

21/22

ПРОГРАММЫ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

АКАДЕМИЯ ТАЛАНТОВ
ЦЕНТР МЕДИАИСКУССТВ



Расположение

Лафонская ул., 5
Санкт-Петербург



Контакты

+7 (812) 318-67-73

/academtalant

@academtalant

/Academtalant

ИСКУССТВО

ФАКУЛЬТЕТЫ

МАРКЕТИНГ И ПРОДВИЖЕНИЕ БРЕНДА

Формат факультета – это модульная система обучения, построенная на принципах межпредметного образования. За один год обучающийся проходит четыре профильных интенсива. Каждый модуль длится 9 недель и включает в себя профильное погружение в профессию. Обучение направлено на формирование практических навыков ребят сразу в нескольких взаимосвязанных дисциплинах. Четвертый образовательный модуль, проектный менеджмент, включает в себя soft-skills, необходимые в работе с кейсовыми практиками. Система обеспечивает индивидуальный подход к каждому студенту через систему проф.ориентации на этапе создания итогового проекта. А также факультет создаёт комфортную атмосферу для творческих и нестандартно мыслящих личностей, формируя сообщество инициативных молодых специалистов.

Мы живем в окружении брендов. Выбирая шоколад или смартфон, приходя на стрижку, покупая игры в Apple Store и даже выкладывая stories в Instagram нам приходится взаимодействовать с сотней инструментов маркетинга – это мир брендинга, который скрывает множество знаний и умений.

Программа познакомит учащихся с работой маркетингового агентства и раскроет все аспекты процесса разработки бренда с нуля – от исследования и создания идеи, до названия и визуального стиля.

Образовательная программа включает несколько блоков знаний, посвященных стратегии и основами бренда, визуальный стиль (дизайн), литературное мастерство и копирайт. Отдельное внимание будет уделено основам проектного мышления. Курс также включает в себя серию лекций от приглашенных экспертов-практиков, которые поделятся опытом и помогут основательно погрузиться в современный маркетинг.

Итогом обучения станет кейс с реальным брендом и понимания основ личного брендинга.

7-11 класс

Образовательные модули:

Основы дизайна

Маркетинг

Литературное мастерство

Проектный менеджмент

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

НОВЫЕ МЕДИА В ИСКУССТВЕ

Во второй половине XX века в визуальном искусстве произошла революция, вызванная появлением новых техник создания изображений. Впоследствии их назвали новыми медиа. В эпоху информации и Интернет-технологий разнообразие способов самовыражения стремительно растет. Умение работать с контентом и использовать digital-инструменты для самореализации — целое искусство.

Программа познакомит учащихся с инструментом новых медиа (фотография, видео, аудио, инсталляция, компьютерные технологии) в современном искусстве и культуре. В ходе занятий участники образовательной программы откроют для себя медиаискусство, а также начнут формировать фундамент современного мышления о культуре и технологиях. В рамках обучения подростки научатся работать с видео-, фото-, аудиоматериалами, узнают о способах популяризации собственного контента и освоят азы проектного менеджмента.

Образовательная программа включает несколько блоков знаний, связанных с историей и теорией новых медиа, фотографией, продвижением, а также формированием проектного мышления. В рамках курса предусмотрены различные мероприятия с приглашенными художниками новых медиа.

Итогом обучения станет разработка и реализация коллективного продукта — кураторский проект в сфере новых медиа гибридного формата: офлайн выставка, онлайн-платформа, публичная программа.

Образовательные модули:

- История и теория новых медиа
- Фотография
- Продвижение медиапроектов
- Проектный менеджмент

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

УРБАН ПЕТЕРБУРГА

Курс на развитие новых общественных пространств и создание комфортной среды стал главным трендом десятилетия, а профессия дизайнера-урбаниста является одной из самых востребованной на рынке труда будущего. Для нас, петербуржцев, важно, чтобы окружающее пространство было, с одной стороны, грамотно современным, а с другой — обращаемся за идеями к традициям и уникальным культурным находкам прошлого.

Программа познакомит учащихся с основами урбанистики и городского планирования, работой в 3D-визуализаторах. На основе лучших практик мировой урбанистики участники разберут азы подготовки проектной документации и работы с реальным заказчиком. А также «Урбан Петербурга» познакомит с феноменом современного искусства в городском пространстве.

