

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ООО «ТОП-ТАЙМ»  
А.И. Даишева  
М.П.

Приказ № 10 от «04» сентября 2024г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
дополнительного образования, дополнительного образования детей и  
взрослых.  
Дополнительная общеразвивающая программа  
«курс основы Веб-дизайна»

г. Казань  
2024

### Содержание программы

№ п/п	Наименование документа	Стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Результаты освоения программы	4
3.	Учебный план	5
4.	Календарный учебный график	7
5.	Рабочая программа	8
6.	Перечень литературы, рекомендуемой для изучения	17
7.	Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы	18
8.	Кадровое обеспечение программы	19
9.	Оценочный материал	20

## 1. Пояснительная записка

**1.1.** Дополнительная общеразвивающая программа «Коммерческая иллюстрация» (далее - Программа) разработана на основе нормативных документов, определяющих правовые позиции и стратегические перспективы развития дополнительного образования в Российской Федерации:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Методических рекомендаций Минобрнауки России по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 09-3242;

- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. N 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Дополнительное образование - это вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования.

### 1.2. Актуальность программы:

Актуальность программы обусловлена тем, что профессия веб-дизайнера очень востребованы в цифровой сфере. С появлением цифровых технологий и развитием интернета, визуальный контент стал неотъемлемой частью нашей жизни. Главная задача веб-дизайнера — упаковать любой бизнес в привлекательную обёртку, построить логичный пользовательский путь и предусмотреть пользовательское поведение. Профессия совмещает много разных навыков: как художественные, так и аналитические. Веб-дизайнер проектирует сайты и приложения так, чтобы помочь пользователям добиться своей цели — например, купить товар, узнать новости или пообщаться с друзьями. Этот специалист — проводник клиента в сложном мире бизнеса.

**1.3. Категория обучающихся:** лица старше 16 лет, желающие освоить программу «Веб-дизайн», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

### 1.4. Цель и задачи программы

**Цели программы:** овладение умениями и навыками отрисовки макетов лендингов. Также могут создавать шаблоны для email-рассылок, придумывать и рисовать интернет-баннеры.

#### **Задачи программы:**

- Дизайн-программы и редакторы — в первую очередь Figma. Это — главный инструмент веб-дизайнера, в котором он собирает фото и графические элементы, создаёт макеты, выгружает их в различных форматах или работает над ними

вместе с коллегами. Дополнительно можно изучить графические и фоторедакторы, например Adobe Illustrator или Photoshop.

- Основы композиции и перспективы, цветовых сочетаний и шрифтов.

**1.5. Объем программы:** 96 часов трудоемкости (3 месяца).

**1.6. Форма обучения:** очная.

**1.7. Документ, выдаваемый после завершения обучения** – сертификат о прохождении обучения установленного образца

**1.8. Виды занятий:**

Обучение осуществляется в форме занятий в группах:

- лекции;
- практические занятия;
- итоговый проект.

## 2. Результаты освоения программы

2.1. В результате освоения содержания Программы слушатели должны:

уметь:

- создавать креативный лендинг;
- визуализировать любую информацию: создавать понятные схемы, инструкции, графики.

знать:

- продвинутые инструмент Figma;
- основы композиции и перспективы, цветовых сочетаний и шрифтов;
- основы типографии;

2.2. Дополнительная общеразвивающая программа «веб-дизайн» заканчивается итоговым экзаменом.

Лицам, успешно освоившим соответствующую дополнительную общеразвивающую программу и сдавшим итоговый экзамен, выдается сертификат об успешном прохождении обучения.

На каждом уровне обучения осуществляется контроль знаний:

а) Текущий контроль

Цель – определение степени прогресса слушателей в процессе занятий; выявление трудностей. Итоги тестирования и опроса позволяют скорректировать темп и методику проведения занятий.

б) Итоговый контроль проводится в конце обучения в форме защиты проекта.

