

Цифровой дизайн • I курс

1 семестр

ПРОЕКТ

Основы визуальных коммуникаций модуль 1

Типология дизайна, выразительные средства создания изображения, стилизация, основы знакообразования

Инфографика, разработка пиктограмм/иконок/кнопок

ТЕХНОЛОГИИ

Компьютерная 2D графика модуль 1

Adobe Illustrator (создание векторной графики и иллюстраций для публикации в Интернете, видеороликов и вывода на экраны мобильных устройств)

Adobe Photoshop (создание растровых изображений и композиций с помощью профессиональных инструментов)

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

Рисунок модуль 1

Основы композиции

Начертательная геометрия и технический рисунок

Цветоведение и колористика

История культуры и искусства модуль 1

2 семестр

ПРОЕКТ

Основы визуальных коммуникаций модуль 2

Иллюстрация и скетчинг, разработка серии плакатов

Брендинг мультимедийного продукта, использование корпоративного стиля в цифровой среде, динамическая айдентика

ТЕХНОЛОГИИ

Компьютерная 2D графика модуль 2

Adobe Illustrator (продолжение)

Adobe Photoshop (продолжение; в т.ч. создание простой анимации)

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

Рисунок модуль 2

Живопись модуль 1

История культуры и искусства модуль 2

Дизайн-мышление

метод и процесс разработки продуктов, сервисов и услуг, ориентированных на пользователя

Основы шрифта и технологии графики

Цифровой дизайн • II курс

3 семестр

ПРОЕКТ

Проектирование в цифровой среде модуль 1

Создание одностраничного сайта в формате лендинга

Анимированная иллюстрация

ТЕХНОЛОГИИ

Компьютерная 2D графика модуль 3

Adobe Animate (разработка интерактивной анимации с помощью современных художественных инструментов для различных платформ)

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

Рисунок модуль 3

Живопись модуль 2

Информатика и основы программирования

Типографика

модульная сетка, верстка, художественно-техническое редактирование

4 семестр

ПРОЕКТ

Проектирование в цифровой среде модуль 2

Разработка пользовательского интерфейса, UX/UI дизайн, адаптация продукта для экранов различных устройств

Дизайн мобильного приложения

ТЕХНОЛОГИИ

Компьютерные технологии в дизайн-проектировании

Adobe XD (дизайн для веб, прототипирование и публикация пользовательского интерфейса для браузеров, мобильных устройств)

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

Рисунок модуль 4

Разработка пользовательского интерфейса

типы, модели, компоненты, этапы разработки

Типографика углубленный курс
верстка в цифровой среде, специфика применения шрифтов

Основы фотографии

история, фотографическое оборудование и технологии, виды и жанры, фотографика, применение в дизайне цифрового продукта

Цифровой дизайн • III курс

5 семестр

ПРОЕКТ

Проектирование в цифровой среде модуль 3

Создание сайта (интерактивный прототип веб-сайта)

ТЕХНОЛОГИИ

Видеомонтаж и визуальные эффекты

Adobe Premier (монтаж видеоматериалов с помощью передовых высокопроизводительных инструментов)

Adobe After Effects (создание кинематографичной анимированной графики и визуальных эффектов)

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

История дизайна, науки и техники

Веб-программирование
основы работы с HTML/CSS/JavaScript

Методы и технологии продвижения информационных ресурсов

Техника и технологии масс-медиа
Виды/жанры и специфика цифровых СМИ

6 семестр

ПРОЕКТ

Проектирование в цифровой среде модуль 4

Создание видеоролика, мультимедийный сторителлинг

Разработка концепции анимационного видео, ролик в 3D (начальный уровень)

ТЕХНОЛОГИИ

3D моделирование и анимация модуль 1

Autodesk Maya (моделирование сред, графики движения, виртуальной реальности и персонажей, создание анимации, визуализация)

ZBrush (трехмерное моделирование и текстурирование)

Видеомонтаж и визуальные эффекты продвинутый уровень

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

Основы операторского дела и режиссура монтажа

Основы видео-продакшна
изучение процессов создания презентационных и рекламных аудио-, видео-, мультимедиа-материалов

Теория и история видеоигр

Объемное макетирование
объемно-пространственное и динамическое макетирование в материале

Цифровой дизайн • IV курс

7 семестр

ПРОЕКТ

Проектирование в цифровой среде модуль 5

Создание 3D ролика (продвинутый уровень): анимация, виртуальная камера, монтаж, титры

Видеоигра: концепция, интерфейс, презентация

ТЕХНОЛОГИИ

3D моделирование и анимация модуль 2

Autodesk Maya (продолжение)

ZBrush (продолжение)

БАЗИС И СПЕЦПРЕДМЕТЫ

Скульптура и пластическое моделирование

создание персонажа в материале

Концепт-арт

разработка идеи и структуры игры, создание персонажа и его окружения

Рекламные технологии в цифровой среде

Курсовое проектирование

работа над реальным проектом по выбранному направлению

8 семестр

ПРОЕКТ

Подготовка и защита выпускной квалификационной работы