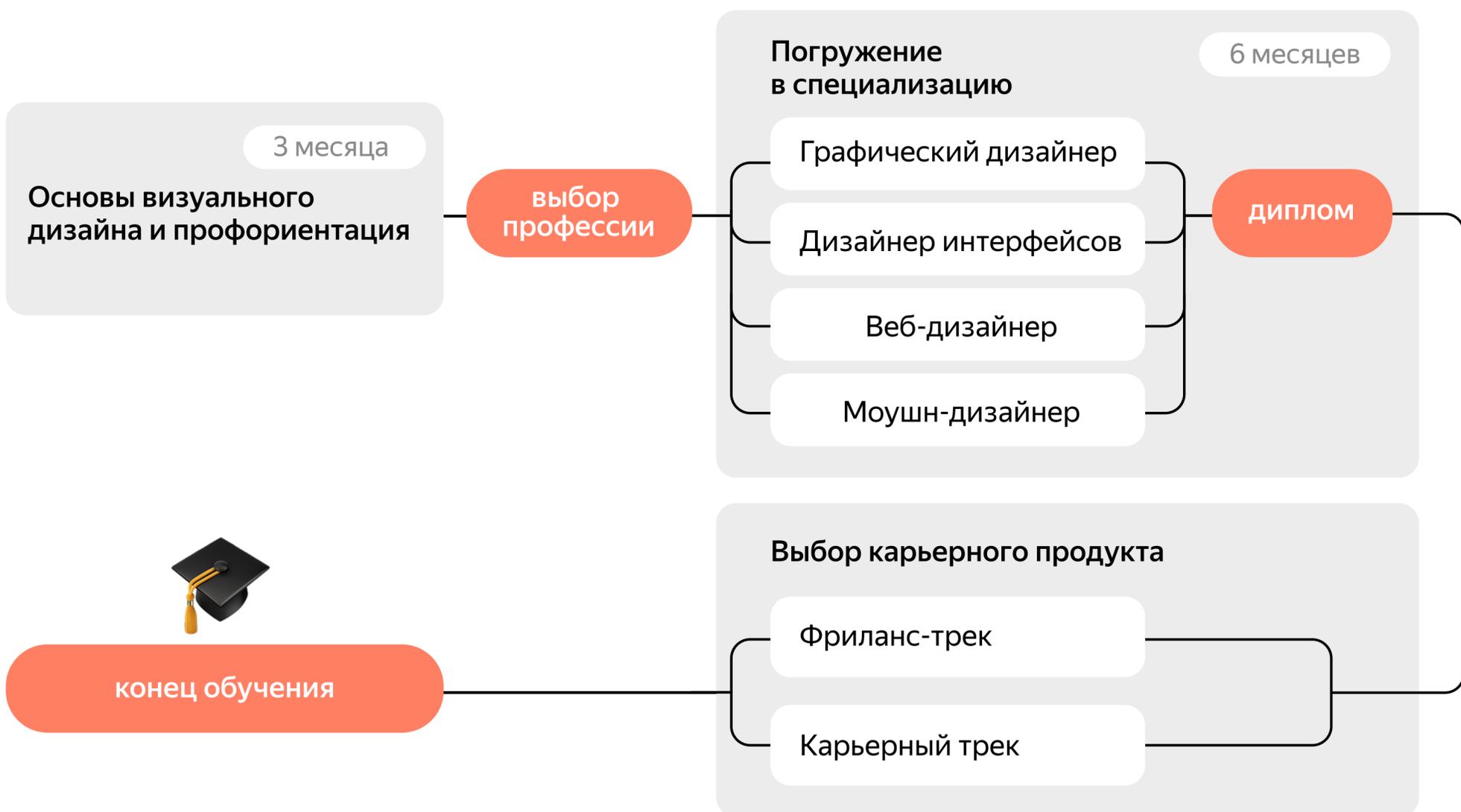




# Дизайнер в IT



## 1 модуль

3 месяца

### Основы визуального дизайна и профориентация

Первый модуль даст знания по основам визуального дизайна, темам, которые необходимы для работы любого дизайнера. Вы научитесь работать с типографикой, композицией, цветом. Узнаете, как развивать насмотренность и как аргументировать свои решения. В этом модуле вы освоите один из главных инструментов дизайнера – Figma и сделаете 4 проекта.

