

# ■ Веб-дизайнер расширенный

10 месяцев

продолжительность курса

6 проектов

в портфолио

3 НЕДЕЛИ

## 01

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

3 НЕДЕЛИ

## 02

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

3 НЕДЕЛИ

## 03

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

3 НЕДЕЛИ

## 04

- Цвет
- Поиск и стилизация изображений
- Дизайн-мышление

Неделя каникул

3 НЕДЕЛИ

## 05

- Работа с командой
- Интерфейсы и UX

3 НЕДЕЛИ

## 06

- Лендинги и вайрфреймы
- Сетки 2.0

3 НЕДЕЛИ

## 07

- Работа с растровой графикой в Photoshop
- Типографика 2.0
- Иконки и работа с UI-китом

Неделя каникул

3 НЕДЕЛИ

## 08

- Виды сайтов
- Tilda
- UX-копирайтинг

3 НЕДЕЛИ

## 09

- Адаптивный дизайн
- Работа с заказчиком

3 НЕДЕЛИ

## 10

- Анимации
- Основы работы с кодом
- Взаимодействие с разработчиками

Неделя каникул

1 МЕСЯЦ



Дипломный проект



РЕТ-проект

Индивидуальный проект

# Аудитория и визуальная коммуникация

01

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.

## Содержание спринта

Темы

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

Финальный проект

Мудборд

# Композиция и сетки

02

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.

## Содержание спринта

Темы

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

Финальный проект

Настройка сеток в макете

# Основы типографики и работа с текстом

03

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.

## Содержание спринта

Темы	<ul style="list-style-type: none"><li>• Основы типографики</li><li>• Дизайн и текст</li><li>• Работа с брифом заказчика</li></ul>
------	---

Финальный проект	Вёрстка статьи
------------------	----------------

# Работа с цветом и изображениями

04

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.

## Содержание спринта

Темы	<ul style="list-style-type: none"><li>• Цвет</li><li>• Поиск и стилизация изображений</li><li>• Дизайн-мышление</li></ul>
------	---

Финальный проект	Поиск и подготовка изображений для макета
------------------	---

# Интерфейсы и взаимодействие с командой

05

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.

## Содержание спринта

Темы

- Работа с командой
- Интерфейсы и UX

Финальный проект

Сценарий сайта

# Лендинги, вайрфреймы, сетки, иконки

06

3 недели

Расскажем, что такое лендинг, для каких целей он служит и как вайрфреймы 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.

## Содержание спринта

Темы

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

Финальный проект

Перевёрстка лендинга

# Растровая графика и типографика 07

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.

## Содержание спринта

Темы	<ul style="list-style-type: none"><li>• Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop</li><li>• Типографика 2.0</li></ul>
------	---

Финальный проект	Вёрстка лонгрида
------------------	------------------

Неделя каникул

# UX-копирайтинг и Tilda 08

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.

## Содержание спринта

Темы	<ul style="list-style-type: none"><li>• Как делать сайты?</li><li>• Tilda</li><li>• UX-копирайтинг</li></ul>
------	--

Финальный проект	Вёрстка лендинга с 0
------------------	----------------------

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.

## Содержание спринта

Темы

- Адаптивный дизайн
- Работа с заказчиком

Финальный проект

Вёрстка сайта и его мобильной версии

# 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.

## Содержание спринта

Темы

- Анимации
- Основы работы с кодом
- Взаимодействие с разработчиками

Финальный проект

Анимация лендинга и его передача в разработку

# Дипломная работа

---

1 месяц

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 любую, которая придётся по душе.

---

# Личный проект

---

1 месяц

Это возможность воплотить собственную идею под руководством ментора и пополнить портфолио оригинальным проектом, который поможет выделиться на рынке труда. В рамках проекта вы научитесь планировать и принимать самостоятельные решения. А ещё чуть лучше поймёте себя и свяжете практику с изученной теорией. При этом вы не останетесь с трудностями один на один: вас поддержит и скоординирует ментор.

---

# Что ещё вас ждёт на курсе

## Онлайн-встречи

В каждом модуле запланированы групповые онлайн-встречи с экспертами: обучающие воркшопы, вебинары, чаепития

## 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 вашу насмотренность и научат замечать дизайн повсюду.

## Консультации по личному проекту

Вы сделаете свой проект: попробуете воплотить собственную идею с поддержкой ментора и зададите любые вопросы. У вас будет три часовых консультации — сможете обсудить и сам проект, и вопросы, например, планирования или принятия самостоятельных решений.

## Больше персональной поддержки

Помимо групповых встреч, у вас будет три индивидуальных консультации с ментором. Каждая длится 60 минут, тему выбираете вы. Например, можно составить план развития в профессии, разобрать конкретную тему, провести ревью портфолио, тестового задания или проекта не из курса.

