

Специализированная магистратура Графический дизайн



Специализированная магистратура Графический дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techtitute.com/ru/design/professional-master-degree/master-graphic-design

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 32

06

Квалификация

стр. 40

01

Презентация

Графический дизайн требует от профессионала постоянного обновления знаний. Постоянное предложение новых технологий, программного обеспечения или приложений определяет не только способ работы, но и новые ожидания в отношении создаваемых графических продуктов, владения техническими аспектами и разработками. В этой комплексной программе мы собрали все знания, необходимые вам для того, чтобы стать лидером в этой профессии. Путь обучения, который приведет вас к разработке конкурентоспособных и качественных проектов в области графического дизайна.



“

Комплексное обучение, которое даст вам самые передовые знания в области графического дизайна, с изучением новых инструментов и эстетических тенденций современной профессиональной панорамы”

Специалист в области графического дизайна должен быть в курсе изменений, происходящих в сфере графической коммуникации. Влияние одних медиа на другие, различные комбинации медиа и новые графические продукты, включающие различные техники и подходы из других областей коммуникации - это знания, которые откроют новые направления мысли и работы.

В этом смысле наличие знаний во всех возможных аспектах работы - это окно в очень интересные возможности и пути для исследования.

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

Графический дизайн представлен как подходящий вариант для профессионала, который решает работать самостоятельно, но при этом быть частью какой-либо организации или компании. Интересное направление для профессионального развития, которое выиграет от специальных знаний, которые мы предоставляем вам в рамках этой программы.

Эта **Специализированная магистратура** в области графического дизайна содержит наиболее полную и современную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Изучение большого количества практических кейсов, представленных экспертами
- ♦ Графическое, схематичное и очень практичное содержание
- ♦ Новости 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



Специализированная магистратура, которая не только научит вас использовать инструменты графического дизайна, но и даст вам критерии, необходимые для принятия правильных творческих решений в вашей работе"

“

Все необходимые знания для работы в области графического дизайна собраны в высокоэффективной программе Специализированной магистратуры, которая позволит оптимизировать ваши усилия и добиться наилучших результатов”

Разработка данной программы направлена на практическое применение предлагаемого теоретического обучения. Благодаря наиболее эффективным системам обучения и 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 - еще одна сильная сторона нашего предложения. 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 сочетать обучение с вашей личной или профессиональной жизнью.

Все области, необходимые для создания совершенных графических произведений, будут разработаны в ясной и четкой форме, так что вы сможете усвоить их быстро и надолго.

Эта программа позволит вам усовершенствовать свои навыки и обновить знания в области графического дизайна.



02

Цели

Цель этой Специализированной магистратуры в области графического дизайна - предложить профессионалам полный способ приобретения современных знаний и навыков для работы в области графического дизайна. Благодаря форме обучения, основанной на практике, эта программа позволит вам завершить обучение с необходимыми знаниями для выполнения своей работы с полной уверенностью и профессионализмом.



“

Наша цель проста: помочь вам получить наиболее полное обновление знаний в области графического дизайна в рамках программы, полностью совместимой с вашими рабочими и личными обязанностями”



Общие цели

- ◆ Разработать полный проект графического дизайна
- ◆ Определить подходящие материалы для его разработки
- ◆ Определить идеальную технику для каждой ситуации графической коммуникации
- ◆ Осуществлять весь процесс создания произведений, адаптируя их к различным форматам

“

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





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
- ♦ Получать, 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. Введение в форму

- ♦ Понять природу подвижного изображения и графики, а также основные принципы композиции и структуры, которые формируют изображение, графику и звук во времени
- ♦ Применять пространственно-временные преобразования и эффекты с повествовательными намерениями для проектирования и реализации визуальных коммуникаций с четкой и конкретной целью
- ♦ Развивать пространственные навыки, анализируя формы, созданные в окружающей среде
- ♦ Понять важность формы при разработке более сложных процессов
- ♦ Визуально определять типы фигур и создавать из них новые
- ♦ Понимать и анализировать эмоциональный компонент, который приписывается определенным формам

Модуль 4. 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

- ♦ Создавать, 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 5. 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, 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 6. 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 7. 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 8. Создание портфолио

- ♦ Создавать аудиовизуальные повествования с правильным применением критериев юзабилити 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 собственный труд

Модуль 9. Этика, законодательство и профессиональная этика

- ◆ 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

Модуль 10. Типография

- ◆ Знать синтаксические принципы графического языка и применять его правила для ясного 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

03 Компетенции

Эта программа является высококачественным инструментом для специалиста в области графического дизайна. Ее интенсивная подготовка позволит вам работать во всех областях, связанных с этим сектором, с уверенностью эксперта в данной области.

Build your own
beautiful website

Browse our 1000s of templates and choose one

Start Now



Fully responsive and
mobile optimized

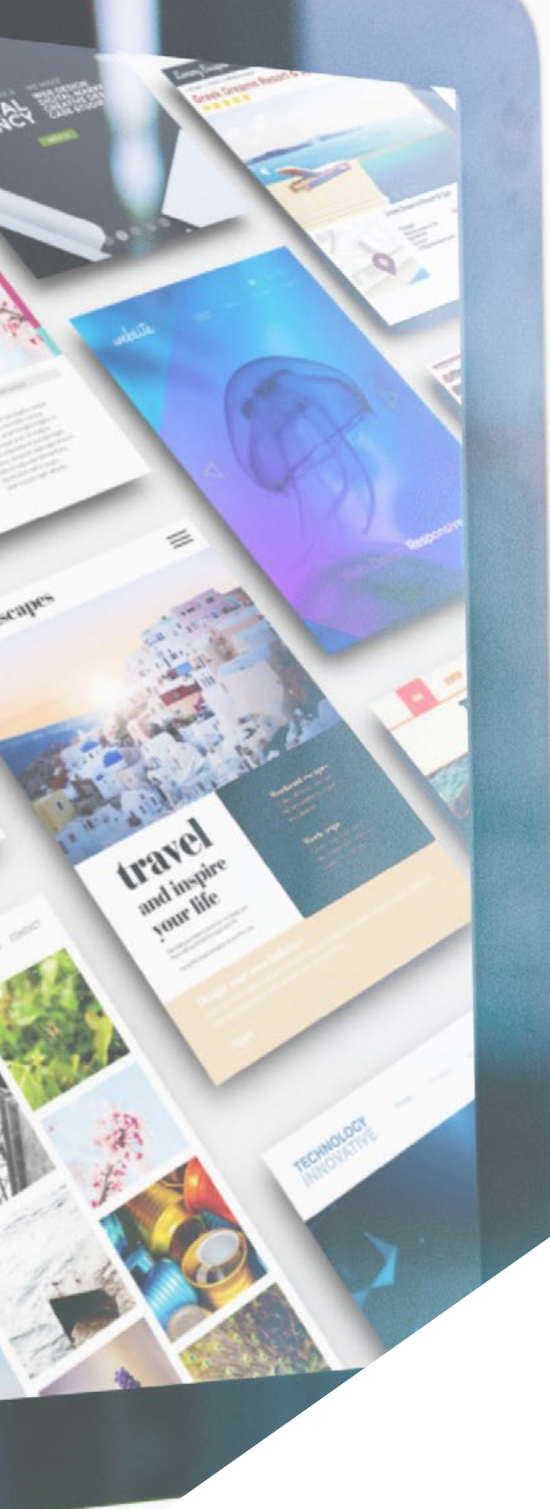


Design directly on
the cloud from
anywhere



Very easy to set up





“

Научитесь создавать высококачественные графические проекты, включая в свои проекты самые современные критерии с точки зрения достижения предложенных целей”



