

Ян Агеенко

# Как стать дизайнером с нуля



12+

**Ян Агеенко**

# **Как стать дизайнером с нуля**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=44822797](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=44822797)*

*SelfPub; 2019*

## **Аннотация**

Эта книга написана специально для новичков, делающих свои первые шаги в освоении профессии дизайнера. Автор делится многолетним опытом, даёт советы, рассказывает о распространённых среди молодых дизайнеров проблемах и способах их решения. На страницах книги вы найдёте рекомендации по обучению, поиску работы и построению карьеры в сфере дизайна.

# Содержание

Предисловие	4
Благодарности	6
Глава 1. О дизайне и дизайнерах	7
Дизайн – это непросто	10
Кто такие дизайнеры	12
Дизайнеры – не художники	14
Как не ошибиться при выборе специализации	16
Сколько времени нужно на обучение	18
Сколько дизайнеры зарабатывают	20
Глава 2. Исходные данные	22
Нужно ли дизайнеру высшее образование	25
Должен ли дизайнер уметь рисовать	26
Нужен ли дизайнеру талант	27
Нужно ли дизайнеру специальное оборудование	28
Глава 3. Быстрый старт	29
Лучшее время, чтобы начать заниматься дизайном	31
Первый шаг	32
Следующий шаг	33
Дизайнерский инструментарий	34
Конец ознакомительного фрагмента.	36

# Предисловие

Дизайн, вне всякого сомнения, одна из наиболее интересных и занимательных профессиональных сфер. Практически всё, что нас окружает, в той или иной степени является результатом работы дизайнера. Оглянитесь по сторонам в любой момент своей жизни – и вы увидите дизайн. Дизайн одежды, дизайн интерьера, дизайн сайтов, дизайн этой книги и миллионов других вещей. Дизайн, дизайн и ещё раз дизайн. Такая повсеместная распространённость дизайна не может не вызывать восхищения.

Свой первый дизайн я сделал, ещё будучи 15-летним подростком, и с того времени продолжаю работать в данной области. Большую часть своей жизни я посвятил дизайну – и планирую заниматься им и дальше. Я работал обычным дизайнером, руководителем дизайн-команды и арт-директором. Участвовал в сотнях проектов и сотрудничал с десятками компаний. Выступал с докладами на множестве митапов и конференций. Последние несколько лет я занимаюсь дизайн-менторингом и преподаю дизайн в Образовательном центре Парка высоких технологий.

На протяжении всего этого времени ко мне за советом регулярно обращались люди, которые хотели начать заниматься дизайном, но сталкивались с различными проблемами и препятствиями. Отвечая на их вопросы в течение многих

лет, я понял, что все новички встречаются с одними и теми же трудностями и совершают типичные ошибки. Именно поэтому я и решил написать данную книгу.

Я искренне верю, что любой человек может стать первоклассным дизайнером, если проявит настойчивость и посвятит достижению этой цели достаточное количество времени. Я также знаю по личному опыту, как сложно не сдаваться, когда в голове нет чёткого плана действий и ответов на насущные вопросы. В этой книге я постараюсь дать основную информацию, необходимую новичку для того, чтобы с абсолютного нуля стать профессиональным дизайнером.

# Благодарности

Выражаю благодарность Наталье Корольчук, Юлии Гайдук, Наталье Гапаньковой, всей своей семье и, конечно же, своим ученикам. Без вас эта книга никогда бы не увидела свет.

# **Глава 1. О дизайне и дизайнерах**







# Дизайн – это непросто

Прежде чем приступить, я хочу вас предупредить. Я не буду рисовать в вашем воображении сказочные замки и рассказывать о том, как легко стать дизайнером. Я не буду давать абстрактных советов типа «просто верьте в себя – и у вас всё получится». Не буду описывать суперметоды в стиле «волшебной таблетки», позволяющие добиться желаемого за один день. Я буду с вами предельно честен и расскажу о том, через что прошли дизайнеры, которых я знаю лично, и, конечно, я сам. Я не буду избирательным, поэтому в данной книге вы увидите правду не только про светлую, но и про тёмную сторону профессии дизайнера.

