

Очно-заочная магистратура

Графический дизайн





Очно-заочная магистратура

Графический дизайн

Формат: Очно-заочное обучение (онлайн + практика)

Продолжительность: 12 месяца

Учебное заведение: TECH Технологический университет

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

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Зачем проходить Очно-
заочную магистратуру?

стр. 8

03

Цели

стр. 12

04

Компетенции

стр. 18

05

Планирование
обучения

стр. 22

06

Практика

стр. 34

07

Где я могу пройти
практику?

стр. 40

08

Методология

стр. 46

09

Квалификация

стр. 54

01

Презентация

Правильная подача визуальной концепции в коммуникации компании или бренда — залог ее успеха, поэтому функция графического дизайнера является одной из самых важных в креативной команде. Разработка правильной стратегии, адаптированной к предлагаемым целям с точки зрения маркетинга, требует технических знаний о визуальной проекции сообщения.

По этой причине ТЕСН создал данную программу с целью предоставить специалистам новейшие инструменты и эстетические тенденции в области графического дизайна, чтобы способствовать их росту в этом секторе. Кроме того, после прохождения теоретического этапа обучения на 100% в режиме онлайн, вы пройдете 3-недельную практику в профильной компании, где перенесете все полученные знания в реальную рабочую среду.



“

Чтобы преуспеть в креативном мире,
необходимо идти в ногу со временем и
овладевать современными навыками.
Эта программа дает все необходимое
для профессионального роста в
области графического дизайна”

В последние годы развитие цифровых технологий привело к появлению новых концепций и методов визуальной коммуникации, которые графические дизайнеры должны использовать, чтобы адаптироваться к требованиям своей отрасли. В связи с этим были разработаны обновленные психологические теории обращения с цветом или формой, которые при соответствующем использовании позволяют играть с сознанием зрителя, чтобы передать желаемое намерение. Это привело к тому, что компании многих отраслей предпочитают обращаться к услугам высококвалифицированных графических дизайнеров, чтобы получить максимальную отдачу от своих творений и повысить результативность рекламных и маркетинговых мероприятий. В связи с этим ТЕСН создал Очно-заочную магистратуру, которая позволит студентам получить самые современные теоретические и практические знания в области графического дизайна, что будет способствовать их профессиональному росту в постоянно развивающейся сфере.

В ходе обучения студент приобретет наиболее полезные навыки планирования, разработки и реализации любого графического проекта. Таким образом, специалист будет разбираться в тонкостях редакционного дизайна как печатных, так и цифровых изданий, а также работать с самыми современными и эффективными методологиями дизайна. Аналогичным образом, студенты приобретут необходимые навыки для создания собственного художественного стиля или освоят оптимальные процедуры формирования корпоративного имиджа компании.

Все теоретические занятия в рамках этой степени будут проводиться по 100% онлайн-методике, что позволит студентам совместить обучение с личными или профессиональными обязанностями. Кроме того, вы получите доступ к превосходным учебным ресурсам в таких форматах, как поясняющее видео, интерактивный конспект или оценочные тесты, что позволит адаптировать обучение к вашим конкретным потребностям.

Кроме того, в дополнение к теоретическим занятиям в рамках данной Очно-заочной магистратуры предусмотрен практический этап продолжительностью 3 недели в престижной компании в области графического дизайна. В окружении лучших специалистов и в сопровождении конкретного наставника студенты применяют все свои знания в реальной рабочей обстановке, что способствует повышению их квалификации и профессиональному росту.

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

- ♦ Разбор более 100 кейсов, представленных профессиональными экспертами в области графического дизайна
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и фактическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Комплексные планы систематизированных действий по решению проблем креативного сектора
- ♦ Презентация практических семинаров по графическому дизайну
- ♦ Интерактивная обучающая система, основанная на алгоритмах принятия решений в созданных клинических ситуациях
- ♦ Практические и стилевые руководства по работе с различными форматами, используемыми в индустрии графического дизайна
- ♦ Особое внимание уделяется тенденциям в области графического дизайна для различных обновленных форматов
- ♦ Все вышеперечисленное дополняют теоретические занятия, вопросы к эксперту, дискуссионные форумы по спорным вопросам и индивидуальная работа по закреплению материала
- ♦ Доступ к учебным материалам с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет
- ♦ Кроме того, вы сможете пройти стажировку в одном из лучших креативных центров



ТЕСН предлагает вам программу, разработанную профессиональными экспертами в области графического дизайна, которая поможет вам повысить уровень своей работы в этой области"

“

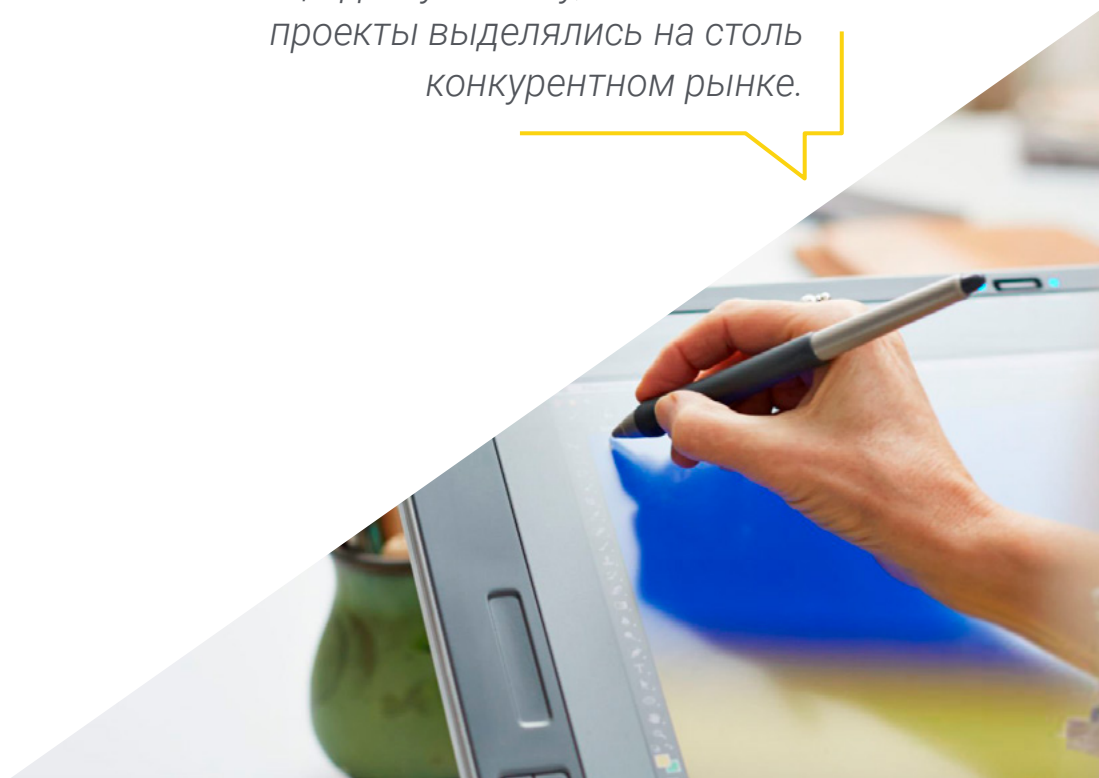
Программа позволяет учиться, не выходя из дома, на любом устройстве с подключением к Интернету, поскольку ее 100% онлайн-методология, основанная на технологии Relearning, обеспечивает эффективное и быстрое обучение. Кроме того, она имеет хорошо спланированную итоговую стажировку продолжительностью всего 3 недели”

Данная магистратура, имеющая профессиональную направленность и очно-заочную форму обучения, ориентирована на повышение квалификации специалистов в креативной, маркетинговой или коммуникационной сферах, желающих расширить свои знания в области графического дизайна и требующих высокого уровня квалификации. Содержание курса основано на новейших данных в этой области и ориентировано на дидактическую интеграцию теоретических знаний в профессиональную практику, а теоретико-практические элементы будут способствовать обновлению знаний и позволят принимать решения в условиях неопределенности.

Благодаря мультимедийному содержанию, разработанному с использованием новейших образовательных технологий, занятия позволят специалисту в области графического дизайна обучаться ситуативно и контекстно, т.е. в симуляционной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях. Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого профессионалы должны попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

В рамках данной Очно-заочной магистратуры вы овладеете новыми процедурами и современными методиками создания корпоративного имиджа компании.