## 3. Учебный план

дополнительной общеразвивающей программы «Веб-дизайн»

**Категория слушателей:**

- лица старше 16 лет, желающие освоить программу «Веб-дизайн», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

**Срок обучения:** 98 часов трудоемкости (3 месяцев).

**Форма обучения:** очная.

			В том числе
--	--	--	-------------

№ п/п	Наименование тем	Всего, Час/мин	Лекции, час/мин	Домашнее задание/практическое занятие, час/мин	Форма контроля знаний
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	2	2	-	-
2	Тема 2. Знакомство и начало работы в Figma	4	2	2	Выполнение задания
3	Тема 3. Основные инструменты Figma	10	4	6	Выполнение задания
4	Тема 4. Компоненты	16	6	10	Выполнение задания
5	Тема 5. Стили и Auto Layout	10	4	6	Выполнение задания
6	Тема 6. Анимация и подготовка макетов для разработчиков	20	10	10	Выполнение задания
7	Тема 7. Разбор оставшихся вопросов по Figma и брифинг с заказчиком	10	4	6	Выполнение задания
8	Тема 8. Анализ конкурентов, персон пользователей и подготовка мудборда	24	14	10	Выполнение задания
<b>21</b>	<b>Итого</b>	<b>96</b>			-

#### 4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Режим занятий обучающихся регламентируется календарным учебным графиком, расписанием учебных занятий. Общая продолжительность занятий 3 месяца - 96 часов трудоемкости. Занятия проходят 2-3 раза в неделю, не более 10 часов в неделю.

Учебные темы	Номер недели																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	2ч																							
Знакомство и начало работы в Figma	2ч	2 ч																						
Основные инструменты Figma			4ч	6 ч																				
Компоненты					4ч	4ч																		
Библиотеки компонентов и общие стили							6ч	4ч																
Auto Layout и Variants									6ч	4ч														
Многостраничные и сложные документы											4ч	4ч												



## 5. Рабочие программы

### Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов

1. Познакомить студентов с правилами работы школы
2. Объяснить, как посещать активности школы и записываться на них
3. Объяснить роли и функции сотрудников школы, к кому и с какими вопросами можно обращаться
4. Дать рекомендации по обучению
5. Вдохновить на активное прохождение программы

Структура мероприятия:

1. Приветствие и знакомство
2. Структура программы и активности.
3. Расписание офлайн-активностей: как посещать и записываться
4. Кто такой куратор и как с ним взаимодействовать?
5. Бронирование рабочих мест для учебы в школе
6. Рекомендации по обучению
7. Ответы на вопросы

### Тема 1. Знакомство и начало работы в Figma

#### 1.1 Интро

#### 1.2 Регистрация в Figma

- Регистрация в Figma
- Отличия десктопной и браузерной версий
- Синхронизация и сохранение проектов

#### 1.3 Интерфейс Figma

- Интерфейс домашней страницы Figma
- Создание команды
- Тарифные планы Figma
- Поиск, уведомления
- Центр уведомлений
- Область дополнительных настроек

#### 1.4 Подготовка к работе

- Настройка команды и проектов
- Использование драфтов
- Создание дизайн-файла и изучение рабочей зоны
- Обзор горячих клавиш
- Функциональная панель рабочей зоны
- Как поделиться документом
- Масштабирование
- Панель слоёв
- Создание новых страниц и функции с ними

Практическая

часть:

Создать аккаунт в Figma и установить её десктопную версию. Создать свою первую команду, проект и документ с тремя страницами в Figma.

### Тема 2. Основные инструменты Figma

#### 2.2 Frames

#### 2.3 Работа со слоями

#### 2.4 Простейшие фигуры

#### 2.5 Настройки групп

#### 2.6 Работа с цветом

2.7 Эффекты в Figma

2.8 Работа с текстом

2.9 Практика. Базовое прототипирование (создание ч/б прототипа лендинга)

Практическая

часть:

Выберите интересующую вас тему и создайте для нее прототип главной страницы сайта. Прототип должен включать: хедер, слайдер, блок о компании, блок с карточками товаров, подписку на новости, отзывы, футер.

### **Тема 3. Иконки, иллюстрации и картинки**

3.1 Операции с объектами

3.2 Работа с линиями

3.3 Работа с иконками и иллюстрациями

3.4 Маски

3.5 Работа с изображениями

3.6 Режимы наложения

3.7 Практика. Создание дизайна в прототипе из предыдущего модуля

Практическая

часть:

Сделать дизайн страницы из прототипа предыдущего задания, используя операции объединения фигур для создания графических элементов.

