




ТЕМА 01. ИГРА — СИМУЛЯТОР: ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ДИЗАЙН СТУДИИ.

ЗАДАЧА

-  Team-building.
- Понимание ролей:
 - дизайнер;
 - копирайтер;
 - креатор;
 - фотограф;
 - account manager;
 - заказчик.



ТЕМА 02. КОМПОЗИЦИЯ И ГРАФИЧЕСКИЙ НАБРОСОК.

ЗАДАЧА

-  Изучение основ композиции.
-  Выбираем объект рекламы на свой вкус.
- Рекламируем выбранные объекты с помощью графических приемов и композиции.

ТЕМА 03. СТИЛИЗАЦИЯ И ЭКСЛИБРИС.



ЗАДАЧА

-  Разработка экслибриса собственного имени.
-  Азы каллиграфии.
- Компоновка шрифта и изображения.

ТЕМА 04. ИКОНКИ, ПИКТОГРАММЫ, ИНФОГРАФИКА.

Пиктограммы как интернациональная форма сообщения.



ЗАДАЧА

-  Создание серии стилизованных пиктограмм для выбранной компании.
-  Разработка иконок для WEB- проекта.
- Внедрение инфограмм как инструмента

быстрой передачи информации и структурирования данных.


ТЕМА 05. ТОРГОВАЯ МАРКА. ТОВАРНЫЙ ЗНАК. ЛОГОТИП.

ЗАДАЧА

-  Определение различий.
-  Правила создания логотипов.
- Применение шрифтов в графическом дизайне.
- Симметрия, статика, равновесие, ритм в композиции.
- Асимметрия и динамика в композиции.
- Сочетания шрифта и изображения.



КП 06. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА

ЗАДАЧА

-  Разработка экслибриса, пиктограммы, иконок, инфографики и логотипа в Illustrator.


ТЕМА 07. ШРИФТ КАК ОБЪЕКТ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА. ОСНОВЫ ТИПОГРАФИКИ.

ЗАДАЧА

-  Характеристики наборных шрифтов: кегль, интерлиньяж, кернинг, апрош и т.д.
-  Основные элементы публикаций: обрез, колонтитул, выноска, букваца.

КП 08. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА



ЗАДАЧА

-  Подбор и компоновка шрифтов и изображений.

**ТЕМА 09. ЦВЕТ И ТОН В ДИЗАЙНЕ.
ОСНОВЫ ЦВЕТОВЕДЕНИЯ.**

Теплые и холодные цвета. Контраст и нюанс. Психология восприятия цвета. Цветовой круг Иттена.

ЗАДАЧА

-  Понятие психологии цвета.
-  Подбор цветовой гаммы, для логотипа исходя из рода деятельности компании.

КП 10. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.



ЗАДАЧА

-  Работа с цветом в Illustrator.

ТЕМА 11. НЕСТАНДАРТНЫЕ МЕТОДЫ СОЗДАНИЯ ЛОГОТИПОВ.


Графические техники в дизайне.

ЗАДАЧА

-  Создание логотипов и иллюстративного материала способом монотипии, кляксографии и акватипии.
-  Техника случайного отпечатка.

ТЕМА 12. ИЛЛЮСТРАЦИЯ, КАК ЭЛЕМЕНТ ДИЗАЙНА. ПОДГОТОВКА К ФОТОСЕССИИ.

ЗАДАЧА

-  Создание серии скетчей (раскадровка) для проведения фотосессии.

МК МАСТЕР-КЛАСС ПО РЕКЛАМНОЙ ФОТОГРАФИИ.



Профессиональный фотограф, студия и свет.

ЗАДАЧА

Работа с профессиональным оборудованием.

Понимание «что в кадре».

Проработка сюжета, фона, света, настроения.

Постановка задачи для фотографа;


Выполнение некоторых задач самостоятельно.

Сравнение результатов.

Отбор подходящих фотоматериалов.



КП 13. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.

ЗАДАЧА

-  Подготовка отснятых фотоматериалов к дальнейшей работе при помощи Photoshop.


ТЕМА 14. ТЕХНОЛОГИИ ИЗГОТОВЛЕНИЯ РЕКЛАМНЫХ МАТЕРИАЛОВ.

ЗАДАЧА

-  Знание существующих технологий.
-  Понимание разных видов печати. Специфика различного печатного оборудования.

КП 15. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.

ЗАДАЧА

-  Разработка рекламного макета в Photoshop.

ЭКС ЭКСКУРСИЯ В ОДНУ ИЗ САМЫХ МОЩНЫХ ТИПОГРАФИЙ В УКРАИНЕ.

