
- 9.2. Редакционный дизайн журналов
 - 9.2.1. Журналы, вершина красоты
 - 9.2.2. Виды журнальных макетов. Ссылки
 - 9.2.3. Цифровые журналы и их важность сегодня
 - 9.2.4. Элементы издания
- 9.3. Редакционный дизайн газет
 - 9.3.1. Газеты, между информацией и красотой графики
 - 9.3.2. Как выделиться в новостях общего характера
 - 9.3.3. Форматы газет
 - 9.3.4. Редакционные тенденции. Ссылки
- 9.4. Внедрить рекламу в процесс макетирования
 - 9.4.1. Что такое реклама? Типы
 - 9.4.2. Преимущества и недостатки размещения рекламы в макете
 - 9.4.3. Как внедрить печатную рекламу?
 - 9.4.4. Как внедрить рекламу в цифровых медиа?
- 9.5. Выбор типографии
 - 9.5.1. Редакционные шрифты
 - 9.5.2. Важность размера
 - 9.5.3. Типография в печатных изданиях
 - 9.5.4. Типография в цифровых медиа
- 9.6. Ортотипография
 - 9.6.1. Что такое ортотипография?
 - 9.6.2. Микротипография и макротипография
 - 9.6.3. Важность ортотипографии
 - 9.6.4. Ортотипографические ошибки
- 9.7. Моделировать в социальных сетях?
 - 9.7.1. Сфера применения макетов в социальных сетях
 - 9.7.2. Хэштег и его важность
 - 9.7.3. Биография Instagram
 - 9.7.4. *Grids* в Instagram
- 9.8. Копирайтинг
 - 9.8.1. Что представляет собой *копирайтинг*?
 - 9.8.2. Упрощение копирования. Важно первое впечатление
 - 9.8.3. Приложения для *копирайтинга*
 - 9.8.4. Стать хорошим *копирайтером*
- 9.9. InDesign в деталях
 - 9.9.1. Добавление текста к контуру
 - 9.9.2. Использование панелей символов и абзацев
 - 9.9.3. Различия между подчеркнутым текстом и строками абзаца
 - 9.9.4. Контроль вдовьих и сиротских линий
 - 9.9.5. Ортотипография: смотреть скрытые символы
- 9.10. Проекты планировки
 - 9.10.1. Создание журнала в InDesign
 - 9.10.2. Аспекты, которые необходимо принять во внимание
 - 9.10.3. Визуальные ссылки: Большие макеты в Instagram
 - 9.10.4. Обновление Instagram с помощью стратегии планировки

Модуль 10. Окончательное искусство

- 10.1. Введение в окончательное искусство
 - 10.1.1. Что такое окончательное искусство?
 - 10.1.2. Начало окончательного искусства
 - 10.1.3. Эволюция окончательного искусства
 - 10.1.4. Основные инструменты
- 10.2. Элементы, необходимые для выполнения печати
 - 10.2.1. Поддержка
 - 10.2.2. Красящее вещество
 - 10.2.3. Форма
 - 10.2.4. Оборудование
- 10.3. Планографическая печать
 - 10.3.1. Что такое планографическая печать?
 - 10.3.2. Офсетные системы
 - 10.3.3. Свойства систем офсетной печати
 - 10.3.4. Преимущества и недостатки
- 10.4. Интаглиопечать
 - 10.4.1. Что такое интаглиопечать?
 - 10.4.2. Гравированная печать
 - 10.4.3. Свойства ротогравюрных печатных систем
 - 10.4.4. Доразвивания
- 10.5. Рельефная печать
 - 10.5.1. Что такое рельефная печать?
 - 10.5.2. Типографские клише и флексографические клише
 - 10.5.3. Свойства
 - 10.5.4. Обработка
- 10.6. Пермеографическая печать
 - 10.6.1. Что такое пермеографическая печать?
 - 10.6.2. Трафаретная печать
 - 10.6.3. Физико-химические свойства трафаретных печатных сеток
 - 10.6.4. Преимущества и недостатки