### **Тема 4. Компоненты**

4.1 Constraints - Использование Constraints в разных блоках страницы

4.2 Компоненты - настройки компонентов, родительские и дочерние, мультикомпоненты

4.3 Практика: создание компонентов - Создание сложной адаптивной кнопки - Использование хедера в качестве компонента - Оптимизация настроек карточки через компоненты — Настройки ограничений для компонентов

Практическая

часть:

Сделать компонентами футер, хедер, кнопки, карточки в дизайн-макете из предыдущего задания.

### **Тема 5. Библиотеки компонентов и общие стили**

5.1 Библиотеки Assets

5.2 Стили сеток

5.3 Стили текста

5.4 Стили цвета

5.5 Стили эффектов

5.6 Практика: Создание и оформление страницы, добавление компонентов, применение стиля

Практическая

часть:

Создайте дизайн-систему для своего проекта, включая UI-kit, библиотеку стилей (цвета, шрифты, эффекты, сетку) и библиотеку компонентов.

### **Тема 6. Auto Layout и Variants**

6.1 Для чего нужен Auto Layout

6.2 Основные настройки Auto Layout

6.3 Настройки адаптивности Auto Layout

6.4 Практика. Создание формы

6.5 Auto Layout и Компоненты

6.6 Практика. Настройка сложных макетов

6.7 Auto Layout, Компоненты и Ограничения

6.8 Variants 6.9 Стили настроек компонентов

6.10 Практическая работа

Практическая

часть:

Сделать карточку как в уроках, включая картинку, иконку сердечка, название продукта, цену, краткое описание, кнопку «Подробнее». С Auto Layout настроить карточку так, чтобы и карточка, и все элементы внутри неё растягивались равномерно. Сделать настройку для изменения картинки из библиотеки.

### **Тема 7. Многостраничные сложные документы в Figma**

7.2 Базовые экраны: - Разбор примера с очень нагруженной страницей и правил названия фреймов, вида отображения элементов в макетах и оформления правок

7.3 Организация Pages

7.4 Versions

Практическая часть:

Создайте дизайн-систему для своего проекта, включая UI-kit, библиотеку стилей (цвета, шрифты, эффекты, сетку) и библиотеку компонентов.

### **Тема 8. Дополнительные возможности и сообщество авторов**

8.1 Настройка переходов в прототипировании

8.2 Анимация

8.3 Figma Community

8.4 Плагины

8.5 Remove BG

8.6 Font Fascia

8.7 Feather icons

8.8 Unsplash

8.9 Figma Mirror

Практическая часть:

Сделать анимацию перехода со страницы на страницу макета.

### **Тема 9. Подготовка макета в Figma для разработчиков**

9.1 Inspect mode

9.2 Полезные расширения для браузера

9.3 Инструмент разработчика

9.4 Figma Jam

9.5 Как выгрузить форматы pdf, png, svg, jpg, fig

Практическая

часть:

Проверить, что все макеты сложены на соответствующие страницы. Создать попапкарточку заявки; оформить, как она будет выглядеть после заполнения и отправки пользователем. Поставить комментарий для разработчика на макет заполненной заявки.

### **Тема 10. Знакомство с профессией Веб-дизайнера**

10.1 Обзор профессии веб-дизайнер

10.2 Программа обучения и залог успеха

10.3 Этапы работы над проектом и программа

Практическая часть:

Разбор оставшихся вопросов по Figma и брифинг с заказчиком

### **Тема 11. Первый проект: понимание задачи, пользователей и конкурентов**

11.1 Понимание бизнес-задачи

11.2 Понимание пользователей

11.3 Анализ конкурентов

Практическая

часть:

1. Выберите учебный проект из предложенных брифов 2. Для выбранного проекта подготовьте минимум двух персон ЦА в Figma. 3. Проанализируйте сайты минимум трёх конкурентов проекта в Figma.

### **Тема 13. Подготовка мудборда**

- 13.1 Мудборд и референсы
- 13.2 Формирование мудборда под проект
- 13.3 Развитие насмотренности

Практическая

часть:

1. Подготовьте мудборд проекта в Figma. 2. Напишите краткие комментарии о том, что вам понравилось в выбранных референсах и почему они подходят для вашего проекта.

## Тема 19. Описание итогового проекта

Что такое итоговый проект? Когда можно начать работу над итоговым проектом? Какие варианты итогового проекта существуют?

### 1. Итоговый проект по брифу от реального заказчика

Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

### 2. Собственный проект

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.

Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать?

Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

1. Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.

2. Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам, смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.

3. В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.

4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.

