

# Расписание Летней школы

## «Секреты дизайнеров: от моды до метавселенной»

Дата	Время	Тема /аннотация	Преподаватель
<b>17 июня</b>	11.00 – 12.20	Практическое занятие «Гейм-дизайн: как создать игру?», в рамках занятия участники познакомятся с разными настольными играми и сыграют в них	Полина Бледных
	12.40 – 14.00	Практическое занятие «Структура игры, игровые механики», участники вместе с преподавателем деконструируют игры: как эти игры работают, что делает их интересными, познакомятся с понятием игровой механики и поупражняются в анализе и создании и создании механик. Познакомятся с типичными ошибками в создании своей настольной игры.	Полина Бледных
	14.20 – 15.40	Практическое занятие «Как создать концепцию игры»	Полина Бледных
<b>18 июня</b>	11.00 – 12.20	Практическое занятие «Создание своей настольной игры», придумывание концепции, темы, механик и правил игры.	Полина Бледных
	12.40 – 14.00	Практическое занятие «Создание прототипа игры», изготовление настольной игры в материале.	Полина Бледных
	14.20 – 15.40	Практическое занятие «Тестирование прототипа игры», участники протестируют и сыграют в свою игру	Полина Бледных
<b>19 июня</b>	11.00 – 12.20	Вводная лекция «Разработка дизайна фантастического космического корабля для исследования новой Вселенной»	Илья Лепешкин
	12.40 – 14.00	Практическое занятие «Разработка сюжета и функционала фантастического корабля, компоновка объекта»	Илья Лепешкин
	14.20 – 15.40	Практическое занятие «Создание макета фантастического космического корабля»	Илья Лепешкин
<b>20 июня</b>	11.00 – 12.20	Лекция «Что делает современное искусство современным?»	Лукина Полина
	12.40 – 14.00	Лекция «Современная игровая культура»	Денис Усов
	14.20 – 15.40	Лекция «Мода и кинематограф: фэшн-шоу по-голивудски»	Татьяна Бакина
<b>21 июня</b>	11.00 – 12.20	Лекция «Дизайн будущего», участники узнают каким станет предметный мир, как изменятся функции предметов, какие принципы дизайна лягут в основу проектирования. Дизайнеры как никто другой могут путешествовать во времени, поэтому участники смогут заглянуть в будущее через технологические и социальные тренды развития общества и попробуют себя в роли промышленных дизайнеров, создавая новые продукты для людей 2050 года.	Мария Степанова
	12.40 – 14.00	Практическое занятие «Предметный мир будущего», создание прототипов изделий из картона.	Мария Степанова
	14.20 – 15.40	Практическое занятие «Предметный мир будущего», защита проектов.	Мария Степанова