

# Курс профессиональной подготовки Предпринимательство в графическом дизайне



## Курс профессиональной подготовки Предпринимательство в графическом дизайне

- » Формат: **онлайн**
- » Продолжительность: **6 месяцев**
- » Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- » Режим обучения: **16ч./неделя**
- » Расписание: **по своему усмотрению**
- » Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-entrepreneurship](http://www.techitute.com/ru/design/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-graphic-entrepreneurship)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Структура и содержание

---

стр. 12

04

Методология

---

стр. 18

05

Квалификация

---

стр. 26

# 01

# Презентация

Работа фрилансером – один из самых интересных видов деятельности для графических дизайнеров. На данной программе обучения, специально созданной для профессионалов в этом секторе, вы приобретете необходимые навыки для уверенного и эффективного развития собственного бизнеса. С этой целью мы предлагаем возможность приобрести навыки специализированного профессионала в ходе обучения, которое обеспечит профессиональный, легко совмещающий обучение с работой или личной жизнью. Уникальная возможность для развития и карьерного роста.





“

*Высокоинтенсивное обучение, которое позволит вам использовать предпринимательство в графическом дизайне и изображения в ваших проектах с поддержкой лучших профессионалов в этом секторе”*

Данный Курс профессиональной подготовки в области предпринимательства в графическом дизайне был построен таким образом, чтобы предложить интересный, интерактивный и, прежде всего, высокоэффективный процесс обучения по всем вопросам, связанным с запуском собственного бизнес-проекта. Для этого предлагается ясный и непрерывный план обучения, который также на 100% совместим с другими обязанностями.

Благодаря эксклюзивной методологии данный Курс профессиональной подготовки познакомит вас со всеми особенностями предпринимательства, которые необходимы профессионалу, чтобы быть в курсе последних достижений и изучать меняющиеся явления этой формы коммуникации.

Поэтому в данном курсе будут рассмотрены аспекты, которые необходимо знать дизайнеру для планирования, разработки и завершения бизнес-проекта. Образовательный путь, который расширит ваши компетенции и поможет вам решить задачи, стоящие перед ведущим специалистом.

Курс профессиональной подготовки в области предпринимательства в графическом дизайне представлен как подходящий вариант для профессионала, который решает работать фрилансером, но также быть частью любой организации или компании. Интересный путь для профессионального развития, который поможет получить вам специальные знания в рамках этой учебной программы.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области предпринимательства в графическом дизайне** содержит самую полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Изучение большого количества практических кейсов, представленных экспертами
- ♦ 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

“

*Данная программа позволит вам усовершенствовать свои навыки и обновить знания в области предпринимательства в графическом дизайне”*

“

*Все необходимые знания для специалиста в области графического дизайна в этой области, собранные на Курсе профессиональной подготовки с высокой эффективностью, позволят оптимизировать ваши усилия с наилучшими результатами”*

Разработка данной программы направлена на практическое применение предлагаемого теоретического обучения. Благодаря самым эффективным системам обучения, проверенным методам, заимствованным из самых престижных университетов мира, вы сможете получить новые знания в исключительно практической форме. Таким образом, мы стремимся превратить ваши усилия в настоящие и актуальные навыки.

Наша онлайн-система — это еще одна сильная сторона нашего подхода к обучению. Благодаря интерактивной платформе, использующей преимущества последних технологических разработок, мы предлагаем вам самые современные виртуальные цифровые технологии обучения. Таким образом, мы можем предложить вам способ обучения, который полностью адаптируется к вашим потребностям, чтобы вы могли идеально совмещать обучение с вашей личной или профессиональной жизнью.