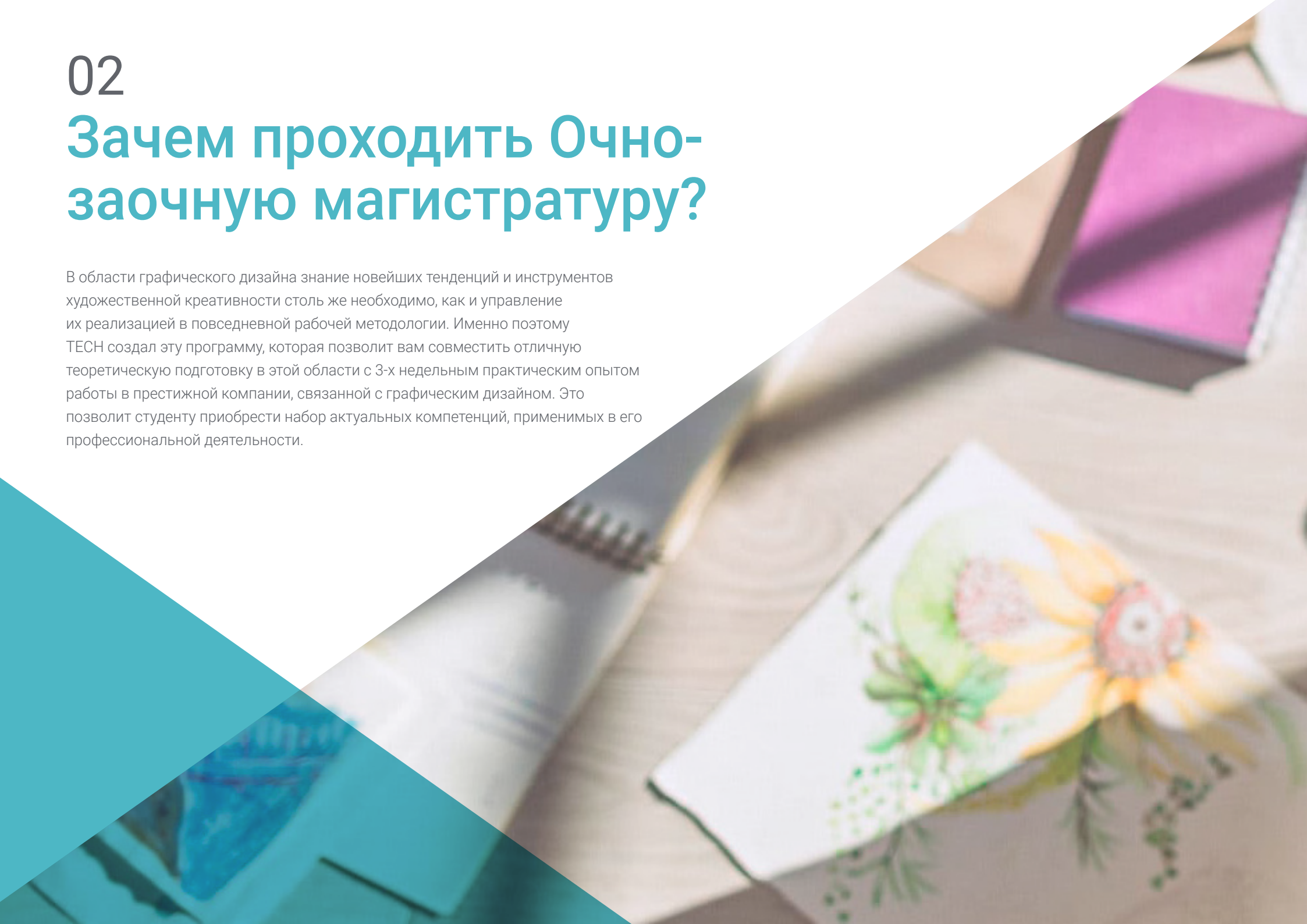
Подготовьтесь к новым вызовам, связанным с развитием графического дизайна в цифровую эпоху, чтобы ваши проекты выделялись на столь конкурентном рынке.



02

Зачем проходить Очно-заочную магистратуру?

В области графического дизайна знание новейших тенденций и инструментов художественной креативности столь же необходимо, как и управление их реализацией в повседневной рабочей методологии. Именно поэтому ТЕСН создал эту программу, которая позволит вам совместить отличную теоретическую подготовку в этой области с 3-х недельным практическим опытом работы в престижной компании, связанной с графическим дизайном. Это позволит студенту приобрести набор актуальных компетенций, применимых в его профессиональной деятельности.



“

TECH предлагает вам прекрасную возможность получить отличную теоретическую подготовку в области графического дизайна и впоследствии развить эти знания в бизнес-среде, чтобы повысить свой профессиональный уровень”

1. Обновить свои знания благодаря новейшим доступным технологиям

Область графического дизайна в последние годы развивается благодаря появлению новых цифровых инструментов, методологий дизайна или креативных приемов, позволяющих извлечь максимальную отдачу из каждой композиции. В связи с этим, а также для того, чтобы дизайнер освоил все эти инновации с теоретико-практической точки зрения, ТЕСН создал данную Очно-заочную магистратуру.

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

Уникальная команда специалистов в области графического дизайна, которая будет сопровождать эксперта во время практической фазы, гарантирует огромное качество этой программы. С помощью индивидуального наставника студент в реальной рабочей обстановке будет использовать инновационные инструменты для выполнения графических проектов, включая эти навыки в свою повседневную профессиональную деятельность.

3. Попасть в лучшую профессиональную среду

ТЕСН подробно рассматривает все центры, в которых можно пройти практику в рамках данной Очно-заочной магистратуры. Благодаря этому специалист получит гарантированный доступ к престижной компании в области графического дизайна. Таким образом, студент получает возможность познакомиться с повседневной работой в этой области, в которой всегда используются самые современные технологии и креативные инструменты.



4. Объединить лучшую теорию с самой передовой практикой

На современном академическом рынке существует множество учебных программ, которые перегружены и не имеют возможности применения в рабочей среде. Именно поэтому ТЕСН создал эту программу, которая позволяет студенту сочетать отличное теоретическое обучение с практическим этапом в компании, специализирующейся на графическом дизайне, чтобы применить ряд эффективных навыков в своей профессиональной деятельности.

5. Расширять границы знаний

ТЕСН предлагает возможность проведения данной Практической подготовки в центрах международного значения. Таким образом, дизайнер сможет расширить свои границы и догнать лучших профессионалов, работающих в первоклассных компаниях графического дизайна и на разных континентах. Уникальная возможность, которую может предложить только ТЕСН, крупнейший в мире цифровой университет.

“

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

03

Цели

Структура данной Очно-заочной магистратуры позволит студентам приобрести необходимые навыки для обновления своих знаний в профессии после углубленного изучения ключевых аспектов графического дизайна на основе практики. Знания, вложенные в каждый из пунктов учебного плана, будут способствовать хорошей работе специалиста с широкой точки зрения, развивая всесторонние способности в области, которая является ключевой для различных областей маркетинга и коммуникаций на бизнес-уровне, направляя их к совершенству в секторе, находящемся в постоянном развитии. По этой причине ТЕСН устанавливает ряд общих и конкретных целей для большего удовлетворения студента.



