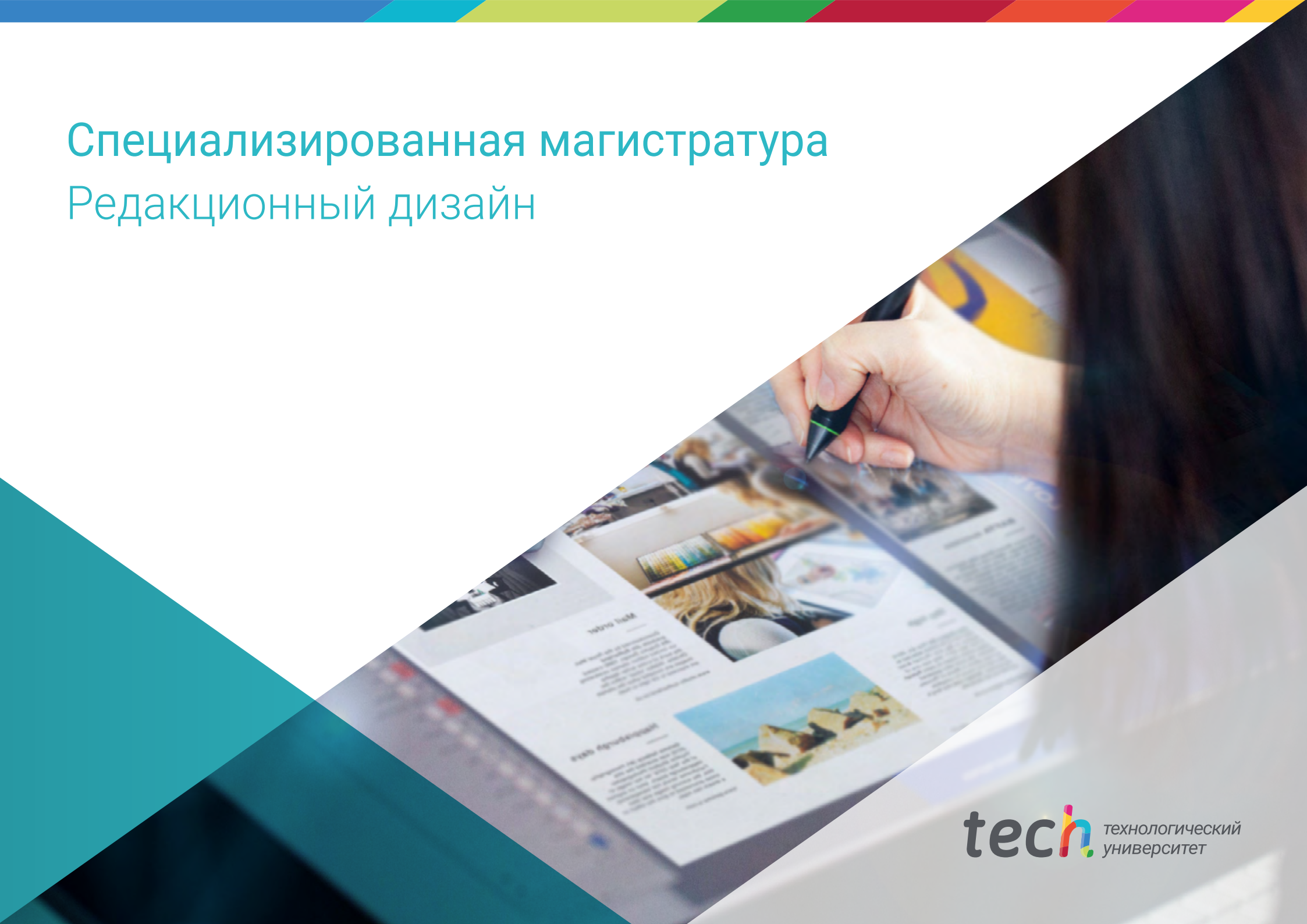
Специализированная магистратура

Редакционный дизайн



tech технологический университет

tech технологический университет

Специализированная магистратура

Редакционный 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-editorial-design