*Практическое и интенсивное обучение, которое даст вам все инструменты, необходимые для работы в этой области, в рамках специализированного и узконаправленного Курса профессиональной подготовки.*

*Это учебный курс, разработанный для того, чтобы вы могли сразу же применить полученные знания в своей повседневной практике.*

# 02

## Цели

Цель данного Курса профессиональной подготовки в области предпринимательства в графическом дизайне – предложить профессионалам полный способ приобретения знаний и навыков для профессиональной практики в этом секторе, с гарантией обучения у лучших и посредством учебного процесса, основанного на практике, которое позволит им дополнить свою специализацию необходимыми знаниями для выполнения своей работы с полной уверенностью и профессионализмом.



“

*Наша цель проста: помочь вам начать свой бизнес-проект в качестве графического дизайнера с помощью Курса профессиональной подготовки, который полностью совместим с вашей работой и личной жизнью”*



## Общая цель

---

- ♦ Изучить все аспекты работы с изображениями и графикой во всех типах средств массовой информации, в которых они могут быть использованы.

“

*Возможность, созданная для профессионалов, ищущих интенсивную и эффективную программу, чтобы сделать значительный шаг вперед в практике своей профессии”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. 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 2. Корпоративный имидж

- ◆ Понять основные понятия, которые являются частью коммуникационной политики организации: ее идентичность, ее культура, способы коммуникации, имидж, бренд, репутация и социальная ответственность
- ◆ Понять, какими стратегическими областями должен управлять графический дизайнер в коммуникативном процессе графической и визуальной идентичности брендов
- ◆ Изучить теоретико-практические инструменты и стратегии, способствующие управлению корпоративной и институциональной коммуникацией в организациях всех видов
- ◆ Узнать, как правильно выбрать метод организации информации и коммуникации для правильного использования бренда

- ◆ Исследовать и выявить наиболее значимые элементы компании-клиента, а также их потребности для создания коммуникационных стратегий и сообщений
- ◆ Разработать регламентированную систему основных графических стандартов, основанных на элементах визуальной идентичности/брендинга

### Модуль 3. Создание портфолио

- ◆ Создавать аудиовизуальные повествования с правильным применением критериев практичности и интерактивности
- ◆ Определять фигуру дизайнера на рынке труда
- ◆ Знать техники, методы, инструменты и сети для продвижения личной работы
- ◆ Разобраться в этических стандартах, которым необходимо следовать в профессиональной практике
- ◆ Уметь определять в себе сильные и слабые стороны
- ◆ Уметь экономически оценивать труд

