

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
Национальный исследовательский университет  
«Высшая школа экономики»**

**Факультет довузовской подготовки**

**Утверждено:**

учебно-методическим советом по  
дovuзовскому образованию НИУ ВШЭ  
протокол № 10(э) от «17» июня 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная программа**

**«Проектно-творческая деятельность»**

Разработана Центром методики и оценки качества обучения

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Срок реализации: 32 недели

Москва 2024

## **Оглавление**

1. РАБОЧИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН .....	3
2. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ .....	3
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....	5
4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИН УЧЕБНОГО ПЛАНА.....	6

## 1. РАБОЧИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Дополнительные общеобразовательные программы / перечень входящих дисциплин	Итог. контроль		Формы текущего контроля					Учебные недели	Зачетные единицы	Всего часов	в том числе				Распределение общего количества аудиторных часов по модулям			
		экзамены	зачеты	Семинарский контроль	эссе	реферат	коллоквиум	Контрольная работа				аудиторных	из них		самостоятельная работа	1	2	3	4
													лекции	семинары		модуль	модуль	модуль	модуль
1	2	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	<b>Программа "Проектно-творческая деятельность"</b>																		
1	Дизайн			3				4	32	4	152	104	48	64	48	26	26	26	26
2	Основы журналистики и медиакоммуникаций			3				4	32	4	152	104	48	64	48	26	26	26	26

## 2. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ

Дополнительная общеобразовательная программа **«Проектно-творческая деятельность»** разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);

- Концепцией развития дополнительного образования детей на период до 2030 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р.;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями и дополнениями);

- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14);

- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Порядком применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ в Национальном исследовательском университете «Высшая школа экономики» (утвержден ученым советом НИУ ВШЭ, протокол от 01.02.2019 № 1).

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа **«Проектно-**

**творческая деятельность»** (далее - Программа) направлена на повышение уровня предметной подготовки по программам среднего общего (полного) образования учащихся выпускных классов школ и/или окончивших образовательные организации (далее – ОО) и подготовку к Государственной итоговой аттестации в форме ЕГЭ.

**Актуальность Программы** заключается в применении новой методики преподавания, в том числе - дистанционное обучение, обучение с использованием компьютерных технологий, нововведений, в том числе, учитывающих требования, предъявляемые олимпиадами школьников и конкурсами различных уровней.

**Цель Программы** расширение и систематизация знаний по программам среднего общего (полного) образования школьников и/или выпускников образовательных организаций, а также изучение дисциплин внешкольной программы; развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, а также творческой самореализации и профессиональной ориентации личности через изучение дисциплин Программы.

**Задачи Программы**, решаемые посредством реализации общеобразовательной программы:

- достижение обучающимися планируемых результатов;
- развитие интереса и мотивации к изучаемым дисциплинам;
- повышение предметной, информационной и коммуникативной компетентности обучающихся;
- формирование и совершенствование у обучающихся приемов и навыков, необходимых для успешной сдачи ЕГЭ.

**Категория обучающихся** по Программе: занятия проводятся в группах, группы комплектуются из обучающихся 13-17 лет. Количество обучающихся в группе от 7 до 25 человек.

#### **Развитие умений обучающихся**

##### *Развитие познавательных умений:*

- умения обозначать проблему, выдвигать гипотезу и варианты ее решения;
- умения составлять план действий.

##### *Развитие общетрудовых умений:*

- умения творчески подходить к решению разнообразных задач;
- умения оперативно организовать свою деятельность и др.

##### *Развитие коммуникативных умений, навыков:*

- навыка группового общения, умения работать в команде;
- умения рационально распределять роли в ходе выполнения проекта и закреплять зоны ответственности;
- умения дискутировать и отстаивать свою точку зрения, умения слушать и слышать собеседника, оппонента

На ФДП НИУ ВШЭ учебные достижения (результаты контрольных работ) обучающихся оцениваются по стобальной шкале.

Основными способами проверки знаний обучающихся по предмету являются письменные работы (семинарский контроль и контрольные работы).

Учебно-тематический план является основным инструментом обеспечения реализации общеобразовательной программы.

### **3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Форма обучения** – очная, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Срок реализации** – 32 недели

## 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИН УЧЕБНОГО ПЛАНА

### 4.1 Дизайн

#### Планируемые результаты обучения

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <b>Обучающиеся<br/>должны знать</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>– системы и структуры дизайна</li><li>– критерии оценки творческого проекта (концептуальность, серийность, стилистическое единство, экспозиция, композиция, оригинальность, соответствие выбранному профилю, техника исполнения, выразительность образов, раскрытие заявленной темы заявленной темы)</li></ul>  |
| <b>Должны<br/>уметь</b>             | <ul style="list-style-type: none"><li>– вести проект при помощи подручных средств, создавать целостные графические высказывания</li><li>– видеть и разбираться в современном контексте дизайна и искусства, концептуализация конкретного сообщения, создание качественной презентации вступительного проекта</li><li>– разбираться в искусстве и цитировать его в своем проекте</li><li>– составлять карты ассоциаций</li><li>– вести визуальное исследование</li></ul> |

**Учебно-тематический план**  
**Профиль: Коммуникационный дизайн**

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	Брендинг. Выбор темы проекта. Облако тегов.	4	2	2	0	
2	Мудборд.	6	2	2	2	
3	Флаги проекта.	6	2	2	2	
4	Графический образ.	6	2	2	2	
5	Логотип.	6	2	2	2	
6	Патерны.	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	Акцидентный шрифт.	5	2	2	1	
8	Малый фирменный стиль.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	Плакат. Выбор темы. Музыкальный, театральный и киноплакат. Формат и сетка в плакате	4	2	2	0	
10	Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
11	Пятно и композиция в плакате	6	2	2	2	
12	Шрифтовые плакаты	6	2	2	2	
13	Коллажные плакаты.	5	2	2	1	
14	Иллюстрированные плакаты	2	0	0	2	
15	Плакат без текста.	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	Формирование серии плакатов. Проверка знаний	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	Разбор контрольной работы №2. Буклет. Выбор темы. Зин.	5	2	2	1	
18	Виды и форматы зинов. Сетка. Иллюстрация.	5	2	2	1	
19	Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	Обложка. Ручная типографика. Трафарет.	6	2	2	2	
21	Обложка Коллаж	6	2	2	2	
22	Формирование разворотов и формата зина.	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	Сшивание/склейка и обрез зина.	6	2	2	2	
24	Подготовка к печати.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	История брендов и топ-дизайн	5	2	2	1	

26	Книгопечатание и дизайн книги.	5	2	2	1	
27	Создание визуального исследования.	6	2	2	2	
28	Вёрстка сложноструктурного многостраничного издания	6	2	2	2	Семинарский контроль № 4
29	Графический дизайн. Топ-дизайнеры Проверка знаний	6	2	2	2	
30	Дизайн упаковки и предметный дизайн.	2	0	0	2	
31	Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
32	Создание презентации проекта. Предпечатная подготовка.	4	2	2	0	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### Профиль: Анимация и иллюстрация, комикс