“

Увидев воочию результаты креативного процесса в ведущих центрах отрасли, вы сможете расширить свое видение и представление, выйдя за рамки теории, о том, что значит быть графическим дизайнером сегодня”

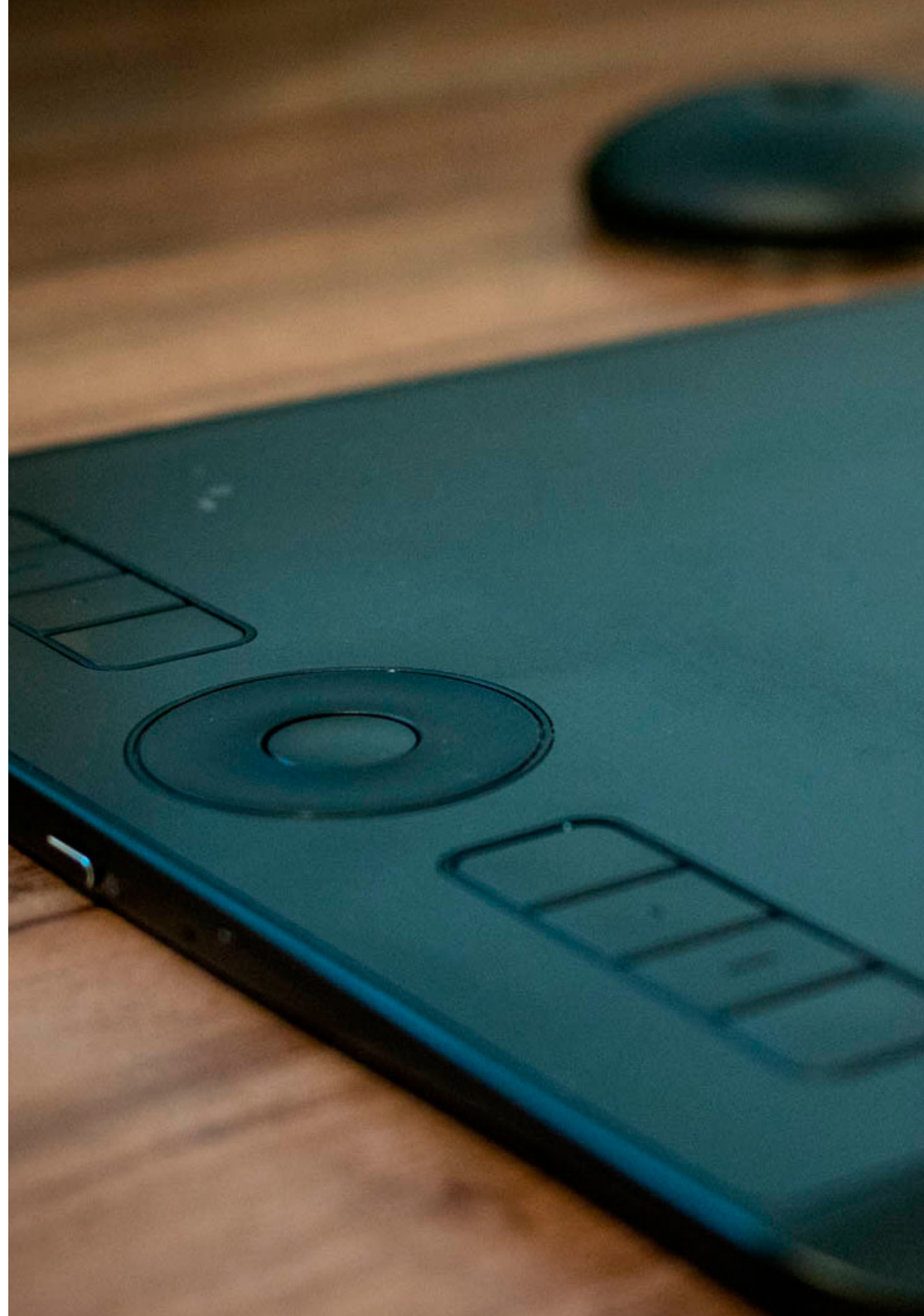


Общая цель

- ♦ Одной из общих целей данной Очно-заочной магистратуры в области графического дизайна является повышение креативных навыков специалиста, обладающего знаниями о новых тенденциях в дизайне, применяемых в различных областях интересов. Таким образом, специалисты смогут разрабатывать законченный проект от первоначальной идеи, определяя подходящие материалы и техники для его создания в зависимости от каждой коммуникативной ситуации, уметь адаптировать каждое произведение к различным форматам.



Эксклюзивная программа от TECH, в рамках которой вы получите самые передовые знания в области графического дизайна. С применением 100% онлайн-методики и практическим этапом в лучших творческих центрах. Поступайте сейчас"





Конкретные цели

Модуль 1. История дизайна

- ♦ Понимать основные аспекты гуманитарных и социальных наук и их применение в соответствии с потребностями каждого дизайн-проекта
- ♦ Освоить историю художественных практик, современного дизайна и всего, что его окружает, чтобы адаптироваться к новым вопросам и задачам цифрового дизайна
- ♦ Знать взаимосвязь между наследием и дизайном как характеристикой современной культуры

Модуль 2. Введение в цвет

- ♦ Понять важность цвета в визуальной среде
- ♦ Применять психологические и семиотические основы цвета в дизайне
- ♦ Захватить, обработать и подготовить цвет для использования на физических и виртуальных носителях

Модуль 3. Введение в форму

- ♦ Понимать основные принципы композиции и структуры, артикулирующие изображение, графику и звук в зависимости от времени, а также характер изображения и графики движения
- ♦ Спроектировать и создать визуальные коммуникации с четкой и конкретной целью, применяя трансформации и пространственно-временные эффекты с повествовательными намерениями
- ♦ 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
- ♦ Проанализировать сферу деятельности и значение дизайнера в редакционной сфере
- ♦ Освоить специальную терминологию, технологии и языки, применяемые в процессах проектирования: системы допечатной подготовки и печати, цифровые и мультимедийные технологии и средства
- ♦ Понимать графический набор и его элементы в редакционных публикациях
- ♦ Разрабатывать визуальные коммуникации, которые привлекают внимание и соответствуют современным графическим стандартам
- ♦ Использовать такие инструменты, как Adobe InDesign, для проектирования собственных графических идей

Модуль 5. Методология дизайна

- ♦ Знать основные процессы научной методологии в истории дизайна
- ♦ Выявлять проблемы, связанные с проектированием, собирать и анализировать информацию, необходимую для оценки и предоставления решений в соответствии с критериями эффективности
- ♦ Научиться связно и критически аргументировать разработку дизайн-проекта
- ♦ Понять, как инновации работают в качестве движущей силы дизайна
- ♦ Освоить динамику проектного менеджмента, позволяющую применять знания маркетинга и делового администрирования к проектным работам
- ♦ Понимать практику дизайна как самостоятельный метод исследования, основанный на креативности



Модуль 6. Графический дизайн

- ♦ Ознакомиться с основами графического дизайна, а также его взаимосвязью с другими направлениями
- ♦ Понять основы, функции и значение графического дизайна
- ♦ Освоить основные и формальные элементы графического дизайна
- ♦ Научиться использовать наиболее распространенные цифровые инструменты в области графического дизайна
- ♦ Применять основные элементы организации и управления проектами

Модуль 7. Корпоративный имидж

- ♦ Понимать основные концепции коммуникационной политики организации
- ♦ Знать стратегические направления, которыми должен управлять графический менеджер в коммуникативном процессе графической и визуальной идентичности брендов
- ♦ Овладеть теоретическими и практическими инструментами и стратегиями управления корпоративными и институциональными коммуникациями в организациях любого типа
- ♦ Правильно выбрать метод организации информации и коммуникации для правильного использования марки
- ♦ Определить 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

- ♦ Правильно применять критерии юзабилити и интерактивности в аудиовизуальных повествованиях
- ♦ Изучить профиль дизайнера на рынке труда
- ♦ Овладеть техниками, методами, инструментами и сетями для продвижения личной работы
- ♦ Понимать этический протокол, который должен применяться в профессиональной практике
- ♦ Применять анализ сильных и слабых сторон в разработанной работе

Модуль 9. Этика, законодательство и профессиональная этика

- ♦ Собирать и интерпретировать соответствующие данные для вынесения суждений, включающих анализ этических, экологических и социальных проблем
- ♦ Выполнять работу в соответствии с этическими нормами, уважая закон и соблюдая всеобщие права
- ♦ Приобрести навыки решения проблем путем аргументации и конструктивной критики