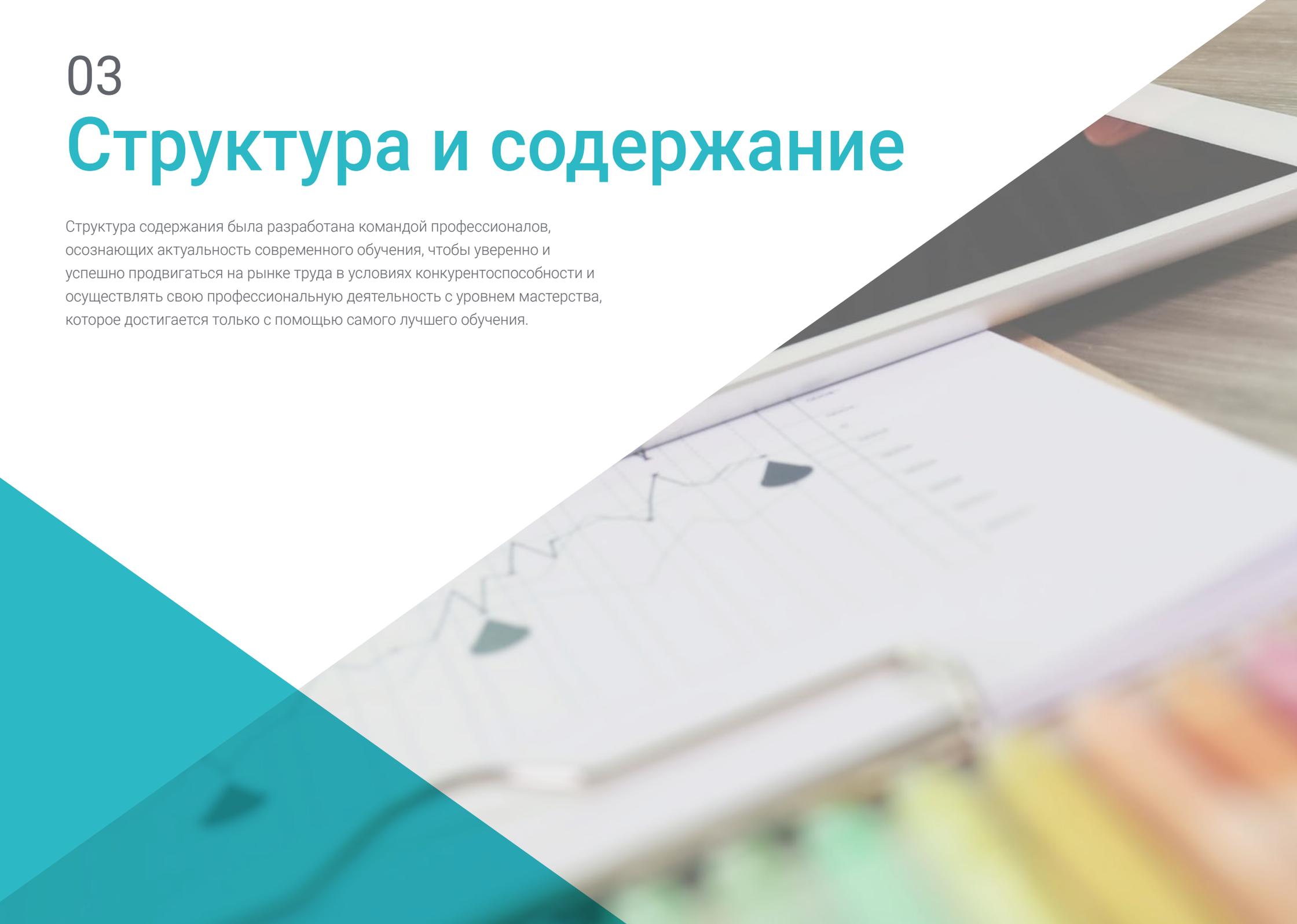
### Модуль 4. Этика, законодательство и деонтология

- ◆ Приобрести способность собирать и интерпретировать соответствующие данные для вынесения суждений, включающих размышления об этических, экологических и социальных проблемах
- ◆ Вести 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

03

# Структура и содержание

Структура содержания была разработана командой профессионалов, осознающих актуальность современного обучения, чтобы уверенно и успешно продвигаться на рынке труда в условиях конкурентоспособности и осуществлять свою профессиональную деятельность с уровнем мастерства, которое достигается только с помощью самого лучшего обучения.



““

*Данный Курс профессиональной подготовки  
содержит самую полную и современную  
программу на рынке”*

## Модуль 1. Методология дизайна

- 1.1. О методологии и дизайне
  - 1.1.1. Что такое методология дизайна?
  - 1.1.2. Различия между методом, методологией и техникой
  - 1.1.3. Виды методологических приемов
  - 1.1.4. Дедукция, индукция и абдукция
- 1.2. Введение в исследование дизайна
  - 1.2.1. Наследование научного метода
  - 1.2.2. Общие понятия о процессах исследования
  - 1.2.3. Основные этапы исследовательского процесса
  - 1.2.4. Временная шкала
- 1.3. Некоторые методологические предложения
  - 1.3.1. Предложения по новой методологии Бурдек Бернхард
  - 1.3.2. Системный подход Брюса Арчера для дизайнеров
  - 1.3.3. Интегрированный всеобъемлющий дизайн Виктора Папанека
  - 1.3.4. Метод проектирования Бруно Мунари
  - 1.3.5. Процесс творческого решения проблем Бернда Лёбаха
  - 1.3.6. Другие авторы и изложение других методов
- 1.4. Определение проблемы
  - 1.4.1. Выявление и анализ потребности
  - 1.4.2. Что такое бриф?
  - 1.4.3. Что должен содержать хороший бриф?
  - 1.4.4. Советы по подготовке брифа
- 1.5. Исследования для проекта
  - 1.5.1. Фоновое исследование
  - 1.5.2. Участие в проекте
  - 1.5.3. Изучение целевой аудитории
  - 1.5.4. Инструменты в исследовании целей
- 1.6. Конкурентная среда
  - 1.6.1. В отношении рынка
  - 1.6.2. Анализ конкуренции
  - 1.6.3. Ценностное предложение