Общие профессиональные навыки

- ♦ Создавать полноценные графические проекты в любом коммуникативном контексте
- ♦ Проанализировать целесообразность различных подходов
- ♦ Эффективно воздействовать на целевую аудиторию
- ♦ Контролировать внутренние и внешние производственные процессы выпускаемых элементов

“

*Поступите на лучшую программу
Специализированной магистратуры
по графическому дизайну на
современной университетской сцене”*





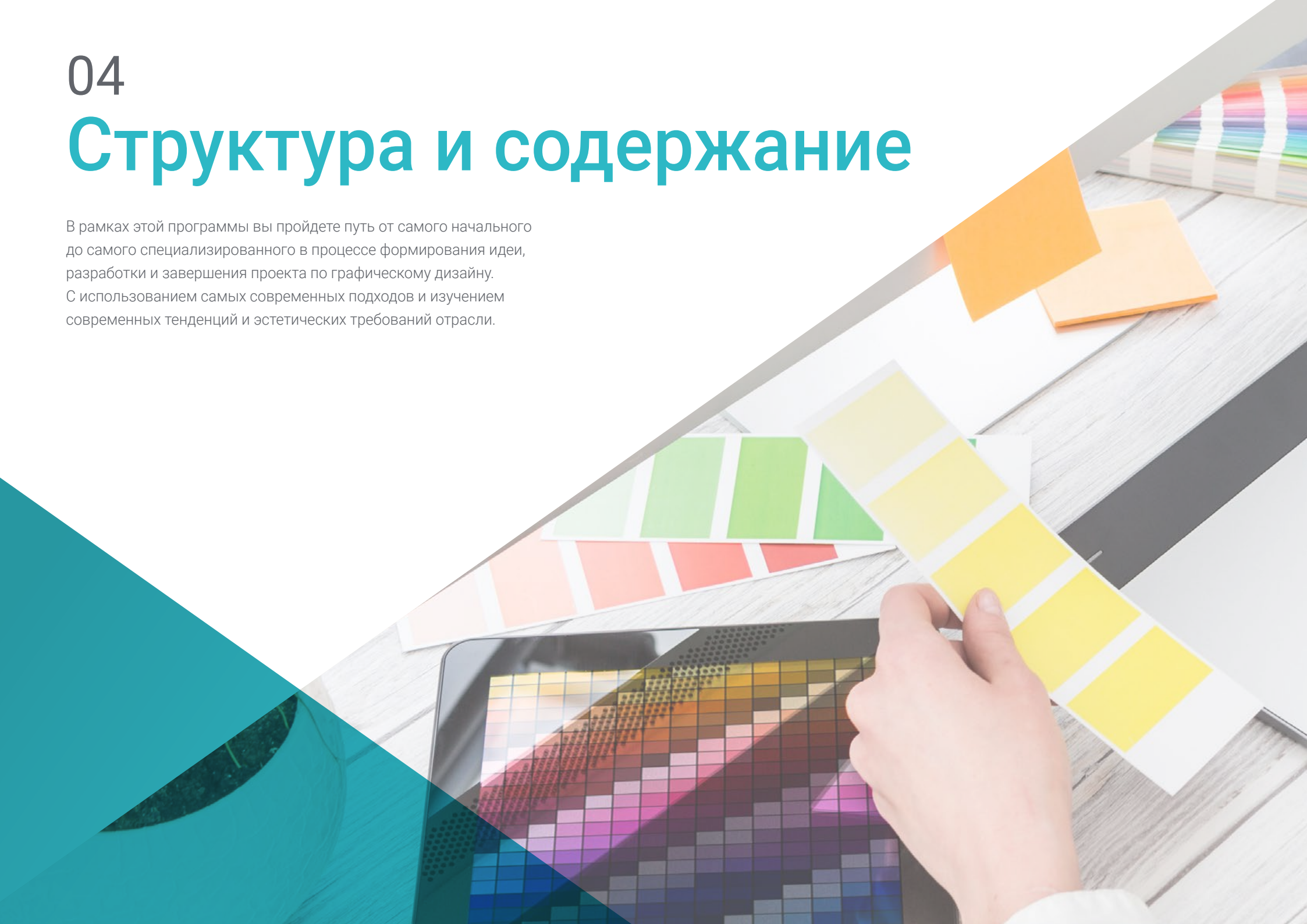
Профессиональные навыки

- ◆ Описывать различные исторические моменты графического дизайна
- ◆ Работать с цветами в их графическом применении
- ◆ Знать об использовании формы в графическом дизайне
- ◆ Работать в сфере редакционного дизайна
- ◆ Знать методологию, используемую в графическом дизайне
- ◆ Разрабатывать корпоративный имидж
- ◆ Создавать портфолио
- ◆ Знать профессиональную этику и этический кодекс
- ◆ Эффективно использовать различные шрифты

04

Структура и содержание

В рамках этой программы вы пройдете путь от самого начального до самого специализированного в процессе формирования идеи, разработки и завершения проекта по графическому дизайну. С использованием самых современных подходов и изучением современных тенденций и эстетических требований отрасли.