Оглавление

01 Презентация — стр. 4

02 Цели — стр. 8

03 Компетенции — стр. 14

04 Руководство курса — стр. 18

05 Структура и содержание — стр. 22

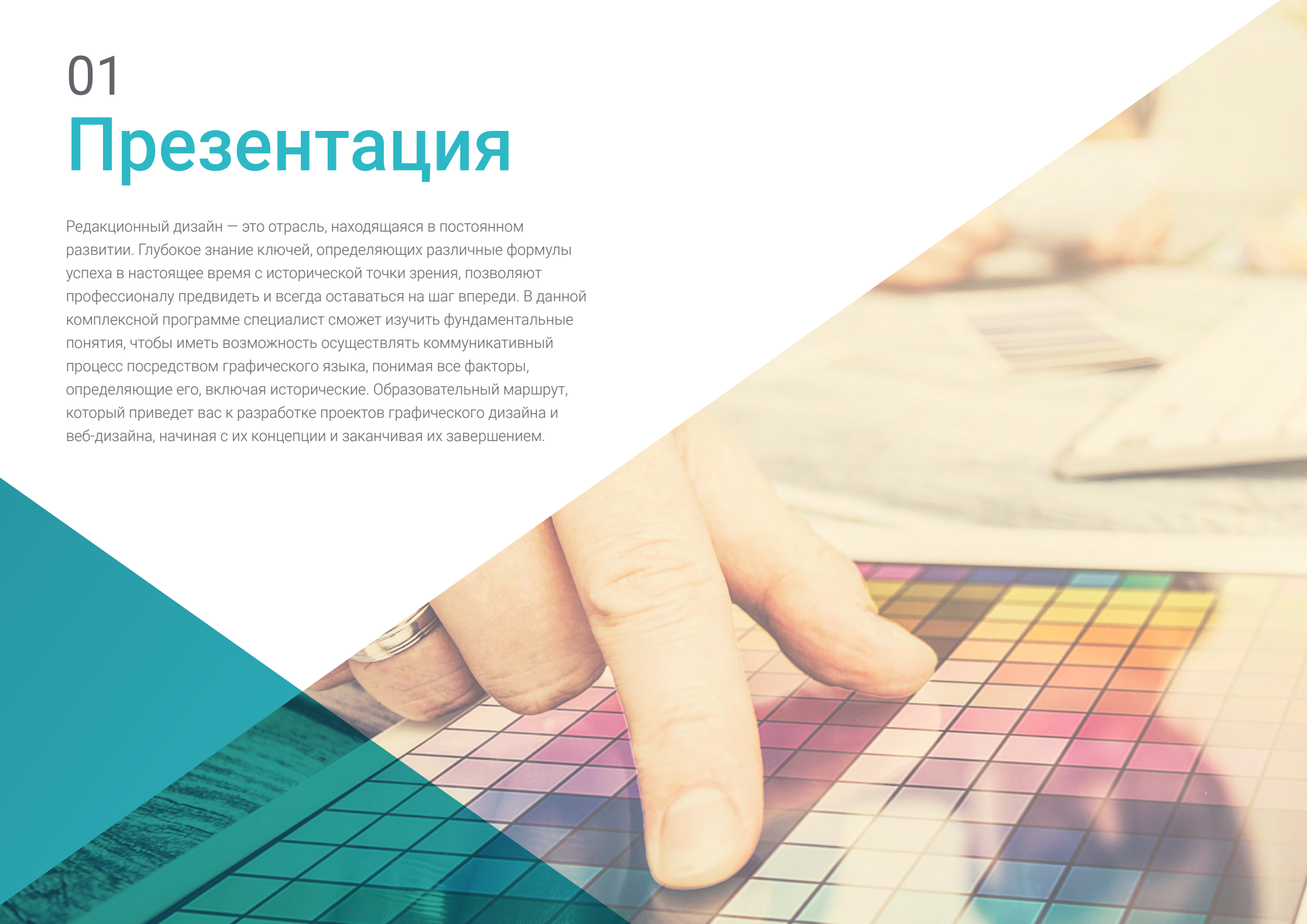
06 Методология — стр. 34

07 Квалификация — стр. 42

01

Презентация

Редакционный дизайн — это отрасль, находящаяся в постоянном развитии. Глубокое знание ключей, определяющих различные формулы успеха в настоящее время с исторической точки зрения, позволяют профессионалу предвидеть и всегда оставаться на шаг впереди. В данной комплексной программе специалист сможет изучить фундаментальные понятия, чтобы иметь возможность осуществлять коммуникативный процесс посредством графического языка, понимая все факторы, определяющие его, включая исторические. Образовательный маршрут, который приведет вас к разработке проектов графического дизайна и веб-дизайна, начиная с их концепции и заканчивая их завершением.



Комплексная программа, которая позволит вам работать в различных областях редакционного дизайна, обладая конкретными знаниями о факторах, которые влияют и определяют успех издания"

Все дизайнеры должны начинать свою профессиональную деятельность с глубокого знания истории дизайна, что позволит им понять, как возникли современные тенденции и каковы механизмы, позволяющие дизайну быть успешным и актуальным в конкретный социальный, культурный или исторический момент.

Это понятие общей культуры будет перенесено на территорию аудиовизуального обучения. Профессионалу графического дизайна необходимо знать аудиовизуальные явления, которые движутся в тех же парадигмах, что и графическая коммуникация. 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 плане наличие знаний во всех возможных аспектах работы — это окно возможностей и очень интересные пути для исследований.

Поэтому в данном курсе будут рассмотрены аспекты, которые необходимо знать дизайнеру для планирования, разработки и завершения любого графического проекта. Образовательный маршрут, 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 профессионального развития, в котором вам пригодятся специальные знания, предоставляемые TECH Технологическим университетом.

Данная **Специализированная магистратура в области Редакционный дизайн** содержит самую полную и современную образовательную 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
- Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет

Данная программа позволит вам усовершенствовать свои навыки и обновить знания в области редакционного дизайна"

