



DESIGN SCHOOL

Практическое обучение
графическому и моушн-
дизайну для начинающих

Составители концепции
программы обучения

Ксения @mnrvva
Графический дизайнер
2M+ подписчиков

Ольга Адамовна
Член союза дизайнеров России
Педагог со стажем 30 лет
Заслуженный педагог России
и Санкт-Петербурга

Профессиональная
академия графического
и моушн-дизайна

Мы обучаем современной профессии
с высоким заработком с помощью
лучших преподавателей России



Поддержка

Уроки разработаны для людей
как с нулевыми знаниями,
так и для тех, кто хочет повысить
свою квалификацию.
Наши преподаватели ежедневно
индивидуально консультируют каждого
студента на протяжении всего
срока обучения. Мы рядом!



Готовое портфолио

После обучения в нашей академии,
выпускник имеет на руках готовое
портфолио, которое котируется
в любой стране мира при
трудоустройстве. Мы предоставляем
практику в международных компаниях.
Участие в выставках, кинофестивалях
каждому студенту.



Саморазвитие

Обучение проходит в самых
востребованных программах
2022-2023 года для дизайнера:
After Effects, Photoshop, Illustrator
и Figma. Работайте с любой
точки мира, даже из дома на колёсах.

Регистрационный номер лицензии: № Л035-01271-78/00630289

Дата предоставления лицензии: 02 декабря 2022

Приложение № 1

к Дополнительной общеобразовательной программе

«Базовый курс по основам дизайна с нуля»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА «ГРАФИЧЕСКИЙ МЕДИА И МОУШЕН ДИЗАЙНЕР»

Возраст учащихся: от 14 лет
Срок реализации: 70 ак. часов

г. Санкт-Петербург, 2022

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Графический медиа и моушен дизайнер» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».
- Распоряжение Комитета по образованию от 25.08.2022 № 1676-р «Об утверждении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ в государственных образовательных организациях Санкт-Петербурга, находящихся в ведении Комитета по образованию».

Направленность программы: техническая (в соответствии с пунктом 9 Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

Актуальность программы.

Актуальность программы базируется на основе анализа педагогического опыта, раскрывает и стимулирует развитие творческого потенциала у учащихся в цифровой креативной сфере.

«Многие из задач, выполняемых сейчас работниками в различных секторах экономики, будут автоматизированы или исчезнут в связи с изменением способа организации общества. Для новой экономики потребуются специалисты нового типа. Перед ними будут стоять задачи, которые потребуют **творческого подхода** и готовности к сотрудничеству с другими людьми и **с системами искусственного интеллекта**». [Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире. Коллективная работа с участием специалистов международных организаций World Skills Russia, Global Education Futures, Future Skills –Профессии будущего с участием экспертов Агентства Стратегических Инициатив, SKOLKOVA, BRICS BUSINESS COUNCIL]

Особенно актуальны формы цифрового обучения для интеграции дистанционной формы обучения. Этот современный метод, отвечающий потребностям современной молодежи, предусматривает интерактивность и отражает в полной мере все присущие учебному процессу компоненты.

Отличительные черты.

В целом обучающая программа соответствует новым технологическим вызовам «цифровой эпохи» и формирует среди учеников ряд ключевых стратегических навыков.

«Базовые навыки XXI века: Концентрация и управление вниманием; эмоциональная грамотность; цифровая грамотность; творчество, креативность; экологическое мышление; кросскультурность; способность к (само)обучению». [Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире.]

Высоко профессиональный подход в методике цифрового обучения в форме видеоуроков и методических материалов. А также создание творческой, дружелюбной онлайн среды для

обучающихся. Чаты, в которых учащиеся из разных уголков нашей страны и зарубежья находятся в прямом дружеском диалоге друг с другом и педагогами, делятся своими достижениями, работами, обмениваются впечатлениями от уроков.

Категории учащихся.