- 1.7. Технико-экономическое обоснование (ТЭО)
    - 1.7.1. Социальная целесообразность. SWOT-анализ
    - 1.7.2. Техническая целесообразность
    - 1.7.3. Экономическая целесообразность
  - 1.8. Возможные решения *брифа*
    - 1.8.1. Эмоциональность в творческих процессах
    - 1.8.2. Дивергенция, трансформация и конвергенция
    - 1.8.3. Мозговой штурм, *брейнсторминг*
    - 1.8.4. Сравнение идей
  - 1.9. Постановка цели
    - 1.9.1. Общая цель
    - 1.9.2. Конкретные цели
    - 1.9.3. Технические цели
    - 1.9.4. Эстетические и коммуникативные цели
    - 1.9.5. Цели рынка
  - 1.10. Разработка идей
    - 1.10.1. *Обратная связь* на этапе разработки идеи
    - 1.10.2. Наброски
    - 1.10.3. Презентация идей
    - 1.10.4. Методы мониторинга и критическая оценка
  - 2.3. Корпоративный имидж
    - 2.3.1. Характеристики корпоративного имиджа
    - 2.3.2. Для чего нужен корпоративный имидж?
    - 2.3.3. Виды корпоративного имиджа
    - 2.3.4. Примеры
  - 2.4. Основные идентифицирующие признаки
    - 2.4.1. Название или *нейминг*
    - 2.4.2. Логотипы
    - 2.4.3. Монограммы
    - 2.4.4. Имаготипы
  - 2.5. Факторы запоминания личности
    - 2.5.1. Оригинальность
    - 2.5.2. Символическое значение
    - 2.5.3. Визуальная форма для восприятия
    - 2.5.4. Повторение
  - 2.6. Методология процесса создания бренда
    - 2.6.1. Изучение сектора и конкуренции
    - 2.6.2. *Бриф*, шаблон
    - 2.6.3. Определение стратегии и индивидуальности бренда. Значения
    - 2.6.4. Целевая аудитория
  - 2.7. Клиент
    - 2.7.1. Понимание, что представляет собой клиент
    - 2.7.2. Типологии клиентов
    - 2.7.3. Процесс совещания
    - 2.7.4. Важность знания клиента
    - 2.7.5. Определение бюджета
  - 2.8. Руководство по корпоративной идентичности
    - 2.8.1. Правила построения и применения бренда
    - 2.8.2. Корпоративная типография
    - 2.8.3. Корпоративные цвета
    - 2.8.4. Другие графические элементы
    - 2.8.5. Примеры корпоративных руководств
- ## Модуль 2. Корпоративный имидж
- 2.1. Идентичность
    - 2.1.1. Идея идентичности
    - 2.1.2. Зачем нужна идентичность?
    - 2.1.3. Типы личности
    - 2.1.4. Цифровая идентичность
  - 2.2. Корпоративная идентичность
    - 2.2.1. Определение. Зачем нужна корпоративная идентичность?
    - 2.2.2. Факторы, влияющие на корпоративную идентичность
    - 2.2.3. Компоненты корпоративной идентичности
    - 2.2.4. Коммуникация идентичности
    - 2.2.5. Корпоративная идентичность, *брендинг*, корпоративный имидж