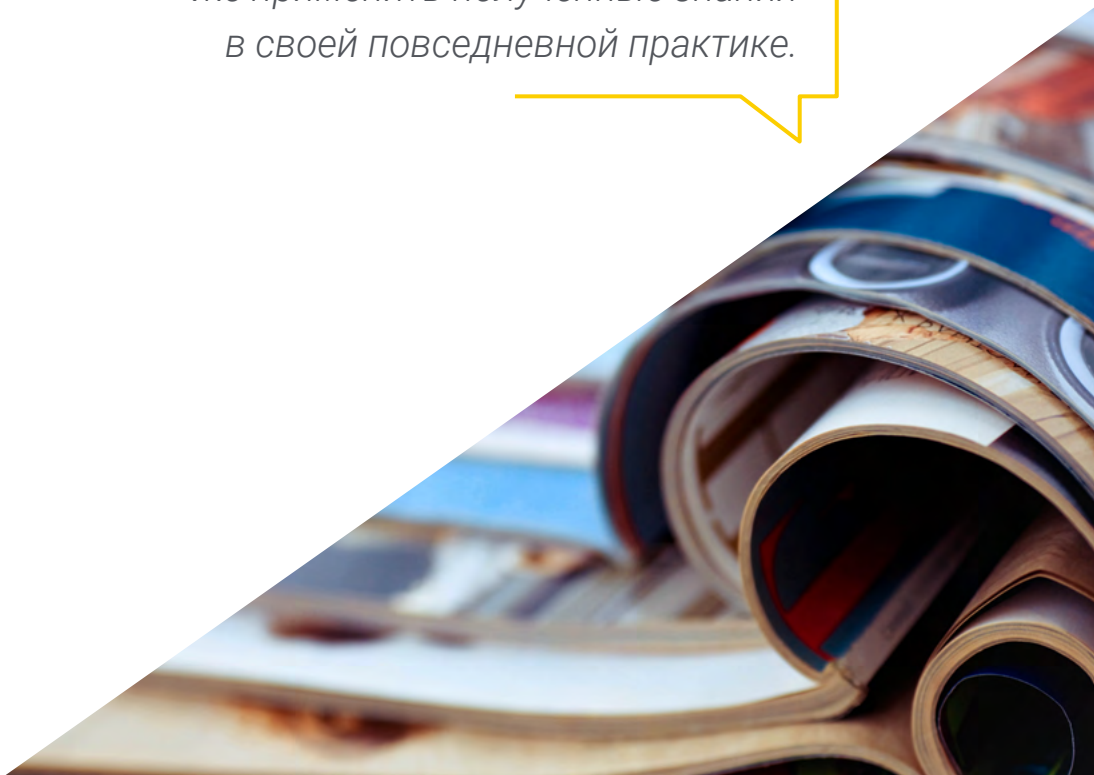
Всесторонний анализ культурных и эстетических явлений, влияющих на критерии создания графической коммуникации"

Практическое и интенсивное обучение, которое даст вам все инструменты в создании идей, разработке и создании любого графического проекта, необходимые для работы в этой области.

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

Разработка этой программы сосредоточена на практике предлагаемого теоретического обучения посредством наиболее эффективных систем обучения и противопоставления методов, заимствованных из самых престижных университетов мира. Профессионал сможет получить новые знания исключительно практическим путем, таким образом, TECH Технологический университет стремится преобразовать их усилия в реальные и непосредственные компетенции.

Онлайн-система - еще одна из сильных сторон образовательного предложения. Благодаря интерактивной платформе, использующей преимущества последних технологических разработок, TECH Технологический университет предлагает вам самые интерактивные цифровые инструменты. Поэтому университет предлагает метод обучения, полностью адаптированный к вашим потребностям, чтобы вы могли идеально сочетать это обучение с вашей личной или профессиональной жизнью.



02

Цели

Цель данной Специализированной магистратуры в области редакционного дизайна - предложить специалистам полный способ приобретения знаний и навыков для профессиональной практики в этом секторе посредством обучения, основанного на практике, что позволит вам закончить учебную программу с необходимыми знаниями для выполнения своей работы с полной уверенностью и профессионализмом.

Наша цель проста: предоставить вам наиболее полное обновление знаний по методам и современным тенденциям в области редакционного дизайна в рамках Специализированной магистратуры, которая полностью совместима с вашей работой и личными обязанностями"

Общие цели

- Создать графическую разработку
- Определить подходящие материалы для его разработки
- Определить идеальную технику для каждой ситуации графической коммуникации
- Осуществлять весь процесс создания произведений, адаптируя их к различным форматам
- Применить окончательное художественное оформление

Включите в свою специализацию знание самых передовых инструментов в области редакционного дизайна и привнесите в свою работу в этой сфере все передовые технологии, необходимые для того, чтобы конкурировать на передовых позициях"

Конкретные цели

Модуль 1. История дизайна

- Обладать базовыми знаниями в области гуманитарных и социальных наук, чтобы иметь возможность планировать будущие исследований 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 задачам цифрового дизайна
- Понять развитие дизайна на протяжении всей истории как интеграцию различных дисциплин: искусства, современной культуры, философии, социологии, истории медиа в цифровом дизайне, лингвистики и семиотики
- 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, 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

- 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 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 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

Модуль 9. Макетирование

- Создавать дизайн редакционных публикаций с учетом графического набора и его элементов
- Знать задачи верстальщика 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 художественное оформление и подготовка к печати

- Знать специфическую терминологию, техники и языки, применяемые в процессах дизайна: системы допечатной подготовки и печати, цифровые и мультимедийные средства
- Знать системы печати, чтобы иметь возможность оценить, какая из них является лучшей альтернативой, когда речь идет о физической форме графического проекта
- Знать альтернативные варианты печати, которые подчиняются принципам устойчивого развития, и использовать их в процессе разработки дизайн-проекта с нуля
- 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

03

Компетенции

Данная программа в области редакционного дизайна была создана как инструмент высокого уровня подготовки для профессионалов Интенсивная специализация подготовит студента к тому, чтобы он/она мог(ла) работать во всех областях, связанных с этим сектором, с уверенностью эксперта в данной области.