В обучение включен трек профориентации, он поможет вам узнать, из чего состоит работа разных дизайнеров, какие задачи стоят перед ними ежедневно, какие навыки точно пригодятся. Действующие дизайнеры расскажут про свой опыт и путь в профессию, познакомят со своей ежедневной рутинной. Мы поможем выбрать направление для специализации во втором модуле.

После прохождения 1 модуля вы сможете обучиться одной из специализаций на выбор:

- Графический дизайнер
- Дизайнер интерфейсов
- Веб-дизайнер
- Моушн-дизайнер

## 1 спринт Аудитория и визуальная коммуникация

3 недели

Погружение в процесс обучения в Практикуме, после которого перейдём к основам визуальной коммуникации. Вы узнаете, как развивать насмотренность, где и как искать референсы и идеи. А также разберётесь, как составить портрет целевой аудитории, и соберёте мудборд.

- Что тебя ждёт во время обучения
- Процесс обучения, когда ты взрослый
- Как устроена визуальная коммуникация
- Как развивать насмотренность
- Портрет аудитории и мудборд

## 2 спринт Композиция и сетки

3 недели

Вы узнаете, что такое композиция и как её выстроить с помощью сетки. А также как правильно объяснять свои решения и работать с критикой.

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

## 3 спринт Основы типографики и работа с текстом

3 недели

В этом спринте вы погрузитесь в работу с текстом: научитесь выделять цели и задачи, выстраивать структуру. Мы расскажем, что такое кегль, интерлиньяж, длина строки, уровни типографики, шрифтовая лицензия и как всем этим пользоваться при разработке дизайна. Также вы разберётесь с тем, как составить бриф и как согласовать с клиентом техническое задание.

- Основы типографики
- Дизайн и текст
- Работа с брифом заказчика

## 4 спринт Работа с цветом и изображениями

3 недели

В этом спринте вы узнаете всё про цвет. Научитесь подбирать качественные изображения и фотографии под задачу и настроение проекта, узнаете, как не нарушить авторские права, а также дорабатывать изображения: делать цветокоррекцию, кадрирование, составлять коллаж. Отдельно поговорим про дизайн-мышление.

- Цвет
- Поиск и стилизация изображений
- Дизайн-мышление

---

**Каникулы, выбор специализации для продолжения обучения**

---

## Вариант 1

## Специальность «Графический дизайнер»

Программа специализации «Графический дизайнер» даёт основные знания и навыки, необходимые для старта карьеры в графическом дизайне. После курса вы будете готовы к трудоустройству в качестве младшего специалиста. Например, сделать визуал для соцсетей, сверстать презентацию к проекту, разработать мерч по брифу клиента.

Ниже подробнее расскажем, какие темы входят в эту специализацию.

## 5 спринт

## Векторная графика и работа с иллюстрациями

3 недели

Начнем погружение в специализацию «Графический дизайнер». Познакомимся с программой Adobe Illustrator для работы с векторной графикой. Расскажем, что такое иконка, обсудим её задачи. Разберём создание бесшовных паттернов в Adobe Illustrator и стилизацию иллюстраций, как превращать разрозненные изображения в серию. Затем расскажем все о работе дизайнера в команде.

- Векторная графика в Adobe Illustrator
- Иконки и паттерны
- Стилизация иллюстраций
- Работа с командой

**Финальный проект:** Векторная графика

## 6 спринт

## Композиция в типографике и предпечатная подготовка

3 недели

В этом спринте расскажем о принципах композиции в типографике и вёрстке афиш, плакатов и листовок. Также научим готовить макеты к печати и общаться с типографией. Поговорим о том, что такое креативная идея, зачем она нужна, какие дизайнерские задачи можно решить с её помощью, а также научим использовать механики поиска идей, применять их в работе и оценивать готовые идеи.