- 2.9. Редизайн идентичности
  - 2.9.1. Причины выбора редизайна личности
  - 2.9.2. Управление изменением корпоративного стиля
  - 2.9.3. Передовой опыт. Визуальные рекомендации
  - 2.9.4. Халатность. Визуальные рекомендации
- 2.10. Проект идентичности бренда
  - 2.10.1. Презентация и объяснение проекта. Референсы
  - 2.10.2. *Brainstorming*. Анализ рынка
  - 2.10.3. Целевая аудитория, ценность бренда
  - 2.10.4. Первые идеи и наброски. Творческие приемы
  - 2.10.5. Создание проекта. Типографика и цвета
  - 2.10.6. Сдача и корректировка проектов

### Модуль 3. Создание портфолио

- 3.1. Портфолио
  - 3.1.1. Портфолио как ваше сопроводительное письмо
  - 3.1.2. Важность хорошего портфолио
  - 3.1.3. Ориентация и мотивация
  - 3.1.4. Практические советы
- 3.2. Характеристики и элементы
  - 3.2.1. Физический формат
  - 3.2.2. Цифровой формат
  - 3.2.3. Использование *мокапов*
  - 3.2.4. Распространенные ошибки
- 3.3. Цифровые платформы
  - 3.3.1. Сообщества непрерывного образования
  - 3.3.2. Социальные сети: *Twitter, Facebook, Instagram*
  - 3.3.3. Профессиональные социальные сети: *Linkedin, Infojobs*
  - 3.3.4. Портфели в облаке: *Behance*

- 3.4. Дизайнер в рабочей схеме
  - 3.4.1. Вакансии для дизайнера
  - 3.4.2. Дизайнерские агентства
  - 3.4.3. Графический дизайн для бизнеса
  - 3.4.4. Истории успеха
- 3.5. Как мне преподнести себя с профессиональной точки зрения?
  - 3.5.1. Идти в ногу со временем, постоянно перерабатывать
  - 3.5.2. Резюме и его важность
  - 3.5.3. Распространенные ошибки в резюме
  - 3.5.4. Как составить хорошее резюме?
- 3.6. Новый потребитель
  - 3.6.1. Восприятие ценности
  - 3.6.2. Определение вашей целевой аудитории
  - 3.6.3. Карта эмпатии
  - 3.6.4. Личные отношения
- 3.7. Мой личный бренд
  - 3.7.1. Предпринимательство: поиск смысла
  - 3.7.2. Преврати свою страсть в работу
  - 3.7.3. Экосистема вокруг твоей деятельности
  - 3.7.4. Бизнес-модель *Canvas*
- 3.8. Визуальная идентичность
  - 3.8.1. *Нейминг*
  - 3.8.2. Ценности бренда
  - 3.8.3. Основные вопросы
  - 3.8.4. *Мудборд*. Использование *Pinterest*
  - 3.8.5. Анализ визуальных факторов
  - 3.8.6. Анализ временных факторов

- 3.9. Этика и ответственность
  - 3.9.1. Этический декалог для практики дизайна
  - 3.9.2. Авторские права
  - 3.9.3. Дизайн и отказ от военной службы по соображениям совести
  - 3.9.4. "Хороший" дизайн
- 3.10. Цена за мою работу
  - 3.10.1. Нужны ли тебе деньги для жизни?
  - 3.10.2. Основы бухгалтерского учета для предпринимателей
  - 3.10.3. Типы расходов
  - 3.10.4. Твоя цена/час. Розничная цена