Приобретите практические навыки работы и навыки принятия критических решений, необходимые для создания качественных и профессионально интересных графических работ"

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

Присоединяйтесь к лучшей программе по редакционному дизайну на современной университетской сцене"

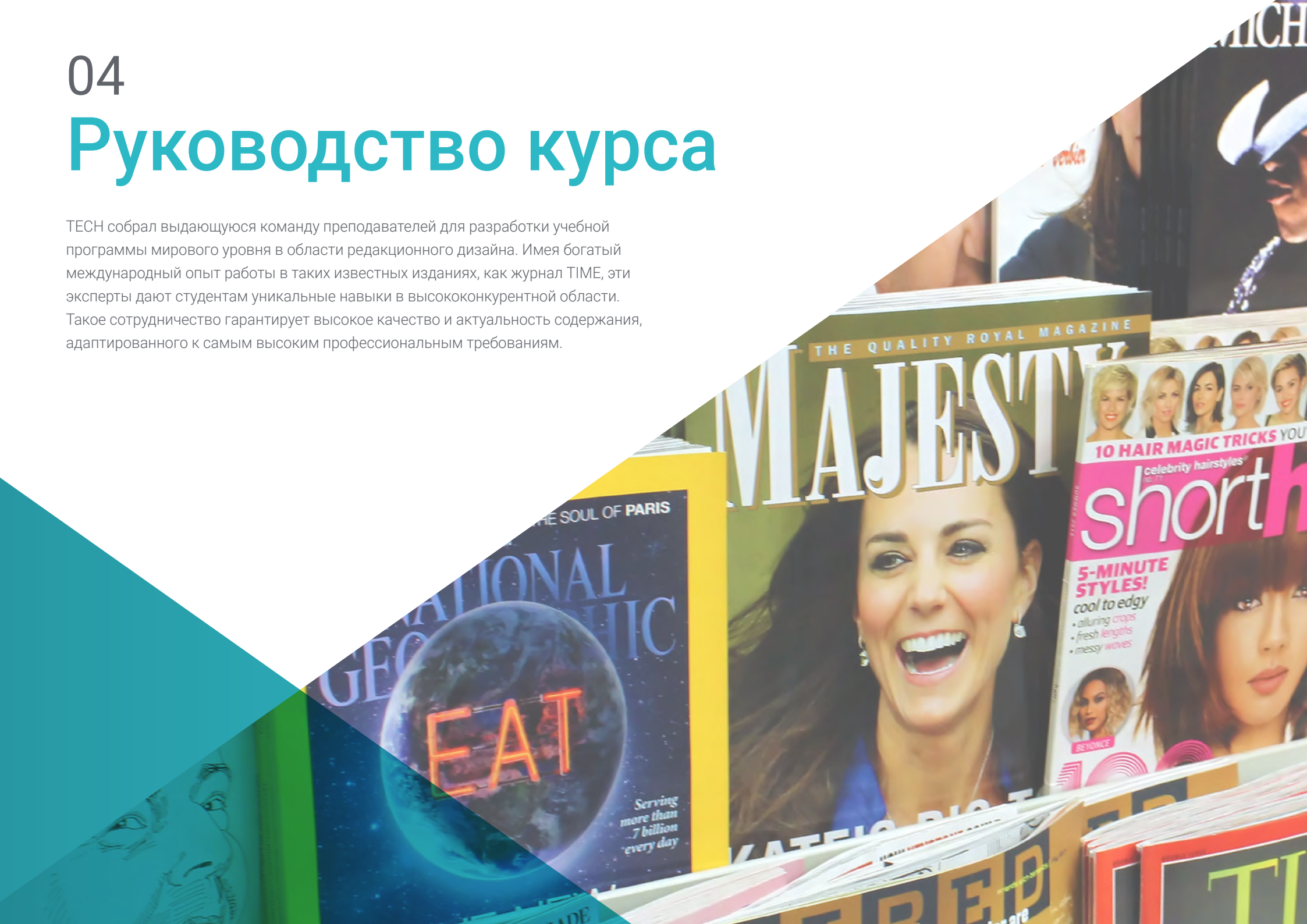
Профессиональные навыки

- Описать историю графического дизайна
- Работать с цветами в их графическом применении
- Выполнить редакционный дизайн
- Установить соответствующую методологию для каждого типа дизайна
- Знать правовые рамки, в которых работает графический дизайн
- Работать с цифровыми изображениями
- Распознавать различные шрифты, подходящие для каждого дизайна
- Макетировать публикаций
- Проводить окончательное художественное оформление

04

Руководство курса

TECH 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.



Уникальный, важный и значимый курс обучения для развития вашей карьеры”

Приглашенный международный руководитель

Д.У. Пайн – международный лидер 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 и курировал семь проектов “Человек года”.

В этой должности Пайн отвечает за разработку и производство обложки Time каждую неделю и руководит творческой группой, состоящей из более чем десятка арт-директоров, дизайнеров, инфографистов и исследователей. Он также курирует дизайн бренда Time и других цифровых продуктов, таких как Time for Kids.

Помимо дизайнерской работы, Пайн периодически пишет статьи для журнала Time и имеет более 1100 опубликованных материалов в качестве штатного писателя газеты Atlanta Journal-Constitution.

В качестве спикера Пайн выступал на мероприятиях и семинарах по всему миру, включая семинар по дизайну для журналистов в Пекине, Китай, а также другие громкие конференции в Европе. Он также выступал на конференциях, в университетах и на фестивалях по всей территории США, включая Нью-Йорк, Сан-Франциско, Сан-Диего, Вашингтон, округ Колумбия, Портленд, Тампу и Атланту.

Его работы получили десятки высших наград, включая двукратное включение в список Folio 100 (2016 и 2017 годы), а также награды “Лучший дизайн журнала 2013 года” и “Лучшая обложка года 2017” от Американского общества редакторов журналов (American Society of Magazine Editors).

Г-н. Пайн, Д.У.