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации / контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	Особенности ведения творческих проектов. Рассказ об инструментах работы: альбом для идей, референсы, анализ.  Разбор ключевых моментов в нарративе: завязка, кульминация, развязка, финал. Выбор ключевых сцен из произведения для последующей работы.	4	2	2	0	
2	Работа с силуэтом и формой. Изучение персонажей из анимации (Дисней, Пиксар) и иллюстрации.  Силуэт персонажа. Создание линейки персонажей.	6	2	2	2	
3	Проба персонажей в объеме. Как объемная скульптура может помочь в рисовании.  Персонаж в движении. Позы: статика и динамика, баланс.	6	2	2	2	
4	Персонаж: мимика и движение. Просмотр иллюстрации, анимации и книг с выразительными персонажами.  Лицо персонажа. Выразительность черт лица, мимика. Создание стилизованного портрета по фотореференсам.	6	2	2	2	
5	Персонаж во взаимодействии с другими персонажами. Особенности композиции кадра и создания атмосферы. Проверка знаний	6	2	2	2	

	Особенности построения кадра композиции. Статическая, динамическая; открытая, закрытая композиция. Крупность плана: крупный, средний, общий план; для чего применяется. Тон и цвет. Создание цветовой палитры проекта.					
6	Проверка знаний.	3	0	2	1	Семинар- ский контроль № 1
7	Персонаж: детали, элементы декора, одежда, приметы времени.  Вместо деталей: стилистическое единство. Разбор, из чего состоит стилистика, как подобрать стилистику, концептуально и эмоционально подходящую для произведения.	5	2	2	1	
8	Киноплакат, как жанр. Особенности работы с типографикой и леттерингом.  Вместо киноплаката: разбор контрастного освещения. Создание композиции с контрастным источником света.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	Создание визуальной истории. Базовые принципы драматургии в графике. Создание книжки-гармошки и зина из листа А3.  Работа с личной историей. Разработка нарратива. Обсуждение “Путешествия героя” Воглера; графиков истории Воннегута; трехактной структуры сценария. Просмотр комиксов и анимации с разбором, что является ключевыми точками истории и как визуально художник работает с историей. Комикс в Японии, России, Америке. История книжки-картинки. Жанры комиксов и диапазон эстетик. Работа над своим комиксом.	4	2	2	0	
10	Просмотр раскадровки комикса. Разбор архетипов: почему важно работать с архетипами в коротких историях.	4	0	2	2	Контроль ная работа № 1
11	Леттеринг и шрифт. Варианты взаимодействия текста и картинки в развороте. Воркшоп по леттерингу.  Верстка в комиксе. Способы кадрирования, разбор приемов кадрирования в современных авторских комиксах.	6	2	2	2	
12	Коллаж как способ рассказать свою графическую историю. Воркшоп по коллажу и аппликации.	6	2	2	2	

13	Детская книга и мультипликация. Поиск целевой аудитории и выбор подходящей визуальной интонации.	5	2	2	1	
14	Книжная обложка. Мастер-класс по линогравюре  Без мастер-класса по линогравюре	2	0	0	2	
15	Ритм в книге. Работа над макетом. Выбор бумаги, выбор способа печати, общение с типографией, подготовка макета в индизайне  Без индизайна - не дают компьютерные аудитории. Разбор презентаций	5	2	2	1	Семинар кий контроль № 2
16	Просмотр проекта	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	Общий разговор о многофигурной композиции, ее концепции и видов.	5	2	2	1	
18	Разговор о том, как подчинить множество персонажей и окружения одной теме?  Пространство: плоское пространство, изометрия. Создание эскизов композиций в различных видах пространства	5	2	2	1	
19	Концепт арт: базовые принципы построения среды, разные типы среды. Упражнения: скетчинг среды  Пластика и формообразование. Разбор различных видов формообразования.	4	0	2	2	Контроль ная работа № 2
20	Многофигурные композиции в классической живописи, чему у них можно поучиться? Батальные сцены, возрождение, Брейгель и тп. Мастер-класс: коллективный рисунок. Проверка знаний  Эксперименты с техникой исполнения и цветом.	6	2	2	2	
21	Многофигурная иллюстрация для передачи информации. Инфографика и карты: сложные картинки про то, как все устроено, как можно на этом построить свою работу.  Просмотр работ.	6	2	2	2	
22	Детские книги-искалки как простой и плодотворный пример монофигурной композиции.	4	2	2	0	Семинар кий контроль № 3
23	Индивидуальные разговоры по проектам.	6	2	2	2	
24	Самостоятельная работа	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	Анализ результатов предыдущих модулей. Работа над принятием решения, какой проект будет вступительной работой.	5	2	2	1	

26	Обмен опытом с куратором другой группы или со студентами с 1 курса  Обсуждение возможных форматов: анимация, игра-настолка, лендинг.	5	2	2	1	
27	Новые способы генерации идей, неочевидные подходы в выборе итоговой темы проекта	6	2	2	2	
28	Социальный контекст в иллюстрации как опция. Что делает иллюстрацию современной и актуальной и не безразличной современному человеку  Дополнительные материалы по разработке: как оформить разработку персонажей, локаций, объектов, раскадровки. Дополнительные материалы к проекту: постеры, стикеры, паттерны, мерч, сувениры, упаковка	6	2	2	2	Семинар ский контроль № 4
29	Варианты оформления работы: как можно ее выставлять: на стене, в виде книги, в виде скульптурной композиции, интерактивного объекта, видеоарта.  Бумажные форматы. Разбор необычных зинов, книг, необычного оформления обложек / упаковки как способа подачи проектов; разговор о мокапах, фотографии, способах представления работы в презентации.	6	2	2	2	
30	Анимация: параллакс, ротоскоп. Разбор анимации в Adobe Photoshop	2	0	0	2	
31	Проверка знаний. Просмотр проекта  Создание сложных презентаций. Разбор верстки, разбор логики структуры	4	0	2	2	Контроль ная работа № 3
32	Чем можно дополнить проект. Бонусные материалы к проекту: постеры, стикеры, скетбуки, эскизы, паттерны.	4	2	2	0	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### Профиль: Дизайн среды

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/ контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. Дизайн как искусство и как язык. Виды дизайна. Дизайн как триединство Образа, Геометрии и Гештальта. Формат. Формат А как универсальный формат и его свойства. ПРАКТИКА. Тестовое упражнение на владение языком дизайна	4	2	2	0	