“

Все аспекты, которые графический дизайнер должен знать для успешной работы в своей области, собраны для вас в комплексной и эффективной программе, которая повысит вашу способность работать на самом высоком уровне”

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-е, 80-е и 90-е годы
 - 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. *Искусство и ремесла*. 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. High-Tech
 - 1.9.3. Минималистичный 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 тело 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. Творчество 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. Введение в форму

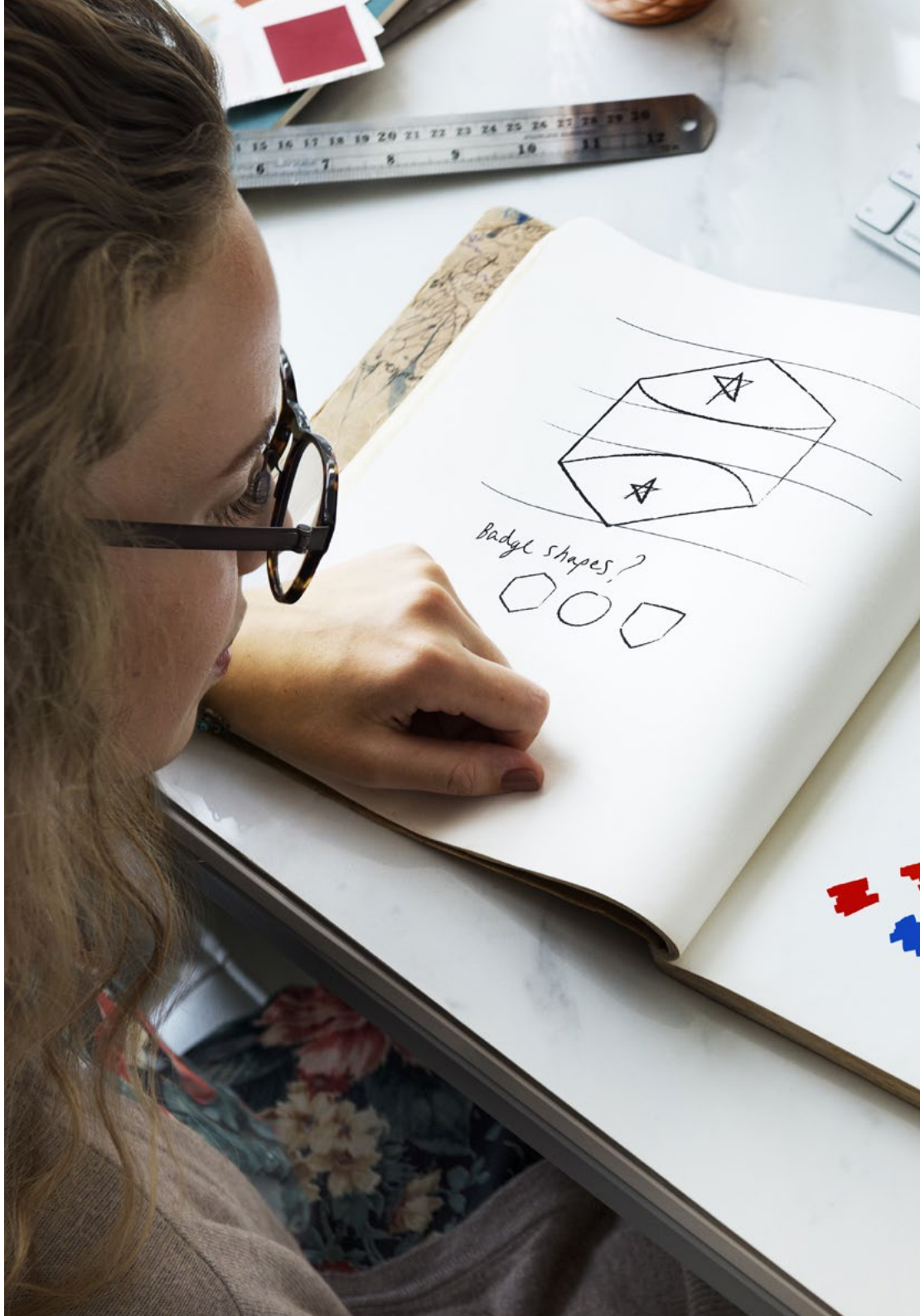
- 3.1. Форма
 - 3.1.1. Определение, что это такое?
 - 3.1.2. Качества и характеристики
 - 3.1.3. Контур, силуэт, фигура и профиль - аспекты одной и той же реальности
 - 3.1.4. Существенное представление
- 3.2. Типология формы. Эстетика функциональной формы
 - 3.2.1. Типы форм в зависимости от их происхождения
 - 3.2.2. Типы форм в зависимости от их конфигурации
 - 3.2.3. Типы формы в зависимости от их значения
 - 3.2.4. Типы форм в зависимости от их отношения к пространству
 - 3.2.5. Типы форм в зависимости от соотношения формы и фона
- 3.3. Первые графические формы
 - 3.3.1. Грифонаж
 - 3.3.2. Форма пятна
 - 3.3.3. Точка и линия
 - 3.3.4. Пробуждение творческого потенциала с помощью Хирамеки
 - 3.3.5. Форма хайку
- 3.4. Состав формы
 - 3.4.1. Открытая форма и закрытая форма
 - 3.4.2. Состав формальный, полуформальный и неформальный
 - 3.4.3. Симметрия
 - 3.4.4. Оси. Осевая и радиальная симметрия
- 3.5. Важность пропорции в форме
 - 3.5.1. Пропорция
 - 3.5.2. Золотой прямоугольник
 - 3.5.3. Шкала
 - 3.5.4. Типы шкалы
- 3.6. Исмос: практическое применение
 - 3.6.1. Кубизм
 - 3.6.2. Супрематизм
 - 3.6.3. Конструктивизм
 - 3.6.4. Дадаизм
- 3.7. Человек как мера
 - 3.7.1. Канон
 - 3.7.2. Различные каноны в человеческой фигуре
 - 3.7.3. Изображение человеческой фигуры в искусстве
 - 3.7.4. Эргономика
- 3.8. Визуальное восприятие и форма
 - 3.8.1. Визуальное восприятие
 - 3.8.2. Гештальт
 - 3.8.3. Визуальное мышление
 - 3.8.4. Взаимосвязь форм
- 3.9. Психология форм
 - 3.9.1. Круг
 - 3.9.2. Площадь
 - 3.9.3. Треугольник
 - 3.9.4. Другие формы
- 3.10. Введение в цифровую форму
 - 3.10.1. От аналогового к цифровому
 - 3.10.2. Положительная и отрицательная форма
 - 3.10.3. Повторение и осмысление
 - 3.10.4. Комбинирование методов