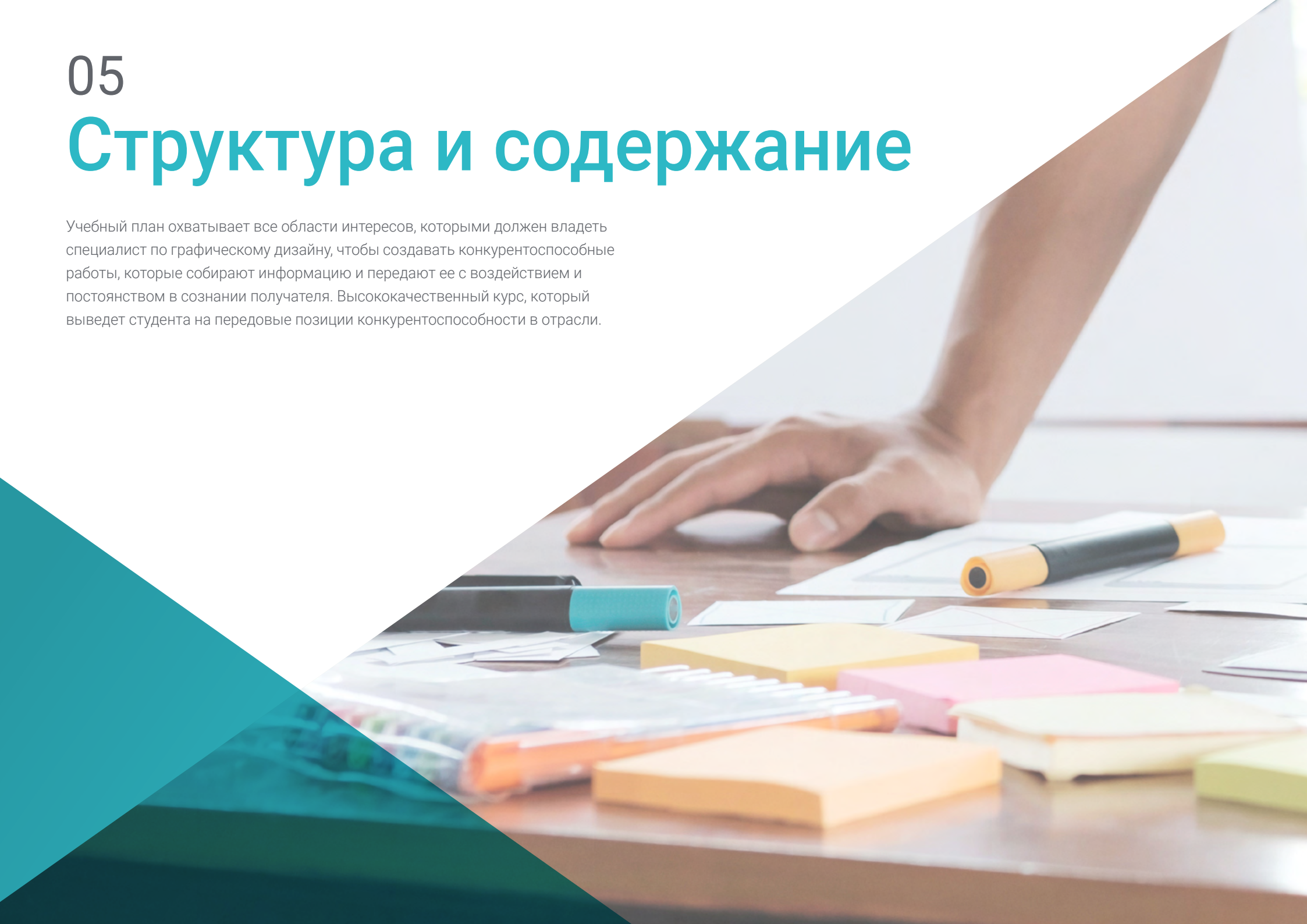
- Креативный директор журнала Time
- Дизайнер еженедельной обложки журнала Time.
- Дизайнер газеты Atlanta Journal-Constitution
- Степень бакалавра по маркетингу и менеджменту в Университете
- Лектор на мероприятиях по дизайну в Азии, Европе и Америке
- Джорджии Награды: Лучший дизайн журнала 2013, Лучшая обложка года 2017, Список Folio 2016 и 2017

Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”

05

Структура и содержание

Учебный план охватывает все области интересов, которыми должен владеть специалист по графическому дизайну, чтобы создавать конкурентоспособные работы, которые собирают информацию и передают ее с воздействием и постоянством в сознании получателя. Высококачественный курс, который выведет студента на передовые позиции конкурентоспособности в отрасли.



Данная специализированная магистратура была создана с учетом самых высоких критериев качества, чтобы объединить все необходимые области знаний, от исторического обзора до использования самых интересных инструментов современности"

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
- 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. *High Tech*
- 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
- 2.2.1. 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. 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. 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 механизированного воспроизведения письменности
- 3.2.3. Имитация, общий знаменатель первых механических копий информации
- 3.2.4. Предпосылки механизированного воспроизведения информации в древности
- 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. Оцифровка, 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 творческого 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
- 4.5.4. Инструменты в исследовании *целей*

4.6. Конкурентная среда
- 4.6.1. По отношению к рынку
- 4.6.2. Анализ конкуренции
- 4.6.3. Ценностное предложение

4.7. Технико-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 корпоративного ребрендинга. Зачем создавать хороший корпоративный имидж?