2	ТЕОРИЯ. Характер. Создание характерного образа персонажа. ПРАКТИКА. Придумать персонажа и разработать среду его обитания (дом)	6	2	2	2	
3	ТЕОРИЯ. Образ. Позитивное и негативное пространство. Коллаж. Ограничение в средствах выражения как источник креативности. ПРАКТИКА. Упражнение «Белое и чёрное», коллаж. (Создание композиции с выявлением негативного и позитивного пространства)	6	2	2	2	
4	ТЕОРИЯ. Теория линии. Баухаус и ВХУТЕМАС Персоналии: Пауль Клее, Иоганнес Иттен ПРАКТИКА. 1.Линия во времени; 2.Живая линия;3. Линия и музыка (ритм в рисунке).	6	2	2	2	
5	ТЕОРИЯ. Композиция. Простые геометрические фигуры, свойства простых геометрических фигур и их взаимодействие с форматом. Законы композиции. Законы сохранения идентичности фигуры. Супрематизм. ПРАКТИКА. Упражнение «3 квадрата», коллаж. Создание композиции на плоскости. Проверка знаний.	6	2	2	2	
6	ТЕОРИЯ. Графические материалы и их изобразительные особенности. ПРАКТИКА. 1. Композиции из пересекающихся линий (статичные – динамичные); 2.Натурный рисунок объектов с явно выраженной структурой (шишка, каштан, лист, стекло, камень, кора, ветка и т.п.)	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	ТЕОРИЯ. Коллаж. Анри Матисс. Самоколлаж: Вячеслав Колейчук ПРАКТИКА. 1.Типы линии в аппликации (разрезная - прямая, ломаная, криволинейная; разрывная - спокойная, резкая) 2. Коллаж (черная, белая бумага). Самоколлаж на основе фото или постера.	5	2	2	1	
8	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	ТЕОРИЯ. Гештальт. Законы Гештальта. Свойства человеческого сознания, основанные на социально-биологических функциях вида Homo Sapiens. Симметрия.	4	2	2	0	

	ПРАКТИКА. «Преобразование квадрата», коллаж. (Создание композиции с					
10	ТЕОРИЯ. Концепция. Разработка концепции. Работа в группе. Brain storming. Поиск названия. ПРАКТИКА. Создание Дизайнерской Группы. Название, Стиль, Слоган.	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
11	ТЕОРИЯ. Композиция на плоскости. Свойства и качества простых геометрических фигур. Статика и динамика. Баланс. Ритм. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание композиции из простых геометрических фигур. Коллаж	6	2	2	2	
12	ТЕОРИЯ. Композиция на плоскости с использованием простых геометрических фигур и шрифта. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание композиции из простых геометрических фигур и шрифта. Коллаж	6	2	2	2	
13	ПРАКТИКА. Карнавальная маска.	5	2	2	1	
14	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
15	ТЕОРИЯ. Принципы построения силуэта. Композиция ПРАКТИКА. Коллаж «Цветовое и фигуративное проникновение» (черная, белая бумага).	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	ТЕОРИЯ. Композиции из простых геометрических тел. Анализ формы. Приведение сложной формы к композиции из простых геометрических тел. ПРАКТИКА. Рисунок постановки из предметов материального предметного подбора. Создание сложной формы из плоскостей.	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	ТЕОРИЯ. Паттерн. Модуль. Фриз. Трафарет. Создание модуля из простых геометрических форм. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание модуля для фриза. Создание собственного фриза	5	2	2	1	

18	ТЕОРИЯ. Двухцветный паттерн. Трёхцветный паттерн. Фрактальный паттерн. Неповторяющийся паттерн. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание модуля для паттерна с определённой темой (метод – прибавление, вычитание, модификация). Создание паттерна при помощи сознанного модуля.	5	2	2	1	
19	ТЕОРИЯ. Цвет. Цветовое колесо и Цветовая сфера. ПРАКТИКА. 4 цвета из 3-х. Серия витражей «Времен года» - Весна, лето, осень зима (музыка-линия-цвет)	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	ТЕОРИЯ. Структурный рисунок предметов природного мира. Шрифт ПРАКТИКА. «Плодоовощной алфавит» (Концептуальный шрифт, выполненный из элементов фруктов и/или овощей). Проверка знаний.	6	2	2	2	
21	ТЕОРИЯ. 3D композиция. Развёртка простейших геометрических тел. ПРАКТИКА. Макетирование	6	2	2	2	
22	ТЕОРИЯ. Плоскостная композиция как проекция объёмной композиции. Виды проекций. Параллельные проекции и перспектива. ПРАКТИКА. Создание объёмной композиции из классической 2D супрематической композиции.	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	ТЕОРИЯ. Объёмный коллаж (надрез – отгиб). ПРАКТИКА. Собственный объёмный коллаж: 1. Статичная композиция. 2. Динамичная композиция	6	2	2	2	
24	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	ТЕОРИЯ. Расслоенное аналитическое рисование постановки. Часть 1 ПРАКТИКА. Рисунок силуэта постановки обобщающим пятном. Рисунок постановки цветовыми пятнами.	5	2	2	1	
26	ТЕОРИЯ. Расслоенное аналитическое рисование постановки. Фактура, текстура. Часть 2 ПРАКТИКА. Рисунок постановки из разноматериальных объектов природного и рукотворного характера.	5	2	2	1	
27	ТЕОРИЯ. Ассамбляж. Татлин В. ПРАКТИКА. Создание собственного ассамбляжа из подручных материалов	6	2	2	2	
28	ТЕОРИЯ. Архитектоны Малевича. ПРАКТИКА. Создание объёмно-пространственной композиции из параллелепипедов (метод	6	2	2	2	Семинарский контроль № 4

	прибавления).					
29	ТЕОРИЯ. Каркас. Эндоскелет, экзоскелет. Оболочка. ПРАКТИКА. Трехмерная композиция из деревянных шпажек и пластилина. Скульптура из металлической сетки. Проверка знаний.	6	2	2	2	
30	Самостоятельная работа. ТЕОРИЯ. Пластическая биоморфная форма. ПРАКТИКА. Скульптура из монтажной пены. Модификация скульптуры методом «вычитания»	2	0	0	2	
31	Проверка знаний. Просмотр проекта	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
32	ТЕОРИЯ. Взаимодействие внешнего и внутреннего пространства ПРАКТИКА. Разработка модуля квартиры – студии.	4	2	2	0	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### Профиль: Медиа и дизайн.