## Модуль 4. Этика, законодательство и деонтология

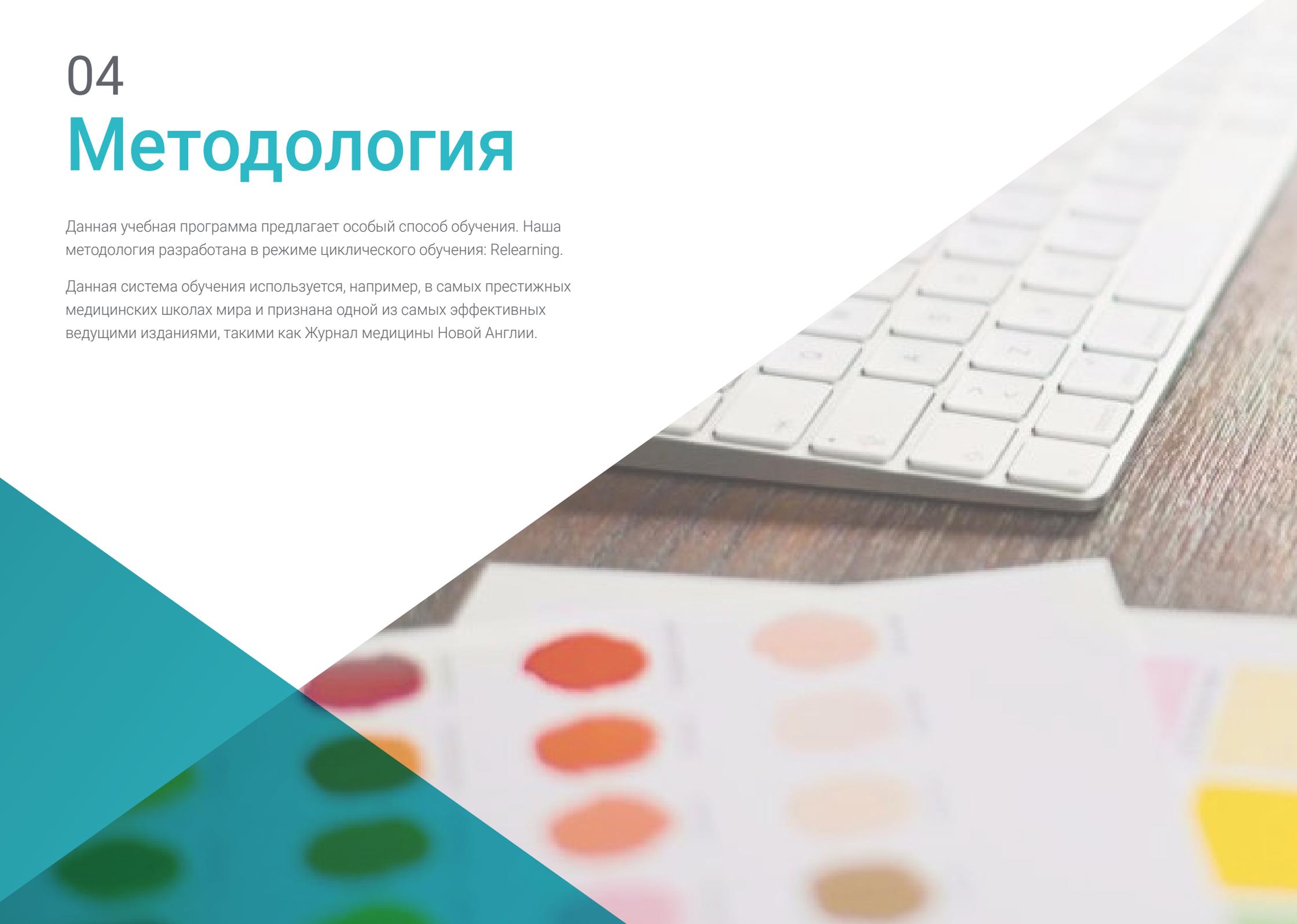
- 4.1. Этика, мораль, право и профессиональная деонтология
  - 4.1.1. Основные вопросы по этике. Некоторые моральные дилеммы
  - 4.1.2. Концептуальный анализ и этимологическое происхождение
  - 4.1.3. Различия между моралью и этикой
  - 4.1.4. Связь между этикой, моралью, правом и деонтологией
- 4.2. Интеллектуальная собственность
  - 4.2.1. Что такое интеллектуальная собственность?
  - 4.2.2. Виды интеллектуальной собственности
  - 4.2.3. Плагиат и нарушение авторских прав
  - 4.2.4. *Антикопирайт*
- 4.3. Практические аспекты современной этики
  - 4.3.1. Утилитаризм, консеквенциализм и деонтология
  - 4.3.2. Последовательные действия против действий по принципу
  - 4.3.3. Динамическая эффективность действий по принципам
- 4.4. Законодательство и мораль
  - 4.4.1. Концепция законодательства
  - 4.4.2. Концепция морали
  - 4.4.3. Связь между правом и моралью
  - 4.4.5. От справедливого к несправедливому на основе логических рассуждений
- 4.5. Профессиональное поведение
  - 4.5.1. Работа с клиентом
  - 4.5.2. Важность согласования условий и положений