- Композиция в типографике
- Вёрстка одностраничных макетов
- Предпечатная подготовка
- Поиск идеи

**Финальный проект:** Вёрстка макетов внешней и внутренней частей лифлета

## 7 спринт

## Растровая графика и дизайн социальных сетей

3 недели

В этом спринте остановимся на особенностях работы с digital-форматами: от рекламного баннера до обложки любимого подкаста. Расскажем, как сделать качественную презентацию, поработаем с растровой графикой в Adobe Photoshop

- Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop
- Создание презентаций
- Работа с диджитал-форматами

**Финальный проект:** Дизайн презентации, баннеров и макетов для социальных сетей

## 8 спринт Брендинг и визуальная концепция

3 недели

Расскажем, как дизайн помогает брендам коммуницировать с аудиторией, что такое фирменный стиль, как составлять и читать брендбук. Покажем, как строится визуальная концепция и как разработать такие элементы, как логотип и фирменный знак.

- Основы брендинга и фирменного стиля
- Брендбук
- Визуальная концепция
- Логотип и знак

**Финальный проект:** Создание логотипа, презентация на носителях

## 9 спринт Носители фирменного стиля и создание мерча

3 недели

Начнём с того, какие бывают носители фирменного стиля и как подобрать самый подходящий. Затем расскажем, что такое мерч, покажем примеры хорошего мерча и кейсы их создания, научим разрабатывать мерч и презентовать свои идеи на мокапах. В блоке по развитию softskills расскажем всё о том, как подготовиться к презентации проекта и успешно провести её.

- Носители фирменного стиля
- Как разрабатывать мерч
- Создание мокапов
- Презентация решения заказчику

**Финальный проект:** Разработка и презентация мерча

## 10 спринт Лендинги, адаптивы и анимация в Figma

3 недели

Расскажем, что такое лендинг и чем он полезен, и как вайрфреймы помогают в создании лендингов. Покажем, как адаптировать сайты и прототипы под разные размеры и платформы. Затем расскажем всё о работе с подрядчиком: в каких случаях дизайнер может работать с подрядчиками, как оценить качество портфолио потенциального подрядчика и понять, подходит ли он, научим составлять техническое задание и расскажем, как просить доработать проект.

- Лендинги и вайрфреймы
- Создание ресайзов и адаптивов
- Как поставить ТЗ подрядчику

**Финальный проект:** Вёрстка лендинга и его мобильной версии

Каникулы

## Дипломный проект

4 недели

Итоговая большая работа, которая станет главным проектом в портфолио и поможет при трудоустройстве. Будет три больших задачи на выбор. Что покажется интереснее, тому и будет посвящена твоя дипломная работа. Все задачи разные, каждая охватывает какое-то определённое направление работы графического дизайнера.

- Диплом 1. Создание лендинга
- Диплом 2. Оформление мероприятия
- Диплом 3. Айдентика для бренда

## Вариант 2

### Специальность «Дизайнер интерфейсов»

Программа специализации «Дизайнер интерфейсов» даёт основные знания и навыки, необходимые для старта карьеры в UX/UI-дизайне. После прохождения курса вы будете готовы к трудоустройству в качестве младшего специалиста. Вы научитесь разрабатывать внешний облик сайтов и мобильных приложений, проектировать пользовательский опыт, проводить исследования и анализировать целевую аудиторию.

Ниже подробнее расскажем, какие темы входят в эту специализацию.

#### 5 спринт

##### Введение в UX

3 недели

Начнём погружение в профессию «Дизайнер интерфейсов». Вы узнаете, что такое пользовательские сценарии и эвристики юзабилити, а также научитесь с ними работать. Вы сможете распознавать ошибки в интерфейсе и исправлять их.

- Пользовательские сценарии и паттерны взаимодействия
- Гайдлайны iOS и Android
- Юзабилити

**Финальный проект:** Исследование аудитории

#### 6 спринт

##### Исследование аудитории и работа с гипотезами

3 недели

Сконцентрируемся на пользе продукта для пользователей. Вы изучите подход JTBD и инструмент CJM. Узнаете, как формулировать и проверять гипотезы, чтобы в результате с их помощью улучшить свой дизайн.