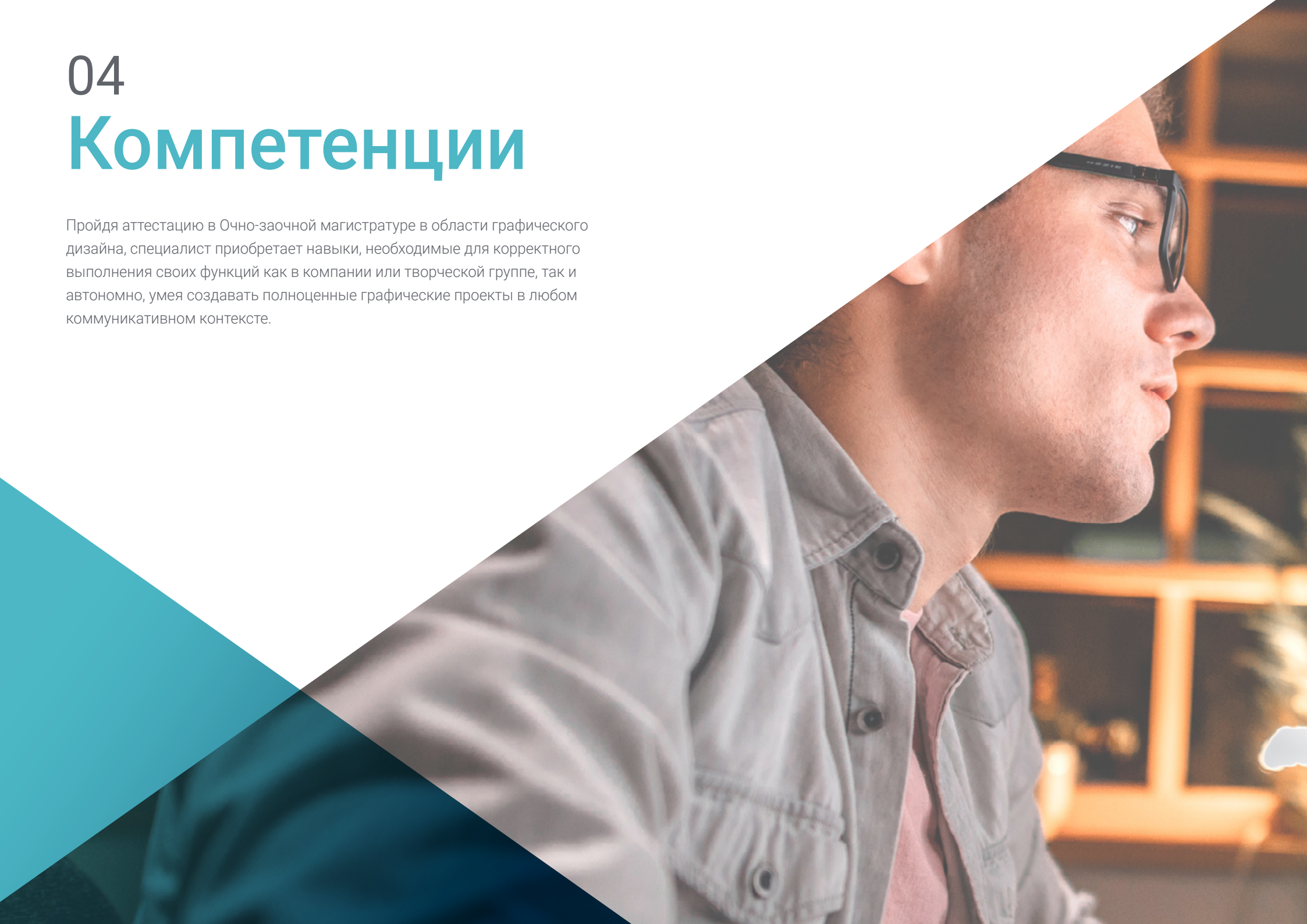
Модуль 10. Типография

- ♦ Использовать синтаксические принципы графического языка для четкого и точного описания объектов и идей
- ♦ Изучить эстетические основы типографики
- ♦ Освоить правильное расположение текстов в объекте проектирования
- ♦ Выполнять профессиональные работы на основе набора текста

04

Компетенции

Пройдя аттестацию в Очно-заочной магистратуре в области графического дизайна, специалист приобретает навыки, необходимые для корректного выполнения своих функций как в компании или творческой группе, так и автономно, умея создавать полноценные графические проекты в любом коммуникативном контексте.



“

После прохождения этой Очно-заочной магистратуры перед специалистом откроются широкие возможности на нынешнем и будущем рынке труда”



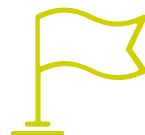
Общие профессиональные навыки

- ♦ 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

“

*Благодаря этой квалификации
вы овладеете наиболее
эффективными творческими
приемами для разработки
корпоративного имиджа компании”*





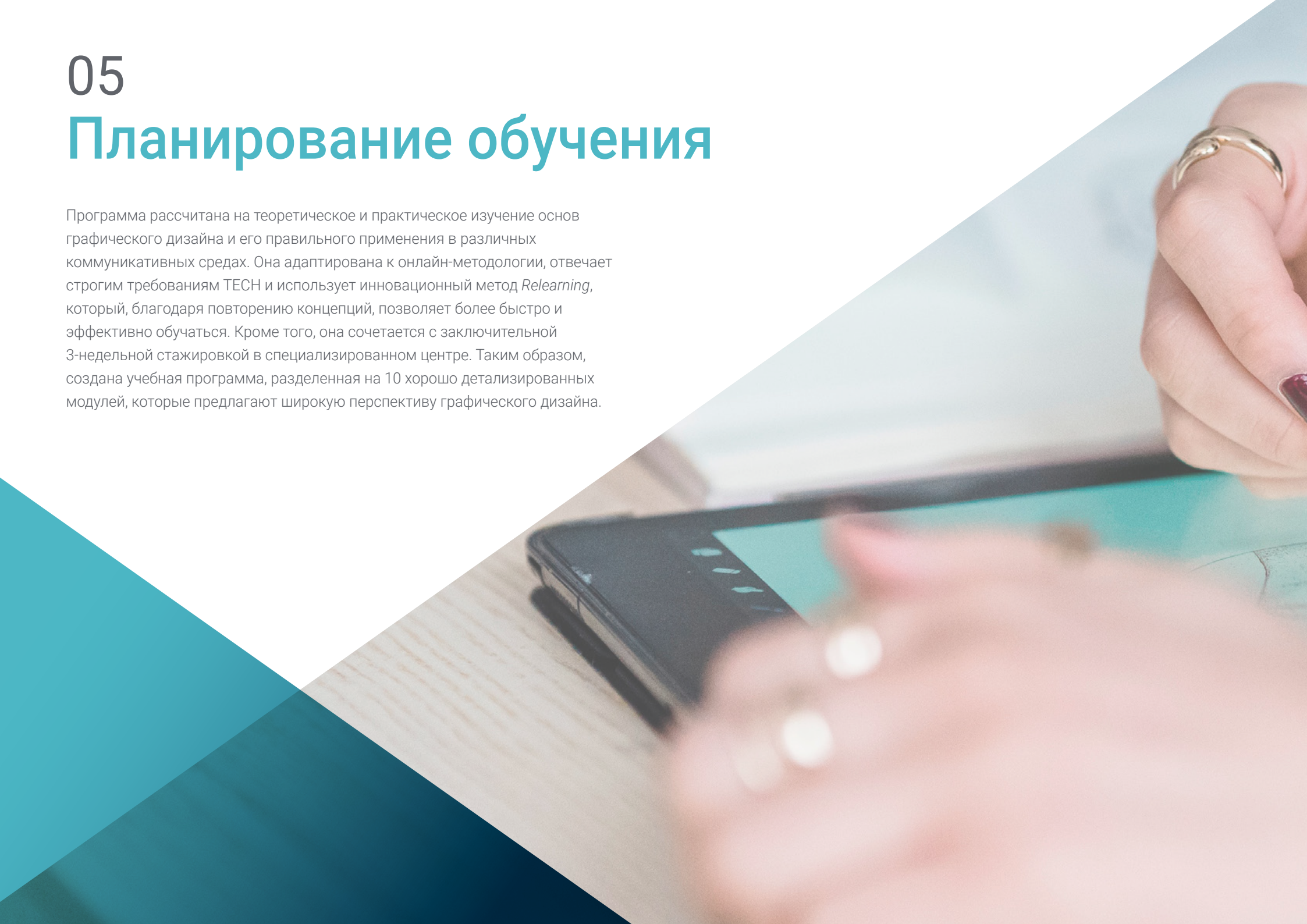
Профессиональные навыки

- ♦ 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
- ♦ Использовать различные существующие методологии в графическом дизайне
- ♦ Разрабатывать корпоративный имидж
- ♦ Создать портфолио
- ♦ Знать профессиональную этику и этический кодекс графического дизайна
- ♦ Эффективно использовать различные шрифты

05

Планирование обучения

Программа рассчитана на теоретическое и практическое изучение основ графического дизайна и его правильного применения в различных коммуникативных средах. Она адаптирована к онлайн-методологии, отвечает строгим требованиям TECH и использует инновационный метод *Relearning*, который, благодаря повторению концепций, позволяет более быстро и эффективно обучаться. Кроме того, она сочетается с заключительной 3-недельной стажировкой в специализированном центре. Таким образом, создана учебная программа, разделенная на 10 хорошо детализированных модулей, которые предлагают широкую перспективу графического дизайна.