- 10.7. Цифровая печать
 - 10.7.1. Что такое цифровая печать?
 - 10.7.2. Преимущества и недостатки
 - 10.7.3. Офсетная или цифровая печать?
 - 10.7.4. Системы цифровой печати
- 10.8. Углубляя опоры
 - 10.8.1. Бумажные опоры
 - 10.8.2. Жесткие опоры
 - 10.8.3. Текстильные опоры
- 10.9. Переплет
 - 10.9.1. Что такое переплет?
 - 10.9.2. Промышленный переплет
 - 10.9.3. Традиция продолжает жить
 - 10.9.4. Виды переплетов
- 10.10. Подготовка окончательных художественных работ Экологические аспекты
 - 10.10.1. Формат PDF: Adobe Acrobat
 - 10.10.2. Preflight. Проверка цвета, типографики, размеров и т.д.
 - 10.10.3. Подумайте, прежде чем печатать. Экологическое воздействие
 - 10.10.4. Устойчивые опоры для печати

“

Данная Очно-заочная магистратура даст вам весь необходимый опыт для создания эффектных дизайнов в бумажном и цифровом формате”

07

Практика

После завершения теоретического этапа обучения в Очно-заочной магистратуре студенты получают возможность применить все полученные знания на практике в одной из компаний соответствующего сектора, где профессионалы в области дизайна, специализирующиеся на издательском деле, продемонстрируют им основные методы и используемое программное обеспечение.



“

Пройдите стажировку на наиболее распространенном программном обеспечении, используемом компаниями, работающими в сфере редакционного дизайна. Записывайтесь сейчас”

Период Практической подготовки в области редакционного дизайна разработан таким образом, чтобы студенты получили наиболее полное образование благодаря 3-недельной стажировке в одной из ведущих компаний в области редакционного дизайна. Таким образом, с понедельника по пятницу студенты будут проводить 8 часов подряд на интенсивной стажировке у профессионалов в области дизайна, которые смогут передать им все свои знания в мире издательского дела, верстки, фотографии, графического дизайна, типографики и корпоративного имиджа.

Это отличная возможность для профессионалов, желающих специализироваться в области, требующей владения основным программным обеспечением, используемым в отрасли, а также освоить концепции графической композиции в рамках редакционного дизайна, уделяя внимание текстурам, пространствам, контрастам, балансу и пропорциям. Таким образом, в ходе стажировки можно выбрать правильную стратегию изображения, управлять использованием цвета в практическом проекте цифрового и редакционного дизайна, работать с различными типами типографики, адаптироваться к среде, в которой будет опубликована работа, и овладеть искусством верстки.

Практическая часть проводится при активном участии студента, выполняющего действия и процедуры в каждой области компетенции (учиться учиться и учиться делать), при сопровождении и руководстве преподавателей и других партнеров по обучению, которые способствуют командной работе и междисциплинарной интеграции как сквозным компетенциям для практики дизайна (учиться быть и учиться взаимодействовать).





Описанные ниже процедуры составят основу практической части подготовки, а их выполнение будет зависеть от готовности и загруженности самого центра:

Модуль	Практическая деятельность
Графический дизайн и корпоративный имидж для издательской отрасли	Составить хороший графический дизайн в рамках редакционного дизайна, обращая внимание на текстуры, пространства, контраст, баланс, пропорции и т.д.
	Создать функциональную вывеску в цифровом или традиционном формате с современными визуальными ориентирами
	Правильно инициировать проект редакционного дизайна с помощью брифинга, с адекватным определением, обоснованием и целями
	Построить стратегию корпоративного имиджа, чтобы задать конкретные ориентиры для редакционного дизайна
Методологии и техники редакционного дизайна	Интегрировать изображения и цвет в практической форме в редакционном дизайне, соблюдая основной журналистский замысел
	Создать заранее определенный формат редакционного дизайна, адаптируясь к потребностям информации и самой работы
	Проанализировать рынок и конкурентную среду для постановки реалистичных общих, конкретных и технических задач
Наиболее актуальные цвета и шрифты для редакционного дизайна	Применять различные виды типографики, адаптируясь к требуемой работе и средству, в котором она будет опубликована
	Использовать цифровые элементы, такие как планшеты или iPad, для создания качественной цифровой типографики
	Использовать цвет в практических проектах по цифровому и редакционному дизайну
Макет и окончательное оформление в редакционном дизайне	Разместить тексты и изображения в удачной композиции в соответствии с бизнес-стратегией
	Сделать макет, подходящий для социальных сетей
	Разработать сложный макет в InDesign
	Корректировать окончательный формат выполненной работы в соответствии с носителем, в котором она будет опубликована