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	Создание графических композиций, основанных на контрасте противоположных понятий.	4	2	2	0	
2	Ознакомление с техниками ручной печати. Эксперименты на бумаге.	6	2	2	2	
3	Техника печати трафаретами. Создание печатного шрифта.	6	2	2	2	
4	Техника коллажа. Создание собственных коллажей на определенную тему.	6	2	2	2	
5	Визуальный язык плаката. Шрифт.	6	2	2	2	
6	Проверка знаний.	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	Брейншторм. Выбор и развитие темы для создания серии плакатов.	5	2	2	1	
8	Самостоятельная работа. Работа над эскизами плакатов.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	Понятие целевой аудитории. Исследование ЦА. Создание плаката в определенном жанре по сказке (работа в группах по 3 человека)	4	2	2	0	
10	Проверка знаний.	4	0	2	2	Контрольная работа № 1

11	Практика изучения художественных стилей на основе известных художников. Выбор художника. Создание портрета художника в его стилистике.	6	2	2	2	
12	Основы типографики. Основы вёрстки печатных изданий. Обсуждение выбранного художника. Анализ основных принципов творчества.	6	2	2	2	
13	Обсуждение концепции и структуры арт-зина по выбранным художникам. Работа над текстовым материалом. Составление 5 принципов творчества определенного художника.	5	2	2	1	
14	Самостоятельная работа. Графическое представление пяти принципов. Работа над эскизами разворотов. Подбор шрифтов.	2	0	0	2	
15	Продолжение работы над зинами. Работа с черновиками разворотов. Обсуждение обложки.	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	Шитье книжного блока/переплет. Продолжение работы над зинами.	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	Разбор контрольной работы №2. Разработка концепции бренда для собственного проекта.	5	2	2	1	
18	Создание мудборда и графического образа.	5	2	2	1	
19	Проверка знаний.	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	Создание логотипа и фирменного стиля.	6	2	2	2	
21	Работа над айдентикой. Проверка знаний.	6	2	2	2	
22	Разработка маркетинговой стратегии развития бренда.	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	Создание рекламных носителей.	6	2	2	2	
24	Продолжение работы с проектом.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	Разбор контрольной работы №3. Создание концепции журнала.	5	1	3	1	
26	Позиционирование и выбор направления развития бренда.	5	1	3	1	
27	Работа с контентом. Создание собственного материала, сбор необходимого контента. Структурирование информации.	6	1	3	2	
28	Создание сетки и эскизов журнала.	5	1	3	1	Семинарский контроль № 4
29	Работа с черновой вёрсткой журнала. Проверка знаний.	5	1	3	1	
30	Продолжение работы над журналом.	4	0	0	4	
31	Проверка знаний. Просмотр проекта	3	0	2	1	Контрольная работа № 3
32	Финализация проекта.	5	1	3	1	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

## Профиль: Дизайн и программирование, дизайн и продвижение цифрового продукта

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/ контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	Понятие дизайна. Функциональное использование и эстетика.	4	2	2	0	
2	Инструменты дизайна. Что такое графика. Пятновая, силуэтная графика. Обзор комиксной графики.	6	2	2	2	
3	Точка, линия, пятно. Линейная графика.	6	2	2	2	
4	Понятие композиции. Напряженная композиция. Динамическая композиция. Статика.	6	2	2	2	
5	Понятие контраста. Нюанс. Практическое занятие Проверка знаний.	6	2	2	2	
6	Структурная графика. Светотеневая графика. Полутоновая и цветная графика. Практическое занятие	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	Получение изображений с помощью штампов и отпечатков. Практическое занятие	5	2	2	1	
8	Просмотр проекта Проверка знаний.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	Дизайн в веб пространстве. Как дизайн помогает сайту в коммуникации со зрителем.	4	2	2	0	
10	Типология сайтов.	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
11	Утверждение тем и структуры сайтов студентов. Обсуждение. Практическое занятие	6	2	2	2	
12	Сайт-визитка. Сайт-портфолио. Личный сайт. Практическое занятие	6	2	2	2	
13	Что такое лонгрид. Основы сторителлинга в лонгриде. Практическое занятие	5	2	2	1	
14	Лендинг и его структура. Основы маркетинга: как продать свой продукт.	2	0	0	2	
15	Интерфейс. Основные элементы интерфейсов. Мобильная и десктопная версии	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	Проверка знаний. Просмотр проекта	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	Айдентика и идентичность.	5	2	2	1	
18	Идентификация и выявление ключевых черт посредством портрета друг друга. Практическое занятие	5	2	2	1	
19	Стилизация. Портрет в стиле любимого художника-иллюстратора. Практическое занятие	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	Что такое логотип. Встраивание логотипа в айдентику. Практическое	6	2	2	2	

	занятие Проверка знаний.					
21	Визуальная система коммуникации. Основной базис построения системы. Практическое занятие	6	2	2	2	
22	Кейвижуал. Отличие визуальной графической системы и кейвижуала. Практическое занятие	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	Позиционирование бренда. Интонация бренда.	6	2	2	2	
24	Проверка знаний. Просмотр проекта	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	Фирменный стиль. Выбор темы для создания малого фирменного стиля.	5	1	3	1	
26	Типографика. Виды шрифтов.	5	1	3	1	
27	Понятие контраста в типографике. Как сочетать шрифты.	6	1	3	2	
28	Текстовые блоки. Взаимодействие графики и типографики.	5	1	3	1	Семинарский контроль № 4
29	Выбор цветового решения. На что влияет цвет в восприятии. Цвет и дизайн. Проверка знаний.	5	1	3	1	
30	Выбор носителей. Печатная продукция и digital-носители. Ключевые отличия в подходах к созданию. Обоснование выбора носителей. Практическое занятие	4	0	0	4	
31	Просмотр проекта. Проверка знаний.	3	0	2	1	Контрольная работа № 3
32	Подготовка презентации. Практическое занятие	5	1	3	1	
	<b>Итого, академических часов:</b>	<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### Профиль: Дизайн и современное искусство

№ уч. нед ели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестаци и/ контроля
			Теорети -ческих	Практи ческих	Самостоят ельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	Определение предмета Современное искусство. Пространство 2D. Вариативность концептуальных и визуальных решений. Метафора. Совмещение несовместимого	4	2	2	0	
2	Роль концепции и текста в Современном искусстве. Создание эссе и концептуального текста. Работа по выбранной концепции в свободной технике	6	2	2	2	
3	Визуальные техники и выразительные средства в современном искусстве. Выбор темы модуля	6	2	2	2	
4	Ирония и гипербола. Выполнение работ в техниках коллаж, аппликация	6	2	2	2	
5	Выполнение работ в технике трафарета	6	2	2	2	
6	Принт техники, смешанная техника	3	0	2	1	Семинарс кий

						контроль № 1
7	Обсуждение и доработка проектов модуля по выбранной теме	5	2	2	1	
8	Просмотр проекта. Проверка знаний	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	Пространство 3D. Обзор типов работ. Выбор темы модуля. Создание ассамбляжа	4	2	2	0	
10	Скульптура, объект в современном искусстве. Создание арт-объекта	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
11	Реди-мейд в современном искусстве. Создание реди-мейд объекта	6	2	2	2	
12	Инсталляция. Типы инсталляций. Разработка концепции инсталляции	6	2	2	2	
13	Инсталляция. Создание фрагментов инсталляции	5	2	2	1	
14	Лэнд-арт. Создание концепции лэнд-арта, моделирование. Работа над проектом модуля	2	0	0	2	
15	Обсуждение и доработка проектов модуля	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	Просмотр проекта. Проверка знаний	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	Обобщение пройденного материала.	5	2	2	1	
18	Изучение книги художника	5	2	2	1	
19	Книга как арт объект	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	Книга как документация процесса	6	2	2	2	
21	Книга как дневник художника	6	2	2	2	
22	форма невозможной книги	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	Медиа книга	6	2	2	2	
24	Просмотр проекта. Проверка знаний	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	Медиа арт и его составляющие. Выбор темы модуля	5	1	3	1	
26	Особенности современной фотографии. Создание концепции и серии фотографий	5	1	3	1	
27	Типология. Создание концепции и серии типологических фотографий	6	1	3	2	Семинарский контроль № 4
28	Компьютерное и сетевое искусство. Создание проекта по теме	5	1	3	1	