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 *леттерингом*

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. Творческий 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. Макетирование

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 при макетировании
- 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 макетирования 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. Упростить копирование. 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 художественное оформление и подготовка к печати

10.1. Введение в окончательное художественное оформление
- 10.1.1. Что такое окончательное художественное оформление?
- 10.1.2. Начало окончательного художественного оформления
- 10.1.3. Эволюция окончательного художественного оформления
- 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. Глубокая печать
- 10.4.1. Что такое глубокая печать?
- 10.4.2. Гравированная печать
- 10.4.3. Свойства гравированных печатных систем
- 10.4.4. Обработка

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. Подробное изучение креплений
- 10.8.1. Бумажные крепления
- 10.8.2. Жесткие крепления
- 10.8.3. Текстильные крепления
- 10.8.4. Прочее

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 окончательного художественного оформления. Экологические аспекты
- 10.10.1. Формат PDF: Adobe Acrobat
- 10.10.2. *Предпечатная* подготовка. Проверка цвета, типографики, размеров и т.д
- 10.10.3. Подумайте, прежде чем печатать. Экологическое воздействие
- 10.10.4. Устойчивые крепления для печати

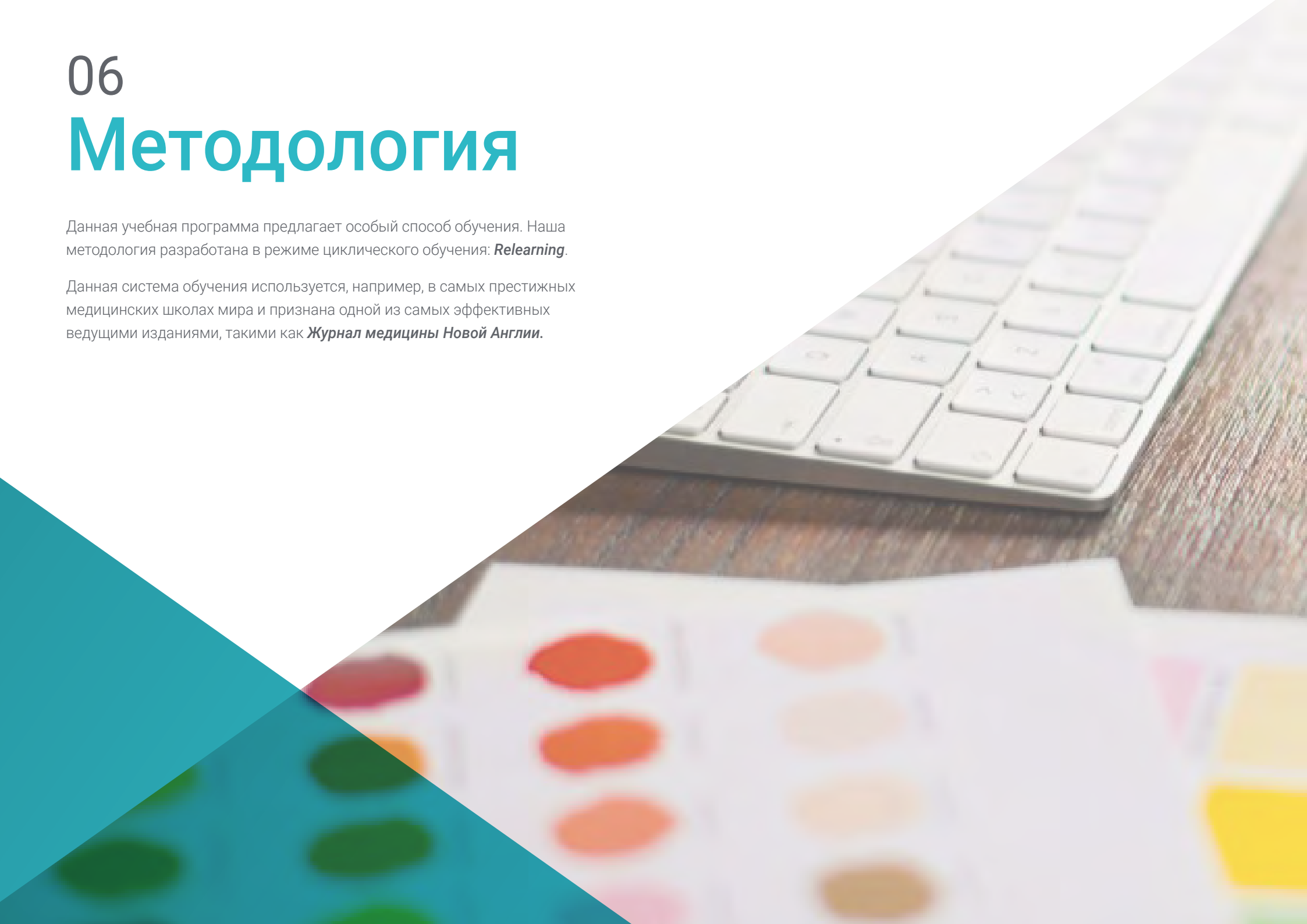
Уникальный, важный и значимый курс обучения для повышения вашей квалификации"