Страхование ответственности

Основная задача этого учреждения – гарантировать безопасность как обучающихся, так и других сотрудничающих агентов, необходимых в процессе практической подготовки в компании. Среди мер, направленных на достижение этой цели, – реагирование на любой инцидент, который может произойти в процессе преподавания и обучения.

С этой целью данное образовательное учреждение обязуется застраховать гражданскую ответственность на случай, если таковая возникнет во время стажировки в центре производственной практики.

Этот полис ответственности для обучающихся должен быть комплексным и должен быть оформлен до начала периода практики. Таким образом, специалист может не беспокоиться, если ему/ей придется столкнуться с непредвиденной ситуацией, поскольку его/ее страховка будет действовать до конца практической программы в центре.



Общие условия прохождения практической подготовки

Общие условия договора о прохождении практики по данной программе являются следующими:

1. НАСТАВНИЧЕСТВО: во время прохождения Очно-заочной магистратуры студенту будут назначены два наставника, которые будут сопровождать его/ее на протяжении всего процесса, разрешая любые сомнения и вопросы, которые могут возникнуть. С одной стороны, будет работать профессиональный наставник, принадлежащий к учреждению, где проводится практика, цель которого – постоянно направлять и поддерживать студента. С другой стороны, за студентом также будет закреплен академический наставник, задача которого будет заключаться в координации и помощи студенту на протяжении всего процесса, разрешении сомнений и содействии во всем, что может ему/ей понадобиться. Таким образом, специалист будет постоянно находиться в сопровождении наставников и сможет проконсультироваться по любым возникающим сомнениям как практического, так и академического характера.

2. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: программа стажировки рассчитана на три недели непрерывного практического обучения, распределенного на 8-часовые дни, пять дней в неделю. За дни посещения и расписание отвечает учреждение, информируя специалистов должным образом и заранее, с достаточным запасом времени, чтобы облегчить их организацию.

3. НЕЯВКА: в случае неявки в день начала обучения по программе Очно-заочной магистратуры студент теряет право на прохождение практики без возможности возмещения или изменения даты. Отсутствие на практике более двух дней без уважительной/медицинской причины означает отмену практики и ее автоматическое прекращение. О любых проблемах, возникающих во время стажировки, необходимо срочно сообщить академическому наставнику.

4. СЕРТИФИКАЦИЯ: студент, прошедший Очно-заочную магистратуру, получает сертификат, аккредитующий стажировку в данном учреждении.

5. ТРУДОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ: Очно-заочная магистратура не предполагает трудовых отношений любого рода.

6. ПРЕДЫДУЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ: некоторые учреждения могут потребовать справку о предыдущем образовании для прохождения Очно-заочной магистратуры. В этих случаях необходимо будет представить ее в отдел стажировки ТЕСН, чтобы подтвердить назначение выбранного учреждения.

