

Профессия веб-дизайнер

Что тебя ждет на курсе?

Под руководством практикующих, опытных наставников ты пройдешь путь становления в профессии веб-дизайнер. С еженедельной обратной связью освоишь до «уровня про» программы: Figma, Photoshop и Illustrator. Освоишь моушн-дизайн в программе Adobe Animate. На основе реальных клиентов разработаешь более 12 коммерчески обоснованных проектов в портфолио. И, самое важное, подготовишь серьёзную базу для дальнейшего поиска стажировки, работы или заказов на фриланс.

Программа курса

Введение

- Как проходит обучение?
- Принцип от простого к сложному
- Упражнения и домашние задания
- Проверка домашней работы
- Работы в портфолио и кейс
- Ставим цели на курс

Блок 1. Технический дизайн

1. Основы технического дизайна в Photoshop

- Почему навык тех. дизайна так важен?
- Основы композиции
- Работа с перспективой
- Свет, тень, полутень, блик, рефлекс
- Что такое White Label (белая этикетка)?
- Обтравка прямоугольных форм
- Обтравка круглых форм
- Рисуем коммерческую работу

2. Технический дизайн сложных объектов

- Этапы производства тех. дизайна
- Обработка коротких волос
- Обработка длинных волос
- Что такое мокап и как с ним работать?
- Готовим мокап на основе реальных объектов
- Рисуем работу в портфолио

3. Изометрия

- Что такое изометрия?
- Поиск и доработка стоковых изображений
- Способы применения изометрии в веб-дизайне
- Изометрия в Photoshop и Illustrator
- Рисуем объект, текст и элементы интерфейса
- Упражнение для закрепления знаний

Блок 2. Баннеры

4. Правила компоновки и построения блоков

- Текст, объект и фон
- Межстрочные расстояния
- Контраст формы
- Контраст цвета
- Охранное поле в дизайне
- Способы выравнивания текста
- Кнопка и другие элементы в баннере
- Подробно про ресайзы

5. Баннеры для продажи товаров

- Выгодный ракурс для объектов
- Поиск качественных изображений товара
- Товар и элементы технического дизайна
- Взаимодействие текста с объектом
- Работа с контрастами форм
- Размытый фокус для второстепенных элементов
- Расстояния между текстом и объектом
- Рисуем коммерческую работу

11. Баннеры для продажи услуг

- Поиск эмоций и ассоциаций

- Где и как размещать текст на изображении?
- Плашки для текста или как обойтись без них?
- Элементы технического дизайна
- Стоковые изображения
- Рисуем коммерческую работу

Блок 3. Моушн-дизайн

6. Анимация текста

- Подробное изучение Animate
- Работа с физикой движения
- Принципы анимации
- Анимация букв, слов и строк
- Работа с масками
- Делаем анимацию логотипа
- Упражнение для закрепления знаний

7. Анимация объектов

- Подготовка векторных и растровых объектов
- Работа с физикой движения
- Заставляем машину ехать, а планету крутиться
- Зацикленная анимация объектов
- Анимация кнопки
- Блик на векторном объекте
- Упражнение для закрепления знаний

8. Анимированный баннер

- Работа с раскадровкой
- Правила анимации текста, кнопки и объектов
- Рисуем и анимируем коммерческий баннер

9. Параллакс эффект

- Способы применения в веб-дизайне
- Вертикальный и горизонтальный параллакс
- Анимлируем баннер для строительной компании

10. Анимация персонажа

- Подготовка персонажа к анимации
- Правила простой анимации движения
- Упражнение для закрепления знаний

Блок 4. Векторная графика

11. Рисуем иконки

- Инструменты программы Illustrator
- Все виды векторных иконок
- Сервисы для поиска иконок
- Простой способ уникализации
- Рисуем иконки для сайта
- Как правильно собрать серию иконок?
- Упражнение для закрепления знаний

12. Векторные изображения

- Подробное изучение Illustrator
- Работа с векторными изображениями
- Уникализации стоковых иллюстраций
- Работа с цветом
- Векторные плашки
- Рисуем работу в портфолио

19. Разработка логотипа

- Отличие логотипа от фирменного знака
- Поиск смыслов и формы
- Процесс разработки фирменного знака
- Ручная настройка кернинга
- Рисуем логотип

13. Айдентика

- Для чего нужна айдентика?
- Основные элементы фирменного стиля
- Работа с паттернами в Illustrator
- Как правильно подбирать цвета для работы?
- Как помогут векторные изображения на стоках?
- Работа с мокапами
- Упражнение для закрепления знаний

Блок 5. UX

14. Анализ целевой аудитории

- Сегментация
- Портрет потребителя
- Метрики

- Анализ конкурентов
- Цель продающего сайта

15. Прототипирование веб-проектов

- Принципы разработки прототипа
- Работа с гипотезами
- Работа на основе готовых данных
- Сетка для десктопа, планшета и мобильного телефона
- Заголовки, подзаголовки, обычный текст
- Рисуем прототип лендинга в Figma

Блок 6. UI

16. Виды сайтов

- Страница для продажи товара или услуги
- Сайт-презентация
- Многостраничные сайты
- Актуальны ли каталоги?
- Что такое лонгрид?
- Маркетплейсы на смену интернет-магазинам

17. Favicon

- Для чего нужна favicon?
- Изучаем пиксель-арт
- Рисуем иконку сайта в Photoshop
- В каком формате сохранять иконку?

18. Главный экран

- Разработка UI-кита
- Основные элементы главного экрана
- Меню и якорные элементы
- Работа с сеткой сайта
- Бургер меню
- Логотип в SVG
- Оптимизация графического контента
- Видео элементы на главном экране
- Рисуем главный экран правильно

19. Основные блоки сайта

- Что такое хедер, а что такое футер?
- Хлебные крошки, что это?

- Знакомство с популярными блоками сайта
- Какие страницы бывают на многостраничных сайтах?
- Формы ввода и подписка
- Подробно про UI-кит

20. Собираем лендинг

- Подробное изучение сетки сайта
- Правильный порядок размещения блоков
- Эстетика компоновки внутри блока
- Работа с растровой и векторной графикой
- Подготовка макета для верстки
- Расстояния между блоками
- Рисуем коммерческий проект в портфолио

21. Адаптивный дизайн

- Отличие адаптивного сайта от мобильного приложения
- Принцип построения блоков для мобильной версии
- Все что нужно знать про планшетную версию сайта
- Подробнее о бургер меню
- Делаем макет для адаптивной версии сайта

Блок 7. Портфолио и кейс

22. Формируем пул работ в портфолио

- Подготовка работ для публикации
- На каких площадках размещать работы?
- Как и где размещать видео макеты?
- Оптимизация размера без вреда к качеству изображения
- Публикуем работы

23. Собираем кейс

- Чем отличается кейс от портфолио, основные плюсы кейса?
- Как правильно описать кейс?
- Где и как опубликовать?

Утверждаю



Генеральный директор
ООО "ЕДИЗ"
Пушина М.В.