“

Дидактические ресурсы, к которым вы будете иметь доступ в рамках этой программы, доступны в различных форматах, таких как видео или интерактивные резюме, чтобы обеспечить вам приятный и индивидуальный опыт обучения”

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. Минимальный дизайн
 - 1.9.4. Китч дизайн
- 1.10. Эпоха цифровых технологий
 - 1.10.1. Информационная революция
 - 1.10.2. Автоматизированный дизайн
 - 1.10.3. *Биодизайн, необиоморфизм, экологичный дизайн*
 - 1.10.4. Цифровое изображение и новые типографские шрифты

Модуль 2. Введение в цвет

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

После завершения обучения в онлайн-режиме программа включает этап стажировки в одном из ведущих креативных центров в области графического дизайна, где специалист научится переносить полученные теоретические знания в реальную рабочую среду вместе с лучшими специалистами в этой области.





“

Возможность получить не только лучшее онлайн-обучение, но и пройти стажировку в престижном центре, где можно пообщаться с известными профессионалами в области дизайна, возможна только благодаря **TECH**”

Практическая фаза этой программы состоит из 3-недельного интенсивного обучения в центре, специализирующемся на графическом дизайне. Время стажировки — с понедельника по пятницу, 8 часов непрерывной работы. Таким образом, специалист может получать и закреплять свои знания без каких-либо помех, в режиме непрерывного обучения.

В данном учебном предложении, имеющем полностью практический характер, деятельность направлена на развитие и совершенствование навыков, необходимых для освоения новейших техник графического дизайна с учетом тенденций рынка и в соответствии с различными отраслями, и ориентирована на конкретную подготовку к осуществлению деятельности.

Это, несомненно, прекрасная возможность учиться на практике, применяя знания и навыки на практике, воочию увидеть процедуры, используемые в профессиональных центрах графического дизайна, с помощью современного оборудования и лучшего специализированного персонала.

Практическое обучение будет проводиться при активном участии студента, выполняющего действия и процедуры в каждой области компетенции (учиться учиться и учиться делать), при сопровождении и руководстве преподавателей и других партнеров по обучению, способствующих командной работе и междисциплинарной интеграции как сквозным компетенциям для практики графического дизайна (учиться быть и учиться взаимодействовать).

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



Данная Очно-заочная магистратура в области графического дизайна позволит вам создавать полноценные графические проекты в любом коммуникативном контексте"



Модуль	Практическая деятельность
Введение в цвет	Создать различные графические фигуры, используя различные цвета в зависимости от эмоций, которые передает каждая фигура
	Разработать дизайн графических элементов, применить к каждому из них различные теории цвета
Редакционный дизайн	Создавать графические работы, ориентированные на редакционные печатные издания
	Создать графический макет для цифровых редакционных изданий
	Создать редакционный проект с нуля в InDesign
Методология дизайна	Создать собственную методику работы, исходя из набора целей, которые вы хотите достичь
	Решить все проблемы, которые могут возникнуть в методологии работы, путем проведения для этого анализа потребностей
	Провести и подготовить брифинг по дизайну
Графический дизайн	Выполнить работы по графическому дизайну, ориентированные на различные сферы деятельности
	Создать свой собственный стиль графического дизайна
	Использовать наиболее популярные инструменты графического дизайна, такие как Adobe Lightroom или Adobe Photoshop
Корпоративный имидж	Создать и модифицировать дизайн-эскизы корпоративного имиджа компании
	Разработать окончательный вариант корпоративного имиджа компании с учетом послания и восприятия, которые необходимо передать
	Руководить работой по созданию фирменного стиля, определяя правила построения и соответствующие графические элементы

Страхование ответственности

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

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

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



Общие условия прохождения практической подготовки

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

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

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

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

4. СЕРТИФИКАЦИЯ: студент, прошедший Практическую подготовку, получает сертификат, аккредитующий стажировку в данном учреждении.

5. ТРУДОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ: Практическая подготовка не является трудовыми отношениями любого рода.

6. ПРЕДЫДУЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ: некоторые учреждения могут потребовать справку о предыдущем образовании для прохождения Практической подготовки. В этих случаях необходимо будет представить ее в отдел стажировок TECH, чтобы подтвердить назначение выбранного учреждения.

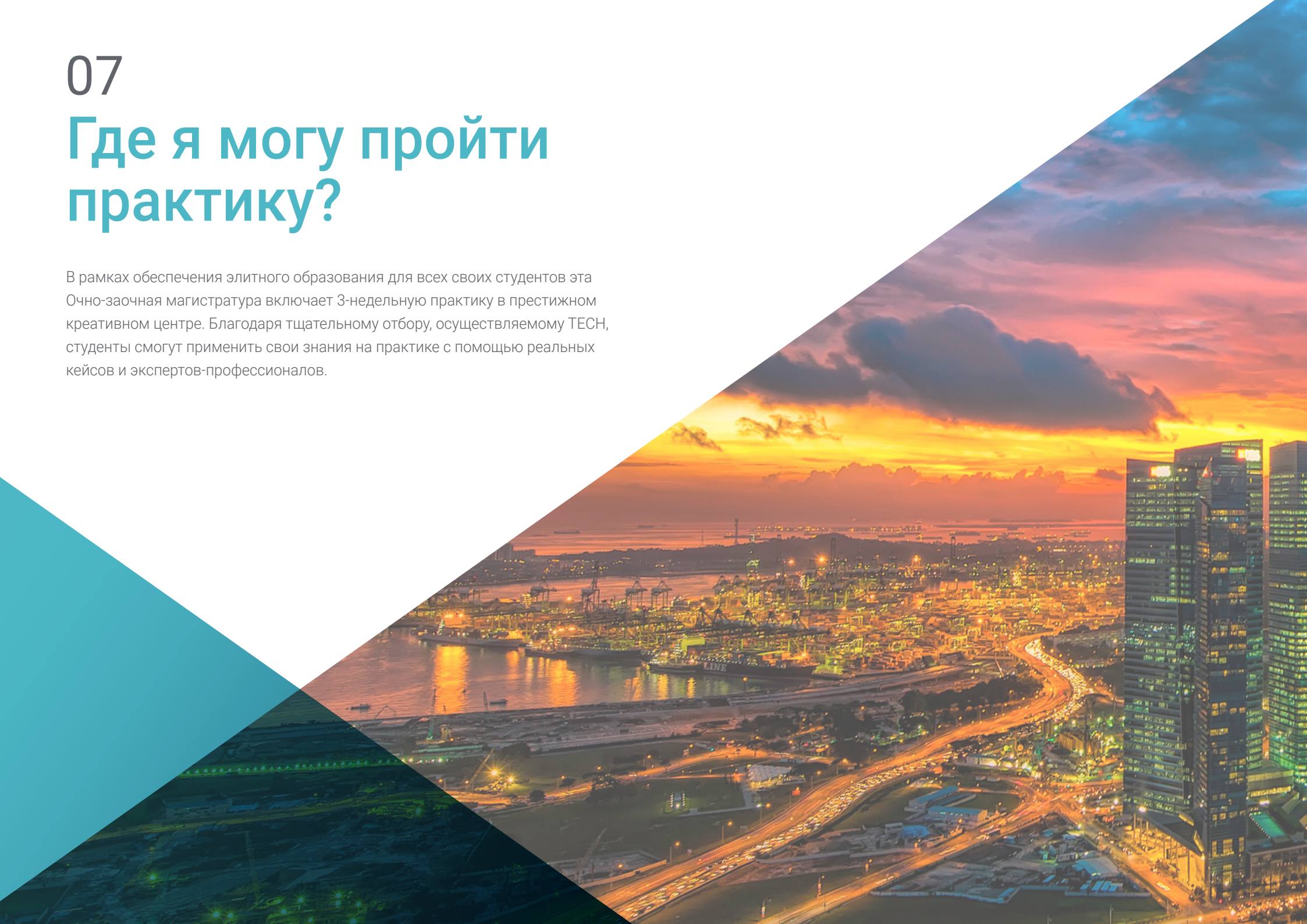
7. НЕ ВКЛЮЧАЕТСЯ: Практическая подготовка не должна включать какие-либо иные пункты, не описанные в данных условиях. Поэтому в нее не входит проживание, транспорт до города, где проходит стажировка, визы или любые другие услуги, не описанные выше.