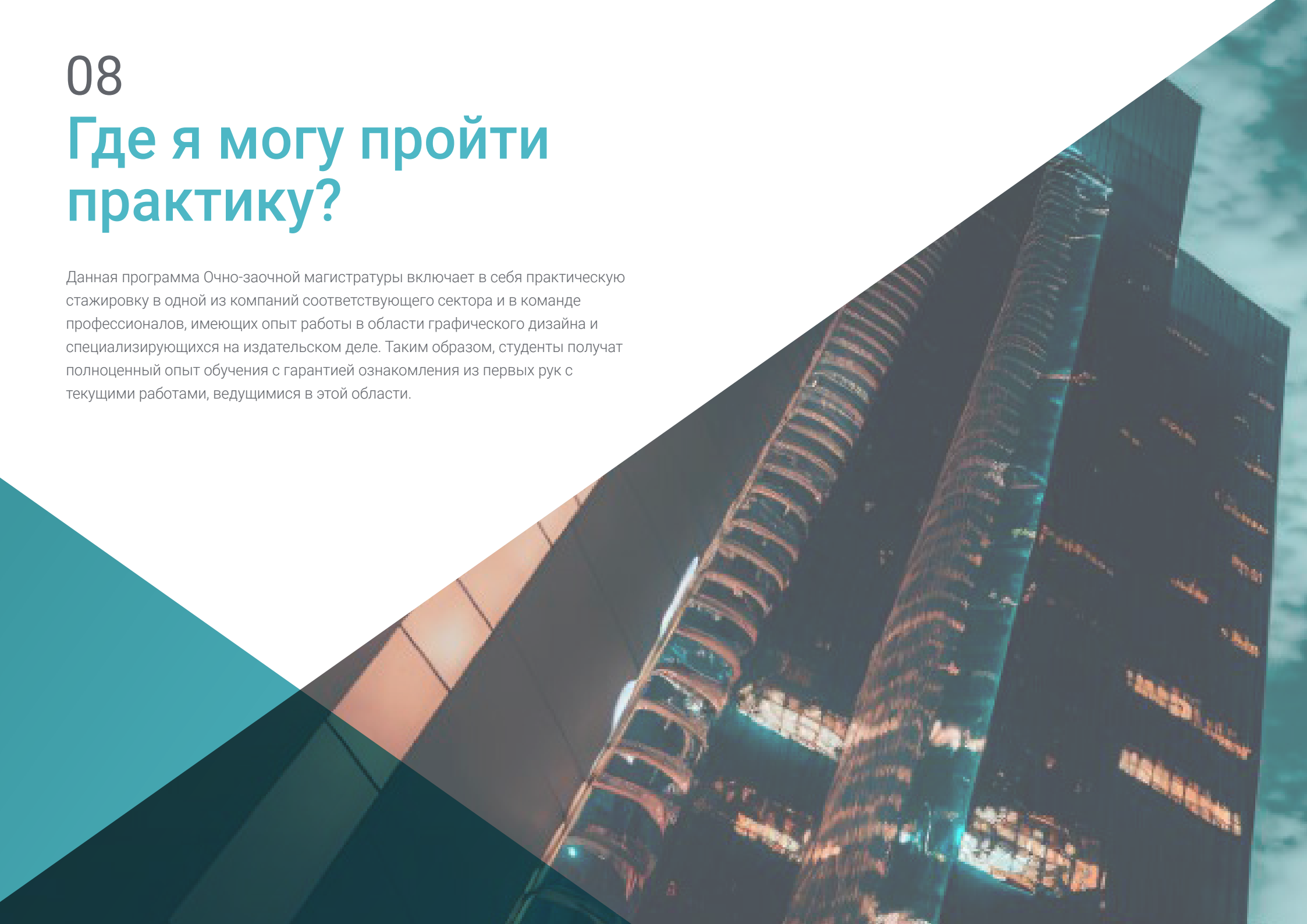
7. НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ: Очно-заочная магистратура не должна включать какие-либо иные пункты, не описанные в данных условиях. Поэтому в нее не входит проживание, транспорт до города, где проходит стажировка, визы или любые другие услуги, не описанные выше.

Однако студенты могут проконсультироваться со своим академическим наставником, если у них есть какие-либо сомнения или рекомендации по этому поводу. Наставник предоставит вам всю необходимую информацию для облегчения процесса.

08

Где я могу пройти практику?

Данная программа Очно-заочной магистратуры включает в себя практическую стажировку в одной из компаний соответствующего сектора и в команде профессионалов, имеющих опыт работы в области графического дизайна и специализирующихся на издательском деле. Таким образом, студенты получают полноценный опыт обучения с гарантией ознакомления из первых рук с текущими работами, ведущимися в этой области.