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*

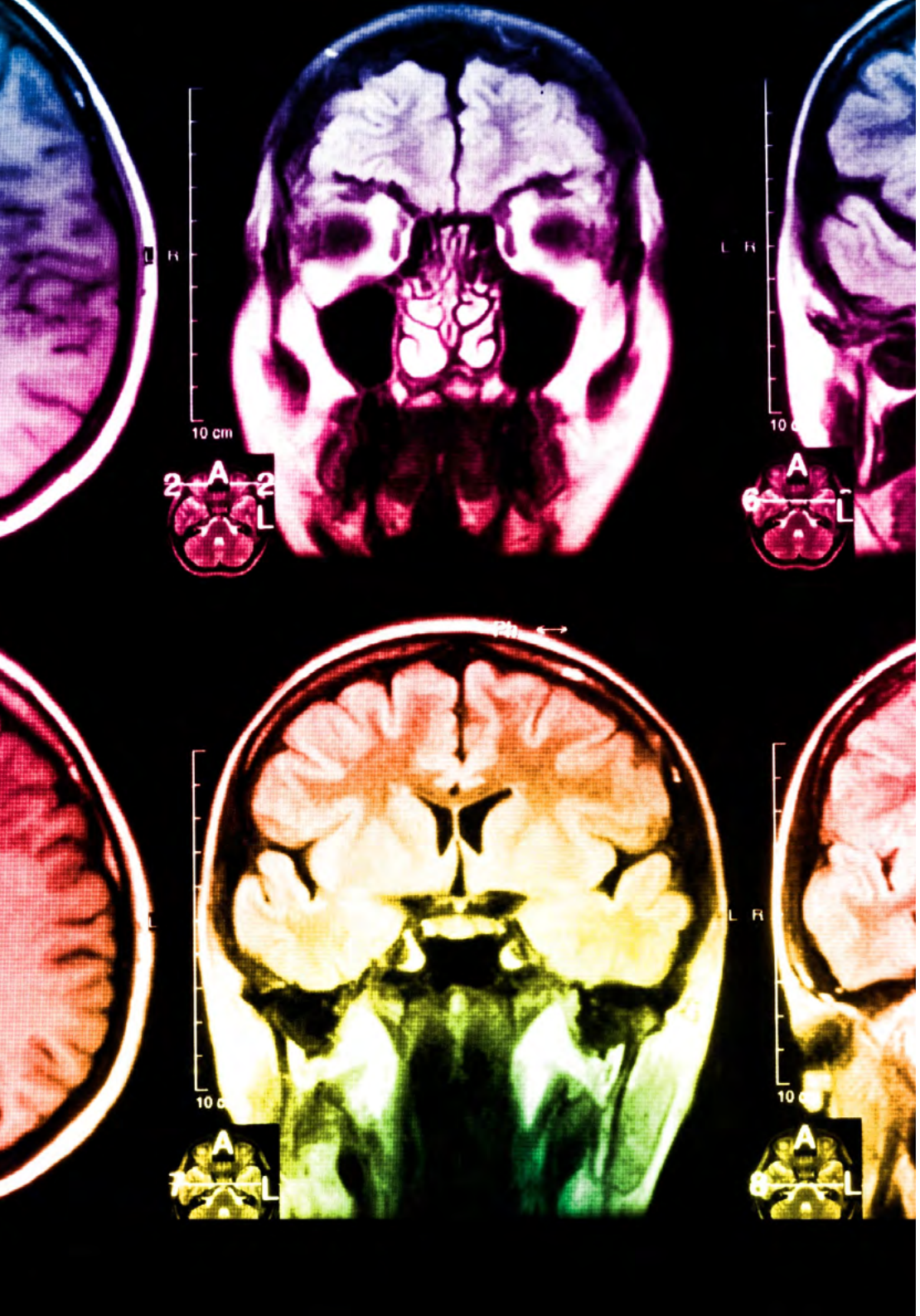
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

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 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.

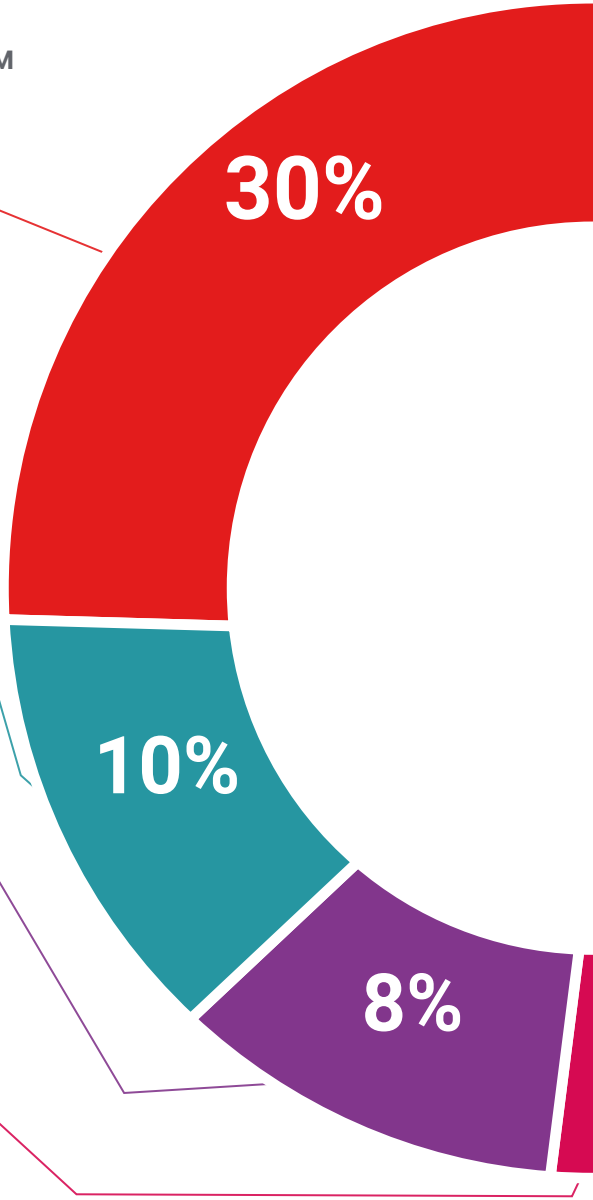
Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.

