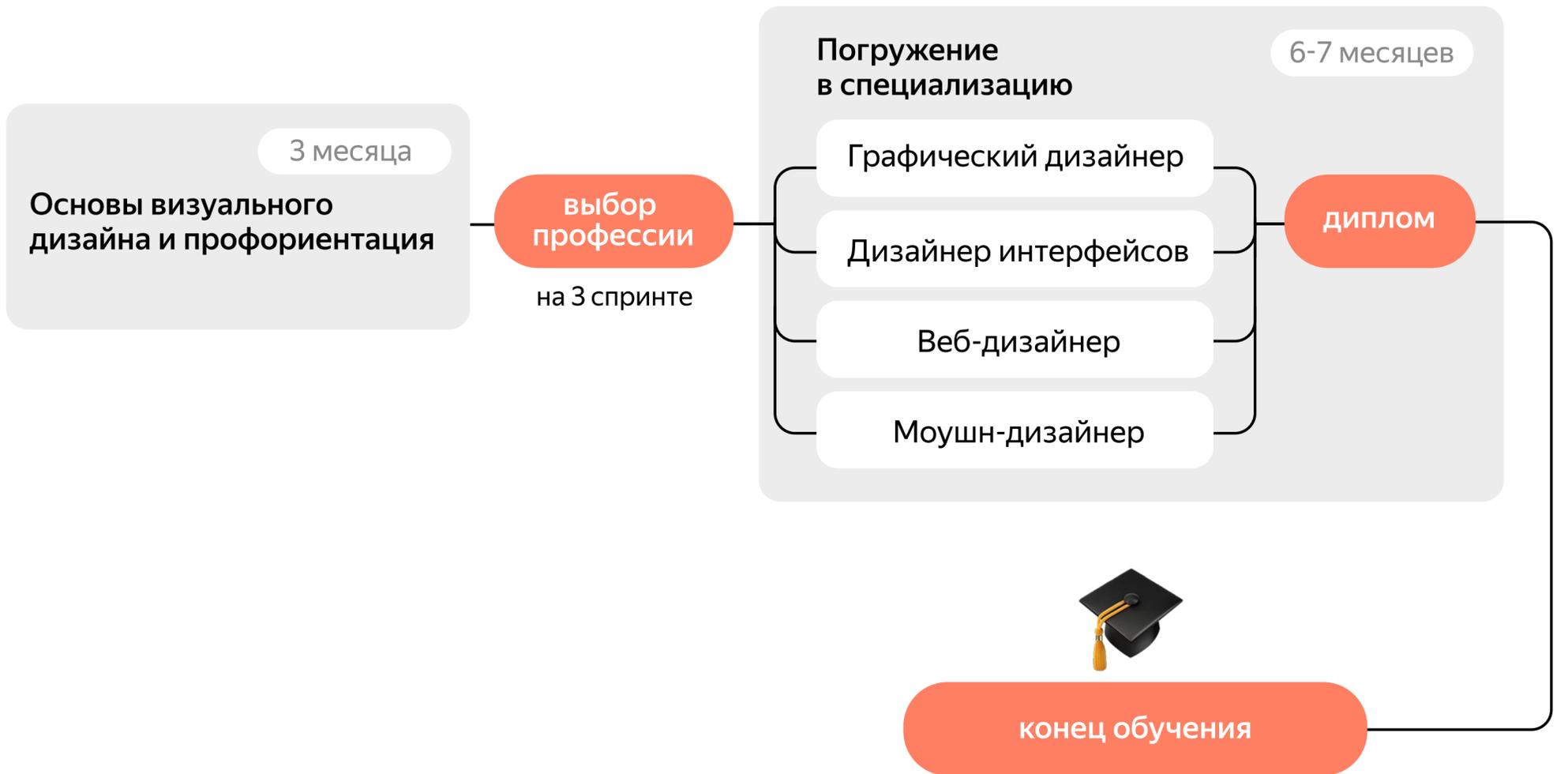




Дизайнер в IT



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 3 спринта 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

Выбор специализации для продолжения обучения после прохождения 3 спринта

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

* для всех специализаций, кроме специализации «Моушн-дизайнер»

Каникулы

Погружение в специальность

Вариант 1 Специальность «Графический дизайнер»

6 месяцев

Программа специализации «Графический дизайнер» даёт основные знания и навыки, необходимые для старта карьеры в графическом дизайне. После курса вы будете готовы к работе 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 софтскилов 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. 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 курса вы будете готовы к работе 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.

- Диплом 1. Проектирование сервиса
- Диплом 2. Разработка функциональности для приложения
- Диплом 3. Создание сайта

Вариант 3

Специальность «Веб-дизайнер»

6 месяцев

Программа специализации «Веб-дизайнер» даёт основные знания и навыки, необходимые для старта карьеры в веб-дизайне. После курса вы будете готовы к работе 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 курса вы будете готовы к работе 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.

4 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

5 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

6 спринт

Основы работы в Cinema 4D

4 недели

Вы изучите интерфейс программы Cinema 4D и попробуете применить изученные ранее принципы в третьем измерении. Попутно вы будете изучать доступные инструменты, их отличия и преимущества. Рассмотрите инструменты генерации и поиска.