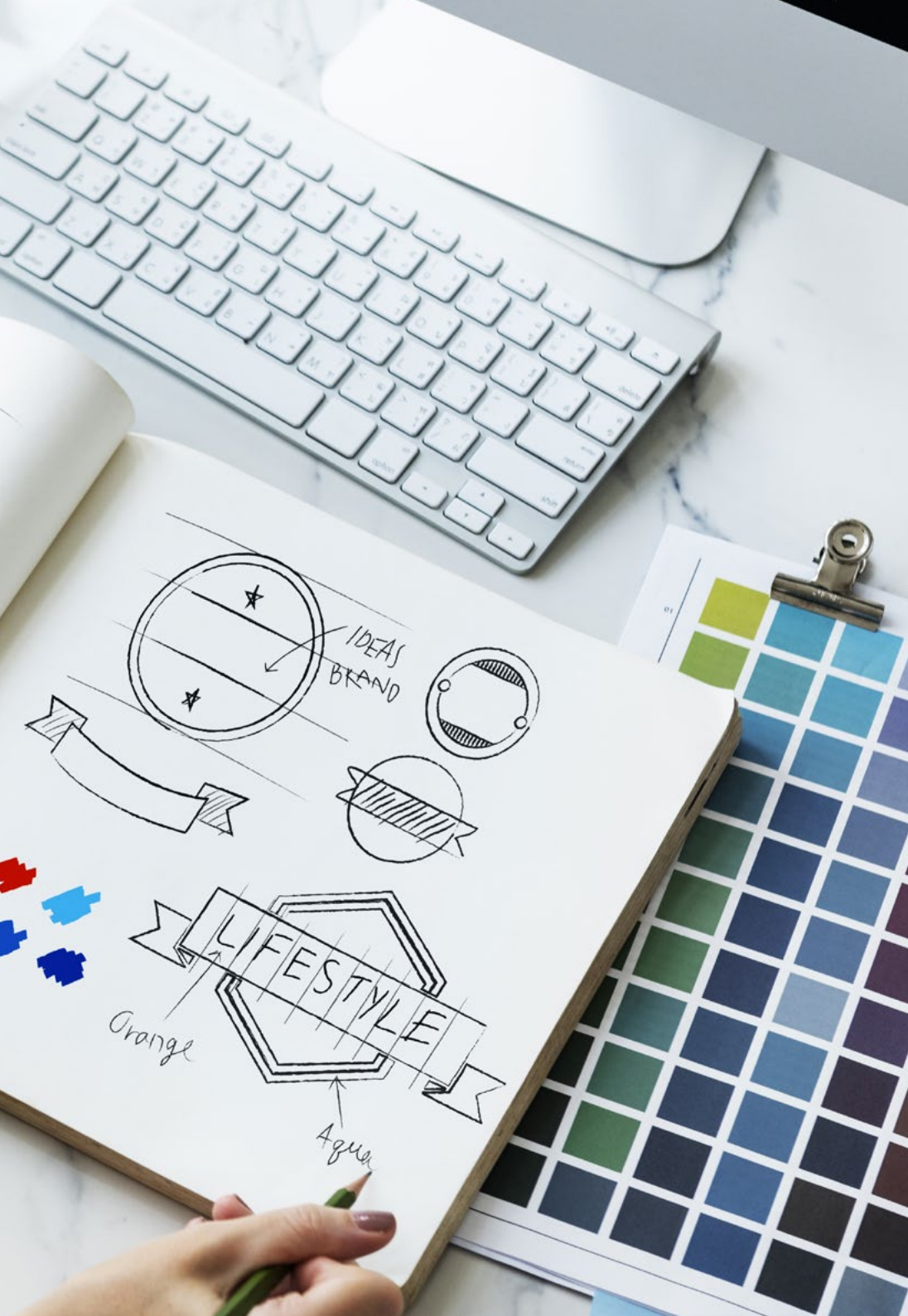
Модуль 4. Редакционный дизайн

- 4.1. Введение в редакционный дизайн
 - 4.1.1. Что такое редакционный дизайн?
 - 4.1.2. Виды публикаций в редакционном дизайне
 - 4.1.3. Редакционный дизайнер и его/ее компетенции
 - 4.1.4. Факторы в редакционном дизайне
- 4.2. История редакционного дизайна
 - 4.2.1. Исследование писательского труда. Книга в эпоху античности
 - 4.2.2. Революция Гутенберга
 - 4.2.3. Книжная лавка эпохи Средневековья (1520-1760)
 - 4.2.4. Вторая книжная революция (1760-1914)
 - 4.2.5. От 19 века до наших дней
- 4.3. Основы печатного и цифрового редакционного дизайна
 - 4.3.1. Формат
 - 4.3.2. Сетка
 - 4.3.3. Типография
 - 4.3.4. Цвет
 - 4.3.5. Графические элементы
- 4.4. Печатные издательские СМИ
 - 4.4.1. Сферы деятельности и форматы
 - 4.4.2. Книга и ее элементы: заголовки, рубрики, вводный текст, основной текст
 - 4.4.3. Обработка: фальцовка и переплет
 - 4.4.4. Печать
- 4.5. Цифровые издательские средства
 - 4.5.1. Цифровые публикации
 - 4.5.2. Аспекты формы в цифровых публикациях
 - 4.5.3. Наиболее используемые цифровые издания
 - 4.5.4. Платформы для цифровых публикаций
- 4.6. Введение в InDesign I: первые шаги
 - 4.6.1. Интерфейс и настройка рабочего пространства
 - 4.6.2. Панели, предпочтения и меню
 - 4.6.3. *Fat-Plan*
 - 4.6.4. Опции для создания новых документов и сохранения
- 4.7. Начало работы с InDesign II: более глубокое понимание инструмента
 - 4.7.1. Формат публикации
 - 4.7.2. Сетка в рабочей области
 - 4.7.3. Базовая сетка и ее важность
 - 4.7.4. Применение правил и создание инструкций. Режим отображения
 - 4.7.5. Панель и инструмент страницы. Главные страницы
 - 4.7.6. Работа со слоями
- 4.8. Управление цветом и изображениями в InDesign
 - 4.8.1. Образец палитры. Создание цветов и оттенков
 - 4.8.2. Инструмент "Пипетка"
 - 4.8.3. Градиенты
 - 4.8.4. Организация изображений и управление цветом
 - 4.8.5. Использование пуль и закрепленных объектов
 - 4.8.6. Создание и настройка таблицы
- 4.9. Текст в InDesign
 - 4.9.1. Текст: выбор шрифтов
 - 4.9.2. Текстовые рамки и их параметры
 - 4.9.3. Панель символов и панель абзацев
 - 4.9.4. Вставка сносок. Таблицы
- 4.10. Издательский проект
 - 4.10.1. Перечень редакционных дизайнеров: проекты
 - 4.10.2. Создание первого проекта в InDesign
 - 4.10.3. Какие элементы должны быть включены?
 - 4.10.4. Обдумывание идеи