5. После согласования вы можете приступить к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?

### Основные этапы работы

1. Исследование: анализ брифа клиента, поиск референсов, подбор стилистики.

2. Подготовка эскизов.

3. Отрисовка прототипов.

4. Подготовка к презентации.

Этап работы	Что необходимо сделать	Сроки
-------------	------------------------	-------

1. Выбор итогового проекта	1. Изучите варианты проектов. 2. Выберите интересующий вас проект. Вступите в Telegram-чат этого проекта (если проект с заказчиком).	1 неделя
2. Исследование	1. Проанализируйте бизнес-задачу заказчика. 2. Выделите минимум две ключевые персоны из описанной заказчиком ЦА и проанализируйте их с точки зрения их потребностей, мотивов, социально-демографических и прочих характеристик. 3. Проанализируйте и опишите достоинства 2-3х конкурентов, в том числе зарубежных. 4. Соберите референсы, на которые вы будете ориентироваться при визуализации; подготовьте мудборд проекта. 5. В выводах подведите итог исследования. Опишите, как будет выглядеть ваш проект и каким функционалом будет обладать. 6. Отправьте исследование и выводы куратору. Завершите этот этап проекта на основе обратной связи.	3 недели
3. Визуал	1. Используя выводы исследования, подготовьте макет с реальными текстами для десктопной и мобильной версий проекта. 2. Соберите UI-kit. 3. Отправьте макет куратору и завершите его на основе обратной связи.	3 недели
4. Подготовка к презентации	1. Подготовьте анимацию обеих версий макета (по желанию). 2. Оформите слайды презентации в едином с визуалом проекта стиле. 3. После одобрения итогового проекта куратором зарегистрируйтесь на презентацию. 4. Подготовьте выступление для презентации на десять минут.	1 неделя
5. Презентация проекта	10-минутное представление вашего решения и обратная связь по вашей работе.	

### Общие рекомендации

1. Старайтесь выполнить проект так, чтобы работа выглядела завершённой на каждом этапе. Следите, чтобы все линии находились на своих местах, а все заливки были выполнены аккуратно. Если в иллюстрациях присутствуют тени, блики или другие эффекты, то они должны быть использованы везде.

2. Избегайте расхождений в стилистике. Например, если где-то вы используете мягкие углы, то они должны быть такими везде. Если обводка применяется как часть стиля, то она должна присутствовать во всей работе. Исключениями могут быть акценты.

3. Детально продумывайте свою работу. Для всех носителей должен быть адаптированный или дополнительно созданный вариант иллюстрации, а не одна и та же картинка.

4. Не перегружайте работу лишними деталями. Не должно быть случайных символов, цветов вне палитры и прочего. Упростите всё, что можно.

5. Старайтесь делать работу соизмеримо своим силам. Если пока сложно рисовать натуралистичных персонажей, не стоит браться за эту задачу. Любой бриф можно выполнить схематично и стилизовано, не прибегая к рисованию людей и даже персонажей.

### **Как проходит коммуникация по итоговому проекту?**

Обсуждение вашей итоговой работы с куратором проходит на учебной платформе через форму сдачи практических работ.

Обсуждение организационных вопросов с кураторами итоговых проектов проходит в Telegram-чате итогового проекта.

Вы также можете задать любые вопросы об итоговом проекте через [hello@skillbox.ru](mailto:hello@skillbox.ru).

### **Что такое презентация итогового проекта?**

Презентация итогового проекта — это ваше выступление с презентацией, рассказом об основных аспектах работы над проектом и демонстрацией интерактивного макета перед заказчиком, экспертами и командой Skillbox. Каждому участнику даётся десять минут на представление своей работы (презентацию и показ прототипов). После этого эксперты дают подробную обратную связь по проделанной работе и принимают решение о выдаче сертификата участнику.

Вы можете посмотреть видео с предыдущих открытых презентаций итоговых проектов:

- [Презентация проекта для крупного мобильного оператора](#) (в смешанном формате: эксперты находятся в лектории Skillbox, а участники подключаются онлайн).
- [Презентация с заказчиком «Сбер»](#) (онлайн).

### **Зачем презентовать проект?**

На презентации итогового проекта вы получите ряд прекрасных возможностей:

- Сделаете шаг к трудоустройству. На презентации проекта присутствуют потенциальные работодатели и эксперты, которые могут заинтересоваться лучшими участниками и предложить стажировку, фриланс-проекты или штатную работу.
- Прокачаете навыки презентации и публичных выступлений.