  - 4.5.3. Клиенты не покупают дизайн
  - 4.5.4. Профессиональное поведение
- 4.6. Ответственность перед другими дизайнерами
  - 4.6.1. Конкурентоспособность
  - 4.6.2. Престиж профессии
  - 4.6.3. Влияние на другие профессии
  - 4.6.4. Отношения с другими коллегами. Критика
- 4.7. Социальные обязанности
  - 4.7.1. Инклюзивный дизайн и его значение
  - 4.7.2. Характеристики, которые необходимо принимать во внимание
  - 4.7.3. Изменение менталитета
  - 4.7.4. Примеры и ссылки
- 4.8. Ответственность перед окружающей средой
  - 4.8.1. Экодизайн. Почему это так важно?
  - 4.8.2. Характеристики устойчивого дизайна
  - 4.8.3. Экологические последствия
  - 4.8.4. Примеры и ссылки
- 4.9. Этические конфликты и принятие практических решений
  - 4.9.1. Ответственное поведение и практика на рабочем месте
  - 4.9.2. Передовой опыт для цифрового дизайнера
  - 4.9.3. Как разрешить конфликт интересов?
  - 4.9.4. Как обращаться с подарками
- 4.10. Свободные знания: лицензии *Creative Commons*
  - 4.10.1. Что они из себя представляют?
  - 4.10.2. Типы лицензий
  - 4.10.3. Симбология
  - 4.10.4. Конкретные виды использования