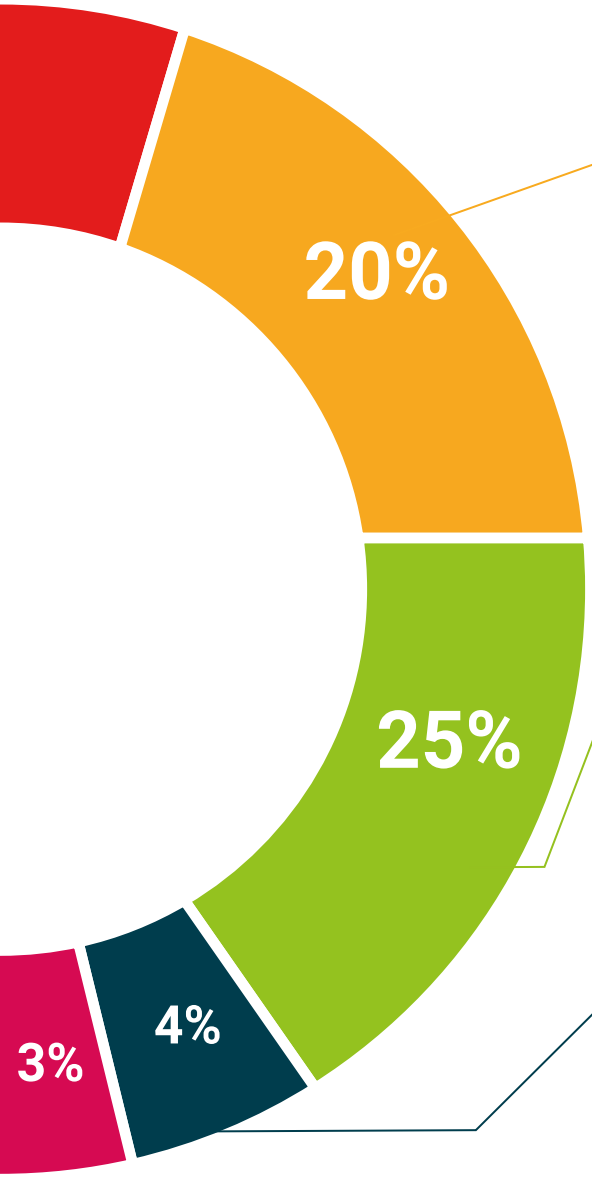
Практика навыков и компетенций

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.

07

Квалификация

Специализированная магистратура в области Редакционный дизайн гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого TECH Технологическим университетом.

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

Данная **Специализированная магистратура в области Редакционный дизайн** 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 Редакционный дизайн**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**

tech технологический университет

Настоящий

ДИПЛОМ

свидетельствует о том, что

Г-н/Г-жа _____, с документом, удостоверяющий личность_____

Освоил(а) и успешно прошел(ла) аккредитацию программы

СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ МАГИСТРАТУРА

в области

Редакционный дизайн

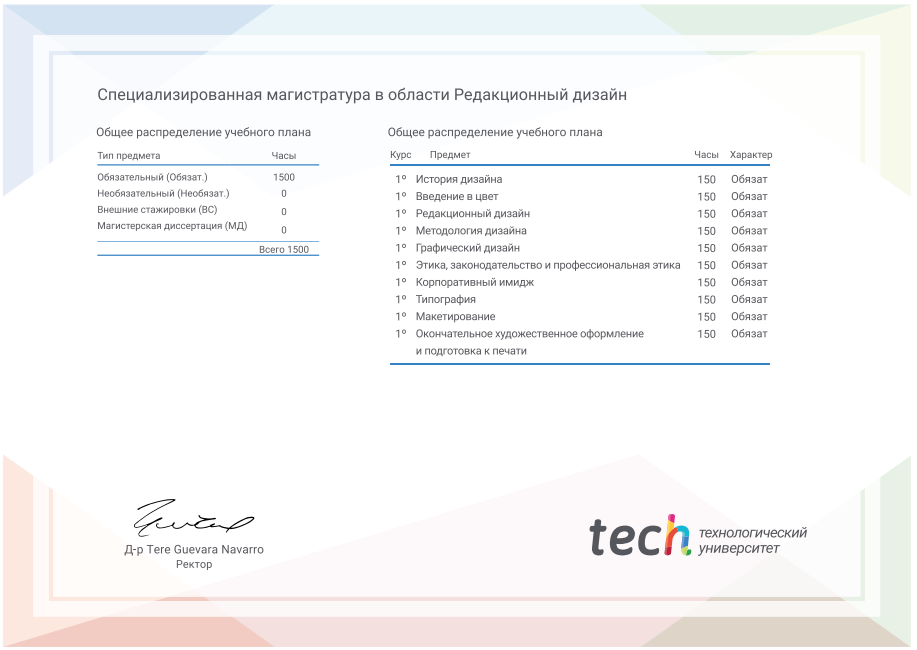
Данный диплом специализированной программы, присуждаемый Университетом, соответствует 1500 учебным часам, с датой начала дд/мм/гггг и датой окончания дд/мм/гггг.

TECH является частным высшим учебным заведением, признанным Министерством народного образования Мексики с 28 июня 2018 года.

17 июня 2020 г.

Д-р Tere Guevara Navarro
Ректор

unique TECH code: AFWOR23S techtitute.com/certificates


Специализированная магистратура в области Редакционный дизайн

Общее распределение учебного плана

Тип предмета	Часы
Обязательный (Обязат.)	1500
Необязательный (Необязат.)	0
Внешние стажировки (ВС)	0
Магистерская диссертация (МД)	0
Всего	1500

Общее распределение учебного плана

Курс	Предмет	Часы	Характер
1º	История дизайна	150	Обязат
1º	Введение в цвет	150	Обязат
1º	Редакционный дизайн	150	Обязат
1º	Методология дизайна	150	Обязат
1º	Графический дизайн	150	Обязат
1º	Этика, законодательство и профессиональная этика	150	Обязат
1º	Корпоративный имидж	150	Обязат
1º	Типография	150	Обязат
1º	Макетирование	150	Обязат
1º	Окончательное художественное оформление и подготовка к печати	150	Обязат

Д-р Tere Guevara Navarro
Ректор

tech технологический университет

*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.

tech технологический университет

Специализированная магистратура

Редакционный дизайн

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

Специализированная магистратура

Редакционный дизайн

tech технологический университет