

Специализация: «Веб-дизайн. Сайты. Брендинг. Приложения.»

01

Растровая и векторная графика введение.

1. Теоретические сведения о растровой и векторной графике.
2. Применение некоторых инструментов программ редакторов, необходимых для Веб-дизайнера.

Знакомство с различными типами сайтов.

1. Анализ существующих на данный момент типов сайтов
2. Исследование областей взаимодействия с веб-дизайном.
3. Основные типы полиграфии.
4. Брендинг.
5. Нейминг.
6. Прототипирование.
7. Основные правила построения сайта. Бутстрап. Адаптивность. Основы композиции.
8. Создание первого макета сайта по изученному материалу.

Сайт визитка общие сведения.

1. Анализ существующих примеров сайта-визитки.
2. Основные правила построения сайта такого типа.
3. Разработка прототипа портфолио.

Разработка собственного сайта-визитки.

1. Разработка сайта-визитки по образцу.

Разработка фирменного сайта без примера.

1. Построение собственного макета сайта на предложенную тему, самостоятельно.
2. Анализ соответствия макета современным требованиям.

Брендинг.

1. Цветовая палитра.
2. Использование различных композиционных приёмов.
3. Социальные сети в современном маркетинге.
4. Создание мокапов и брендирующие заданной категории товаров.

Нейминг.

1. Шрифты. Поиск и установка.
2. Использование различных типов шрифтов.
3. Композиционные приёмы со шрифтами.
4. Применение шрифтов на сайте.
5. Доработка сайта-визитки, используя изученный материал.
6. Нейминг. Понятие. Задачи и методы.
7. Кернинг и трекинг.

Основы рисования.

1. Анализ участия рисунка в конечной концепции работы дизайнера.
2. Использование карандаша и ручки для создания прототипов на бумаге.
3. Создание прототипа.

Векторная графика в веб-дизайне и предпечатная подготовка.

1. Исследование роли векторной графики в дизайне в целом.
2. Рассмотрение возможностей программы для работы с векторной графикой.
3. Предпечатная подготовка полиграфии и векторных объектов
4. Анализ существующих площадок иконок и векторных объектов.
5. Создание элементарных контуров и фигур по образцу и самостоятельно.

Создание собственного логотипа.

1. Разработка логотипа, используя возможности программы редактора.
2. Создание 6 вариантов реализации логотипа.

Брендбук и его разработка. Гайдлайн. Предпечатная подготовка.

1. Общие сведения и правила создания
2. Разработка брендбука на заданную тематику самостоятельно.

Лендинг теоретические сведения.

1. Общие сведения о лендингах.
2. Правила построения современного лендинга.
3. Прототипирование своего сайта по существующим образцам.

Создание первой половины блоков лендинга.

1. Изучение правил построения лендингов.
2. Создание первой части лендинга самостоятельно.

Создание второй половины блоков лендинга.

1. Изучение правил построения лендингов.
2. Создание второй части лендинга самостоятельно.
3. Оформление файла для вёрстки.

Корпоративный стиль и сайт.

1. Общие сведения о корпоративном стиле и его связь с уже изученным материалом.
2. Анализ структуры корпоративного сайта.
3. Разработка и прототипирование сайта по существующим примерам.

Разработка дизайна и брендинг корпоративного сайта.

1. Разработка индивидуального логотипа и пакета рекламы для бренда.
2. Создание концепции корпоративного сайта.
3. Реализация главной страницы сайта.

Специализация: «Веб-дизайн. Сайты. Брендинг. Приложения.»

02

Завершение разработки корпоративного сайта.

1. Разработка дополнительных страниц корпоративного сайта.
2. Анализ соответствия стилистики

Знакомство с онлайн портфолио бехансе и дрибл.

1. Теоретические сведения о площадках-портфолио в интернете.
2. Создание собственных портфолио и загрузка первых работ.

Практика по разработке сайтов.

1. Анализ изученного материала.
2. Выступление учеников перед аудиторией с докладом и заданием по созданию сайта.

Практика по векторной графике.

1. Анализ изученного материала.
2. Вступление учеников перед аудиторией с докладом и заданием по созданию логотипа или другого объекта векторной графики.

Полиграфия. Визитки.

1. Анализ построения визиток.
2. Разработка собственного макета по образцу.
3. Печатные отступы.
4. Цветовые профили и палитры в полиграфии.
5. Практика в разработке.

Флаеры, буклеты, объявления.

1. Теоретические сведения о разработке полиграфии и её предпечатной подготовке.
2. Создание собственных макетов по образцу.