Модуль 5. Методология дизайна

- 5.1. О методологии и дизайне
 - 5.1.1. Что такое методология дизайна?
 - 5.1.2. Различия между методом, методологией и техникой
 - 5.1.3. Виды методологических приемов
 - 5.1.4. Дедукция, индукция и абдукция
- 5.2. Введение в исследование дизайна
 - 5.2.1. Наследование научного метода
 - 5.2.2. Общие понятия о процессах исследования
 - 5.2.3. Основные этапы исследовательского процесса
 - 5.2.4. Временная шкала
- 5.3. Некоторые методологические предложения
 - 5.3.1. Предложения по новой методологии Бюрдэк Бернхард
 - 5.3.2. Системный подход Брюса Арчера для дизайнеров
 - 5.3.3. Интегрированный всеобъемлющий дизайн Виктора Папанека
 - 5.3.4. Метод проектирования Бруно Мунари
 - 5.3.5. Процесс творческого решения проблем Бернда Лёбаха
 - 5.3.6. Другие авторы и изложение других методов
- 5.4. Определение проблемы
 - 5.4.1. Выявление и анализ потребности
 - 5.4.2. Что такое бриф?
 - 5.4.3. Что должен содержать хороший бриф?
 - 5.4.4. Советы по подготовке брифа
- 5.5. Исследования для проекта
 - 5.5.1. Фоновое исследование
 - 5.5.2. Участие в проекте
 - 5.5.3. Изучение целевой аудитории
 - 5.5.4. Инструменты в исследовании целей





- 5.6. Конкурентная среда
 - 5.6.1. В отношении рынка
 - 5.6.2. Анализ конкуренции
 - 5.6.3. Ценностное предложение
- 5.7. Техничко-экономическое обоснование (ТЭО)
 - 5.7.1. Социальная целесообразность. SWOT-анализ
 - 5.7.2. Техническая целесообразность
 - 5.7.3. Экономическая целесообразность
- 5.8. Возможные решения брифа
 - 5.8.1. Эмоциональность в творческих процессах
 - 5.8.2. Дивергенция, трансформация и конвергенция
 - 5.8.3. Мозговой штурм, брейнсторминг
 - 5.8.4. Сравнение идей
- 5.9. Постановка цели
 - 5.9.1. Общая цель
 - 5.9.2. Конкретные цели
 - 5.9.3. Технические цели
 - 5.9.4. Эстетические и коммуникативные цели
 - 5.9.5. Цели рынка
- 5.10. Разработка идей
 - 5.10.1. Обратная связь на этапе разработки идеи
 - 5.10.2. Наброски
 - 5.10.3. Презентация идей
 - 5.10.4. Методы мониторинга и критическая оценка

Модуль 6. Графический дизайн

- 6.1. Введение в графический дизайн
 - 6.1.1. Что такое графический дизайн?
 - 6.1.2. Функции графического дизайна
 - 6.1.3. Области деятельности в графическом дизайне
 - 6.1.4. Значение графического дизайна
- 6.2. Графический дизайн как вид профессиональной деятельности
 - 6.2.1. Влияние технологий на развитие профессии
 - 6.2.2. Какую роль играет графический дизайнер?
 - 6.2.3. Профессиональные области
 - 6.2.4. Дизайнер как гражданин
- 6.3. Основные элементы
 - 6.3.1. Точка
 - 6.3.2. Линия
 - 6.3.3. Форма
 - 6.3.4. Текстура
 - 6.3.5. Пространство
- 6.4. Формальные элементы
 - 6.4.1. Контраст
 - 6.4.2. Баланс
 - 6.4.3. Пропорция
 - 6.4.4. Ритм
 - 6.4.5. Гармония
 - 6.4.6. Движение
 - 6.4.7. Единица
- 6.5. Ссылки на графический дизайн в 20 и 21 веках
 - 6.5.1. Графические дизайнеры, оставившие свой след в истории
 - 6.5.2. Самые влиятельные дизайнеры
 - 6.5.3. Графические дизайнеры сегодня
 - 6.5.4. Визуальные ссылки
- 6.6. Вывески
 - 6.6.1. Рекламный плакат
 - 6.6.2. Функции
 - 6.6.3. Плакаты 19 века
 - 6.6.4. Визуальные ссылки
- 6.7. Графический стиль
 - 6.7.1. Иконический язык и массовая культура
 - 6.7.2. Графический дизайн и его связь с искусством
 - 6.7.3. Графический стиль
 - 6.7.4. Дизайн - это не профессия, это стиль жизни
- 6.8. С улицы в агентство
 - 6.8.1. Дизайн как высший авангард
 - 6.8.2. Уличное искусство или *Street Art*
 - 6.8.3. Уличное искусство в рекламе
 - 6.8.4. Уличное искусство и брендинг
- 6.9. Наиболее используемые цифровые инструменты
 - 6.9.1. Adobe Lightroom
 - 6.9.2. Adobe Photoshop
 - 6.9.3. Adobe Illustrator
 - 6.9.4. Adobe InDesign
 - 6.9.5. CorelDRAW
- 6.10. Начало работы над дизайн-проектом
 - 6.10.1. Бриф
 - 6.10.2. Определение
 - 6.10.3. Обоснование
 - 6.10.4. Вовлечение
 - 6.10.5. Цели
 - 6.10.6. Методология

Модуль 7. Корпоративный имидж

- 7.1. Идентичность
 - 7.1.1. Идея идентичности
 - 7.1.2. Зачем нужна идентичность?
 - 7.1.3. Типы личности
 - 7.1.4. Цифровая идентичность
- 7.2. Фирменный стиль
 - 7.2.1. Определение. Зачем нужна корпоративная идентичность?
 - 7.2.2. Факторы, влияющие на корпоративную идентичность
 - 7.2.3. Компоненты корпоративной идентичности
 - 7.2.4. Коммуникация идентичности
 - 7.2.5. Корпоративная идентичность, *брендинг* и корпоративный имидж
- 7.3. Корпоративный имидж
 - 7.3.1. Характеристики корпоративного имиджа
 - 7.3.2. Для чего нужен корпоративный имидж?
 - 7.3.3. Виды корпоративного имиджа
 - 7.3.4. Примеры
- 7.4. Основные идентифицирующие признаки
 - 7.4.1. Название или *нейминг*
 - 7.4.2. Логотипы
 - 7.4.3. Монограммы
 - 7.4.4. Имаготипы
- 7.5. Факторы запоминания личности
 - 7.5.1. Оригинальность
 - 7.5.2. Символическое значение
 - 7.5.3. Визуальная форма для восприятия
 - 7.5.4. Повторение
- 7.6. Методология процесса создания бренда
 - 7.6.1. Изучение сектора и конкуренции
 - 7.6.2. *Бриф*, шаблон
 - 7.6.3. Определение стратегии и индивидуальности бренда. Значения
 - 7.6.4. Целевая аудитория
- 7.7. Клиент
 - 7.7.1. Понимание, что представляет собой клиент
 - 7.7.2. Типологии клиентов
 - 7.7.3. Процесс встречи
 - 7.7.4. Важность знания клиента
 - 7.7.5. Определение бюджета
- 7.8. Руководство по корпоративной идентичности
 - 7.8.1. Правила построения и применения бренда
 - 7.8.2. Корпоративная типография
 - 7.8.3. Корпоративные цвета
 - 7.8.4. Другие графические элементы
 - 7.8.5. Примеры корпоративных руководств
- 7.9. Редизайн идентичности
 - 7.9.1. Причины выбора редизайна личности
 - 7.9.2. Управление изменением корпоративного стиля
 - 7.9.3. Передовой опыт. Визуальные рекомендации
 - 7.9.4. Халатность. Визуальные рекомендации
- 7.10. Проект фирменного стиля
 - 7.10.1. Презентация и объяснение проекта. Референсы
 - 7.10.2. *Brainstorming*. Анализ рынка
 - 7.10.3. Целевая аудитория, ценность бренда
 - 7.10.4. Первые идеи и наброски. Творческие приемы
 - 7.10.5. Создание проекта. Типографика и цвета
 - 7.10.6. Сдача и корректировка проектов