К обучению допускаются все желающие в возрасте от 14 лет без предъявления требований к уровню образования. К обучению допускаются все желающие без предварительного отбора.

Объем и срок реализации программы.

Срок освоения программы (в часах) – 70 ак. часов, включая все виды дистанционной и самостоятельной работы учащегося.

Продолжительность обучения (период) – 6 месяцев.

Цель программы.

Дополнительная программа «Графический медиа и моушен дизайнер» имеет своей целью обеспечение необходимых условий для личностного, творческого развития, обучающегося на основе информационных креативных технологий. А также воспитание нового поколения молодежи, которая не только стремительно поглощает все разнообразие мультимедийного «продукта», но и способно на высоком художественно-эстетическом и технологическом уровне создавать разнообразный мультимедийный контент.

Особенности организации образовательного процесса

К обучению допускаются все желающие без предварительного отбора в возрасте от 14 лет. Рекомендуемое количество участников в одном обучающемся потоке 100+ человек. Поток сопровождается преподавателями в течение всего времени обучения.

Программа предполагает дистанционное обучение.

Режим занятий: учащийся может самостоятельно выбирать комфортный график просмотра видео лекций, но должен выполнить задания на обучающей платформе в установленные сроки.

Организация образовательного процесса осуществляется в соответствии с учебным планом, включающий в себя теоретические и практические занятия.

Изучение программы предполагает использование следующих методов контроля полученных слушателями знаний и умений:

- Текущий контроль
- Контроль ДЗ после каждого урока
- Кейс-портфолио по всему блоку заданий

**Аннотации к образовательным блокам дополнительной программы
«Графический медиа и моушен дизайнер»**

№ п/п	Блоки	Содержание
УРОВЕНЬ I		
1. БАЗОВЫЙ БЛОК		
БЛОК I	<p>БАЗОВЫЙ БЛОК ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ</p> <p><i>Авторский блок Ольги Костюченко</i></p>	<p>Курс рассчитан на людей как с нулевыми знаниями, так и для тех, кто хочет повысить свою квалификацию в любой профессии не только motion дизайнера. Эти знания важны как для библиотекаря, учителя так и для любого офисного работника. Курс дает практические навыки в области создания готового рекламного продукта и профессиональной презентации проекта. Плюс – это курс для тех, кто хочет продвигать свой бизнес, самостоятельно не платя рекламным компаниям огромные деньги и рассматривает эту работу как дополнительную к основной. Программное обеспечение курса выстроено на основе бесплатных онлайн приложений – наиболее полных аналогов профессионального ПО, что позволяет освоить курс с учетом возможностей своего домашнего программно-аппаратного комплекса.</p>
УРОВЕНЬ II		
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЙ БЛОК АВТОРСКИХ УРОКОВ		
БЛОК II	<p>«ADOBE PHOTOSHOP»</p> <p><i>Авторский блок Ксении Костюченко</i></p>	<p>Adobe Photoshop – многофункциональный мощный графический редактор, который должен знать дизайнер, работающий в любой сфере дизайн индустрии. В основном используется для работы с растровой графикой, позволяет обрабатывать фото и создавать изображения любой сложности. Данный блок дает многосторонние профессиональные знания и навыки по созданию плакатов, превью для социальных сетей, буклетов. А также вы приобретете необходимые компетенции по формированию своего портфолио.</p>
БЛОК III	<p>«ADOBE ILLUSTRATOR»</p> <p><i>Авторский блок Анны Посохиной</i></p>	<p>Adobe Illustrator – одна из основных программ для разработки графического дизайна в полиграфии, создании фирменного стиля, иллюстраций, шрифтов и большого спектра макетов во всех направлениях дизайна. Благодаря этому блоку, начинающий дизайнер сможет освоить азы программы, получить профессиональные навыки по созданию сложных художественных иллюстраций с нуля, что даст ему лёгкий старт в профессии.</p>