- Customer Journey Map (CJM) и Jobs to Be Done (JTBD)
- Гипотезы
- Исследования

**Финальный проект:** Разработка приложения в вайрфреймах

#### 7 спринт

##### Анимация, иконки и работа с UI-китом

3 недели

Вы научитесь самостоятельно создавать иконки и даже целые уникальные сетки, изучите основные принципы анимации интерфейсов. Узнаете, как взаимодействовать с разработчиком, чтобы результат на 100% совпадал с задумкой. А также разберётесь в том, что такое UI-кит, попробуете поработать с готовым и составить собственный.

- Анимация в интерфейсе
- UI-кит. Зачем он нужен и как его составить
- Иконки
- Взаимодействие с разработкой

**Финальный проект:** Визуальный стиль

## 8 спринт Визуальный дизайн и принципы адаптивности

3 недели

Узнаете об основных стилях в дизайне интерфейсов, о том, что влияет на целостное восприятие проектов и как добиться единства в композиции. Научитесь проектировать удобный дизайн для любых устройств и разрешений экранов.

- Адаптивный дизайн
- Визуальное единство: композиция и стили

**Финальный проект:** Вёрстка сайта и создание адаптивной версии

Каникулы

## 9 спринт Работа в продукте

3 недели

Мы расскажем, как работать в продуктовой команде и с какими специалистами вам предстоит взаимодействовать. Объясним, как построен рабочий процесс внутри продукта, как работать с дизайн-системой. Также вы попробуете поработать с задачами, типичными для продуктовой команды.

- Бизнес-эмпатия
- Что такое продукт и как с ним взаимодействовать
- Работа с дизайн-системой
- Продуктовые задачи

**Финальный проект:** Исследование продукта и проектирование

## 10 спринт UX-копирайтинг – тексты в интерфейсах

3 недели

В этом спринте вы узнаете, как найти tone of voice продукта, что такое синтаксис интерфейса и когда можно обойтись без текста. Также получите гайд по написанию текстов для управляющих элементов интерфейса: кнопок, ссылок, инпутов, чекбоксов. Обсудим работу с заказчиком: как презентовать дизайн-идеи, согласовывать решения и принимать правки.

- UX-копирайтинг
- Работа с заказчиком 2.0
- Как собрать портфолио

**Финальный проект:** Интерактивный прототип и тестирование

Каникулы



## Дипломный проект

4 недели

Ближе к концу обучения вы почувствуете, в какой роли видите себя в будущем и что вам интересно: UX, UI или исследования. Поэтому у вас будет возможность выбрать тему дипломной работы. Каждая спроектирована так, чтобы вы показали свои навыки в полной мере и сделали актуальный проект — как для себя, так и для рынка.

Диплом 1. Проектирование сервиса

Диплом 2. Разработка функциональности для приложения

Диплом 3. Создание сайта

## Вариант 3

### Специальность «Веб-дизайнер»

Программа специализации «Веб-дизайнер» даёт основные знания и навыки, необходимые для старта карьеры в веб-дизайне. После прохождения курса вы будете готовы к трудоустройству в качестве младшего специалиста. Вы разберётесь в вёрстке сайтов и веб-приложений, изучите Figma, Adobe Photoshop и Tilda, научитесь проектировать взаимодействие пользователей с интерфейсом, анализировать целевую аудиторию и конкурентов. А ещё разовьёте навыки аргументации, взаимодействия с командой и заказчиками.

Ниже подробнее расскажем, какие темы входят в эту специализацию.

#### 5 спринт

##### Интерфейсы и взаимодействие с командой

3 недели

В этом спринте мы расскажем, как работать в команде и с какими специалистами вам предстоит взаимодействовать. Также разберём особенности интерфейсов для разных продуктов, узнаем про разные методы исследований и поработаем с паттернами взаимодействия и принципами проектирования.