Иногда люди решают заниматься дизайном, полагая, что это просто. Если вы находитесь в их числе, придётся вас разочаровать. Мне есть с чем сравнивать: в прошлом я занимался менеджментом, программированием, маркетингом и некоторыми другими видами деятельности. По моему опыту, дизайн – один из самых сложных предметов. Рассчитывать, что стать дизайнером будет легко, точно не стоит. Дизайн – это колоссальное количество усилий, времени и эмоций. Чтобы стать профессионалом, вам придётся пройти длинный и тернистый путь. Дорога будет сложной, на ней вас ждёт множество препятствий, неудач и разочарований. Вам будут встречаться трудные проекты, размытые требова-

ния и неадекватные задачи. Будьте готовы к проблемам и собственным ошибкам.

Может показаться, что я вас отговариваю, но, разумеется, это не так. Я лишь предупреждаю вас о том, как всё устроено на самом деле. Когда вы окажетесь один на один с жёсткой реальностью без розовых очков, вы сможете с ней совладать, не сдаться и продолжить свой путь. Согласитесь: всегда лучше знать о потенциальных сложностях заранее и встретиться с ними во всеоружии, чем столкнуться лицом к лицу в самый неожиданный и неподходящий момент.

Теперь, когда мы расставили все точки над *i*, избавились от иллюзий и ложных ожиданий, можно двигаться дальше. В последующих главах в числе прочего я расскажу, с какими проблемами обычно сталкиваются дизайнеры и как их можно решить. Вы готовы? Поехали!

# Кто такие дизайнеры

Итак, если вы читаете эту книгу, вероятно, вы хотите стать дизайнером. Но знаете ли вы, кто такие дизайнеры?

Во-первых, дизайнер – это профессия. Не хобби, не увлечение и не способ интересно провести время. Конечно, можно заниматься дизайном и чисто для души, но в таком случае у вас вряд ли получится зарабатывать достаточное количество денег. Дизайн, как и любая другая работа, требует ответственности, внимательности и усилий.

Во-вторых, дизайнер – это образ мышления и действия. Люди данной профессии смотрят на мир не так, как все остальные. Хороший дизайнер должен обладать развитым чувством стиля, способностью к эмпатии и визуализации, а также балансировать между творческим и аналитическим подходами. Впрочем, все эти качества можно со временем развить в процессе обучения и работы.

В-третьих, дизайнер – это призвание. Мы существуем для того, чтобы приносить пользу людям, делать их жизнь лучше, удобнее и интереснее. Любой проект в конечном итоге должен быть направлен на решение некой проблемы или на удовлетворение некоего желания, иначе в чём смысл его создавать?

И наконец, в-четвёртых, дизайн – это Дело с большой буквы «Д». Добиться высоких результатов в дизайне можно

только в том случае, если вы действительно хотите им заниматься. Если вы рассматриваете эту профессию только как временную подработку или же планируете просто зарабатывать деньги, не отдаваясь работе полностью, лучше даже не начинать. С таким подходом у вас вряд ли что-то получится: просто-напросто не хватит мотивации и энергии. Дизайном можно заниматься только по любви, но никак не по расчёту.

# Дизайнеры – не художники

Слыша слово «дизайнер», люди, слабо знакомые с этой сферой, часто представляют себе образ творческой личности, увлечённой процессом созидания и живущей в своём собственном мире. Особенно ярко такая трактовка проявляется в русскоговорящих странах, где само слово «дизайн» воспринимается как синоним художественного искусства.

На самом же деле креатива и свободного полёта фантазии в работе дизайнера не так уж и много, а львиную долю всего процесса занимают анализ, исследования и рутинные действия. Английское слово design отражает суть этой деятельности более точно, и на русский язык оно может быть переведено как «проектирование, конструирование, разработка».

В отличие от искусства, в котором движущим фактором является самовыражение художника, дизайн призван решать конкретные задачи, стоящие перед заказчиком или пользователями. Разрабатывая дизайн интернет-магазина, нужно думать о том, удобно ли пользователям находить и покупать товары, а не о том, отражает ли его внешний вид личность автора. Оформляя интерьер дома, необходимо заботиться о том, чтобы его обитателям было комфортно и приятно в нём жить, а не о том, насколько он должен быть креативным и оригинальным.

И всё же это не значит, что в дизайне нет творчества. Оно

есть абсолютно в каждом проекте, просто в разных пропорциях. Иногда для того, чтобы решить проблему бизнеса или клиента, нужно проявить фантазию и придумать что-то действительно необычное. Даже в самых скучных и рутинных проектах есть небольшое пространство для манёвров: всегда можно покреативить в мелочах, не разрушая при этом общую строгую концепцию.