- Продемонстрируете проект реальному заказчику.
- Получите развёрнутую оценку своего проекта от экспертов из индустрии.

### **Как зарегистрироваться на презентацию?**

Если вы выполняете **проект с заказчиком**, задать все организационные вопросы и записаться на презентацию вы можете в Telegram-чате проекта.

Если вы выполняете **проект без заказчика**, вы можете зарегистрироваться на презентацию в курсе «Презентация итоговых проектов».

### **Как получить сертификат?**

Чтобы получить сертификат об окончании курса, важно выполнить все практические работы в курсе и презентовать итоговый проект. Электронные версии сертификата приходят в течение недели после презентации проекта по указанной вами на образовательной платформе почте.

### **6. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения**

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015
2. Цветная графика: учебное пособие, Бесчастнов Н. П. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014
3. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. – СПб.: Питер, 2021. – 272 с.: ил. – (Серия «Компьютерная графика и мультимедия»)
4. Голубева О.Л. Основы композиции: Учеб. пособие. - 2-е изд. - М.:Изд. дом «Искусство», 2004. - 120 с: илл.
5. Главные правила сочетания цветов / сост. С. Бояринова. – М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2010. – 96 с.: ил.
6. Перспектива и композиция / Баррингтон Барбер ; [пер. с англ. Т.О. Новиковой]. – Москва : Эксмо, 2018. – 48 с. : ил.
7. Иттен, И, Искусство цвета / И. Иттен; пер. с немец. - 2-е изд.; предисловие Л. Монаховой - М.: Издатель Д. Аронов, 2001. - 96 с.

## **7. Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы**

Условия реализации обеспечивают: достижение планируемых результатов освоения Программы в полном объеме; соответствие применяемых форм, средств и методов обучения.

Материально –технические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы:

Учебный кабинет 1 этаж помещение 3:

компьютеры - 9 штук (6 аймак / 3 виндоус);

столы - 11 штук;

стулья - 11 штук;

шкафы для книг - 2 штуки;

тумбы под технику - 2 штуки.

Учебный кабинет 1 этаж помещение 2:

шкаф - 1 штука;

столы - 15 штук;

компьютеры - 15 штук ( 3 айм / 12 виндоус);

стулья - 15 штук;

лампы у мониторов - 15 штук;

экран / телевизор – 1 штука;

доска для записей с рулоном – 1 штука.

Учебный класс 1 этаж помещение 8:

парты - 12 штук;

телевизор - 1 штука;

стулья – 24 штуки;

тумба для техники - 2 штуки

ноутбук преподавателя – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 5:

стол – 2 штуки;

стулья – 4 штуки;

экран – 1 штука;

шкаф для хранения – 1 штука;

пуфик – 2 штуки.

Лекторий 2 этаж помещение 4:

стулья – 50 штук;

стол – 1 штука;

проектор – 1 штука;

шкаф – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 7:

телевизор – 1 штука;

столы – 14 штук;

стулья – 25 штук;

компьютеры (аймак) – 7 штук;

ноутбук преподавателя – 1 штук.

Учебный класс 2 этаж помещение 2:

мини парты – 14 штук;

стулья – 32 штуки;

стол – 1 штука;

шкаф – 1 штука;

тумба для хранения материалов – 2 штуки.

### **8.Кадровое обеспечение Программы**

Реализацию программы обеспечивают квалифицированные педагоги, соответствующие требованиям Приказа Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Педагог дополнительного образования:

*Требования к квалификации.* Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

## 9. Оценочный материал итогового экзамена

Защита проекта.

1. Итоговый проект по брифу от реального заказчика

Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

2. Собственный проект

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.

Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать?

Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

1. Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.

2. Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам, смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.

3. В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.

4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.

5. После согласования вы можете приступать к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?

Основные этапы работы

1. Анализ брифа клиента, поиск референсов, подбор стилистики.

2. Подготовка эскизов.

3. Отрисовка итоговых иллюстраций.

4. Подготовка к презентации.

Общие рекомендации

1. Старайтесь выполнить проект так, чтобы работа выглядела завершённой на каждом этапе. Следите, чтобы все линии находились на своих местах, а все заливки были выполнены аккуратно. Если в иллюстрациях присутствуют тени, блики или другие эффекты, то они должны быть использованы везде.

