

1. **Ход подготовки дипломного проекта**

Студент должен:

1. Предоставить тему своего дипломного проекта в учебную часть Академии Шаг, за неделю до начала работы над проектом, если студент не успевает подать тему, то его защита переноситься взависимотсти от того, как студент сможет предоставить свою тему;
2. Прописать какие предметы и программы студент будет использовать в дипломном проекте и предоставить данную информацию вместе с темой дипломного проекта;
3. После выбора темы, студент должен связаться с руководителем, которого ему назначила учебная часть, студент также может выбрать куратора самостоятельно поставив учебную часть в известность при выборе темы и программ.
4. Раз в неделю отмечаться у руководителя (дипломного руководителя), показывать на какой стадии находиться дипломный проект.
5. За неделю до сдачи дипломного проекта студент должен пройти антиплагиат, цензуру и предзащиту дипломного проекта.

**Дипломник допускается к защите при выполнение всех вышеперечисленных требований, и исправлениях, которые могут быть отмечены при предзащите дипломного проекта.**

Каждому студенту Малой компьютерной академии Шаг во время подготовки к дипломному проекту назначается руководитель. Его задача направлять и помогать студенту при работе с дипломным проектом.

Дипломный руководитель имеет право:

1. Изменить тему дипломного проекта, используемые программы;
2. Отказаться от студента, при несоблюдении студента правил и поставленных руководителем задач;
3. Допускать и не допускать к защите студента к Дипломному проекту.

Дипломный руководитель не имеет право самостоятельно вносить изменения в Дипломный проект.

***Дипломный руководитель –*** *преподаватель, знающий программу и предмет, к которому дипломник может обращаться по вопросам выполнения тех или иных задач.*

Вопросы, адресуемые к руководителю, а также работа с ним происходит только в рабочее время, а именно с 9:30 до 18:30 часов.

1. **Выбор направления дипломного проекта.**
2. Визуальная идентификация бренда. Айдентика
3. Рекламная графика
4. Дизайн пользовательских интерфейсов
5. Моушн дизайн
6. Дизайн публикаций
7. 3D моделирование
8. **Критерии выполнения практической части дипломного проекта**
9. **«Визуальная идентификация бренда. Айдентика»**

Чтобы сохранить тематику брендинга, дизайнеры разрабатывают руководства по стилю. С их помощью все продукты и визуальные представления бренда сохраняют единство стиля, поддерживая основную концепцию.

Составляющая бренбука:

* Логотип
* Слоган
* Цветовая гамма
* Стилеобразующая графика (набор уникальных графических элементов, которые дополняют логотип, помогают глубже раскрыть идеологию и характер бренда.)
* Типографика (шрифтовая составляющая фирменного стиля. Фирменные шрифты прописываются в брендбуке.)
* Сувенирная и корпоративная продукция
* Персонаж, или маскот

Критерии:

1. Работа должна быть оформлена в одной стилистке;
2. Работа на 90% должна быть оригинальной (отсутствие плагиата), допускается использование референсов;
3. Используемый текст должен быть читабельным и используемый шрифт так же должен быть со размерен;
4. По итогу работа должна быть оформлена в мокап либо в презентацию Power Point;
5. В работе не могут быть использованы сцены насилия и слова паразиты.
6. **«Рекламная графика»**

Маркетинговые мероприятия способствуют принятию правильного решения аудиторией. Эффективный маркетинг основывается на желаниях и потребностях аудитории. Это способ общения с ней, который несет за собой прямую пользу, например, увеличение продаж.

Традиционная печатная графика становится все менее популярной. Ее заменяют цифровые продукты, более удобные в использовании, динамичные и с большим охватом аудитории.

К рекламной графике относятся:

* Рекламные баннеры в журналах и интернете.
* Открытки и флаеры.
* Плакаты и наружная реклама.
* Обложки книг, альбомов, каталогов.
* Инфографика и брошюры.
* Рекламные объявления в соц. сетях.
* Стилистика веб-сайта.