	Проверка знаний					
29	Видео и саунд-арт. Создание видео-арта по выбранной теме	5	1	3	1	
30	Перформанс. Описание и реализация перформанса. Видео и фото документация	4	0	0	4	Контрольная работа № 3
31	Обсуждение и доработка проектов модуля	3	0	2	1	
32	Обсуждение и доработка проектов модуля.	5	1	3	1	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### Профиль: Мода

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. ЯЗЫК МОДЫ. ТЕНДЕНЦИИ И ПРОГНОЗИРОВАНИЕ. Мода как искусство и как язык. Одежда как социальный код. Сезонность и тренды в моде. Тенденции и их прогнозирование. Цикличность трендов. Прет-а-порте и Haute-couture. Основные тенденции сезона осень-весна 2015/16. Форматы и варианты серий работ на конкурс, 6-12 листов (коллаж по трендам, коллекция, фотосерия. В идеале многослойная работа, включающая в себя несколько этапов (например, коллаж, отрисованная коллекция, объект). ПРАКТИКУМ: аппликация из геометрических фигур (гармония, трагедия, равнодушие)	4	2	2	0	
2	ПРАКТИКУМ: посещение библиотеки музея современного искусства ГАРАЖ, поиск интересных материалов, зарисовки НА ДОМ: доработка эскизов, исследование и подбор вдохновляющих фото/рисованных материалов	6	2	2	2	
3	ОБРАЗ В МОДЕ И СРЕДСТВА ЕГО ВЫРАЖЕНИЯ. Дизайнер как профессия. Истоки дизайнерского вдохновения. Что такое коллекция. Цельность и развитие идеи в коллекции. Что такое мудборд. Силуэт, цвет, материалы, аксессуары. ПРАКТИКУМ: наброски и эскизы на основе подобранного дома материала НА ДОМ: Исследование и подбор вдохновляющих материалов (фото, рисунки, репродукции и т.п.)	6	2	2	2	
4	ПРАКТИКУМ: серия аппликаций на тему «Жизнь формы» (развитие оригинального сюжета на 6 листах) НА ДОМ: подбор вдохновляющих материалов, наброски	6	2	2	2	

5	МАТЕРИАЛЫ И ФАКТУРЫ. Материал как основа образа. Виды материалов и особенности работы с ними. Фактуры тканей. Принты. ПРАКТИКУМ: Создание принта для ткани на основе выбранного дома материала. НА ДОМ: Исследование и подбор вдохновляющих материалов. Проверка знаний	6	2	2	2	
6	ЖУРНАЛЫ И ДРУГИЕ МОДНЫЕ МЕДИА. Как устроен журнал и какое место он занимает в индустрии моды. Влияние модных журналов на пропаганду стилей, коллекций и дизайнеров. Как работает редакция. Что такое “формат”. Обложка как главное “оружие” журнала. Мода в интернете, на улице и в социальных сетях. ПРАКТИКУМ: Создание аксессуара с оригинальным принтом (платок, шарф, сумка, очки, сумка, пояс и пр.). НА ДОМ: подбор объектов для предметной фотосъемки (5-7)	3	0	2	1	Семинар кий контроль № 1
7	МОДНАЯ ПРЕДМЕТНАЯ СЪЕМКА. Особенности предметной съемки. Композиция, свет, работа с объектами. ПРАКТИКУМ: Предметная съемка на IPAD или цифровую камеру заранее подобранных предметов НА ДОМ: идеи серии коллажей на основе модных тенденций	5	2	2	1	
8	СЪЕМКА МОДЫ. СТАЙЛИНГ. Съемка моды как жанр. Главные вехи и имена. Анализ работ выдающихся фотографов и стилистов. Тенденции в модной фотографии. ПРАКТИКУМ: репортажная съемка моды (селфи на IPAD, цифровую камеру) НА ДОМ: Исследование и подбор материалов на выбранную тему Проверка знаний	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	ТЕХНИКА КОЛЛАЖА ПРАКТИКУМ: обсуждение идей создания коллажа на основе эскизов, принтов и фото, сделанных ранее, с включением фотоматериалов из модных журналов НА ДОМ: Исследование и подбор материалов на выбранную тему	4	2	2	0	
10	ПРАКТИКУМ: создание серии коллажей на выбранную тему НА ДОМ: работа над серией	4	0	2	2	Контроль ная работа № 1
11	ПРАКТИКУМ: создание серии коллажей на выбранную тему НА ДОМ: работа над серией	6	2	2	2	
12	ПРАКТИКУМ: создание серии коллажей на выбранную тему НА ДОМ: работа над серией	6	2	2	2	

13	РИСУНОК ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ФИГУРЫ. Пропорции. Передача движения. Графические средства. Цвет. Примеры из истории моды. ПРАКТИКУМ: рисунки разными материалами (тушь, маркеры, акварель) НА ДОМ: подумать над идеей будущей коллекции, подбор материала	5	2	2	1	
14	РИСУНОК С НАТУРЫ. Примеры из истории искусства. ПРАКТИКУМ: обсуждение идей коллекций, наброски с натуры (маркеры, карандаши. тушь) НА ДОМ: подбор материала	2	0	0	2	
15	ЭСКИЗЫ ГОТОВЫХ КОЛЛЕКЦИЙ. В студии у дизайнера (с Викой Газинской или с Андреем Артемовым). Как делается коллекция, рассказ из первых рук. ПРАКТИКУМ: эскизы отшитых вещей, стремление передать силуэт и движение минимальными средствами, организация листа. НА ДОМ: подбор материала	5	2	2	1	Семинар кий контроль № 2
16	Итоговый просмотр коллажей с разбором работ. Проверка знаний	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	КОЛЛЕКЦИЯ Самые известные кутюрье и их знаменитые коллекции, повлиявшие на историю моды. Современные громкие имена. Анализ их работ. ПРАКТИКУМ: начало работы над коллекцией НА ДОМ: подбор материала (в том числе тканей)	5	2	2	1	
18	ПРАКТИКУМ: работа над коллекцией (самостоятельной или «экранизацией») отрисовка коллекций, выклеивание двухмерных коллекций НА ДОМ: работа над коллекцией	5	2	2	1	
19	ПРАКТИКУМ: работа над коллекцией (самостоятельной или «экранизацией») отрисовка коллекций, выклеивание двухмерных коллекций НА ДОМ: работа над коллекцией	4	0	2	2	Контроль ная работа № 2
20	ПРАКТИКУМ: работа над коллекцией (самостоятельной или «экранизацией») отрисовка коллекций, выклеивание двухмерных коллекций НА ДОМ: работа над коллекцией Проверка знаний	6	2	2	2	
21	ПРАКТИКУМ: работа над коллекцией (самостоятельной или «экранизацией») отрисовка коллекций, выклеивание двухмерных коллекций НА ДОМ: работа над коллекцией	6	2	2	2	
22	ОБЪЕКТ Современные витрины. Принципы дизайна витрин. Анализ лучших образцов. ПРАКТИКУМ: эскизы витрины для готовой коллекции	4	2	2	0	Семинар кий контроль № 3

