

# ПЛАН

*ВЫ*

# ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ ЗНАНИЯ

*MBI*

МОСТ МЕЖДУ  
ФУНДАМЕНТАЛЬНОСТЬЮ  
И СОВРЕМЕННЫМИ  
«КОМПЬЮТЕРНЫМИ  
ШТУКАМИ».



ONE WAY

ONE WAY

ВСЕ ТЕ ЗНАНИЯ, ЧТО  
ЕСТЬ У ВАС. МЫ —  
АКТУАЛИЗИРУЕМ  
+ ДОПОЛНЯЕМ.

СИЛА И  
УНИКАЛЬНОСТЬ  
НАШЕГО  
ПРОДУКТА —  
В ОБЪЕДИНЕНИИ



# *FINE ARTS*

Max



# *DIGITAL*

ТАКОГО ЕЩЕ  
НЕ БЫЛО.

ЗАЧЕМ?

ПРИНЦИПЫ ДОСТИЖЕНИЯ  
ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ И  
ПРИНЦИПЫ УПРАВЛЕНИЯ  
ВНИМАНИЕМ —  
ОДНИ И ТЕ ЖЕ.

УПРАВЛЕНИЕ  
ВНИМАНИЕМ

*ПРИНЦИПЫ*  
*КОНТРАСТОВ*



# ПЛАСТИКА

# ОБРАЗНОСТЬ

ОСНОВНАЯ ПРОБЛЕМА: ПО  
ЗАВЕРШЕНИЮ ОБУЧЕНИЯ  
ЧЕЛОВЕК ПОВТОРЯЕТ  
ПАТТЕРНЫ, КОТОРЫМ ЕГО  
НАУЧИЛИ. НО ОН НЕ  
ПОНИМАЕТ, ПОЧЕМУ ЭТИМ  
ПАТТЕРНАМ ЕГО НАУЧИЛИ  
И ПОЧЕМУ ОНИ РАБОТАЮТ

ДАЛЬШЕ — ЧЕЛОВЕК  
«ОБСТУКИВАЕТСЯ»  
О РЕАЛЬНЫЙ МИР

*ПРОХОДИТ ВРЕМЯ )*

*ПОЛУЧАЕТСЯ ИКИГАЙ*

УНИКАЛЬНОСТЬ  
FINEARTS+DIGITAL В ТОМ,  
ЧТО МЫ ДАЕМ НЕ ТОЛЬКО  
ПАТТЕРНЫ, А ОБЪЯСНЯЕМ  
СУТЬ

АКТУАЛИЗИРУЯ И  
ДОПОЛНЯЯ ЗНАНИЯ  
ПЕРЕНОСОМ  
НА СОВРЕМЕННУЮ  
ПРЕДМЕТНУЮ ОБЛАСТЬ



УЧЕНИК ТЕПЕРЬ ЗНАЕТ  
«ПОЧЕМУ» (ПОНИМАЕТ  
ПРИНЦИПЫ),  
А НЕ ТОЛЬКО «КАК»

В СОВРЕМЕННОЙ  
ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ  
— В ЭТОМ БОЛЬ. МОЖЕТ  
БЫТЬ ПОТОМУ ЧТО ОНА  
СИЛЬНО МОЛОДАЯ

РАБОТОДАТЕЛЬ / МИР  
— ПОЛУЧАЕТ УНИКАЛЬНОГО  
САМОМЫСЛЯЩЕГО  
ЧЕЛОВЕКА, СПОСОБНОГО  
НАЙТИ РЕШЕНИЕ ДЛЯ  
ЗАДАЧИ, КОТОРАЯ ЛЕЖИТ  
ВНЕ ПАТТЕРНОВ РЕШЕНИЙ

*ДО ИКИГАЯ — БЫСТРЕЕ.  
МИР — ЛУЧШЕ.*

ПРОДУКТ УНИКАЛЬНЫЙ И  
ПОДКРЕПЛЯЕТСЯ ВАШИМ  
БРЕНДОМ — ПРОСТО  
В ПРОДАЖЕ

+ ВЛИЯЕТ НА ПРОДАЖИ  
ТЕКУЩИХ «УСТАРЕВШИХ  
ПРОГРАММ»

СИЛА И  
УНИКАЛЬНОСТЬ  
НАШЕГО  
ПРОДУКТА —  
В ОБЪЕДИНЕНИИ

# ТАЙММИНГИ



Max

ЯНВ

ФЕВ

МАР

АПР

МАЙ

ИЮН

ИЮЛ

АВГ

СЕН

## АНАЛИЗ

ИНТЕРВЬЮ СТУДЕНТОВ,  
ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ ПО  
РИСУНКУ И ПО СКУЛЬПТУРЕ

0,5 МЕС

## ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

ФОРМИРОВАНИЕ  
ПУТЕВОДНОЙ ЗВЕЗДЫ  
(НАШЕГО ОБРАЗА)

1 МЕС

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

ФОРМИРОВАНИЕ  
ПУТЕВОДНОЙ ЗВЕЗДЫ  
(НАШЕГО ОБРАЗА)

1 МЕС

## РК

НА ОСНОВЕ  
ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ.  
ПОДГОТОВКА КРЕАТИВОВ:  
0,5 МЕС

2 МЕС

## ПОТОК

ФОРМИРОВАНИЕ  
ПУТЕВОДНОЙ ЗВЕЗДЫ  
(НАШЕГО ОБРАЗА)

2 МЕС

UX & UI:  
ПРОДУКТОВЫЙ  
ДИЗАЙН

ДИЗАЙН  
МОБИЛЬНЫХ  
ПРИЛОЖЕНИЙ

1. ОСНОВЫ ЮЗАБИЛИТИ
2. UXD ПРОЦЕСС
3. ПИТЧИНГ ПРОЕКТОВ
4. ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ
5. ИНФОРМАЦИОННАЯ АРХИТЕКТУРА
6. ИНСТРУМЕНТЫ ПРОТОТИПИРОВАНИЯ
7. FIGMA WORKSHOP
8. КАК ПРЕЗЕНТОВАТЬ ПРОЕКТ
9. ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ ПРОЕКТА.
10. МАСТЕР-КЛАСС ПО ЮЗАБИЛИТИ-ТЕСТИРОВАНИЮ (ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА)
11. HTML/CSS/JS/XCODE
  
12. РЕАЛЬНАЯ ПРАКТИКА У ВКУСВИЛЛ ИЛИ У KFC

Max

57 500 RUB

25 ЛЮДЕЙ

2 МЕСЯЦА

2 ВЕЧЕРА  
1 ВЫХОДНОЙ



128 ЧАСОВ

144/72

Max

1 437 500 RUB

ВОТ ТАКИЕ  
ПИРОГИ )