- Работа с командой
- Интерфейсы и UX

**Финальный проект:** Сценарий сайта

#### 6 спринт

##### Лендинги, вайфреймы, сетки, иконки

3 недели

Расскажем, что такое лендинг, для каких целей он служит, и как вайфреймы помогают в их создании. Также узнаете, что такое UI-кит, попробуете поработать с готовым и составить собственный. Перейдём к следующему уровню изучения сеток — рассмотрим примеры на отдельных сайтах, разберём особенности построения и использования. Вы научитесь самостоятельно создавать иконки и даже целые уникальные сетки.

- Лендинги и вайфреймы
- Сетки 2.0
- Иконки и работа с UI-китом

**Финальный проект:** Перевёрстка лендинга

#### 7 спринт

##### Растровая графика и типографика

3 недели

В этом спринте поработаем с растровой графикой в Adobe Photoshop, разберём как делать кадрирование, цветокоррекцию, обтравку и коллажирование. Также поговорим о типографике с фокусом на работу с сайтами, о подборе шрифтов, композиции, иерархии.

- Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop
- Типографика 2.0

**Финальный проект:** Вёрстка лонгрида

Каникулы

## 8 спринт UX-копирайтинг и Tilda

3 недели

Научим работать с конструктором сайтов Tilda и переносить в неё макеты из Figma. В этом спринте вам предстоит сосредоточиться на содержании текста в интерфейсе: как найти tone of voice продукта, что такое синтаксис интерфейса и когда можно обойтись без текста.

- Как делать сайты?
- Tilda
- UX-копирайтинг

**Финальный проект:** Вёрстка лендинга с 0

## 9 спринт Адаптивный дизайн и работа с заказчиком

3 недели

Существует огромное количество устройств, экранов и разрешений. Вам предстоит научиться проектировать удобный дизайн для любого устройства и экрана вне зависимости от их разрешения. Вы будете проектировать удобный дизайн для любого устройства, сохраняя его визуальное единство. В блоке по развитию софтскилов расскажем всё о том, как общаться с заказчиком, подготовиться к презентации проекта и успешно провести её.

- Адаптивный дизайн
- Работа с заказчиком

**Финальный проект:** Вёрстка сайта и его мобильной версии

## 10 спринт Анимация и основы кода

3 недели

В этом спринте вы изучите основные принципы анимации интерфейсов в Figma и Tilda. Также узнаете, как и где найти разработчиков и как с ними взаимодействовать, чтобы результат на 100% совпадал с задумкой. Разберёмся что такое фронтенд и бэкенд, на базовом уровне поймём как устроен код и напишем свой самостоятельно.

- Анимации
- Основы работы с кодом
- Взаимодействие с разработчиками

**Финальный проект:** Анимация лендинга и его передача в разработку

Каникулы

## Дипломный проект

4 недели

Итоговый проект нужен, чтобы подтвердить ваши знания и умения. Здесь не будет теории и домашних заданий — только асфальт суровой реальности. Клиентский бриф, жёсткие сроки и необходимость показать всё, на что вы способны. Продумывая задания, мы консультировались с представителями рынка и позаботились о том, чтобы кейс можно было добавить в портфолио.

В дипломе мы даём три темы на выбор. Можно выбрать любой, который придётся по душе.

## Вариант 4

### Специальность «Моушн-дизайнер»

Программа специализации «Моушн-дизайнер» даёт основные знания и навыки, необходимые для старта карьеры в моушн-дизайне. После прохождения курса вы будете готовы к трудоустройству в качестве младшего специалиста. Вы научитесь работать в 2D и 3D, создавать анимированную графику, работать с генеративом, монтировать шоурилы, придумывать сценарии для роликов и презентовать продукт.

Ниже подробнее расскажем, какие темы входят в эту специализацию.

#### 5 спринт Основы анимации

3 недели

С этого спринта вы начнёте погружение в специализацию. Здесь вы изучите основы анимации в АЕ: поговорим об её принципах и алгоритмах создания. Также научимся работать с векторной графикой в Adobe Illustrator.