Финальный проект: Серия роликов для школы

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 наработать 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

8 спринт
Моделирование продукта

3 недели

Вы попробуете создавать и редактировать 3D-модели. Изучите преимущества и недостатки разных методов. Расскажем про рендер с помощью стандартного движка Cinema 4D, о стилизованных не фотореалистичных материалах и преимуществах такого подхода. В бонусном блоке обсудим работу с фотореалистичным рендер-движком Redshift.

Финальный проект: Моделирование продукта для проморолика

9 спринт
3D и презентация продукта

3 недели

Расскажем, как презентовать готовый продукт. Поговорим про фотореалистичный рендер, работу с текстурами, материалами и светом. Вы создадите полноценную трёхмерную сцену с анимацией. Напоследок расскажем про работу со звуком и саунд-дизайн в работе моушн-дизайнера.

Финальный проект: Ролик для студии

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. 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?

- **Онлайн-встречи**

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

- **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.

Карьерный трек

Участие бесплатное



Доступно в течение 3-х месяцев после получения диплома

Можно проходить с основной программой обучения



Карьерный трек помогает студентам Практикума научиться составлять презентабельное резюме и портфолио, писать сопроводительные письма, анализировать рынок труда, потренироваться проходить собеседования, получить партнёрские вакансии и карьерную помощь. Карьерный трек организован так же, как и предыдущие темы: теория и практика. Трек включает в себя методические материалы, вебинары, домашние задания и поддержку HR-специалистов.

Доступ к карьерному треку открывается на старте обучения.

00	Вводный этап. Анализ рынка и карьерная стратегия	3 часа
01	Подготовка к поиску работы	4 недели 20 часов
02	Активный поиск работы	от 2-х до 8-ми месяцев

Вводный этап. Анализ рынка и карьерная стратегия

00

[3 часа]

На вводном этапе вы изучите текущий рынок труда и требования работодателей, определите свою карьерную цель и научитесь сопоставлять профессиональные навыки с актуальными запросами рынка, чтобы построить эффективную стратегию трудоустройства.

Темы

1. Введение в Карьерный трек
2. Типы компаний, особенности работы в них
3. Форматы занятости и найма
4. Каналы поиска и ресурсы
5. Карьерная цель
6. Стратегия поиска
7. Как читать вакансии: структура и требования
8. Как читать вакансии: уровни позиций и зона ответственности
9. Какие вакансии искать: доменная специализация
10. Зарплаты и спрос на рынке
11. Тренды рынка и поиск работы через нетворкинг
12. Что дальше

Проект:

Формируем карьерную стратегию

[20 часов]

4 недели

Здесь мы поможем вам собрать все необходимые для трудоустройства артефакты и приобрести нужные навыки. Вы составите резюме, соберёте портфолио, напишете сопроводительное письмо. С нашей поддержкой подготовитесь к интервью, мы расскажем как находить заказчиков и самостоятельно организовывать все процессы, если вы захотите работать на фрилансе

Содержание

Модуль 1. Резюме

Спринт 1

- Кто я, что умею и чего хочу?
- Кому и для чего нужно резюме?
- Главные правила и структура хорошего резюме
- Составляем резюме
- Кастомизация резюме под вакансии

Проект: составляем резюме

Модуль 2. Портфолио и сопроводительное письмо

Спринт 2

- Портфолио — зачем и кому оно нужно
- Какие работы добавить в портфолио
- Где публиковать и как оформить портфолио?

Проект: собираем портфолио

Спринт 3

- Как и зачем писать сопроводительное письмо
- Лайфхак №1: используем адаптивный шаблон
- Лайфхак №2: YandexGPT для сопроводительных писем

Проект: сопроводительное письмо

Модуль 3. Собеседование и фриланс

Спринт 4

Собеседование

- Какие бывают собеседования
- Софт скилы: что спрашивают и как отвечать
- Вопросы по софт-скилам, часть 1
- Вопросы по софт-скилам, часть 2
- Важные детали до и после собеседования
- Про деньги
- Техническое интервью

Проект: самопрезентация

Фриланс

- Рынок фриланса
- Форматы и стоимость работы на фрилансе
- Где искать заказы

Проект: план выхода на рынок фриланса

[от 2-х до 8-ми месяцев]

Это программа сопровождения для тех, кто прошёл этап Подготовки к поиску и находится в активном поиске работы. На этом этапе карьерные консультанты будут поддерживать вас и помогать, чтобы вы получили оффер

Как устроен этап Активного поиска:

- Партнёрские вакансии с низким порогом входа, где уже работают наши выпускники.
 - Разборы проблем поиска работы на индивидуальных сессиях с карьерным консультантом.
 - Сервис Карьера от Яндекс Практикума — у вас будет отдельный личный инструмент, в котором можно искать вакансии, откликаться и следить за прогрессом.
 - Тренировочные собеседования, вебинары с HR, прожарки резюме, разборы откликов и др. — всё, что позволит прибавить вам уверенности в поиске работы
-