“

Дополните свое образование с помощью данной Практической подготовки с дизайнерами, специализирующимися в области редакционного дизайна”



Студенты могут пройти практическую часть этой Очно-заочной магистратуры в следующих центрах:



Goose & Hopper

Страна: Испания
Город: Валенсия

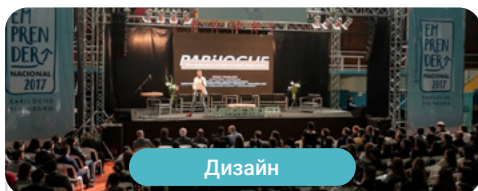
Адрес: La Marina de Valencia, Muelle de la Aduana S/N Edificio Lanzadera 46024

Рекламное, дизайнерское, технологическое и креативное агентство

Соответствующая практическая подготовка:

- Управление коммуникациями и цифровой репутацией
- Органическое 3D-моделирование





Piensamarketing

Страна: Аргентина
Город: Рио-Негро

Адрес: Campichuelo 580 (8400),
Ciudad de Bariloche, Río Negro

Агентство маркетинга и социальной и
цифровой коммуникации

Соответствующая практическая подготовка:

- Производство и предпринимательство в цифровом предприятии
- MBA в области цифрового маркетинга





“

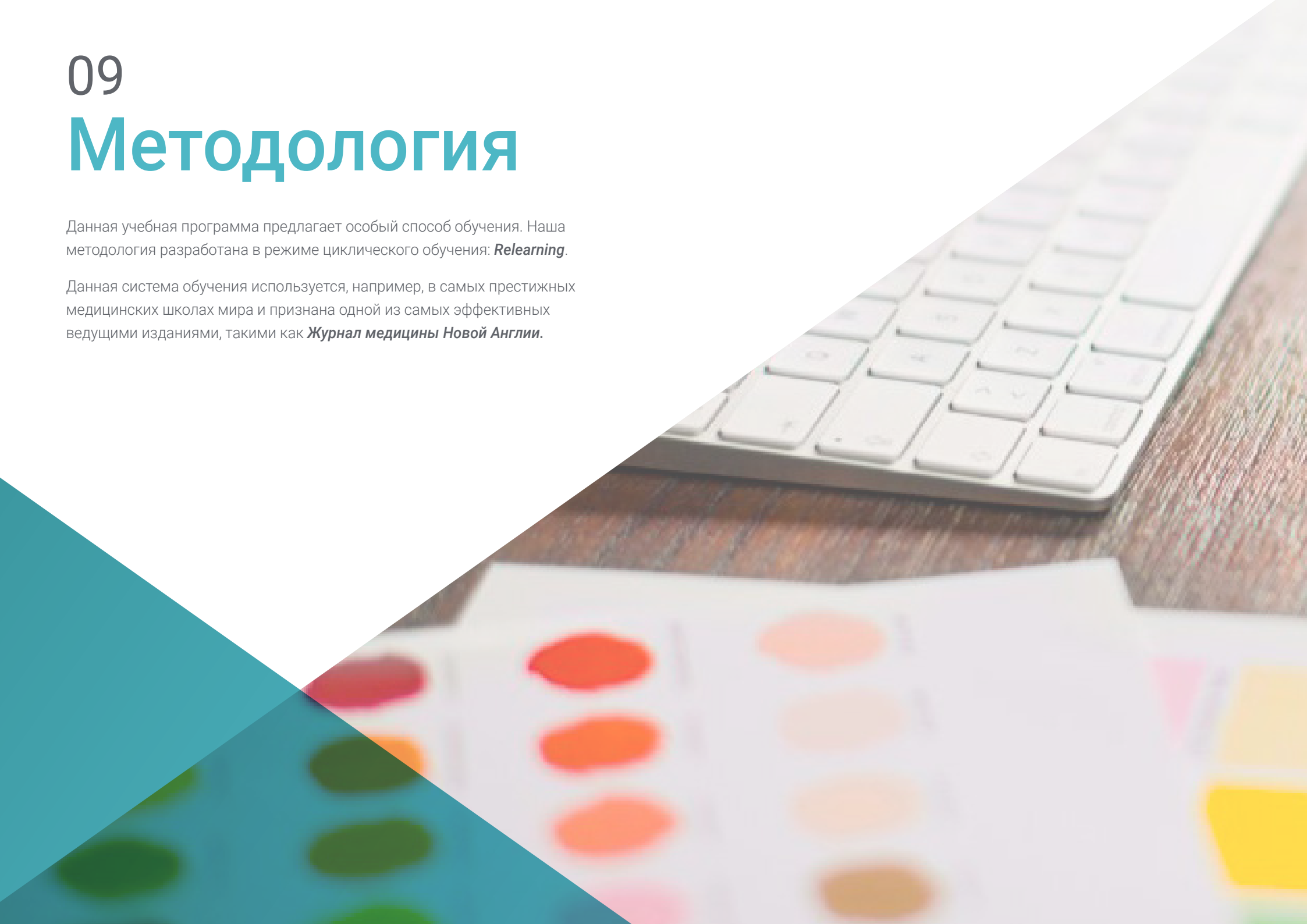
*Используйте эту возможность, чтобы
окружить себя профессионалами и
перенять их методику работы”*