Модуль 8. Создание портфолио

- 8.1. Портфолио
 - 8.1.1. Портфолио как ваше сопроводительное письмо
 - 8.1.2. Важность хорошего портфолио
 - 8.1.3. Ориентация и мотивация
 - 8.1.4. Практические советы
- 8.2. Характеристики и элементы
 - 8.2.1. Физический формат
 - 8.2.2. Цифровой формат
 - 8.2.3. Использование мокапов
 - 8.2.4. Распространенные ошибки
- 8.3. Цифровые платформы
 - 8.3.1. Сообщества непрерывного образования
 - 8.3.2. Социальные сети: *Twitter, Facebook, Instagram*
 - 8.3.3. Профессиональные социальные сети: *Linkedin, Infojobs*
 - 8.3.4. Портфели в облаке: *Behance*
- 8.4. Дизайнер в рабочей схеме
 - 8.4.1. Вакансии для дизайнера
 - 8.4.2. Дизайнерские агентства
 - 8.4.3. Графический дизайн для бизнеса
 - 8.4.4. Истории успеха
- 8.5. Как мне преподнести себя с профессиональной точки зрения?
 - 8.5.1. Идти и в ногу со временем, постоянно перерабатывать
 - 8.5.2. Резюме и его важность
 - 8.5.3. Распространенные ошибки в резюме
 - 8.5.4. Как составить хорошее резюме?
- 8.6. Новый потребитель
 - 8.6.1. Восприятие ценности
 - 8.6.2. Определение вашей целевой аудитории
 - 8.6.3. Карта эмпатии
 - 8.6.4. Личные отношения
- 8.7. Мой личный бренд
 - 8.7.1. Предпринимательство: поиск смысла
 - 8.7.2. Преврати свою страсть в работу
 - 8.7.3. Экосистема вокруг твоей деятельности
 - 8.7.4. Бизнес-модель Canvas
- 8.8. Визуальная идентичность
 - 8.8.1. *Нейминг*
 - 8.8.2. Ценности бренда
 - 8.8.3. Основные вопросы
 - 8.8.4. Мудборд. Использование Pinterest
 - 8.8.5. Анализ визуальных факторов
 - 8.8.6. Анализ временных факторов
- 8.9. Этика и ответственность
 - 8.9.1. Этический декалог для практики дизайна
 - 8.9.2. Авторские права
 - 8.9.3. Дизайн и отказ от военной службы по соображениям совести
 - 8.9.4. "Хороший" дизайн
- 8.10. Цена за мою работу
 - 8.10.1. Нужны ли тебе деньги для жизни?
 - 8.10.2. Основы бухгалтерского учета для предпринимателей
 - 8.10.3. Типы расходов
 - 8.10.4. Твоя цена/час. Розничная цена

Модуль 9. Этика, законодательство и профессиональная этика

- 9.1. Этика, мораль, право и профессиональная деонтология
 - 9.1.1. Основные вопросы по этике. Некоторые моральные дилеммы
 - 9.1.2. Концептуальный анализ и этимологическое происхождение
 - 9.1.3. Различия между моралью и этикой
 - 9.1.4. Связь между этикой, моралью, правом и деонтологией
- 9.2. Интеллектуальная собственность
 - 9.2.1. Что такое интеллектуальная собственность?
 - 9.2.2. Виды интеллектуальной собственности
 - 9.2.3. Плагиат и нарушение авторских прав
 - 9.2.4. Антикопирайт
- 9.3. Практические аспекты современной этики
 - 9.3.1. Утилитаризм, консеквенциализм и деонтология
 - 9.3.2. Последовательные действия против действий по принципу
 - 9.3.3. Динамическая эффективность действий по принципам
- 9.4. Законодательство и мораль
 - 9.4.1. Концепция законодательства
 - 9.4.2. Концепция морали
 - 9.4.3. Связь между правом и моралью
 - 9.4.4. От справедливого к несправедливому на основе логических рассуждений
- 9.5. Профессиональное поведение
 - 9.5.1. Работа с клиентом
 - 9.5.2. Важность согласования условий и положений
 - 9.5.3. Клиенты не покупают дизайн
 - 9.5.4. Профессиональное поведение
- 9.6. Ответственность перед другими дизайнерами
 - 9.6.1. Конкурентоспособность
 - 9.6.2. Престиж профессии
 - 9.6.3. Влияние на другие профессии
 - 9.6.4. Отношения с другими коллегами. Критика
- 9.7. Социальные обязанности
 - 9.7.1. Инклюзивный дизайн и его значение
 - 9.7.2. Характеристики, которые необходимо принимать во внимание
 - 9.7.3. Изменение менталитета
 - 9.7.4. Примеры и ссылки
- 9.8. Ответственность перед окружающей средой
 - 9.8.1. Экодизайн. Почему это так важно?
 - 9.8.2. Характеристики устойчивого дизайна
 - 9.8.3. Экологические последствия
 - 9.8.4. Примеры и ссылки
- 9.9. Этические конфликты и принятие практических решений
 - 9.9.1. Ответственное поведение и практика на рабочем месте
 - 9.9.2. Передовой опыт для цифрового дизайнера
 - 9.9.3. Как разрешить конфликт интересов?
 - 9.9.4. Как обращаться с подарками?
- 9.10. Свободные знания: Лицензии *Creative Commons*
 - 9.10.1. Что они из себя представляют?
 - 9.10.2. Типы лицензий
 - 9.10.3. Симбология
 - 9.10.4. Конкретные виды использования