	НА ДОМ: идеи для объекта, дополняющего серию коллажей и коллекцию (отшитая модель, аксессуар, макет витрины, видеоролик и пр.)					
23	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы	6	2	2	2	
24	Просмотр проекта. Проверка знаний	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы	5	1	3	1	
26	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы	5	1	3	1	
27	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы	6	1	3	2	Семинар ский контроль № 4
28	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы	5	1	3	1	
29	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы Проверка знаний	5	1	3	1	
30	ПРАКТИКУМ: работа над объектом НА ДОМ: подбор материала, завершение итоговой работы	4	0	0	4	Контроль ная работа № 3
31	Репетиционный просмотр, презентация работ Проверка знаний	3	0	2	1	
32	Итоговый просмотр проектов	5	1	3	1	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

## Профиль: Геймдизайн, игровая графика и концепт-арт

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/ контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1: настольная игра</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	Знакомство. Введение в настольные игры, типичные ошибки настолок	4	2	2	0	
2	Компоненты, выбор игрока и оригинальность настольной игры	6	2	2	2	
3	Создание концепта своей настольной игры	6	2	2	2	
4	Прототип и визуальный дизайн настольной игры + консультации	6	2	2	2	
5	Создание презентации и правила композиции	6	2	2	2	
6	Проверка презентаций, первая читка + консультации	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	
8	Настольная игра. Проверка знаний	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2: концепт видеоигры</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	Деконструкция видеоигр	4	2	2	0	
10	Обсуждение жанров игр, выбор идеи проекта и сеттинг	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
11	Форматы проекта на вступительные + консультации	6	2	2	2	
12	Выбор игрока в видеоигр, анализ фокуса проекта	6	2	2	2	
13	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	
14	Анализ иллюстративных	2	0	0	2	

	композиций слайдов, работа с визуальным изображением игры					
15	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	Концепт видеоигры. Проверка знаний	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3: проект в любом выбранном формате</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	Особенности подачи разных жанров видеоигры на вступительные	5	2	2	1	
18	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	
19	Особенности подачи настольной игры на вступительные	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	Персонажи видеоигры	6	2	2	2	
21	Дизайн уровня видеоигры	6	2	2	2	
22	Трейлер видеоигры + консультации	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	Консультации по проектам студентов	6	2	2	2	
24	Проект в любом выбранном формате. Проверка знаний	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4: проект в любом выбранном формате</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	Повторение материала. Выбор идеи на модуль	5	2	2	1	
26	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	
27	Анализ жанра: Платформер	6	2	2	2	
28	Анализ жанра: Шутер	6	2	2	2	Семинарский контроль № 4
29	Анализ жанра: Хоррор	6	2	2	2	

30	Анализ жанра: Стратегия	2	0	0	2	
31	Консультации по проектам студентов	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
32	Проект в любом выбранном формате. Проверка знаний	4	2	2	0	
<b>Итого, академических часов:</b>			<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>

### Профиль: Предметный и промышленный дизайн

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>Модуль 1</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. Предметный и промышленный дизайн: основы. Историческое развитие и подходы. ПРАКТИКА. Тестовое упражнение на владение языком дизайна	4	2	2	0	
2	ТЕОРИЯ. Характер. Разбор художественных произведений и предметной среды в них. ПРАКТИКА. Выбрать фильм/мультфильм/комикс и нарисовать эскизы новых объектов для места действия.	6	2	2	2	
3	ТЕОРИЯ. Образ. Позитивное и негативное пространство. Коллаж. Ограничение в средствах выражения как источник креативности. ПРАКТИКА. Упражнение «Белое и чёрное», коллаж. (Создание композиции с выявлением негативного и позитивного пространства)	6	2	2	2	
4	ТЕОРИЯ. Теория линии. Баухаус и ВХУТЕМАС Персоналии: Пауль Клее, Иоганнес Иттен. ПРАКТИКА. 1.Линия во времени; 2.Живая линия;3. Линия и музыка (ритм в рисунке).	6	2	2	2	

5	ТЕОРИЯ. Композиция. Простые геометрические фигуры, свойства простых геометрических фигур и их взаимодействие с форматом. Законы композиции. Законы сохранения идентичности фигуры. Супрематизм. ПРАКТИКА. Упражнение «3 квадрата», коллаж. Создание композиции на плоскости. Проверка знаний.	6	2	2	2	
6	ТЕОРИЯ. Графические материалы и их изобразительные особенности. ПРАКТИКА. 1. Композиции из пересекающихся линий (статичные – динамичные); 2.Натурный рисунок объектов с явно выраженной структурой (шишка, каштан, лист, стекло, камень, кора, ветка и т.п.)	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	ТЕОРИЯ. Быстрое эскизирование. Работа с маркерами. Метод метаморфоз. ПРАКТИКА. Серия быстрых эскизов объектов из различных материалов. Практика метода метаморфоз в проектировании новых изделий.	5	2	2	1	
8	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 2</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9	ТЕОРИЯ. Структура объекта. Декомпозиция предметной среды. ПРАКТИКА. Проведение анализа ряда объектов предметной среды, их декомпозиция, эскизирование и описание функций.	4	2	2	0	
10	ТЕОРИЯ. Концепция. Разработка концепции. Работа в группе. Мозговой штурм. Поиск названия. ПРАКТИКА. Анализ преимуществ и недостатков выбранного продукта. Практика	4	0	2	2	Контрольная работа № 1

	мозгового штурма по внедрению улучшений в новую версию продукта.					
11	ТЕОРИЯ. Композиция на плоскости. Свойства и качества простых геометрических фигур. Статика и динамика. Баланс. Ритм. ПРАКТИКА. Эскизное проектирование различных форм нового объекта методом коллажа.	6	2	2	2	
12	ТЕОРИЯ. Композиция на плоскости с использованием простых геометрических фигур и шрифта. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание композиции из простых геометрических фигур и шрифта в формате коллажного постера-презентации дизайн-решений.	6	2	2	2	
13	ПРАКТИКА. Прототипирование из листовых материалов (бумага/картон/фетр).	5	2	2	1	
14	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
15	ТЕОРИЯ. Теория цвета. Взаимодействие цветов и фактур. Цветовое колесо и Цветовая сфера. ПРАКТИКА. Составление цвето-фактурных карт на базе различных художественных произведений.	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	ТЕОРИЯ. Композиции из простых геометрических тел. Анализ формы. Приведение сложной формы к композиции из простых геометрических тел. ПРАКТИКА. Рисунок постановки из предметов материального предметного подбора. Создание сложной формы из плоскостей.	6	2	2	2	
	<b>Модуль 3</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	