09

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”



Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.



В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.

Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

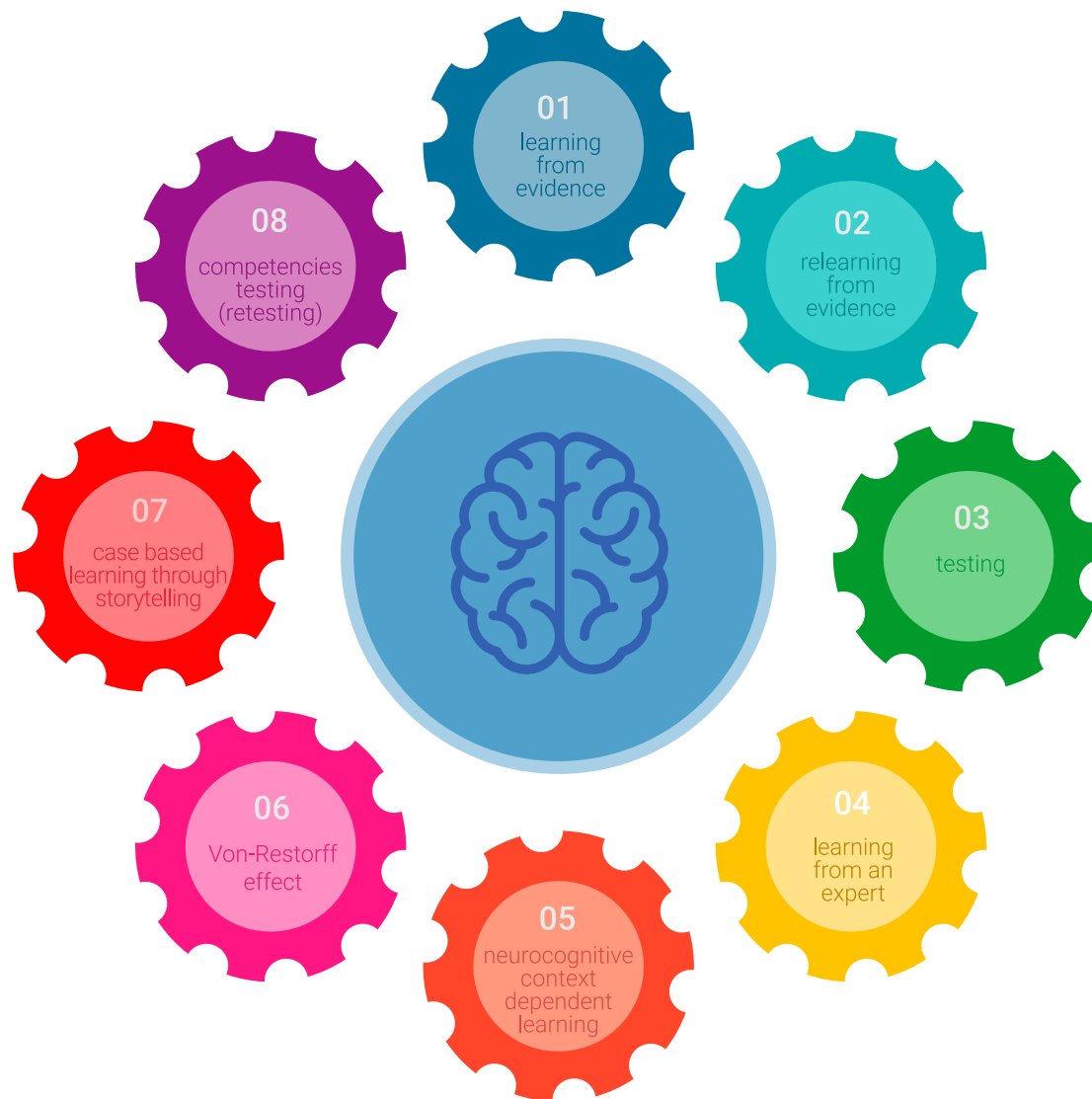
Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.