2. Избегайте расхождений в стилистике. Например, если где-то вы используете мягкие углы, то они должны быть такими везде. Если обводка применяется как часть стиля, то она должна присутствовать во всей работе. Исключениями могут быть акценты.

3. Детально продумывайте свою работу. Для всех носителей должен быть адаптированный или дополнительно созданный вариант иллюстрации, а не одна и та же картинка.

4. Не перегружайте работу лишними деталями. Не должно быть случайных символов, цветов вне палитры и прочего. Упростите всё, что можно.

5. Старайтесь делать работу соизмеримо своим силам. Если пока сложно рисовать

натуралистичных персонажей, не стоит браться за эту задачу. Любой бриф можно выполнить схематично и стилизовано, не прибегая к рисованию людей и даже персонажей.

Этап/ Задача	Срок	Что необходимо сделать	Результат работы	Критерии оценки
Разработка идеи	Одна-две недели	Изучите бриф, чтобы понять, какая айдентика требуется клиенту на выходе, какую стилистику и какие элементы она должна содержать.  Разберитесь, чего не хватает в брифе. Если нужно, запросите у заказчика или куратора недостающую информацию.  Подберите референсы, создайте мудборд проекта.  Отправьте куратору на проверку готовый мудборд и описание своей идеи	Мудборд с референсами.  Краткое описание идеи в нескольких предложениях	Подобранная идея не спорит с брифом и ценностями бренда. Оригинальная классная идея будет преимуществом. Подобраны и проанализированы минимум пять референсов.
Подготовка эскизов	Одна неделя	Сделайте несколько эскизов.  Отберите наиболее удачные варианты и согласуйте их с куратором и заказчиком	Два-три эскиза	Эскизы имеют завершённый и цельный вид. Основная идея работы хорошо считывается. На проверку отправлено несколько эскизов, приоритетные помечены или пронумерованы.
Отрисовка итоговых иллюстраций	Одна неделя	Подберите палитру и стилизацию для иллюстраций.  Отрисуйте основные иллюстрации в любом графическом редакторе на свой выбор. На этом этапе не нужно переводить их на носители.  Отправьте работу куратору для проверки	Итоговые иллюстрации	Иллюстрации выполнены в единой стилистике. Выбрана подходящая цветовая палитра: все цвета сочетаются между собой, есть цветовое единство, использованы правила контраста/акцента/нюанса. Палитра и основные формы отвечают задачам и пожеланиям бренда. Отсутствуют запрещённые слова и символы. В работе соблюдается перспектива. Если элементы иллюстрации уводятся в перспективу, то все элементы соответствуют этому. Исключение — намерено продуманное нарушение правил. Композиционные приёмы использованы гармонично. С помощью композиции расставлены правильные акценты, нет «поехавших» паттернов, изображений, приклеенных к краю, несоразмерных объектов и прочего. В работе не использованы фотографии.

Подготовка к презентации	Пять дней	<p>Перенесите итоговые иллюстрации на мокапы.</p> <p>Оформите общую папку проекта: проверьте наличие всех материалов, откройте доступ к ним.</p> <p>Подготовьте текст выступления.</p> <p>Оформите презентацию</p>	<p>Текст выступления.</p> <p>Иллюстрации на мокапах.</p> <p>Презентация</p>	<p>Использованы все необходимые и прописанные носители. Дополнительные носители будут бонусом, но они не оцениваются в первую очередь.</p> <p>Изображения, выполненные для разных носителей, отвечают своей задаче и логике. Например, в сертификате остаётся место для имени, номинала или слова «сертификат», а шапка рассылки имеет характерную прямоугольную форму и не занимает весь экран.</p>
<b>Презентация проекта</b>	—	Представление вашего решения на десять минут и обратная связь по вашей работе		<p>Соблюдена понятная структура презентации. Указаны имя пользователя, описание основной идеи, главные этапы работы и финальный результат.</p> <p>Разработанные иллюстрации сначала представлены отдельно, а затем — на мокапах.</p> <p>Вы способны презентовать свою идею и аргументировать выбранный стиль, форму, цвет, изображение и прочее.</p> <p>Слайды презентации оформлены аккуратно и визуально привлекательно. Использовано единое выравнивание, единый шрифт (один или два с учётом заголовка). На слайдах нет лишнего.</p>