17	ТЕОРИЯ. Работа с формой. ПРАКТИКА. Формирование различных по характеру форм объектов из пластической массы и их эскизирование.	5	2	2	1	
18	ТЕОРИЯ. 3D композиция. Развёртка простейших геометрических тел. ПРАКТИКА. Макетирование	5	2	2	1	
19	ТЕОРИЯ. Плоскостная композиция как проекция объёмной композиции. Виды проекций. Параллельные проекции и перспектива. ПРАКТИКА. Создание объёмной композиции из классической 2D супрематической композиции.	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
20	ТЕОРИЯ. Объёмный коллаж (надрез – отгиб). ПРАКТИКА. Собственный объёмный коллаж: 1. Статичная композиция. 2. Динамичная композиция	6	2	2	2	
21	ТЕОРИЯ. Введение в полигональное 3D-моделирование. ПРАКТИКА. 3D-моделирование объектов проектирования в среде Blender.	6	2	2	2	
22	ТЕОРИЯ. Прототипирование. ПРАКТИКА. Скульптура из металлической сетки. Проверка знаний.	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3
23	ТЕОРИЯ. Эффективная презентация. ПРАКТИКА. Оформление проекта и практика устной презентации дизайн-решения.	6	2	2	2	
24	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
	<b>Модуль 4</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25	ТЕОРИЯ. Система стиля. ПРАКТИКА. Составление мудборда. Составление стилового планшета.	5	2	2	1	
26	ТЕОРИЯ. Виды исследований в разработке дизайна. ПРАКТИКА. Работа в	5	2	2	1	

	группе. Проведение исследований и тестирования проектных гипотез.					
27	ТЕОРИЯ. Введение в 3D-моделирование. ПРАКТИКА. 3D-моделирование объектов проектирования.	6	2	2	2	
28	ТЕОРИЯ. Быстрые практики прототипирования. ПРАКТИКА. Прототипирование из пеноплекса.	6	2	2	2	Семинарский контроль № 4
29	ТЕОРИЯ. Техники прототипирования. 3D-печать. Подготовка моделей к 3D-печати. ПРАКТИКА. Подготовка моделей объектов для 3D-печати и практика реализации.	6	2	2	2	
30	Самостоятельная работа. ТЕОРИЯ. Пластическая биоморфная форма. ПРАКТИКА. Скульптура из монтажной пены. Модификация скульптуры методом «вычитания»	2	0	0	2	
31	Теория. Дизайн упаковки. Форма и функция. Практика. Разработка серии прототипов упаковочных решений для объекта.	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
32	Проверка знаний. Просмотр проекта	4	2	2	0	
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### Профиль: CGI и визуальные эффекты

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
<b>Модуль 1 - концепт арт окружения</b>		<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. Постановка задач на модуль: концепт арта окружения. ПРАКТИКА. Фотошоп -1	4	2	2	0	

2	ТЕОРИЯ. Лекция про концепт арт окружения. ПРАКТИКА. Фотошоп - 2	6	2	2	2	
3	ТЕОРИЯ. Работа с цветом в компьютерной графике. Растровые форматы хранения данных. ПРАКТИКА. Блендер - 1	6	2	2	2	
4	Предпросмотр и обсуждение идей модульных проектов.	6	2	2	2	
5	ТЕОРИЯ. Композиция. Законы композиции. ПРАКТИКА. Блендер - 2	6	2	2	2	
6	ТЕОРИЯ. Работа с виртуальной камерой в 3д пространстве. ПРАКТИКА. Блендер - 3.	3	0	2	1	Семинарский контроль № 1
7	ТЕОРИЯ. Сборка презентации. ПРАКТИКА. 1 Фотошоп - 3.	5	2	2	1	
8	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
<b>Модуль 2 - разработка игры и дизайна игровых ассетов</b>		<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9/10	Работа над проектами для просмотра.	8	2	4	2	Контрольная работа № 1
11	ТЕОРИЯ. Постановка задачи на модуль. ПРАКТИКА. Фотошоп - 4.	6	2	2	2	
12	ТЕОРИЯ. Разработка концепции игры, работа с	6	2	2	2	

	референсами. ПРАКТИКА. Блендер - 4.					
13	ТЕОРИЯ. Дизайн игровых ассетов. ПРАКТИКА. Фотошоп - 5.	5	2	2	1	
14	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
15	Предпросмотр и обсуждение идей модульных проектов.	5	2	2	1	Семинарский контроль № 2
16	ТЕОРИЯ. Особенности подачи разных жанров видеоигры на вступительные	6	2	2	2	
<b>Модуль 3</b>		<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17	ТЕОРИЯ. Разработка интерфейса игры. ПРАКТИКА. Фотошоп - 6.	5	2	2	1	
18	ТЕОРИЯ. Принципы построения силуэта. Композиция ПРАКТИКА. Коллаж «Цветовое и фигуративное проникновение» (черная, белая бумага).	5	2	2	1	
19/20	Работа над проектами для просмотра.	10	2	4	4	Контрольная работа № 2
21	ТЕОРИЯ. Постановка задачи на модуль. ПРАКТИКА. Фотошоп - 7.	6	2	2	2	
22	ТЕОРИЯ. Лекция про монтаж. Разработка тизера проекта. ПРАКТИКА. Блендер - 7	4	2	2	0	Семинарский контроль № 3

23	ТЕОРИЯ. Цвет. Цветовое колесо и Цветовая сфера. ПРАКТИКА. Фотошоп - 5	6	2	2	2	
24	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
<b>Модуль 4</b>		<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25/26	Предпросмотр и обсуждение идей модульных проектов.	10	4	4	2	
27	ТЕОРИЯ. Колор скрипт ПРАКТИКА. Титры в Adobe After Effects.	6	2	2	2	
28	ТЕОРИЯ. Работа по освещению и рендеру в 3д индустрии ПРАКТИКА. Блендер - 8	6	2	2	2	Семинарский контроль № 4
29	ТЕОРИЯ. Особенности подачи вступительных проектов в Школе дизайна НИУ ВШЭ. ПРАКТИКА. Адоб Афтер эффект и Адоб Премьер.	6	2	2	2	
30	Самостоятельная работа.	2	0	0	2	
31/32	Работа над проектами для просмотра.	8	2	4	2	Контрольная работа № 3
<b>Итого, академических часов:</b>						