Модуль 10. Типография

- 10.1. Введение в типографию
 - 10.1.1. Что такое типография?
 - 10.1.2. Роль типографии в графическом дизайне
 - 10.1.3. Последовательность, контраст, форма и контрформа
 - 10.1.4. Взаимосвязь и различия между типографией, каллиграфией и надписями
- 10.2. Множественное происхождение письменности
 - 10.2.1. Идеографическое письмо
 - 10.2.2. Финикийский алфавит
 - 10.2.3. Римский алфавит
 - 10.2.4. Каролингская реформация
 - 10.2.5. Современный латинский алфавит
- 10.3. Зарождение типографии
 - 10.3.1. Печатный станок, новая эра. Ранние типографы
 - 10.3.2. Промышленная революция: литография
 - 10.3.3. Модернизм: зарождение коммерческой типографии
 - 10.3.4. Авангардисты
 - 10.3.5. Межвоенный период
- 10.4. Роль школ дизайна в типографии
 - 10.4.1. Баухаус
 - 10.4.2. Герберт Байер
 - 10.4.3. Гештальтпсихология
 - 10.4.4. Швейцарская школа
- 10.5. Актуальная типография
 - 10.5.1. 1960-1970 годы, предвестники восстания
 - 10.5.2. Постмодернизм, деконструктивизм и технология
 - 10.5.3. Куда движется типография?
 - 10.5.4. Шрифты, отвечающие современным тенденциям



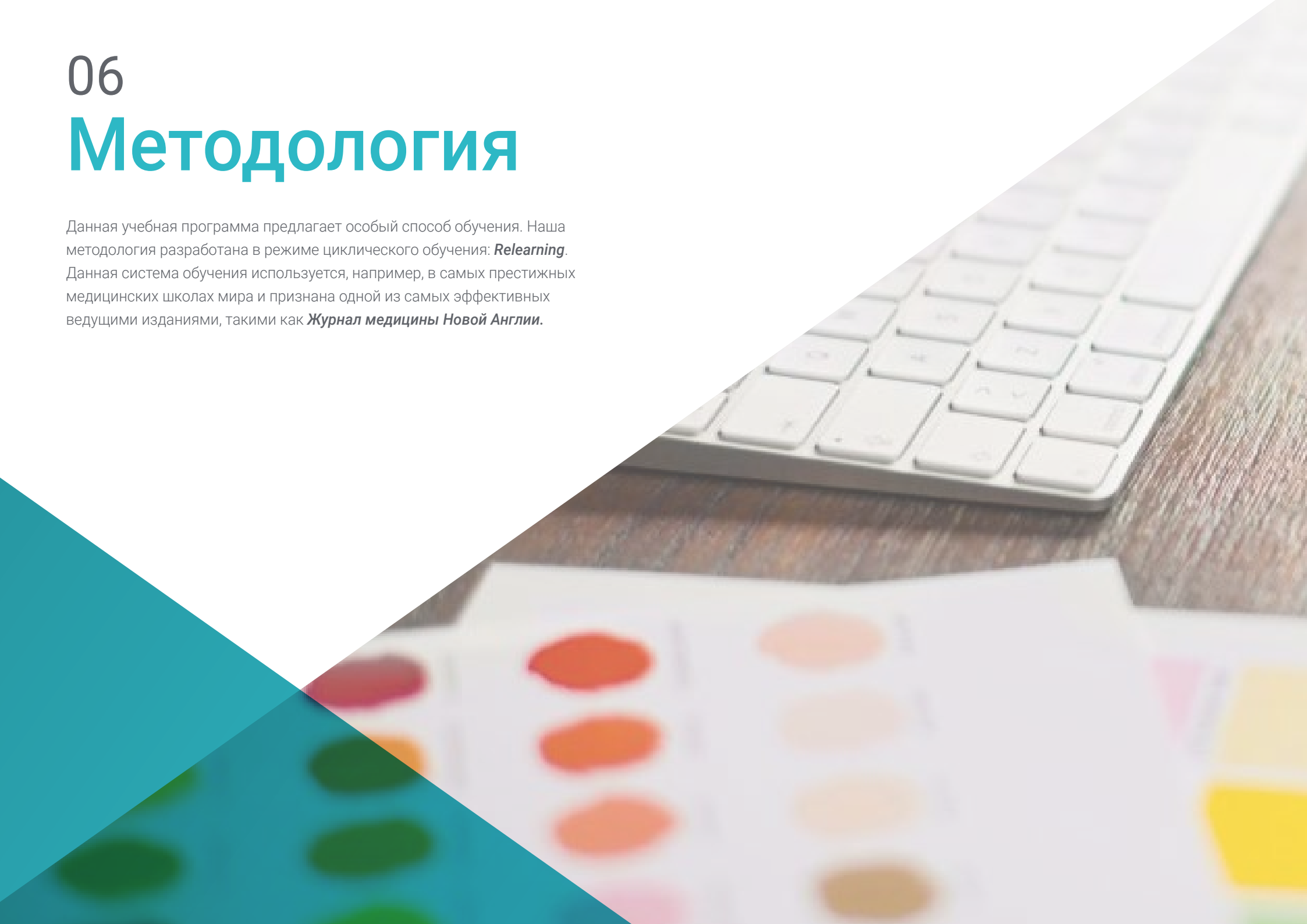


- 10.6. Типографская форма I
 - 10.6.1. Анатомия письма
 - 10.6.2. Измерения и атрибуты типа
 - 10.6.3. Семейства шрифтов
 - 10.6.4. Верхний регистр, нижний регистр и маленькие прописные буквы
 - 10.6.5. Разница между типографией, шрифтом и семейством шрифтов
 - 10.6.6. Филе, линии и геометрические элементы
- 10.7. Типографская форма II
 - 10.7.1. Комбинация шрифтов
 - 10.7.2. Форматы шрифтов (*PostScript-TrueType-OpenType*)
 - 10.7.3. Лицензии шрифтов
 - 10.7.4. Кто должен покупать лицензию, клиент или дизайнер?
- 10.8. Вычитка. Составление текста
 - 10.8.1. Расстояние между буквами. *Трекинг* и *кернинг*
 - 10.8.2. Пространство между словами. *Четырехугольник*
 - 10.8.3. Расстояние между строками
 - 10.8.4. Основная часть текста
 - 10.8.5. Атрибуты текста
- 10.9. Рисунок букв
 - 10.9.1. Творческий процесс
 - 10.9.2. Традиционные и цифровые материалы
 - 10.9.3. Использование графического планшета и *iPad*
 - 10.9.4. Цифровая типография: контуры и растровые изображения
- 10.10. Типографские плакаты
 - 10.10.1. Каллиграфия как основа для рисования букв
 - 10.10.2. Как сделать эффектную верстку?
 - 10.10.3. Визуальные ссылки
 - 10.10.4. Этап создания эскизов
 - 10.10.5. Проект

06

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 удерживать 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.