# 04

# 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.



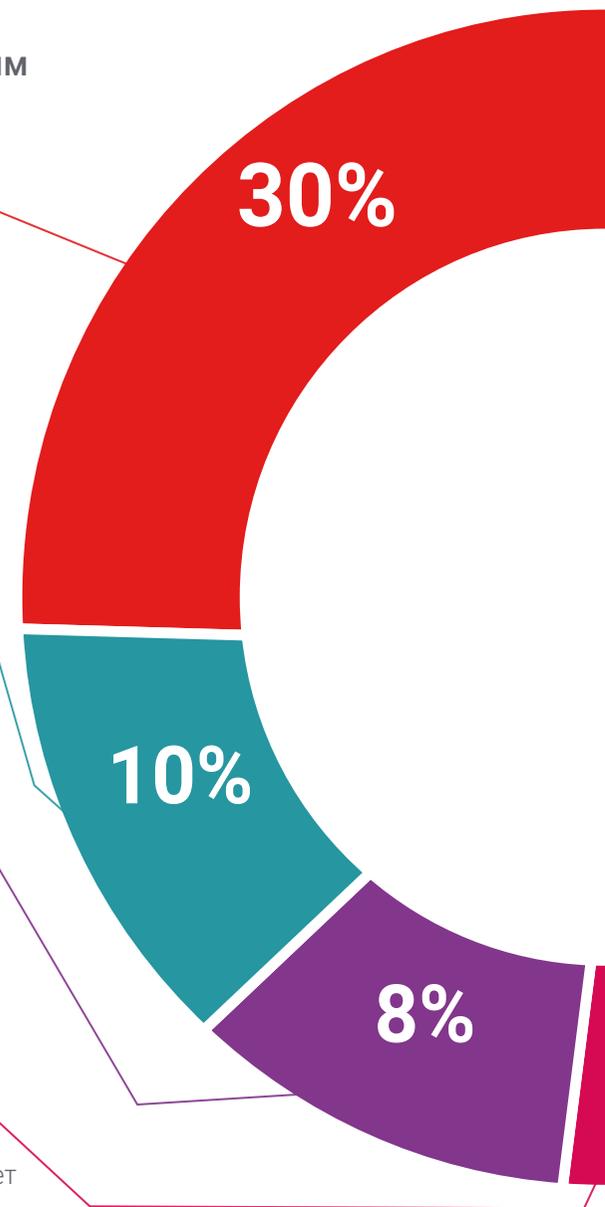
#### Практика навыков и компетенций

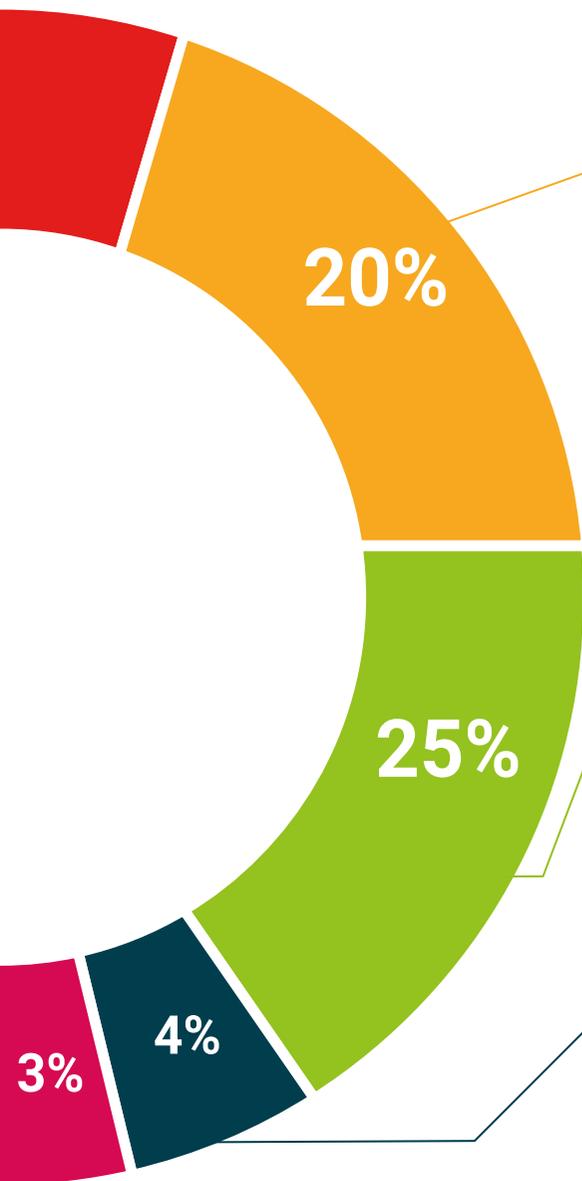
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



#### 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.



05

# Квалификация

Курс профессиональной подготовки в области Предпринимательство в графическом дизайне гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Курса профессиональной подготовки, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

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

Данный **Курс профессиональной подготовки в области Предпринимательство в графическом дизайне** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курс профессиональной подготовки в области Предпринимательство в графическом дизайне**

Количество учебных часов: **600 часов**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

**tech** технологический  
университет

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

Курс профессиональной  
подготовки

Предпринимательство  
в графическом дизайне

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Режим обучения: 16ч./неделя
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Курс профессиональной подготовки Предпринимательство в графическом дизайне

