



DESIGN SCHOOL

Практическое обучение
графическому и моушн-
дизайну для начинающих

Руководители концепции программы
обучения:

Ксения Милли @mngvva
Графический дизайнер
2M+ подписчиков

Ольга Адамовна Костюченко
Лауреат государственных премий в
области образования и культуры.
Педагог высшей гос. квалификационной
категории с 30-летним стажем.

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

Профессиональная академия графического и моушн-дизайна



Поддержка

Уроки разработаны для людей не только с нулевыми знаниями, но и для тех, кто хочет повысить свою квалификацию. Наши педагоги всегда на связи, и консультируют каждого студента на протяжении всего срока обучения.



Готовое портфолио

После обучения в нашей Академии выпускники имеют на руках готовое портфолио из работ, выполненных в процессе освоения учебного материала. А в конце практики туда также попадут работы профессионального уровня, выполненные для самого масштабного экспозиционного комплекса в России — «Исторический парк "Россия — Моя история"». Наличие такой работы выгодно выделит Ваше портфолио.



Саморазвитие

Обучение проходит в самых востребованных программах для дизайнера: After Effects, Photoshop, Illustrator и Figma. Работайте из 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
«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»

Возраст учащихся: от 14 лет
Срок реализации: 101 ак. час

г. Санкт-Петербург, 2022

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» 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) – 101 ак. час, включая все виды дистанционной и самостоятельной работы учащегося.

Продолжительность обучения (период) – 8 месяцев.

Цель программы.

Дополнительная программа «БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ» 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

**Содержание блоков дополнительной программы
«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»**

№ 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>Базовый блок 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. Для начинающего дизайнера курс дает базовые навыки в сфере дизайн стилей, композиции, цветографики, типографики и анимации по разным направлениям дизайн индустрии. Программное обеспечение курса выстроено на основе бесплатных онлайн приложений – наиболее полных аналогов профессионального ПО, что позволяет приобрести необходимые навыки без первичной установки специализированных программ.</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>

<p>БЛОК IV</p>	<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>
<p>БЛОК V</p>	<p>«AFTER EFFECTS»</p> <p>Базовый уровень. Обязательный для освоения.</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. Блок дает необходимые базовые знания по работе с основными функциями программы с облегчённой версией домашних заданий.</p>
<p>БЛОК VI</p>	<p>«AFTER EFFECTS»</p> <p>Углубленный уровень. Освоение по выбору.</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. Блок дает углубленные знания по одной из самых сложных для освоения программ. Домашние задания более трудоемкие, что позволяет лучше закрепить полученные навыки работы.</p>

БЛОК VII	<p>«ZBRUSH»</p> <p><i>Авторский блок Юрия Москвина</i></p>	<p>ZBrush – программа для цифрового скульптинга, предназначенная для работы с высокополигональными 3D моделями. ZBrush имеет наиболее широкий функционал по сравнению с аналогами, благодаря чему стал стандартом в индустрии при создании персонажей для анимационных фильмов, игр и 3D печати. В этом блоке вы познакомитесь с основами пайплайна разработки трехмерных персонажей, изучите основной функционал программы, создадите 3D модель своего героя и научитесь правильно ее презентовать.</p>
ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ БЛОКИ		
БЛОК VIII	<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 IX	<p>УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА</p> <p><i>Куратор Ольга Адамовна Костюченко</i></p>	<p>Блок представляет описательную часть практической работы с предыдущими примерами реализованных проектов по различным темам практического задания.</p>
БЛОК X	<p>СТАЖИРОВКА</p> <p><i>Куратор Ольга Адамовна Костюченко</i></p>	<p>Образовательный блок содержит техническое задание по практике с подробным пошаговым руководством и уроками. А также материалами заказчика.</p> <p>Допуск к СТАЖИПРОВЫКЕ осуществляется по факту принятых домашних заданий по профильным блокам. Успешное освоение которых даст возможность выполнить проектное задание.</p>
БЛОК XI	<p>ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ</p> <p>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 АВТОРСКИЕ УРОКИ. ПОГРУЖЕНИЕ В АЗЫ ДИЗАЙНА ПО ОСНОВНЫМ НАПРАВЛЕНИЯМ ДИЗАЙН ИНДУСТРИИ

БЛОК I

«БАЗОВЫЙ КУРС ПО ОСНОВАМ ДИЗАЙНА С НУЛЯ»

Авторский блок Ольги Адамовны Костюченко

29 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.