БЛОК IV	<p>«AFTEREFFECTS»</p> <p><i>Авторский блок Дарии Георгиади</i></p>	<p>Adobe After Effects позволяет создавать анимированную графику и визуальные эффекты, а также редактировать видеоряд. Программу используют художники – аниматоры, графические дизайнеры и специалисты по видеомонтажу в киноиндустрии, мультипликации, разработке видеоигр и т.д. Этот блок позволит вам значительно усилить свой базовый профессиональный уровень на основе одной из самых сложных и современных технологий motion-дизайна. Вы научитесь создавать профессиональные маленькие ролики с анимацией и зрелищными видео эффектами.</p>
БЛОК V	<p>«FIGMA»</p> <p><i>Авторский блок Алексея Гречишкина</i></p>	<p>Figma – облачный графический редактор с акцентом на векторной графике. Один из стандартов индустрии для работы над дизайном сайтов и лендингов, мобильных приложений, презентаций и даже векторных иллюстраций. В этом блоке вы освоите основные возможности программы, научитесь работать с дизайн системами и азам прототипирования.</p>
ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ БЛОКИ		
БЛОК VI	<p>БОНУСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ</p>	<p>Каталог видеолекций, интервью и документов по практикообразующим информационным аспектам, необходимым для формирования профессиональных компетенций. Освоение материала осуществляется в свободное время.</p>
БЛОК VII	<p>УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА</p> <p><i>Куратор Ольга Адамовна Костюченко</i></p>	<p>Проектная деятельность осуществляется на основе широкого социального партнерства с российскими и международными организациями, компаниями.</p> <p>Тема и содержание практического задания для обучающихся формируется за месяц до окончания потока.</p> <p>Практика реализуется по системе мастер-классов на добровольных началах и является дополнительным бонусом для обучающихся. Конечную работу принимает заказчик, определяя дедлайн принятия проекта.</p>
БЛОК VIII	<p>ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ Творческий кейс-портфолио</p>	<p>По результатам обучения учащимся создается персональное творческое кейс-портфолио сформированное из всего комплекса проверочных, итоговых заданий и практики. Портфолио должно иметь свой индивидуальный, не шаблонный дизайн, сделано на одном из следующих сайтах: Behance, Dunked, Tilda Readymag, Brushd.</p>

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УРОВЕНЬ I

БЛОК I

«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»

Авторский блок Ольги Адамовны Костюченко

28 уроков

Вводный урок в базовый курс по основам дизайна с нуля.

Модуль I

МОТІОН ДИЗАЙН В ОФИСНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Урок 1. Вводное занятие.

Урок 2. Сфера применения. Эскиз композиции

Урок 3. Верстка плаката в офисной программе

Урок 4. Анимация плаката в офисной программе

Урок 5. Дизайн-верстка многостраничной презентации в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.

Урок 6. Верстка плаката в формате HD видео для мобильного телефона в офисной программе. Экспорт в HD видео формат.

Урок 7. Дополнительный урок. Как добавить фоновый рисунок на слайд в Power Point

Урок 8. Дополнительный урок. Что такое цветовой круг и как дизайнеры подбирают цвета?

Урок 9. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера

Модуль II

МОТІОН ДИЗАЙН В WEB РЕКЛАМЕ

Урок 1. Вводное занятие.

Урок 2. Сфера применения

Урок 3. Web баннер. Популярный размер. Создание изображения

Урок 4. Web баннер. Популярный размер. Анимация. Экспорт баннера в web формат.

Урок 5. Ведущий web баннер. Создание 3D анимации

Урок 6. Ведущий web баннер. Анимация текста. Экспорт баннера в web формат.

Урок 7. Дополнительный урок. Как сделать в PHOTOSHOP фон заданного размера

Модуль III

МОТІОН ДИЗАЙН В ТЕЛЕКИНОПРОИЗВОДСТВЕ

Урок 1. Вводное занятие.