### Учебно-методическое и информационное обеспечение

#### Список рекомендуемой литературы:

1. Степанов А.В. и др. Объемно-пространственная композиция: Учебник для вузов. – М.: Архитектура-С, 2019
2. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно –

- художественного  
формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп.  
– М.:  
АСТ: Астрель, 2009. – 239с.
3. Василий Кандинский. Точка и линия на плоскости. О духовном в искусстве. - М.: АСТ, 2018.  
- 352 с.
  4. Дегтярев А.Р. Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.
  5. Янис Минк: Хуан Миро (1893-1983) . –М.: Арт-родник, 2009. - 96с.
  6. Арнхейм Б.Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Архитектура-С, 2012. –392 с.
  7. Иттен И. Искусство цвета. 2-е издание / И. Иттен – М.: Издатель Д. Андронов, 2001. – 96 с.
  8. Иттен И. Искусство формы. 2-е издание / И. Иттен – М.: Издатель Д. Андронов, 2001. – 136 с.
  9. Ветрова И.Б. Неформальная композиция / И.Б. Ветрова – М.: Ижица, 2004. – 171 с.
  10. Мировая художественная культура. От истоков до XVIIвека. 10 кл. Базовый уровень: учебник для общеобразоват. учреждений / Г.И. Данилова. –12-е изд., стереотип. –М.: Дрофа, 2014.
  11. Мировая художественная культура: учебник для 11 класса: среднее (полное) общее образование (базовый уровень) / Л.Г. Емохонова. –2-е изд., стер. –М.: Издательский центр «Академия», 2012
  12. Сьюзан Уэйншенк 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание ISBN: 978-5-459-01077-0 Питер, 2012
  - 13.Элкинс Джеймс Почему нельзя научить искусству. Пособие для студентов художественных ВУЗов Ад Маргинем, 2017 г
  14. Папанек В Дизайн для реального мира Аронов, 2020
  - 15.Майкл Микалко Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно Манн, Иванов и Фербер (МИФ)2015
  16. Кавтарадзе С. Анатомия архитектуры. Семь книг о логике, форме и смысле, 978-5-7598-2161-8, 978-5-7598-2336-0, Издательский Дом ВШЭ, 2021 г.
  17. Силинг Шарлот, Мода. 150 лет. Кутюрье. Дизайнеры. Марки, ISBN: 978-5-17-074185-4, АСТ, Астрель, 2011.
  18. Долар Младен, Голос и ничего больше, ISBN, 978-5-89059-318-4, Издательство Ивана Лимбаха, 2018.
  19. Джесси Шелл, Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все, ISBN, 978-5-9614-1209-3, Альпина Пабlishер, 2020.
  20. Березкин В. Роберт Уилсон. Театр художника, ISBN: 5-7784-0244-9, Аграф, 2003 г.

## 4.2. Основы журналистики и медиакоммуникаций

### Планируемые результаты обучения

<b>Обучающиеся должны знать</b>	основные этапы развития журналистики в России и мире базовые подходы к пониманию журналистской деятельности принципы создания журналистских текстов основные структурные части системы СМИ России особенности работы журналистов в рамках различных функциональных ролей
<b>Должны</b>	разрабатывать идею медийного проекта, его структуру формулировать свои идеи, находить интересные темы

**уметь** создавать тексты в информационном жанре  
 работать в команде  
 анализировать результаты своей индивидуальной работы и работы группы  
 выбирать информационные поводы компоновки и визуализации материалов при помощи базовых программных и технических средств,  
 представления и защиты проекта

### Учебно-тематический план

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	<b>1 модуль. Введение. Базовый журналистский инструментарий</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
1-4	Журналистика как профессия. История журналистики и современный медиаландшафт	20	8	8	4	
5-7	Как подавать информацию: виды, жанры, платформы. Источники информации и специфика работы с ними	14	4	6	4	Семинарский контроль № 1
8	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
	<b>2 модуль. Продюсирование и создание медиапроекта</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
9-11	Основные этапы создания проекта. Целевая аудитория и концепция. Конкурентный анализ. Распределение ресурсов. Тайм-менеджмент	16	6	6	4	
12-13	Работа над финальным проектом.	8	2	4	2	Контрольная работа № 1
14	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
15-16	Работа над финальным проектом.	10	4	4	2	Семинарский контроль № 2
	<b>3 модуль. Дата-сторителлинг и искусственный интеллект в журналистике и медиа</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
17-18	Введение в инструментарий. Типы данных. Получение, очистка, анализ данных	12	4	4	4	
19-20	Принципы и технологии визуализации контента. Инфографика	8	2	4	2	Контрольная работа № 2
21-22	Возможности Python для сторителлинга	12	4	4	4	
23	Работа над финальным проектом. Защита проекта	6	2	2	2	Семинарский контроль № 3
24	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
	<b>4 модуль. Дата-сторителлинг</b>	<b>38</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	<b>12</b>	
25-29	Актуальные тенденции в журналистике и медиа	26	10	10	6	

30	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
31-32	Практикум написания информационных, аналитических и публицистических текстов	8	2	4	2	Контрольная работа № 3
<b>Итого, академических часов:</b>		<b>152</b>	<b>48</b>	<b>56</b>	<b>48</b>	

### **Учебно-методическое и информационное обеспечение**

#### **Открытые образовательные ресурсы:**

1. Сайт “Всероссийская олимпиада школьников”: <https://vos.olimpiada.ru/>
2. Сайт “Высшая проба”: <https://olymp.hse.ru/mmo/materials-eco>
3. Сайт Чемпионата сочинений “Своими словами”: <http://своимисловами.рф>
4. Конкурс “Высший пилотаж” <https://olymp.hse.ru/projects/>

#### **Список рекомендованной литературы:**

1. Амзин А. Новостная интернет-журналистика. М., 2011.
2. Беленький Цифровая фотография: школа мастерства. М.: Питер, 2013
3. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные / под ред. А.Г. Качкаевой. М., 2010
4. Как это делается: продюсирование в креативных индустриях. Под ред. А. Г. Качкаева, А. А. Новикова, Р. Юркина. Издательские решения. Ридеро, 2016.
5. Кирия И.В., Новикова А.А. История и теория медиа. М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2017.
6. Колесниченко А.В. Практическая журналистика изд-во МГУ, 2013
7. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. М.: Альпина нон-фикшн, 2008
8. Монро Е. Строим новость. М., 2010
9. Муратов С.А. Пристрастная камера, М.: Аспект Пресс, 2004
10. Маркетинг. Учебник. под ред. И. В. Липсица. М.: ГЭОТАР-Медиа, 2012
11. Мультимедийная журналистика / Под общ. ред.: А. Г. Качкаева, С. А. Шомова. М. : Издательский дом НИУ ВШЭ, 2017
12. Соколов-Митрич Дмитрий «Реальный репортер. Почему нас этому не учат на журфаке» Питер, 2013