Модерация социальных сетей.

1. Анализ вовлечённости социальных сетей в современные продажи.
2. Использование сетей на практике.
3. Создание и брендинг собственных аккаунтов в некоторых социальных сетях по образцу.

Интернет-магазин.

1. Анализ и изучение особенностей построения макета интернет-магазина.
2. Прототипирование сайта по существующим примерам.
3. Теоретические сведения о платформах для создания сайтов, движках.

Разработка главной страницы и фирменного стиля интернет-магазина.

1. Теоретические сведения и правила создания интернет-магазинов.
2. Разработка главной страницы и логотипа.
3. Разработка фирменного стиля и сопутствующих материалов.
4. Карусель товаров.
5. Страницы товара. Описание. Отзывы. Рейтинги.
6. Фильтры. Вложенность. Состояния.
7. Айдентика в интернет-магазинах.
8. Адаптация мобильной версии.
9. Воронки.
10. Автоматизация продаж.
11. Парсеры. Лидогенерация.

Завершение разработки интернет-магазина.

1. Разработка дополнительных страниц интернет-магазина самостоятельно.
2. Внедрение страницы 404 и корзины.

Блоги и их разработка

1. Теоретические сведения о блогах.
2. Построение простейшего блога по шаблону.
3. Площадки с шаблонными решениями. Тильда. Виск. Вордпрес. Опенкард.
4. Построение структуры блога.
5. Монетизация блогов.
6. Подключение метрик.
7. Автоматизация и отложенный постинг.

Пользовательский опыт в работе приложения. UI\UX Дизайн

1. UI\UX Дизайн
2. User Interface (UI)
3. User Experience (UX)
4. Анализ лидеров рынка.
5. Этапы существования проекта.
6. Формирование технического задания.
7. Работа с клиентами.
8. Концепция продукта. Карты приложения и сайта.
9. Тестирование ниши.
10. Посевы и прогрев аудитории.
11. Анализ метрик сайта и приложения.
12. Глубина и время просмотра.
13. Влияние дизайна на монетизацию.
14. Роль арт-директора в работе команды.
15. Наследование стилей. Кнопки. Формы. Текст.
16. Альфа и бета тестирования. Обновления. Редизайн. Этапы, сроки и задачи.



Донецк
Макеевка
Харьківськ
Торез
Єнакієво
Курахове



Специализация: «Веб-дизайн. Сайты. Брендинг. Приложения.»

03

Мобильные приложения. Дизайн и проектирование.

1. Теоретические сведения о разработке дизайна мобильных приложений.
2. Создание прототипа социальной сети и мобильного приложения с помощью редакторов.
3. Основные принципы построения архитектуры мобильного приложения.
4. Практика построения карты приложения.
5. Разработка приложения с акциями и скидками.
6. Приложение продажи растений.
7. Продажа авиабилетов.
8. Приложение поиска работы.
9. Разработка интерфейсов и прогнозирование поведения пользователя.
10. Упрощение структуры приложения.
11. Реклама и монетизация приложений.
12. Архитектура крупных приложений.
13. Взаимосвязь программирования и дизайна в мобильных приложениях.

Экзамен.

За время обучения учащиеся составляют собственное портфолио работ за счёт выполнения домашних и практических работ, курсовых и дипломного проекта.

Мобильные игры Дизайн и проектирование.

1. Теоретические сведения о разработке игр.
2. Популярные направления в гейм дизайне.
3. Разработка простых гейм элементов.
4. Кнопки, рейтинги, меню, шкалы.
5. Разработка игры маджонг.
6. Детские паззлы.
7. Гонки.
8. Уровни, наборы элементов.
9. Кастомизация.
10. Взаимодействие дизайна и программирования в гейм дизайне.
11. Тренды и монетизация в сфере мобильных игр.

Продвижение собственного дизайна.

1. Формирование и ведение собственного портфолио.
2. Взаимодействие с другими пользователями.
3. Методы раскрутки своих аккаунтов.
4. Известные и набирающие популярность площадки.
5. Зарубежные площадки и биржи.
6. Фриланс. Биржи. Заказы. Проблемы и их решения.
7. Формирование собственного бренда.
8. Оценка стоимости и продолжительности проектов.
9. Работа с подрядчиками, программистами.
10. Соблюдение качества вёрстки.
11. Мобильная адаптация. Проблемы и решения.
12. Публикация собственных сайтов и приложений.
13. Продвижение собственного продукта и модели монетизации.
14. Оценочный доход.