Урок 2. Сфера применения

Урок 3. Создание анимированной монограммы. Экспорт в формате анимированного GIF

Урок 4. Видеомонтаж с анимированной монограммой

Урок 5. Видеомонтаж. Работа со звуком

Урок 6. Видеомонтаж. Запись в формате HD видео

Модуль IV

МОТІОН ДИЗАЙН В ART АНИМАЦИИ

Урок 1. Вводное занятие.

Урок 2. Сфера применения

Урок 3. Задание по анимации «Мимика» часть I в программе Adobe Photoshop

Урок 4. Задание по анимации «Мимика» часть II в программе Adobe Photoshop

Урок 5. Задание по анимации «Мимика» часть III в программе Adobe Premiere Pro.

УРОВЕНЬ II

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ БЛОКИ АВТОРСКИХ УРОКОВ

БЛОК II

«ADOBE PHOTOSHOP»

Авторский блок Ксении Костюченко

7 уроков

Урок 1. Вводный урок.

Урок 2. Основы работы в Adobe Photoshop.

Урок 3. Часть I. Работа с панелью инструментов, коллаж из трёх и более фотографий разных форматов (png., jpg.), работа со смарт-слоями.

Урок 4. Часть II. Работа с панелью инструментов, коллаж из трёх и более фотографий разных форматов (png., jpg.), работа со смарт-слоями.

Урок 5. Превью Youtube.

Урок 6. Двойная экспозиция и создание обложки книги

Урок 7. Препресс и портфолио.

БЛОК III

«ADOBE ILLUSTRATOR»

Авторский блок Анны Посохиной

7 уроков

Урок 1. Вводное занятие. Уроки в этом блоке

Урок 2. Сфера применения и основы Adobe Illustrator

Урок 3. Создание контурной графики

Урок 4. Логотип. Разработка и реализация

Урок 5. Разработка фирменного стиля

Урок 6. Создание персонажа

Урок 7. Создание векторной иллюстрации. Пейзаж

БЛОК IV

«AFTEREFFECTS»

Авторский блок Дарии Георгиади

11 уроков

Урок 1. Вводное занятие.

Урок 2. Работа с ключевыми кадрами и начальный этап создания анимации

Урок 3. Основные виды и методы интерполяции ключевого кадра

Урок 4. Применение интерполяций ключевого кадра на примерах основных принципов традиционной анимации

Урок 5. Основные методы маскирования и анимация типографики

Урок 6. Обзор и применение основных эффектов из раздела «Эффекты и пресеты»

Урок 7. Основы марионеточной анимации

Урок 8. Трекинг

Урок 9. Зд слои и Камера (основы параллакса)

Урок 10. Ротоскопинг

Урок 11. Основы персонажной анимации

БЛОК V

«FIGMA»

Авторский блок Алексея Гречишкина

5 уроков

Урок 1. Введение в Figma

Урок 2. Изучение инструментов

Урок 3. Дизайн система 1/3: Стили и AutoLayouts

Урок 4. Дизайн система 2/3: Компоненты

Урок 5. Дизайн система 3/3: Вариации

Урок 6. Плагины и прототипирование

ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ БЛОКИ

БЛОК VI

БОНУСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

4 урока

Библиотека учебной литературы

Видео мастер-класс «История motion дизайна»

Видео интервью со спикером

Видео интервью в двух частях с юристом по авторским правам Макаровым А.Д. «Авторское право»

Примечание: в учебных целях бонусные материалы могут полняться и корректироваться.

БЛОК VII

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Куратор Ольга Костюченко

4 урока

Урок 1. Вводное занятие. Проектно-техническое задание

Урок 2. Эскиз, сценарий проекта

Урок 3. Проектная работа

Урок 4. Презентация проекта

БЛОК VIII

ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

Творческий кейс-портфолио

4 урока

Урок 1. Вводное занятие. Выбор интернет ресурса для создания портфолио

Урок 2. Формирование контента

Урок 3 Формирование дизайна на основе программного шаблона

Урок 4. Тестирование портфолио