- Теория анимации
- Коммуникация бренда
- Основы Adobe After Effects
- Работа с векторной графикой в Adobe Illustrator

**Финальный проект:** Анимация логотипа

#### 6 спринт Кинетическая типографика

3 недели

В этом спринте продолжим изучать Adobe After Effects. Вы узнаете, как работать с текстом и какие есть инструменты для его анимации. В финальном проекте сделаете анимированный плакат. Также расскажем как работать с растровой графикой в Adobe Photoshop, делать цветокоррекцию и кадрировать.

- Анимация плаката
- Кинетическая типографика
- Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop
- Adobe After Effects 2.0

**Финальный проект:** Анимация плаката

#### 7 спринт Основы генеративной графики в 2D и 3D

3 недели

Расскажем про генеративную графику в 2D и 3D и поговорим о софт-скиллах: о том, как искать визуальные идеи и нарабатывать насмотренность и как быть самому себе арт-директором и понять, что ваша работа готова.

- Основы работы в Cinema4D
- Генеративная графика в 2D и 3D
- Поиск визуальных идей
- Как понять, что работа готова

**Финальный проект:** Генеративная графика для SMM

Каникулы

## 8 спринт Сценарий и звук

3 недели

В этом спринте вы создадите заставку для YouTube со собственным сценарием и концепцией, продумаете ритм, композицию и звуковое решение. Поговорим, как подбирать звук, где его искать и какие бывают типы лицензий. Продолжим изучать генеративную графику в 2D и 3D.

- Генеративная графика в 2D и 3D 2.0
- Концепция, ритм и композиция видео
- Звук

**Финальный проект:** Заставка YouTube ролика

## 9 спринт Промо продукта

3 недели

В этом спринте вам предстоит сделать промо-ролик для продукта. Расскажем, на что нужно обращать внимание и для каких целей используется такой формат. Продолжим тему 3D: вы научитесь выставлять свет, добавлять текстуры, а также изучите базовые инструменты анимации. Поговорим про то, как правильно настраивать рендер файлов.

- Как презентовать продукт
- Cinema 4D 2.0
- Рендер в 3D 2.0

**Финальный проект:** Промо продукта

## 10 спринт Основы монтажа. Создание шоурила сделанных работ в AE и Premiere

3 недели

С помощью нового инструмента Adobe Premiere Pro узнаете как монтировать, режиссировать и организовывать работу при монтаже. Смонтируем шоурил для вашего портфолио.

- Как делать шоурил
- Основы монтажа
- Введение в Adobe Premiere Pro

**Финальный проект:** Шоурил для портфолио

Каникулы

## Дипломный проект

4 недели

Итоговая большая работа, которая станет главным проектом в портфолио и поможет при трудоустройстве. Будет три больших задачи на выбор. Что покажется интереснее, тому и будет посвящена твоя дипломная работа. Все задачи разные, каждая охватывает какое-то определённое направление работы моушн-дизайнера.

# Что ещё ждёт на курсе?

- **Вебинары**

В каждом спринте, то есть каждые три недели, запланированы 2–3 групповые онлайн-встречи: обучающие воркшопы, вебинары, смотры работ и консультации. Программа консультаций может корректироваться в зависимости от пожеланий группы студентов.

- **Мини-проекты и задачник**

Помимо финальных проектов, будет много небольших практических заданий с пошаговыми инструкциями. Они помогут отработать и закрепить навыки. Дополнительные подборки материалов и интерактивные задания прокачают твою насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

---

## Карьерные продукты

- **Фриланс-трек**

Цель программы — помочь студенту выйти на рынок фриланса максимально конкурентоспособным и подготовленным. Ты научишься вести коммуникацию с заказчиком, формировать стоимость первых работ, оформлять социальные сети, защищать себя от недобросовестных клиентов.

- **Карьерный трек**

Здесь наша команда HR-экспертов поможет подготовить всё необходимое для эффективного поиска работы. Ты научишься составлять резюме, писать сопроводительные письма, а также проходить собеседования. Тебе предстоит проделать весь путь: от поиска вакансий и первого тестового задания до интервью и приглашения на работу.

*Оба трека — бесплатные бонусы для студентов курса.  
Можно выбрать один или совсем отказаться от прохождения.*