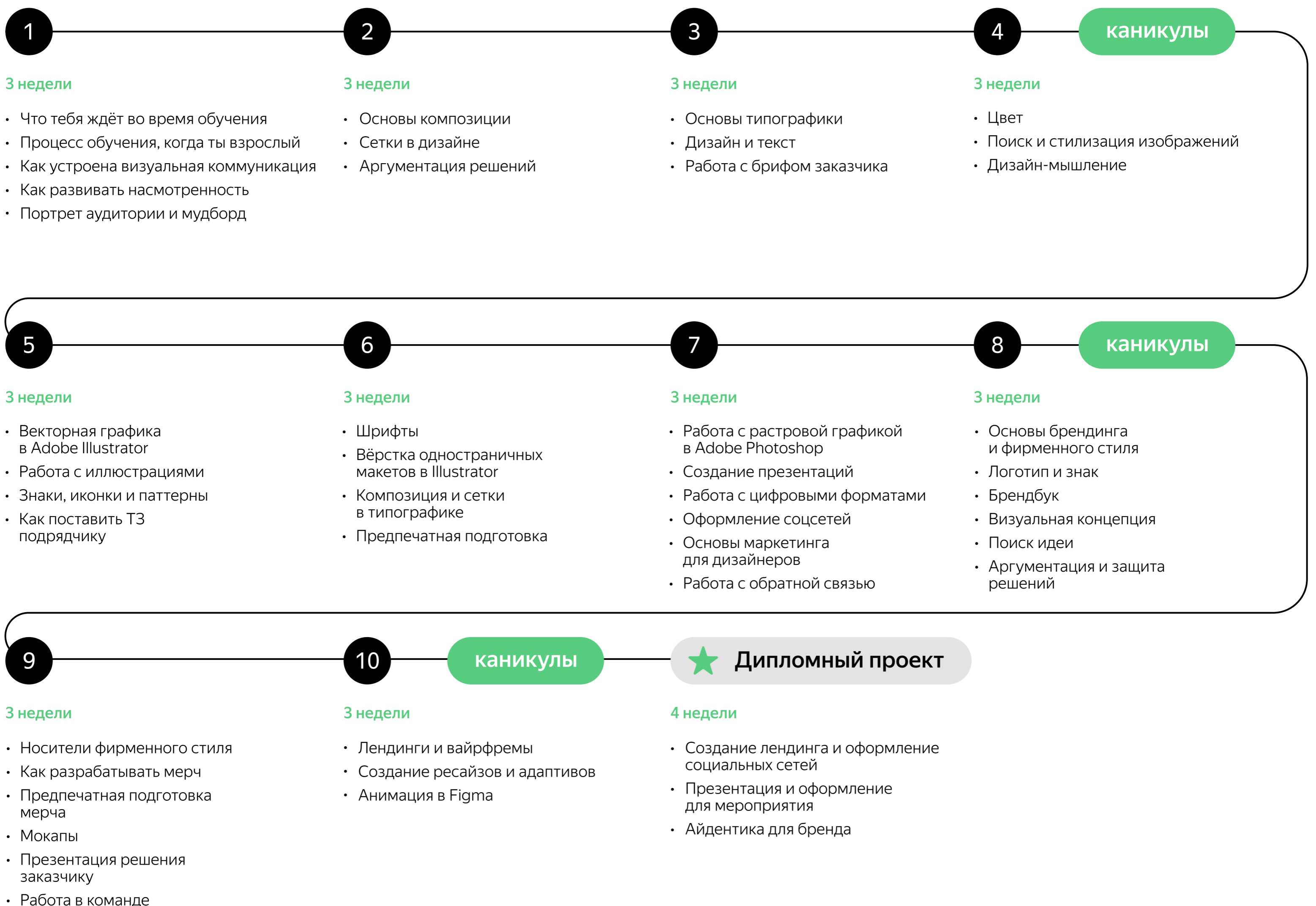


Графический дизайнер



1 спринт Аудитория и визуальная коммуникация

3 недели

Погружение в обучение, 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

Финальный проект: проанализируете целевую аудиторию и соберёте мудборд для проекта.

2 спринт Композиция и сетки

3 недели

Начнём с обсуждения понятия композиции и покажем, как её выстроить с помощью сетки. Затем обсудим, как правильно объяснять свои решения и работать с критикой.

