



# ДДД 2020

**КАК СДЕЛАТЬ КРУТОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ДЛЯ СТУДЕНТОВ?**

**СДЕЛАТЬ ЭТО ВМЕСТЕ СО СТУДЕНТАМИ,  
ПРЕДОСТАВИВ ИМ МЕТОДИКУ  
И КУРИРУЯ ЭТОТ ПРОЦЕСС**

**ТЕМА ПРОЕКТИРОВАНИЯ:**

# **МЕРОПРИЯТИЕ ДИЗАЙН ДЕНЬ 2020**

## **АНАЛИЗ**

Целевая аудитория — СТУДЕНТЫ 17-25 лет, которые хотят получить актуальное образование и не хотят изучать что-то ненужное.

## **ЧТО ХОТЯТ СТУДЕНТЫ ОТ МЕРОПРИЯТИЯ**

Интересную тусовку,  
игровую подачу информации.

Услышать людей, успешно работающих в индустрии

Приобрести актуальные знания и кейсы в области современных



## **ПРОБЛЕМА**

Университет со своим классическим фундаментальным подходом не всегда может дать студентам навыки, необходимые для успешной самореализации на постоянно меняющемся рынке медиа технологий.

## **ПРОГНОЗ**

Полученное образование может оказаться не ликвидным.

## КОНЦЕПЦИЯ

# WORLD OF DESIGN CRAFT

Является метафорой альтернативного процесса образования, отражением развития и получения знаний в игровом мире, где играющий призван развиваться и совершенствоваться, переходить на новые уровни, приобретать новые необходимые для выживания знания в интересной, захватывающей манере.

## РЕАЛИЗАЦИЯ

Проведение мероприятия за стенами университета, в неформальной обстановке СЕВКАБЕЛЬ ПОРТА.

Формат серии мероприятий - круглые столы, клоузуры и мастер-классы.

**Мастер-класс Ларисы Ширман - Визуал на карантине**