В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.

В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



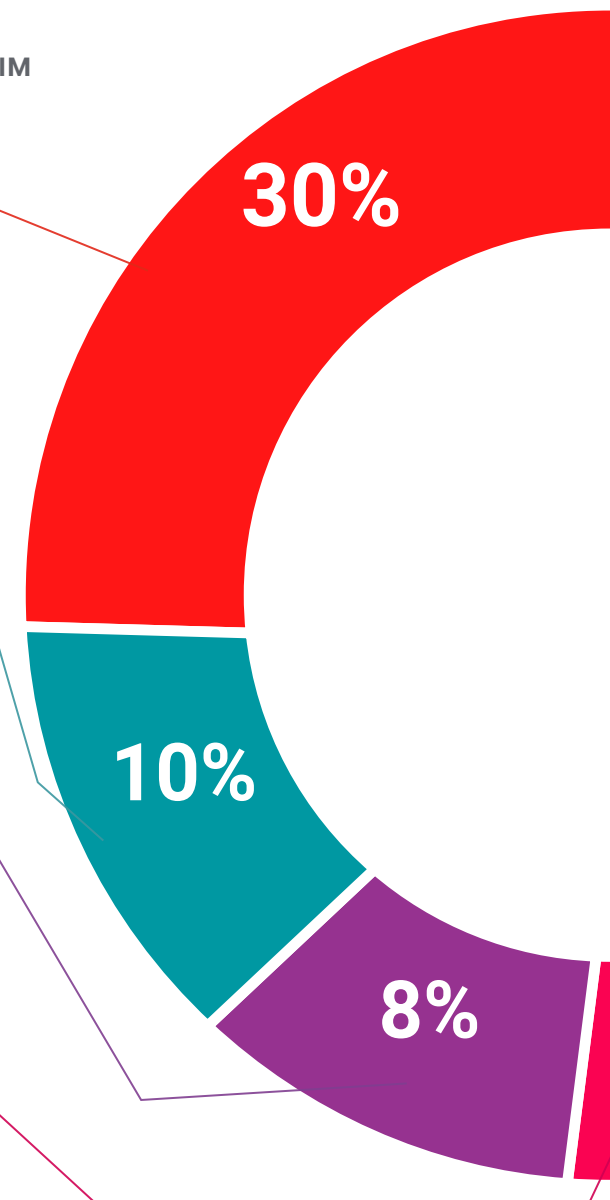
Практика навыков и компетенций

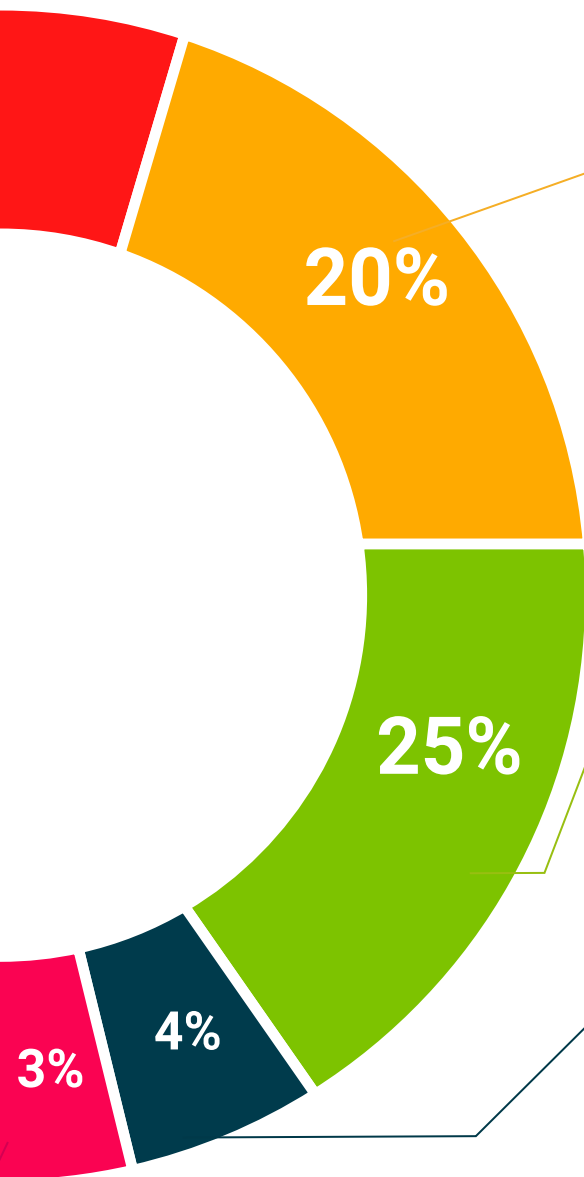
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