Образовательная программа включает в себя несколько блоков знаний, посвященных проработке дизайн-проекта, работе в 3D-визуализаторах, решению кейсов, связанных с проблемами городской среды и занятия по архитектурному проектированию. Курс также предусматривает изучение малых архитектурных форм, распространенных в Петербурге. Отдельное внимание на факультете будет посвящено интеграции современного уличного искусства в контекст города. В рамках курса пройдут различные мероприятия с приглашенными урбанистами и практиками в сфере устройства городских пространств.

Итогом обучения станет создание и презентация общественного урбанистического проекта — 3D-визуализации петербургского двора-колодца, оформленного в современном стиле.

Образовательные модули:

Умный город: основы урбанистики

Архитектурный дизайн и создание арт-объектов

Основы 3D-моделирования

Проектный менеджмент

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

ИСКУССТВО

ПРОГРАММЫ

ОСНОВЫ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ И ДИДЖЕИНГ

Программа погружает учащихся в мир диджеинга и электронной музыки. В основной курс входит знакомство с многообразием музыкальных стилей, историей их зарождения и развития, практика на современном диджейском оборудовании, создание собственных миксов в разных жанрах. Для участия обязательно иметь музыкальное образование: наша техника позволит раскрыться даже тем, кто никогда не ходил в музыкальную школу.

ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ИСКУССТВ

В рамках программы учащиеся познакомятся с основными этапами развития искусства, научатся ориентироваться в различных стилях архитектуры, живописи и скульптуры. Отдельный модуль посвящен искусству второй половины XX века, в том числе фотографии и современным арт-тенденциям. Занятия проводятся с использованием высокотехнологичных визуальных средств, которые позволяют подробно анализировать шедевры мирового искусства разных эпох.

DIGITAL ART

В ходе программы Digital art учащиеся познакомятся с понятиями компьютерного и цифрового искусства, узнают об истории их возникновения, а также освоят компьютерные программы и приложения, с помощью которых разработают графические картины, цифровые портреты, игру в стиле Pixel art, gif-анимацию и создадут собственное видеопортфолио.

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

7-11 класс

1 раз
в неделю

×

2 ак. часа

6-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Программа научит школьников создавать иллюстрации при помощи современного оборудования (графических планшетов и редакторов), а также делать скетчи и раскадровки, рисовать с натуры. Кроме того, ребята освоят различные графические техники, механизмы взаимодействия надписи, изучат геометрические формы, насыщенности и «напряженности» изображения, его композиции, плоскости и объема. Также познакомятся с историей возникновения и развития иллюстрации.

КРЕАТИВНАЯ МАСТЕРСКАЯ (очно-дистанционная)

Креативная мастерская — это место, где бурлит фантазия. Здесь школьники освоят игру слов и контрастов, а также научатся искать метафоры и идеи от формы предмета. За время курса ребята создадут портфолио необычных дизайнерских проектов, которое можно будет отправить на различные конкурсы, в том числе опубликовать в журнале «Ключи».

РАДИОЖУРНАЛИСТИКА

Учащиеся занимаются в детской редакции радио «Большая перемена». Овладевают навыками работы радиожурналистов: от поиска идеи до создания конечного продукта — авторского подкаста или прямого эфира. Учащиеся максимально приближены к реальной работе журналистами, что создаёт возможность определиться с выбором профессии уже в школе.

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

ЖУРНАЛИСТИКА

Программа позволит овладеть основными медианавыками и сформировать представление о том, как работает окружающее нас многоуровневое, разноплановое информационное пространство. Ребята научатся критически оценивать и обрабатывать источники информации. Полученные навыки будут полезны не только тем, кто планирует выбрать профессиональный путь в области СМИ, а также тем, кто следит за развитием культуры блогинга и активно ведет социальные сети.

ФОТОМАСТЕРСТВО

В рамках программы учащиеся освоят основные приемы фотографии, научатся работать в профессиональной студии: выставлять свет, правильно настраивать и использовать специальное фотооборудование, освоят макросъемку. Данный курс включает большое количество практических часов и ориентирован на освоение технических аспектов фотографии, а также на обучение обработке фотоматериалов.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Программа познакомит учащихся с графическим дизайном, дизайном макетов, а также печатным производством. С помощью графических инструментов компьютерных программ ребенок сможет выразить свой творческий потенциал и создать полноценный, соответствующий основным критериям дизайна проект. При работе над дизайнерскими проектами у детей формируются базовые навыки работы в графических редакторах, исследовательские навыки и умения принимать оптимальные решения, активно расширяется кругозор, тренируются восприятие, образное и критическое мышление, а также развиваются навыки продуктивной коммуникации.

