

Программа «5 дней дизайна с выпускниками МАГУ»

Дата	Время	Спикер	Тема
16 мая (суббота)	14.00-14.15	Ашурова Татьяна, директор Института креативных индустрий и предпринимательства МАГУ	О проекте. Представление дизайнеров
16 мая (суббота)	14.15-14.35 14.35-14.50 (вопросы)	Владимир Кондрашов, Старший Арт-Директор, РА Фуел, группа компаний Эдвайс (г. Москва)	Профессиональный путь дизайнера: опыт и перспективы
16 мая (суббота)	14.50-15.10 15.10-15.25 (вопросы)	Михаил Степанов, Специалист по визуальной коммуникации, бренд- дизайнер (г. Симферополь)	Что нужно знать бренд-дизайнеру
17 мая (воскресенье)	Графический дизайн. Дизайн полиграфии, наружная реклама		
17 мая (воскресенье)	14.00-14.20 14.20-14.35 (вопросы)	Иза Тараканова, руководитель отдела дизайна (дизайн-студия) РЦ "Радица-М" (г. Мурманск)	Что нужно знать дизайнеру полиграфии
17 мая (воскресенье)	14.35-14.55	Анастасия Мубинова, графический дизайнер (г. Мурманск)	Путь от наемного сотрудника, через свой бизнес к фрилансу. Плюсы и минусы каждого этапа
17 мая (воскресенье)	14.55-15.20 15.20-15.35 (вопросы)	Ирина Баулина, графический дизайнер (г. Мурманск)	
18 мая (понедельник)	Дизайн среды		
18 мая (понедельник)	14.00-14.20 14.20-14.35 (вопросы)	Людмила Шпак, ООО «Инвестиционная Идея», эксперт по дизайну интерьера, руководитель направления (г. Москва)	Дизайн без границ
18 мая (понедельник)	14.35-14.55 14.55-15.10 (вопросы)	Ксения Ясвина, дизайнер интерьера (г. Санкт-Петербург)	Интерьер: от проектирования до реализации. Этапы, сложности и радости
19 мая (вторник)	Геймдизайн. Анимация. Игровой арт.		
19 мая (вторник)	14.00-14.20 14.20-14.35 (вопросы)	Дмитрий Соболев, 3D аниматор, Sperasoft (г. Санкт-Петербург)	3D-аниматор. Что делать, если ты не дизайнер
19 мая (вторник)	14.35-14.55	Эдуард Сиднев, ведущий художник в компании Game Insight	Роль художника в игровой индустрии

	14.55-15.10 (вопросы)	(г. Мурманск)	
20 мая (среда)	Цифровой дизайн. UI/UX дизайн		
20 мая (среда)	17.00-17.20 17.20-17.35 (вопросы)	Мария Кошман, продуктовый дизайнер в компании DocDoc (г. Москва)	Работа в продуктовой команде, роль UI/UX дизайнера
20 мая (среда)	17.35-17.55 17.55-18.10 (вопросы)	Татьяна Максимова, digital дизайнер (г. Санкт-Петербург)	Построение и поддержание дизайн-системы (атомарный подход, программа Figma)