Разрабатывая дизайн, следует задавать себе вопрос: необходим ли здесь креатив? Уместно ли использовать нестандартные решения в этом контексте? Несёт ли какую-то ценность конкретный оригинальный приём для данного бизнеса и целевой аудитории? Если ответы будут положительными, можно смело подключать своё творческое мышление. Если нет – креатив стоит отложить до лучших времён.

# **Как не ошибиться при выборе специализации**

В дизайне существует огромное количество направлений и специализаций. Графический дизайн, дизайн интерьеров, веб-дизайн, промдизайн, моушен-дизайн, гейм-дизайн... Список можно продолжать очень долго, и в этом нет ничего удивительного: всё, что создаётся людьми, в той или иной степени является объектом дизайна. Как не запутаться во всём многообразии и сделать правильный выбор?

Хорошие новости: ошибиться здесь невозможно и начинать можно абсолютно с любого направления. Основные принципы и методы работы одинаковы в любом дизайне, будь то дизайн автомобилей или дизайн рекламных листовок. Получив базу в одной сфере, хороший дизайнер довольно легко сможет переквалифицироваться. Подобное умение особенно важно в условиях современного, быстро меняющегося мира.

Когда я начинал заниматься дизайном сайтов, ещё не существовало смартфонов, а значит, и о таком понятии, как дизайн мобильных приложений, не могло быть и речи. Сейчас же именно это направление является наиболее востребованным и высокооплачиваемым. Но кто знает, что будет через 5, 10, 15 лет? Возможно, популярность будут набирать такие области, как дополненная реальность или интернет ве-



щей. А может быть, появятся революционные инновации, которые мы не способны даже представить. Сейчас мы не в силах предсказать будущее, но, освоив базовые дизайнерские подходы, можем к нему подготовиться и впоследствии адаптироваться к новым условиям и задачам.

Выбирайте то направление, которое вам больше по душе в данный момент. Погрузитесь в него, изучите азы и основные принципы. Если внутренний голос подсказывает вам: вот это то, чем вы на самом деле хотите заниматься, – продолжайте. Если нет – вы легко сможете перейти к другому дизайнерскому направлению. Имея крепкую базу, освоить его будет несложно и проблематично.

# Сколько времени нужно на обучение

Классическая система образования приучила нас к тому, что обучение и работа – два разных этапа, разделённых во времени. Мы думаем, что сначала нужно окончить школу, курсы или вуз и только потом приступать к профессиональной деятельности. Возможно, в некоторых сферах подобный подход действительно актуален, но в дизайне оптимальный путь – обучение в полевых условиях и на реальных проектах. По сути, можно начинать работать дизайнером, имея только базовые навыки и знания, а теорию и новые подходы изучать параллельно. Другими словами, обучение дизайну – это непрерывный процесс, который происходит по большей части во время самой работы.

Разумеется, чтобы стать профессионалом своего дела, нужно наработать довольно большое количество часов практики. Специалисты уровня senior, то есть старшие дизайнеры, обычно имеют стаж 5 и более лет, что при стандартном графике 5/8 соответствует примерно 10 тысячам часов.

Для начала же карьеры достаточно 200–300 часов обучения. Этого времени вполне хватит, чтобы освоить теоретическую базу и сделать несколько учебных проектов. Таким образом, выделяя по 2–3 часа в день, до уровня junior<sup>1</sup>, то

---

<sup>1</sup> Далее по тексту для обозначения уровней мы будем использовать и английские названия, и употребляемую в профессиональной среде русскую транслитерацию.

есть начинающего дизайнера, можно вырасти примерно за 3—4 месяца.

# Сколько дизайнеры зарабатывают

Наиболее востребованная дизайнерская специализация на данный момент – UX/UI-дизайн, поэтому поговорим именно об этой нише.

Несмотря на высокий уровень оплаты в IT-сфере в целом, в начале своей карьеры дизайнеры зарабатывают относительно немного. Первое время вам придётся поработать за символическую плату или даже вообще бесплатно, исключительно ради опыта, без которого дизайнеру никак не обойтись. Джуниоры в среднем получают 200–400 \$ в месяц. UX/UI-дизайнер с опытом 1–2 года может рассчитывать на 500–1000 \$. Специалисты уровня middle со стажем 3–5 лет оцениваются примерно в 1000–2000 \$. Зарплата senior-дизайнеров, как правило, колеблется в диапазоне 2000–3000 \$. Больше всего зарабатывают lead-дизайнеры и арт-директора: их оклад может составлять 5000 \$ в месяц и более.

