

Графический дизайнер

1

3 недели

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

2

3 недели

- Основы композиции
- Сетки в дизайне
- Аргументация решений

3

3 недели

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

4

3 недели

- Цвет
- Поиск и стилизация изображений
- Дизайн-мышление

каникулы

5

3 недели

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

6

3 недели

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

7

3 недели

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

8

3 недели

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

каникулы

9

3 недели

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

10

3 недели

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

каникулы

11

3 недели

- Введение в InDesign
- Особенности многостраничных изданий
- Верстка многостраничного издания в InDesign
- Предпечатная подготовка многостраничного издания

12

3 недели

- Анализ информации и критическое мышление
- Работа с графиками и таблицами
- Инфографика и способы визуализации данных
- Новые технологии в работе дизайнера

13

3 недели

- Теория анимации
- Основы AfterEffects
- Анимация в Figma
- Самопрезентация и создание портфолио

14

3 недели

- Основы UX и веб-дизайна
- Tilda
- Основы маркетинга для дизайнера
- Основы арт-дирекшена

каникулы



Дипломный проект

4 недели

- Создание лендинга
- Оформление мероприятия
- Айдентика для бренда

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

<div>5 спринт</div> <div>Векторная графика и работа с иллюстрациями</div>	3 недели
<div>Начнём погружение в специализацию «Графический дизайнер».</div> <div>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, а также создание серии из разрозненных изображений. Затем расскажем всё о работе дизайнера в команде.</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Векторная графика в Adobe Illustrator• Иконки и паттерны• Стилизация иллюстраций• Работа с командой</div>	
<div>6 спринт</div> <div>Композиция в типографике и предпечатная подготовка</div>	3 недели
<div>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.</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Композиция в типографике• Вёрстка одностраничных макетов• Предпечатная подготовка• Поиск идеи</div>	
<div>7 спринт</div> <div>Растровая графика и дизайн социальных сетей</div>	3 недели
<div>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.</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop• Создание презентаций• Работа с диджитал-форматами</div>	
<div>Каникулы</div>	
<div>8 спринт</div> <div>Брендинг и визуальная концепция</div>	3 недели
<div>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.</div> <div><ul style="list-style-type: none">• Основы брендинга и фирменного стиля• Брендбук• Визуальная концепция• Логотип и знак</div>	

<div>9 спринт</div> <div>Носители фирменного стиля и создание мерча</div>	3 недели
<div>Начнём с того, какие бывают носители фирменного стиля и как подобрать самый подходящий. Затем расскажем, что такое мерч, покажем качественные примеры и кейсы их создания, научим его разрабатывать и презентовать свои идеи на мокапах. В блоке по развитию софтскилов расскажем всё о том, как подготовиться к презентации проекта и успешно провести её.</div> <div><ul style="list-style-type: none">Носители фирменного стиляКак разрабатывать мерчСоздание мокаповПрезентация решения заказчику</div>	
<div>10 спринт</div> <div>Лендинги, адаптивы и анимация в Figma</div>	3 недели
<div>Расскажем, что такое лендинг, чем он полезен и как варфреймы помогают в создании лендингов. Покажем, как адаптировать сайты и прототипы под разные размеры и платформы.</div> <div>Вы узнаете всё о работе с подрядчиками: в каких случаях дизайнер может с ними работать, как оценить качество портфолио потенциального подрядчика и понять, подходит ли он. Также научим составлять техническое задание и расскажем, как выстраивать коммуникацию с исполнителем.</div> <div><ul style="list-style-type: none">Лендинги и вайрфреймыСоздание ресайзов и адаптивовКак поставить ТЗ подрядчику</div> <div>-----</div> <div>Каникулы</div> <div>-----</div>	
<div>Спринт 11</div> <div>Вёрстка многостраничных изданий</div>	3 недели
<div>Этот спринт посвящён работе с печатными многостраничными изданиями в программе InDesign. Расскажем, что это за программа и как начать работу в ней, из чего состоит многостраничное издание и как композиция и сетки помогут в процессе вёрстки. Изучим особенности подготовки макета к печати и сверстаем своё первое издание в финале спринта.</div> <div><ul style="list-style-type: none">Введение в InDesignОсобенности многостраничных изданийВёрстка многостраничного издания в InDesignПредпечатная подготовка многостраничного издания</div>	
<div>Спринт 12</div> <div>Инфографика</div>	3 недели
<div>Вы узнаете, как дизайнеру работать с информацией, проверять данные, критически и аналитически подходить к работе, как создавать понятную инфографику и графики. Обсудим, как новые технологии и нейросети могут помочь дизайнеру: chatGPT, Midjourney, онлайн-сервисы для создания 3D. В конце спринта создадим презентации с инфографикой.</div> <div><ul style="list-style-type: none">Анализ информации и критическое мышлениеРабота с графиками и таблицамиИнфографика и способы визуализации данныхНовые технологии в работе дизайнера</div>	

Спринт 13
Анимация

3 недели

В этом спринте мы расскажем про историю и принципы анимации. Вы узнаете, как создавать простую анимацию в Figma и более сложную в Adobe AfterEffects. Затем поговорим про дизайнерское портфолио и самопрезентацию. В финальном проекте спринта будем создавать анимационную заставку.

- Теория анимации
- Основы AfterEffects
- Анимация в Figma
- Самопрезентация и создание портфолио

Спринт 14
Основы Tilda, UX и веб-дизайна

3 недели

В этом спринте мы покажем, в каких ещё направлениях может развиваться графический дизайнер. Познакомим с веб-дизайном и научим создавать лендинги с помощью Tilda. Вы узнаете, как дизайн соприкасается с маркетингом и какие особенности важно знать об этом дизайнеру. В блоке «Основы арт-дирекшена» расскажем, как планировать и реализовывать работу над большим проектом с командой дизайнеров или при помощи искусственного интеллекта.

- Основы UX и веб-дизайна
- Tilda
- Основы маркетинга для дизайнера
- Основы арт-дирекшена

Каникулы

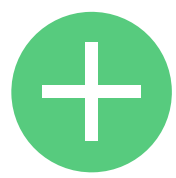


Дипломный проект

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



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.



Карьерные продукты

Фриланс-трек

Цель программы — помочь студенту выйти на рынок фриланса максимально конкурентоспособным и подготовленным.

Вы научитесь 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. Вы научитесь составлять резюме, писать сопроводительные письма, а также проходить собеседования. Вам 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.