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

07

Где я могу пройти практику?

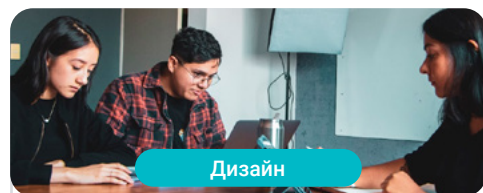
В рамках обеспечения элитного образования для всех своих студентов эта Очно-заочная магистратура включает 3-недельную практику в престижном креативном центре. Благодаря тщательному отбору, осуществляемому TECH, студенты смогут применить свои знания на практике с помощью реальных кейсов и экспертов-профессионалов.



“

В течение 3 недель вы будете работать вместе с экспертами в области графического дизайна и получите интенсивный опыт обучения и применения на практике”

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



Дизайн

Goose & Hopper

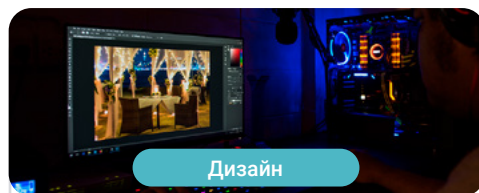
Страна Город
Мексика Мичоакан-де-Окампо

Адрес: Avenida Solidaridad Col. Nueva Chapultepec Morelia, Michoacan

Рекламное, дизайнерское, технологическое и креативное агентство

Соответствующая практическая подготовка:

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



Дизайн

Happy Studio Creativos

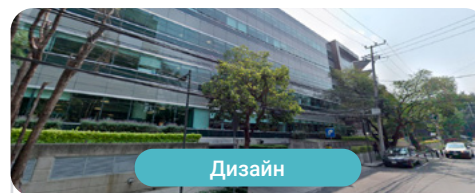
Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Limantitla 6A Santa Úrsula Xitla Tlalpan 14420 CDMX

Креативная компания, специализирующаяся на аудиовизуальном мире и коммуникации

Соответствующая практическая подготовка:

- Цифровая фотография
- Аудиовизуальный сценарий



Дизайн

Break Point Marketing

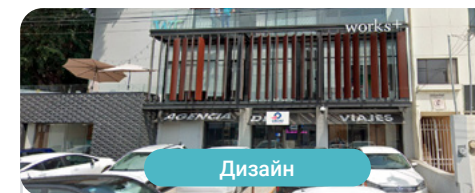
Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Calle Montes Urales 424 4to piso lomas- Virreyes, Lomas de Chapultepec, Miguel Hidalgo C.P 11000 CDMX

Креативная компания, специализирующаяся на цифровом маркетинге и коммуникациях

Соответствующая практическая подготовка:

- MBA в области цифрового маркетинга
- Графический дизайн



Дизайн

Tribalo

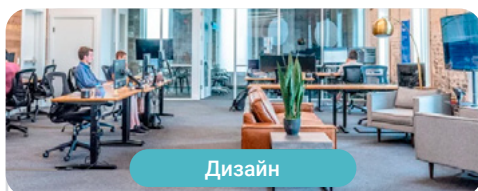
Страна Город
Мексика Керетаро-де-Артеага

Адрес: Ignacio Pérez Sur N°49 El Carrizal Querétaro

Агентство рекламы и цифрового маркетинга

Соответствующая практическая подготовка:

- MBA в области цифрового маркетинга
- Рекламная коммуникация



Дизайн

Estudio 630

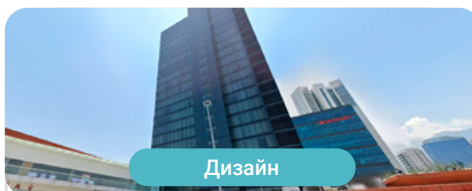
Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Av. Santa Fe 428-Piso 15, Lomas de Santa Fe, Contadero, Cuajimalpa de Morelos, 05300 Ciudad de México, CDMX, México

Креативная компания для цифровых СМИ

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- Менеджмент разработки веб-сайтов



Дизайн

Futurité

Страна Город
Мексика Нуэво-Леон

Адрес: Av. José Vasconcelos 345 piso 21 Col. Santa Engracia San Pedro Garza García Monterrey Nuevo León

Компания, занимающаяся веб-аналитикой, графическим дизайном и программным обеспечением

Соответствующая практическая подготовка:

- MBA в области цифрового маркетинга
- Графический дизайн



Дизайн

Grupo Neo

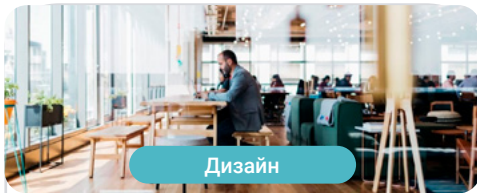
Страна Город
Мексика Керетаро-де-Артеага

Адрес: Fernando Soler 118 Col. La Joya Querétaro C.P. 76180

Компания, специализирующаяся на графическом дизайне и креативных работах

Соответствующая практическая подготовка:

- MBA в области цифрового маркетинга
- Графический дизайн



Дизайн

The We Company

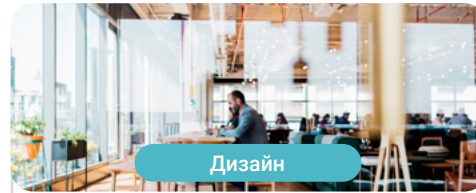
Страна Город
Мексика Керетаро-де-Артеага

Адрес: Juan N. Frías 19, del Parque,
Constituyentes, 76147 Santiago de Querétaro,
Qro., México

Агентство цифрового маркетинга

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- Управление социальными сетями. Комьюнити-менеджер



Дизайн

Innovación Gráfica

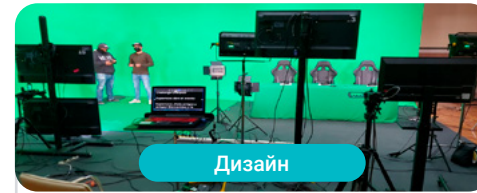
Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Calle Juan de Dios Peza N° 115, Col
Obrera, CP. 06800, CDMX

Предприятие, специализирующееся на
маркетинге и коммерческой архитектуре

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- Коммерческий менеджмент и управление продажами



Дизайн

Gaming Partners

Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Poniente 75 Col. 16 de septiembre
Alcaldía Miguel Hidalgo

Компания, специализирующаяся на игровом
маркетинге и разработке видеоигр

Соответствующая практическая подготовка:

- Управление персоналом
- Коммерческий менеджмент и управление продажами



Дизайн

Coppel

Страна Город
Мексика Синалоа

Адрес: República 2855 Los Alamos, Col. Recursos
Hidráulicos 80105 Culican Rosales Sinaloa

Компания, специализирующаяся на предоставлении
финансовых и консультационных услуг

Соответствующая практическая подготовка:

- MBA в области цифрового маркетинга
- Графический дизайн



Дизайн

Damante Digital

Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Av. Coyoacán 931 Col. Del Valle
Centro, Benito Juárez C.P. 03100 CDMX

Агентство цифрового маркетинга,
коммуникаций и рекламы

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- MBA в области цифрового маркетинга



Дизайн

Grupo Fórmula

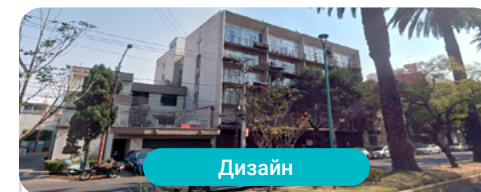
Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Cda. San Isidro 44, Reforma Soc,
Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Ведущая компания в области мультимедийных
коммуникаций и генерации контента

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- Управление персоналом



Дизайн

Amperson

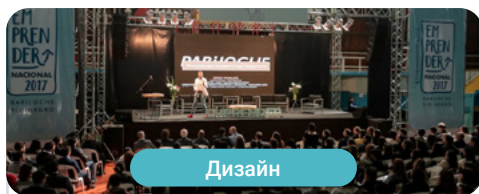
Страна Город
Мексика Мехико

Адрес: Dr. Vertiz 652, int 302, Narvarte
Poniente, Benito Juárez, 03023,
Ciudad de México, México

Агентство цифрового маркетинга и коммуникаций

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- MBA в области управления рекламой и связями
с общественностью