10

Квалификация

Данная Очно-заочная магистратура в области редакционного дизайна гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Очно-заочной магистратуры, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данная **Очно-заочная магистратура в области редакционного дизайна** содержит самую полную и современную программу на профессиональной и академической сцене.

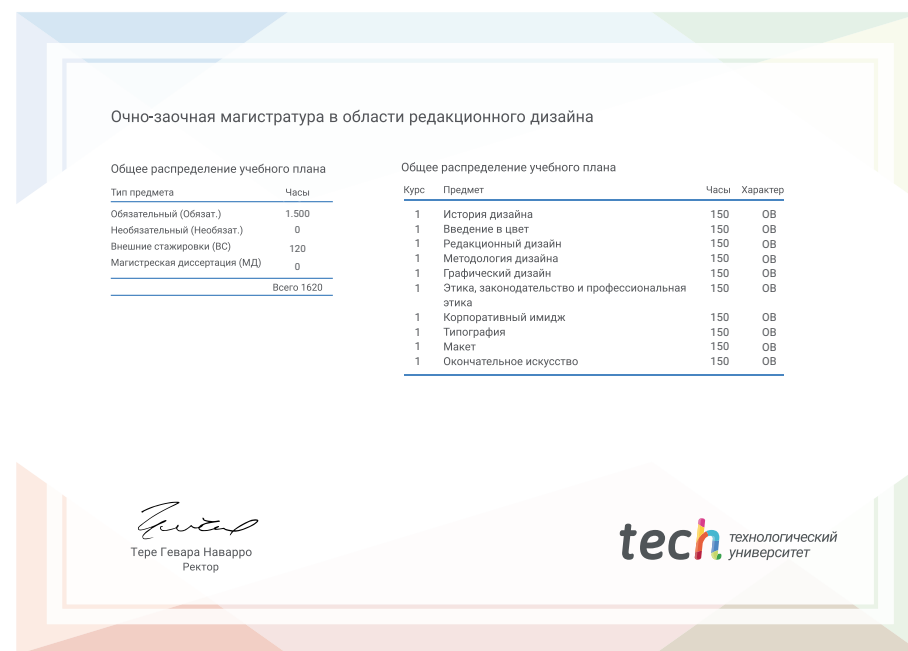
После прохождения аттестации студент получит по почте с подтверждением получения соответствующий Сертификат об окончании Очно-заочной магистратуры, выданный TECH.

В дополнение к диплому вы получите сертификат, а также справку о содержании программы. Для этого вам следует обратиться к своему академическому консультанту, который предоставит вам всю необходимую информацию.

Диплом: Очно-заочная магистратура в области редакционного дизайна

Формат: Очно-заочное обучение (онлайн + практика)

Продолжительность: 12 месяцев



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее время

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс

Языки

tech технологический
университет

Очно-заочная магистратура

Редакционный дизайн

Формат: Очно-заочное обучение (онлайн + практика)

Продолжительность: 12 месяцев

Учебное заведение: TECH Технологический университет

Очно-заочная магистратура Редакционный дизайн