Критерии:

1. Тема дипломного проекта должна иметь социальную или общественную значимость;
2. Работа должна содержать от 5 до 20 иллюстрационных страниц;
3. Работа должна быть оформлена в одной стилистке;
4. Работа на 90% должна быть оригинальной (отсутствие плагиата), допускается использование референсов;
5. Используемый текст должен быть читабельным и используемый шрифт так же должен быть со размерен;
6. По итогу работа должна быть оформлена в мокап;
7. В работе не могут быть использованы сцены насилия и слова паразиты.
8. **«Дизайн пользовательских интерфейсов»**

Пользовательский интерфейс (UI) – это инструмент для взаимодействия пользователя и приложения. Дизайн интерфейса требует детального проектирования всех элементов, чтобы обеспечить максимальное удобство пользования приложением.

1. **«Motion design»**

Моушн-дизайн – это графика, которая пребывает в движении. Проекты моушн-дизайна могут вмещать в себе анимации и видеоэффекты, фотографии и картинки, типографику и трехмерные объекты. Данный вид графического дизайна используется только в цифровой среде: веб-контент, телевидение, кинематография.  
Виды моушн дизайна:

* Анимация логотипа и презентации.
* Объявления и баннеры.
* Веб-сайты и приложения.
* Видео игры и мультипликация.
* Информационные и обучающие видео.

Критерии:

1. Видео должно быть анимировано самим студентом;
2. Ролик должен состоять из 80% его работ;
3. При использовании сторонних видео или иных роликов, у материала не должно быть авторских прав;
4. Видео ролик не должен длиться менее 3 минут и не больше 5 минут.

Так же правила и требования могут изменяться в зависимости от выбранного программного обеспечения.

1. **«Дизайн публикаций»**

Публикации – это длинные объявления для общения с аудиторией, которые традиционно передаются через печатные издания. Это книги, газеты, каталоги, журналы и другая публицистическая продукция. Цифровые ресурсы имеют аналогичные формы общения, которые также требуют проектирования и разработки дизайна.  
Книги и справочники.

Виды публикаций:

* Газеты и журналы.
* Информационные бюллетени и отчеты.
* Каталоги и инструкции.

Критерии:

1. Используемые фотографии и иллюстрации должны быть оформлены в одной стилистке;
2. Также, все используемые шрифты должны быть одной стилистики, текст читабельный, шрифт должен быть со размерен и придержан правильной иерархии (заголовок, подзаголовок)
3. Работа на 90% должна быть оригинальной (отсутствие плагиата);
4. В работе не могут быть использованы сцены насилия и слова паразиты.
5. **«3D моделирование»**

3D дизайн — это направление по оформлению персонажей игр, текстур, и других трёхмерных объектов. Объемная графика используется в разных направлениях: от дизайна интерьеров и ландшафтов до оформления рекламных баннеров, видеороликов и одежды. В зависимости от сферы, специалисты различаются по виду деятельности.

Виды направлений:

* Локация, персонажи для игр.
* Планировка загородного дома. Экстерьер, интерьер.
* Система частиц.

Критерии:

1. Идея проекта (задумка, продуманность вашей модели), проект должен быть оригинальным, интересным, подходим с творческой стороны;
2. Сложность выполнения проекта (заключается в том, какие объекты будут созданы, обязательно используя различные манипуляции над объектами);
3. Колористка (текстуры), хорошо подобранные текстуры украсят твой проект и придадут реалистичности. Картинки в качестве текстур должны быть хорошего качества!
4. Качество исполнения(аккуратность);
5. Детализация (больше дополнительных объектов).
6. **Критерии выполнения теоретической части дипломного проекта по всем направлениям**

Теоретическая часть заключается в написании речи и последующей защите дипломного проекта перед членами жюри.

* Дипломная речь должна отражать тему и идею проекта.
* В дипломной речи необходимо рассказать о всех этапах работы над дипломным проектом.
* Дипломная речь должна содержать информацию об инструментах и программном обеспечении, используемых студентом в ходе подготовки дипломного проекта.
* Дипломная речь должна быть написана литературным языком.
* Наличие слов нецензурной лексики, а также сленговых выражений не допустимо.
* Наличие «слов паразитов» - не приветствуется.