Итоговое тестирование по базовому блоку.

УРОВЕНЬ II ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ БЛОКИ АВТОРСКИХ УРОКОВ

БЛОК II

«ADOBE PHOTOSHOP»

Авторский блок Ксении Костюченко

9 уроков

Урок 1. Вводное занятие. Основы колористики. Точка и линия на плоскости

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. Карточка товара

Урок 8. Препресс

Урок 9. Итоговое тестирование по блоку Adobe Photoshop

БЛОК III

«ADOBE ILLUSTRATOR»

Авторский блок Анны Посохиной

9 уроков

Урок 1. Вводное занятие. О 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. Векторный пейзаж

Урок 7. Создание персонажа

Урок 8. Бумажный коллаж

Урок 9. Итоговое тестирование по блоку Adobe Illustrator

БЛОК IV

«FIGMA»

Авторский блок Алексея Гречишкина

7 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

Урок 7. Переменные

БЛОК V

«AFTER EFFECTS»

Авторский блок Дарии Георгиади

Базовый уровень AFTER EFFECTS. Обязательный для освоения.

12 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. 1 урок.

Урок 4. Основные виды и методы интерполяции ключевого кадра. 2 урок.

Урок 5. Применение интерполяции ключевого кадра на примерах основных принципов традиционной анимации

Урок 6. Основные методы маскирования и анимации типографики

Урок 7. Основы марионеточной анимации

Урок 8. 3D слои и Камера (основы параллакса)

Урок 9. Итоговое тестирование по блоку AFTER EFFECTS

БЛОК VI

«AFTER EFFECTS»

Авторский блок Дарии Георгиади

Углубленный уровень AFTER EFFECTS. Освоение по выбору.

14 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. Эффекты и пресеты + Основы монтажа

Урок 9. Трекинг

Урок 10. Ротоскопинг

Урок 11. Клинап

Урок 12. Основы параллакса

Урок 13. Основы персонажной анимации

Урок 14. Итоговое тестирование по блоку AFTER EFFECTS

БЛОК VII

«ZBRUSH»

Авторский блок Юрия Москвина

8 уроков

Урок 1. Введение. 3D скульптинг и его место в компьютерной графике

Урок 2. Разбор интерфейса и базовых инструментов ZBrush.

Урок 3. Начало работы над персонажем. Блокинг и основные формы

Урок 4. Создание одежды

Урок 5. Работа с кривыми. Создание волос и аксессуаров

Урок 6. Текстурирование

Урок 7. Позинг

Урок 8. Рендер по пассам и постобработка в Adobe Photoshop

ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ БЛОКИ

БЛОК VIII

БОНУСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

10 уроков

Урок 1. Лекция о истории моушен-графики от Ольги Костюченко

Урок 2. Интервью с режиссером-мультипликатором Алексеем Горбуновым

Урок 3. Интервью с психологом Яной Чежиной

Урок 4-5. Авторское право. Ответы юриста Андрея Макарова

Урок 6. Интервью с фриланс дизайнером Анастасией

Урок 7. Фриланс биржи

Урок 8. Список литературы для дизайнера

Урок 9. Читальный зал дизайнера

Урок 10. Афиша конкурсов, фестивалей

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

БЛОК IX

УЧЕБНАЯ ПРАКТИКА

Куратор Ольга Костюченко

4 урока

Урок 1. Основная информация

Урок 2. Предыдущая практика

Урок 3. Заказчик и тема проекта

Урок 4. Правила допуска к выполнению проектного задания

БЛОК X

СТАЖИРОВКА

Куратор Ольга Костюченко

7 уроков

Урок 1. Вводное занятие. Проектно-техническое задание

Урок 2. Изучение темы проектного задания

Урок 3. I этап проектирования. Эскиз

Урок 4. II этап проектирования.

Урок 5. III этап проектирования.

Урок 6. IV этап проектирования.

Урок 7. V этап проектирования. Готовый макет.

БЛОК XI

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