Дизайн

PienSAMARKETING

Страна
Аргентина

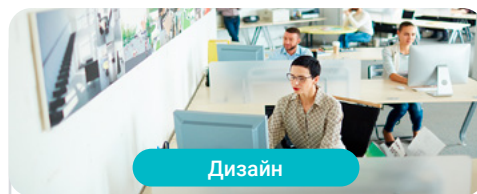
Город
Рио-Негро

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

Агентство маркетинга и социальной и
цифровой коммуникации

Соответствующая практическая подготовка:

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



Дизайн

Amplifica

Страна
Аргентина

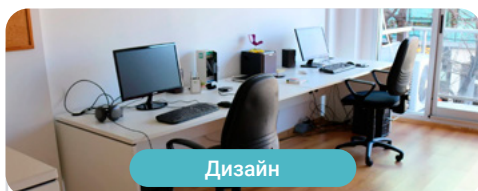
Город
Буэнос-Айрес

Адрес: Chile 576, C1098AAL CABA, Argentina

SEO-агентство для коммуникационного
продвижения и эффективного позиционирования

Соответствующая практическая подготовка:

- Рекламная коммуникация
- Графический дизайн



Дизайн

Buppa

Страна
Аргентина

Город
Буэнос-Айрес

Адрес: Palpa 3088, piso 1 Ciudad
Autónoma de Buenos Aires

Студия цифрового маркетинга и коммуникаций

Соответствующая практическая подготовка:

- Графический дизайн
- Дизайн мультимедиа





Дизайн

Goose & Hopper

Страна: Испания Город: Валенсия

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

Рекламное, дизайнерское, технологическое и креативное агентство

Соответствующая практическая подготовка:

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



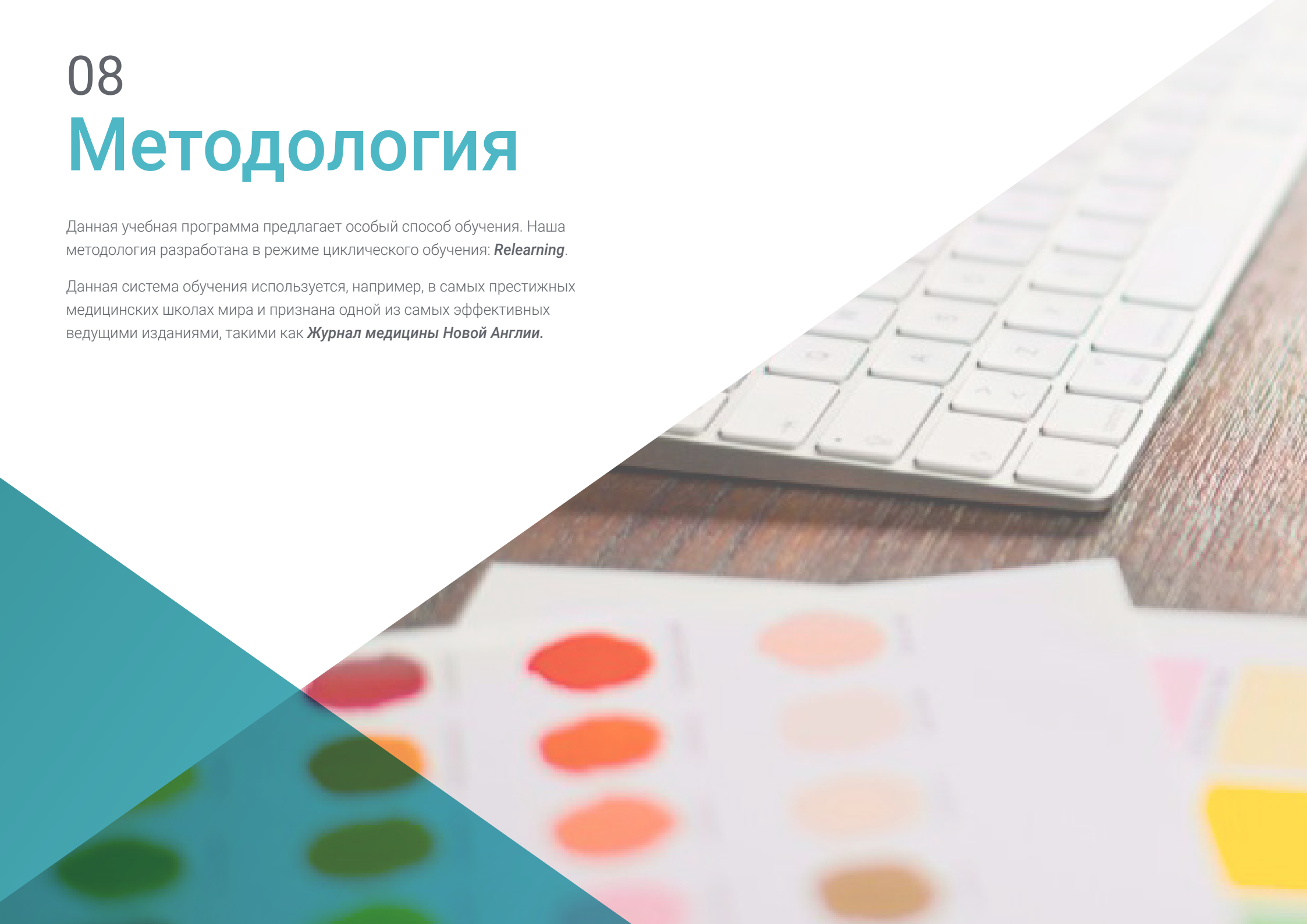
Используйте эту возможность, чтобы окружить себя профессионалами и перенять их методику работы"

08

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*

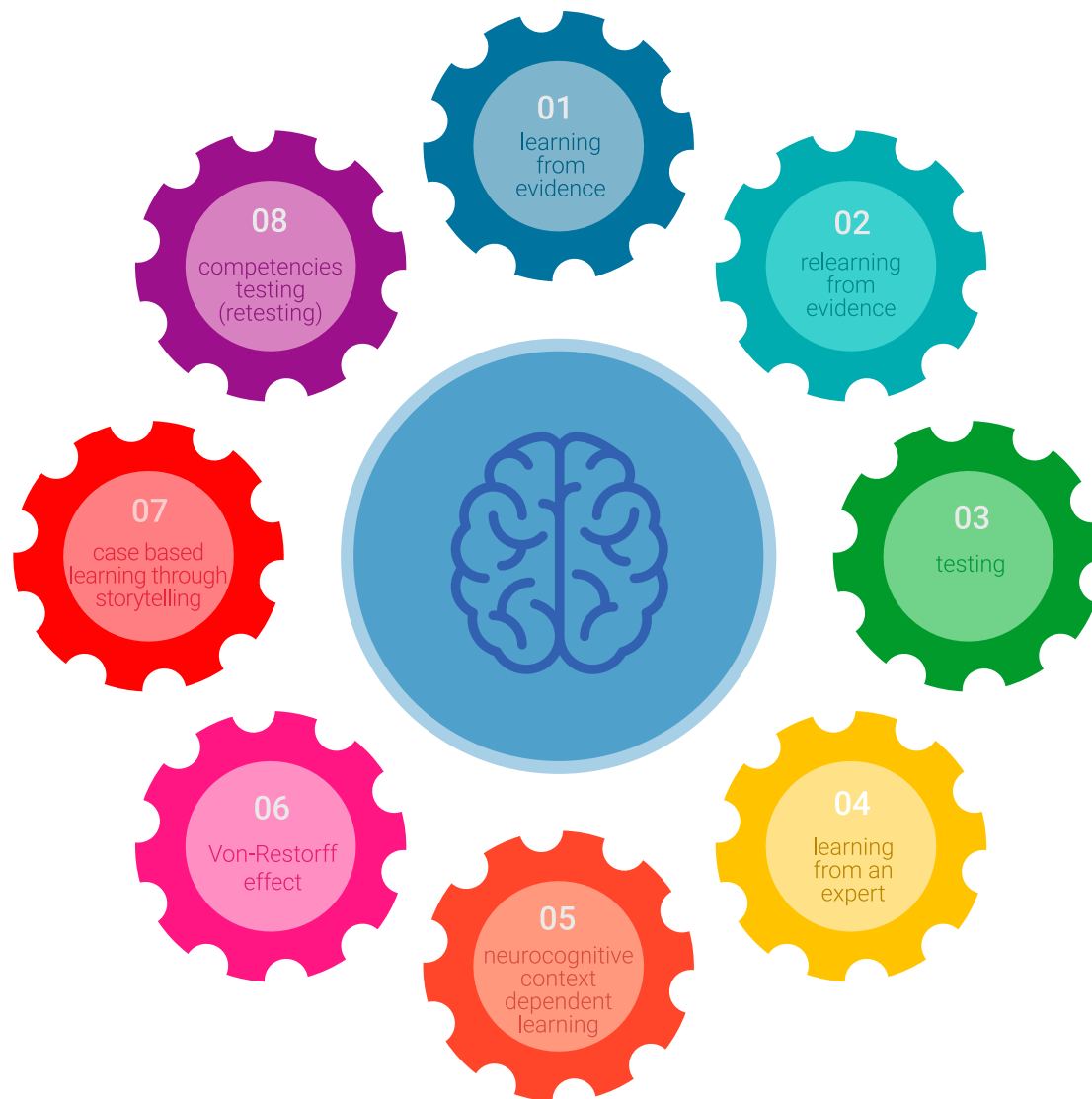
TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

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.