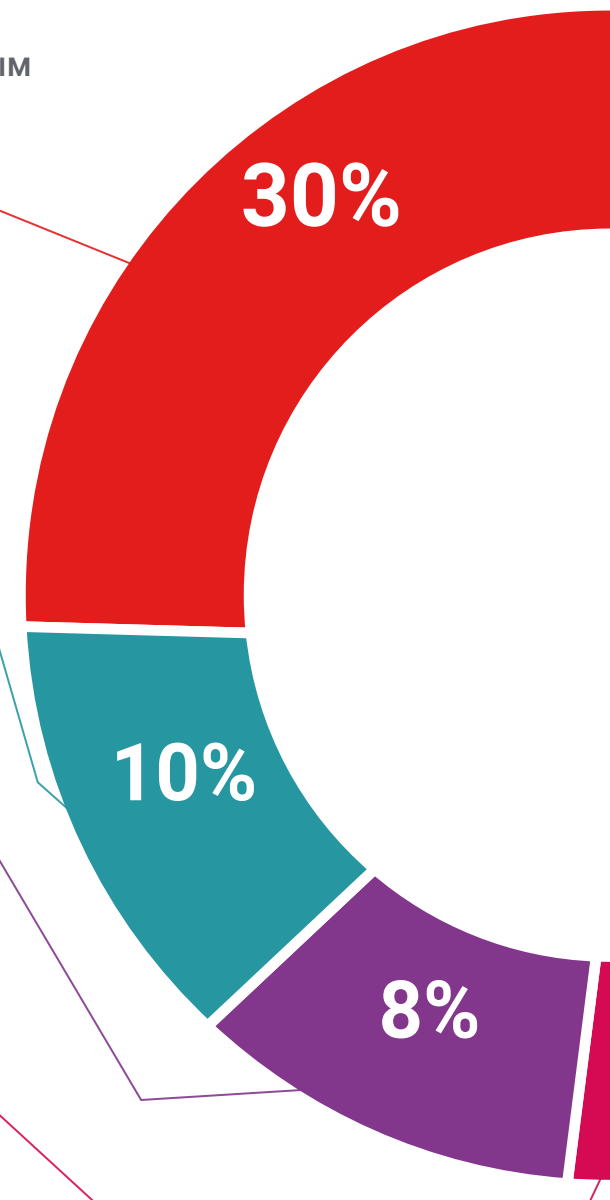
Практика навыков и компетенций

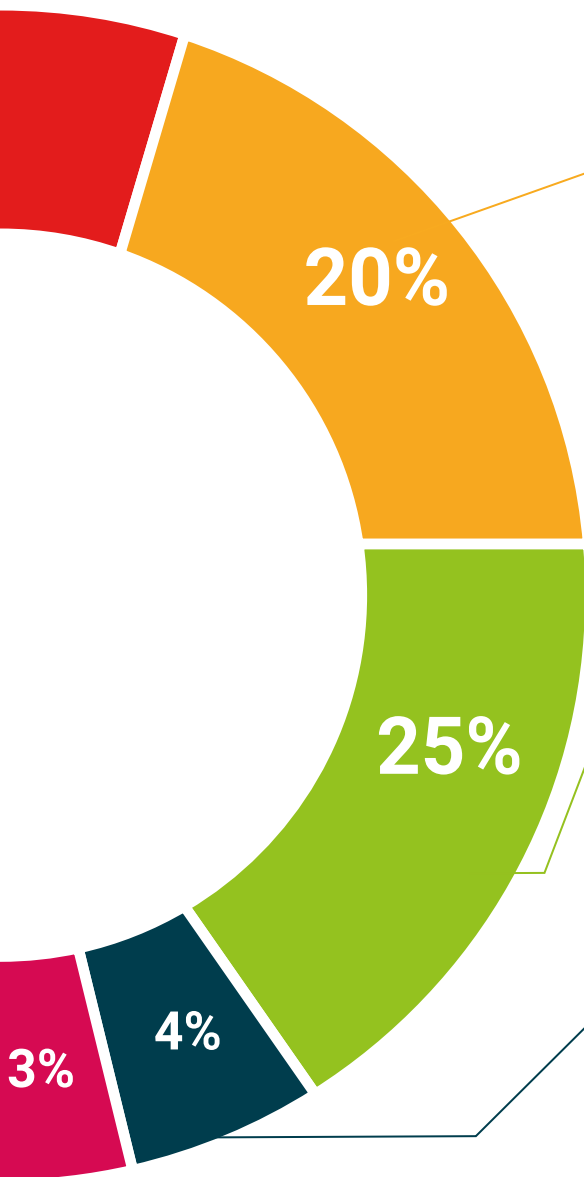
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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.



06

Квалификация

Специализированная магистратура в области графического дизайна гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TESH Технологическим университетом.



“

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

Данная **Специализированная магистратура в области графического дизайна** содержит самую полную и современную программу на рынке.

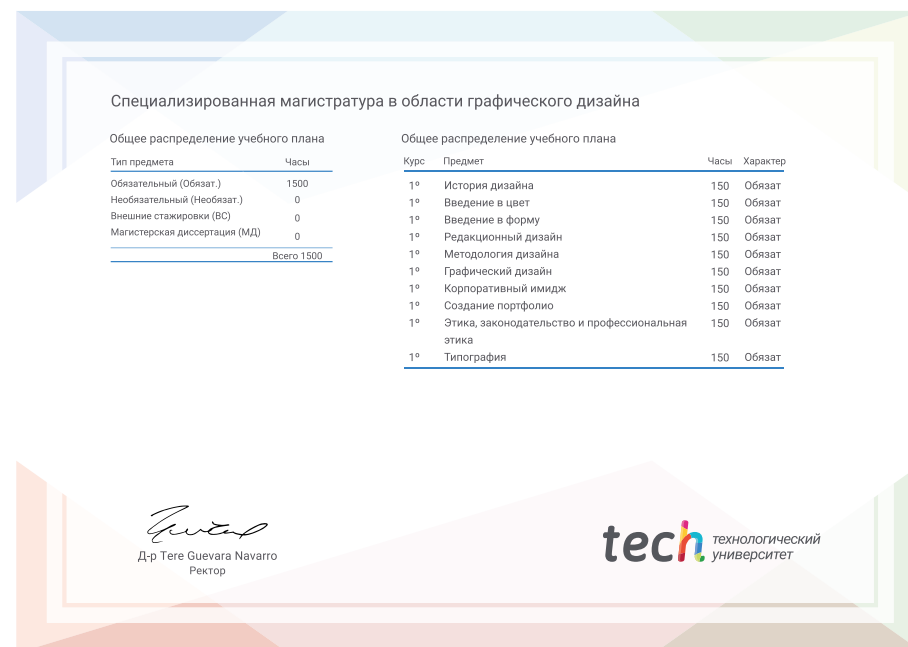
После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области графического дизайна**

Формат: **онлайн**

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 Качество

Веб обучение Инновации

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический
университет

Специализированная
магистратура

Графический дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная
магистратура
Графический дизайн

reSign