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

Финальный проект: исправите макет, созданный другим дизайнером, и оформите несколько постов для социальных сетей.

3 спринт Основы типографики и работа с текстом

3 недели

Этот спринт направлен на погружение в работу с текстом. Вы научитесь выделять цель и задачи текста и выстраивать его структуру. Расскажем, что такое кегль, интерлиньяж, длина строки, уровни типографики, шрифтовая лицензия, и как всем этим пользоваться при разработке дизайна. Затем научимся составлять гайд и разберёмся, какие вопросы следует задавать, чтобы уточнить у клиента техническое задание.

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

Финальный проект: сверстаете статью для цифрового медиа, используя готовый текст и подобранные изображения.

4 спринт Работа с цветом и изображениями

3 недели

В этом спринте мы расскажем всё, что нужно знать про цвет начинающему дизайнеру. Научим подбирать качественные изображения и фотографии под задачу и настроение проекта, обсудим, как не нарушить авторские права, а также научим дорабатывать изображения: делать цветокоррекцию, кадрирование, составлять коллаж. Также вы узнаете, что такое дизайн-мышление.

- Цвет
- Поиск и стилизация изображений
- Дизайн-мышление

Финальный проект: создадите цифровые плакаты и билборд для мероприятия.

Каникулы

5 спринт

Векторная графика и работа с иллюстрациями

3 недели

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, как поставить ТЗ подрядчику.

- Векторная графика в Adobe Illustrator
- Работа с иллюстрациями
- Знаки, иконки и паттерны
- Как поставить ТЗ подрядчику

Финальный проект: создадите векторную графику: серию иконок и паттерн для сайта или иллюстрации для обложек (на выбор).

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.

- Шрифты
- Вёрстка одностраничных макетов в Illustrator
- Композиция и сетки в типографике
- Предпечатная подготовка

Финальный проект: сверстаете макеты 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. Обсудим основы маркетинга для дизайнеров, как принимать и давать обратную связь.

- Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop
- Создание презентаций
- Работа с цифровыми форматами
- Оформление соцсетей
- Основы маркетинга для дизайнеров
- Работа с обратной связью

Финальный проект: создадите дизайн презентации, баннеров и макетов для социальных сетей.

Каникулы

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. Поговорим о том, что такое креативная идея, зачем она нужна, какие дизайнерские задачи можно решить с её помощью.

- Основы брендинга и фирменного стиля
- Логотип и знак
- Брендбук
- Визуальная концепция
- Поиск идеи
- Аргументация и защита решений

Финальный проект: создадите логотип, покажите его 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 soft skills расскажем всё о том, как подготовиться к презентации проекта и успешно провести её.

- Носители фирменного стиля
- Как разрабатывать мерч
- Предпечатная подготовка мерча
- Мокапы
- Презентация решения заказчику
- Работа в команде

Финальный проект: разработаете мерч по брифу заказчика и презентуете его.

10 спринт Лендинги, адаптивы и анимация в Figma

3 недели

Расскажем, что такое лендинг и чем он полезен, и как варфреймы помогают в создании лендингов. Покажем, как адаптировать сайты и прототипы под разные размеры и платформы. Научим делать анимацию в Figma.

- Лендинги и варфреймы
- Создание ресайзов и адаптивов
- Анимация в Figma

Финальный проект: сверстаете лендинг и его мобильную версию.

Каникулы

Дипломная работа

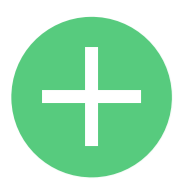
4 недели

Итоговая работа, которая станет главным проектом в портфолио. На выбор будет три больших задачи, каждая из которых нацелена на определённое направление работы графического дизайнера и спроектирована так, чтобы вы показали свои навыки в полной мере и сделали актуальный проект — как для себя, так и для рынка.

Диплом 1. Создание лендинга и оформление социальных сетей

Диплом 2. Презентация и оформление для мероприятия

Диплом 3. Айдентика для бренда



Что ещё ждёт на курсе?

Вебинары

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

Мини-проекты, задачник и тренажёр насмотренности

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.

Хакатоны и групповые проекты

Отдельный упор делается на развитие софтскилов (все аспекты общения с клиентами и подрядчиками: от начала до завершения проекта), а также на работу в команде. Поработаете со студентами из группы и других направлений Практикума.