ЗАДАЧА

Знакомство с различными видами оборудования.

самостоятельный запуск в печать тиража.

мастер-класс главного технолога типографии.

понимание возможностей и ограничений различных методов печати.


КП 16. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.

ЗАДАЧА

 Подготовка макетов к печати


ТЕМА 17. ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ: КОНСТАНТЫ, НОСИТЕЛИ.

ЗАДАЧА

 Изучение стандартов и основных носителей фирменного стиля. Применение модульной сетки.

ТРЕНИНГ 18. МЕТОДЫ ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ ДЛЯ РЕКЛАМЫ



ЗАДАЧА

 Освоение методов:

- латерального мышления;
- мозговой штурм;
- анализ внешней среды;
- репликация и адаптация.


ТЕМА 19. ПСИХОЛОГИЯ РЕКЛАМЫ

ЗАДАЧА

 Восприятие рекламы потребителем.
 Восприятие рекламного макета в зависимости от типа носителя.
Расстановка акцентов в рекламных макетах.
Как просматривают рекламу?
Борьба за рекламный «эфир» (из 1000 рекламных макетов должны обратить внимание на Ваш).
Адаптация своих рекламных макетов с учетом психологии потребителя.



ТЕМА 20. ПОИСК ЗАКАЗЧИКОВ.

ЗАДАЧА

 Методы поиска заказчиков и формирование пула постоянных клиентов.
Способы привлечения и удержания заказчиков.
Формирование длительных отношений с клиентами.
Наращивание клиентской базы.

ТЕМА 21. ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ С ЗАКАЗЧИКОМ.


ЗАДАЧА

 Составление грамотного брифа.
 Понимание целей заказчика.
Понимание рекламируемого продукта/услуги.
Выделение наиболее важных моментов для заказчика.
Понятие трех ключевых характеристик:

- качество;
- сроки;
- стоимость.

ТЕМА 22. ЮРИДИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА СВОЕЙ РАБОТЫ.

ЗАДАЧА

 Знание эффективных методов юридической защиты своих проектов – платные и бесплатные методы.

МК ЗАКОН И РЕКЛАМА. МАСТЕР-КЛАСС ОДНОГО ИЗ ВЕДУЩИХ ЮРИСТОВ ДАННОЙ ОБЛАСТИ.

ЗАДАЧА

Знание необходимых законов о рекламе:

- ограничения которые вводит закон на рекламу;
- цензура;
- язык в рекламных макетах;
- использование торговых знаков компаний в рекламе.

ТРЕНИНГ 23. ВСТРЕЧА С "ЖИВЫМ" ЗАКАЗЧИКОМ.

ЗАДАЧА



Реальный заказ — реальные деньги.
Борьба за гонорар.

ТЕМА 24. ПРЕЗЕНТАЦИЯ СВОЕГО ПРОЕКТА.

ЗАДАЧА



Освоение навыков проведение презентации и представление своего проекта. Формирование умения донести свою идею.

Минимальное количество вариантов для принятия решения заказчиком проекта.

ТРЕНИНГ 25. КАК ПОЛУЧИТЬ РАБОТУ?

Тренинг от владельца HR компании.

ЗАДАЧА



Вызываем интерес у заказчика/работодателя.

ТЕМА 26. ОСНОВНЫЕ ТЕНДЕНЦИИ, ПРАВИЛА И СЕКРЕТЫ ДИЗАЙНА.

ЗАДАЧА



Формирование вкуса и стиля. Изучение ресурсов для вдохновения.

КП 27. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.

ЗАДАЧА



Разработка фирменного стиля:

- визитки;
- конверта и бланка;
- годового и квартального календаря.

КП 28. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.

ЗАДАЧА



Разработка рекламных материалов:

- флаера;
- макета А4 в прессу;
- буклета;
- упаковки.

КП 29. КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРАКТИКА.

ЗАДАЧА



Разработка рекламных материалов:

- наружной рекламы;
- сувенирной продукции;
- POS.

ТЕМА 30. ОФОРМЛЕНИЕ ПОРТФОЛИО.

ЗАДАЧА



Формирование портфолио:

- в печатном виде;
- в электронном варианте;
- на профессиональных WEB площадках.

ТЕМА 31. ДИПЛОМНАЯ РАБОТА.

ЗАДАЧА



Выполнение квалификационной работы на реальном проекте.

ТЕМА 32. ЗАЩИТА ДИПЛОМНОЙ РАБОТЫ.

ЗАДАЧА



Презентация дипломной работы перед комиссией.