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

8-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

ОСНОВЫ 3D-МОДЕЛИРОВАНИЯ

3D-моделирование прочно вошло в нашу жизнь, частично или полностью перестроив некоторые виды промышленности, искусства и бизнеса.

Цель программы – подготовить учащихся к взаимодействию с новейшими технологиями, которые в дальнейшем будут использоваться в профессиональной среде. Вектор современного развития технологий 3D-моделирования позволяет предсказать, что в ближайшие годы данная технология будет активно развиваться во всех направлениях. Ребята изучают не только основные программные средства моделирования, но и фундаментальные принципы 3D-моделирования, которые не изменяются в зависимости от аппаратного и программного обеспечения. Это позволит выпускнику курса осваивать новые программы по 3D-моделированию в будущем и ориентироваться в сложившейся среде ПО, подбирая наиболее соответствующее для выполнения своих задач.

ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГИИ

На программе «Дизайн-технологии» обучающиеся познакомятся с направлением «графический дизайн», изучат основные принципы композиции в дизайне, цвете, макетировании и верстке, а также получат знания в области полиграфии. Попробуют свои силы в создании индивидуальных и групповых дизайн-проектов. Учащиеся не просто создадут макет в цифровом формате, но и напечатают его. Занятия ориентированы на профильное самоопределение, выстраивание индивидуальных траекторий развития и предусматривают участие в исследовательской, творческо-продуктивной деятельности.

7-11 класс

1 раз
в неделю

×

2 ак. часа

8-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

3D-MAPPING

3D-mapping — особое направление в аудиовизуальной сфере, которое представляет собой объёмную проекцию на физический объект из окружающей среды с учётом его геометрии и положения в пространстве.

Эта технология позволяет при помощи видеопроекции изменять визуальные характеристики конкретного объекта. Образовательная программа включает обучение и практическое использование проекции на объект с помощью программы MadMapper, разбор технических характеристик, знакомство с видами проекторов, технологиями и принципами формирования изображения. В течение года ребята будут работать над собственными проектами. Итогом обучения станут создание и презентация интерьерного 3D-mapping — проекции видеоизображения на стены, пол, потолок, мебель и другие поверхности интерьера — с помощью которого стены помещения превращаются в динамичные поверхности.

VR-ТЕХНОЛОГИИ

Программа познакомит с технологиями виртуальной реальности, возможностями их использования в образовании и индустрии развлечений, а также с техническими основами работы VR-инструментов. Практическая часть позволит создать собственный проект в области виртуальной реальности, который станет частью интерактивной выставки по итогам освоения программы. В рамках курса будут рассмотрены технологические аспекты систем виртуальной реальности: специальные устройства, этапы создания систем виртуальной реальности и ее компонентов, 3D-графика для моделирования сред, объектов, персонажей, программные инструментари (движки) для управления моделью в интерактивном режиме. Обучающиеся познакомятся с опытом и продукцией компаний лидеров в области разработки программного и аппаратного обеспечения систем виртуальной реальности.

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа

7-11 класс

1 раз
в неделю

×

2 ак. часа

ДИЗАЙН СРЕДЫ И УРБАНИСТИКА

В рамках программы учащиеся познакомятся с понятием среды, урбанистики, концепциями развития современных городов, а также инструментами проектирования гармоничной среды обитания человека. Начав с базовых навыков и знаний в области композиции, цветоведения и колористики, учащиеся постепенно перейдут к трехмерному моделированию и методам дизайн-проектирования в интерьере, ландшафте и городской среде. Кроме того они научатся разбираться в современных направлениях развития городской среды, работать в профессиональных графических и дизайнерских программах. Завершением программы станет итоговый проект по решению конкретной проблемы мегаполиса.

7-11 класс

2 раза
в неделю

×

2 ак. часа



АКАДЕМИЯ ТАЛАНТОВ