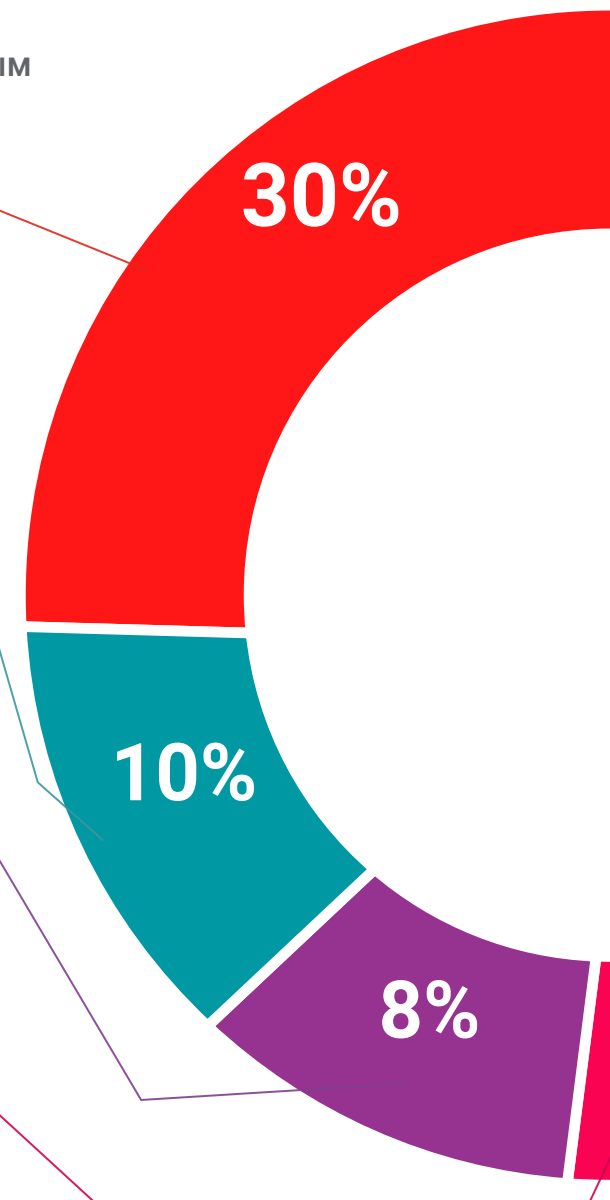
Практика навыков и компетенций

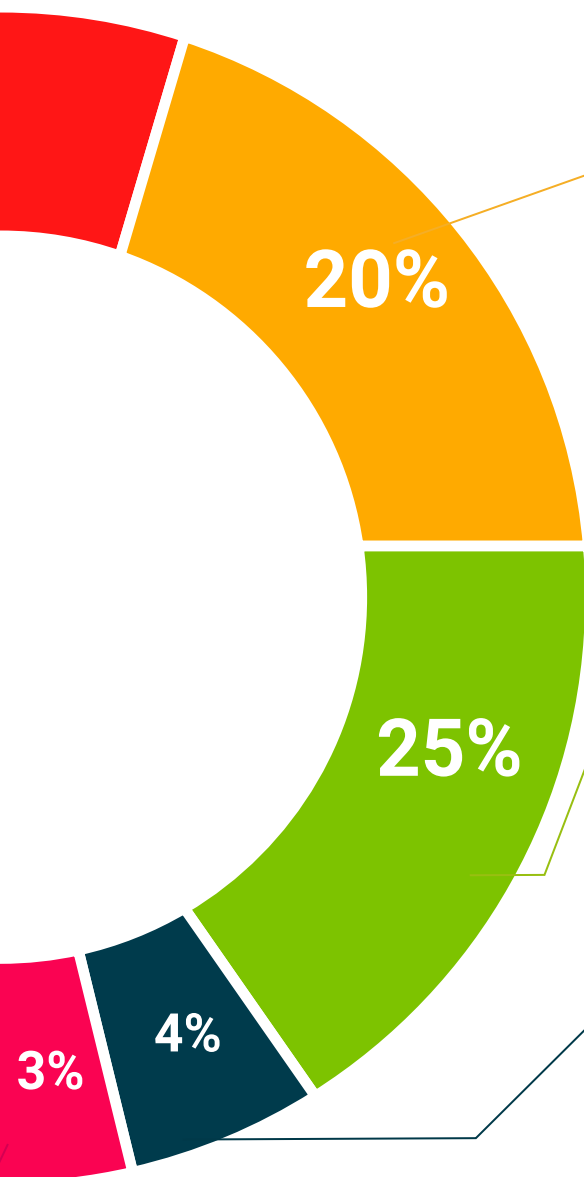
Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.



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.



09

Квалификация

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



“

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

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

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

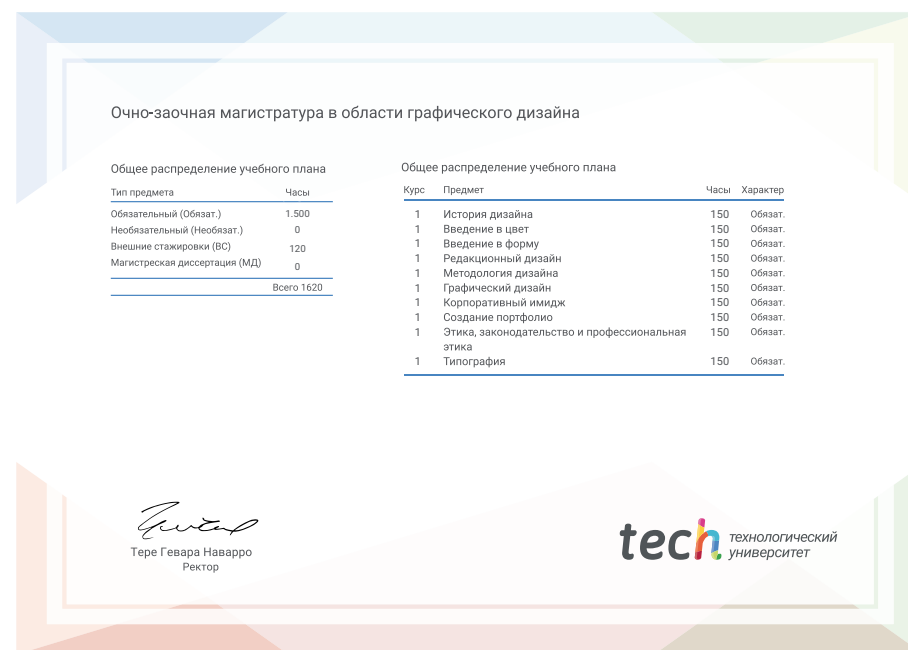
В дополнение к диплому вы получите сертификат, а также справку о содержании программы. Для этого вам следует обратиться к своему академическому консультанту, который предоставит вам всю необходимую информацию.

Диплом: **Очно-заочная магистратура в области графического дизайна**

Формат: **Очно-заочное обучение (онлайн + практика)**

Продолжительность: **12 месяца**

Учебное заведение: **ТЕСН Технологический университет**



Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Инновации

Знания Настоящее качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс

Язык

tech технологический
университет

Очно-заочная магистратура

Графический дизайн

Формат: Очно-заочное обучение (онлайн + практика)

Продолжительность: 12 месяца

Учебное заведение: ТЕСН Технологический
университет

Очно-заочная магистратура

Графический дизайн