Должен вас также предупредить: большой стаж сам по себе не гарантирует более высокой оплаты. Известны случаи, когда дизайнеры работали на ставке джуниора годами. Информация о количестве отработанных лет приведена больше для понимания в целом. Размер оплаты же зависит от уровня профессионализма, который при грамотной стратегии саморазвития и построения карьеры достигается примерно за описанное выше время.

Похожая ситуация наблюдается и на фрилансе. Ставка дизайнеров уровня junior составляет, как правило, 2–5 \$ в час, middle – 10–15 \$, senior – 20–30 \$. Топовые фрилансеры могут поставить рейт 50–100 \$ в час. Однако необходимо учитывать, что на фрилансе оплата производится только за фактически отработанные часы. Время, потраченное на поиск и согласование заказов, здесь не учитывается.

Я привожу примерные цифры для ориентира, но нужно понимать, что в будущем ситуация на рынке труда может сильно измениться и уровень оплаты – как вырасти, так и снизиться. Есть смысл следить за актуальными предложениями работодателей на специализированных сайтах с вакансиями: это даст вам более полную и достоверную картину об уровне оплаты в текущем моменте и регионе, в котором вы живёте.

## **Глава 2. Исходные данные**







# Нужно ли дизайнеру высшее образование

Один из барьеров, который мешает людям начать заниматься дизайном, – убеждение в том, что в данной сфере необходимо профильное образование. Разумеется, это не более чем заблуждение: огромное количество дизайнеров имеют высшее образование в совершенно других областях или не имеют его вообще (как, например, я сам).

Заказчики и работодатели смотрят в первую очередь на опыт, портфолио и навыки кандидатов, а не на университетские «корочки». Наличие диплома, безусловно, не повредит и при прочих равных условиях может дать небольшое преимущество, но значимость этого фактора, по сравнению с другими, ничтожно мала.

Качество обучения в современных вузах оставляет желать лучшего, поэтому нет особого смысла тратить драгоценное время на неэффективное образование: самообучение и практика на реальных проектах дают гораздо больший положительный результат.

Если у вас за плечами уже есть окончанный институт или университет – хорошо. Если нет – поступать только ради того, чтобы в итоге стать дизайнером, не стоит. Существуют намного более простые, быстрые и результативные методы обучения. О них я подробно расскажу в следующих главах.

# Должен ли дизайнер уметь рисовать

Ответ на этот вопрос зависит от того, какую дизайнерскую специализацию вы для себя выберете. В некоторых сферах, таких как дизайн персонажей или техдизайн, без умения рисовать обойтись крайне сложно. В других (например, в UX-дизайне или дизайне уровней) этот навык совершенно не требуется.

Существуют и сферы, в которых художественные способности полезны, но не обязательны. К ним относится графический и веб-дизайн.

Однако что можно сказать про любой вид дизайна – здесь точно не будет лишним умение визуализировать информацию в виде набросков, схем и эскизов.

Дизайнеры часто задействуют в своей работе иллюстрации, иконки и другие графические элементы. Конечно же, вы можете воспользоваться уже готовыми материалами или заказать их у другого человека, но уметь всё сделать самостоятельно ещё лучше, так как даёт вам бóльшую свободу действий и увеличивает вашу стоимость на рынке труда. Впрочем, эта способность не требует специального обучения и освоить её можно прямо в процессе работы.

Если вы уже умеете рисовать – хорошо, это сыграет вам на руку и даст больше возможностей. Если нет – ничего страшного, не переживайте по этому поводу.

# Нужен ли дизайнеру талант

Пожалуй, самый распространённый миф о дизайне – мнение, что в данной сфере не обойтись без некоего врождённого дара. Якобы небольшая часть людей обладает талантом, в то время как все остальные – нет. Это утверждение очень далеко от истины, хотя в нём и есть частичка правды. Действительно, все люди разные, обладают разными способностями и больше предрасположены к разным видам деятельности, но это никак не мешает любому человеку стать профессионалом в области дизайна.

Поверьте, если вы научились читать и считать, при должном упорстве и достаточном количестве времени вы сможете достигнуть довольно высокого уровня и в дизайне.

Дизайн – это создание чего-либо людьми и для людей, а значит, каждый человек по умолчанию является дизайнером и имеет всё необходимое для развития в данной сфере. Каждый раз, когда вы обустроиваете своё рабочее место или делаете перестановку в квартире, вы занимаетесь дизайном. Всё, что от вас требуется, – желание развивать и совершенствовать эту способность, и никакой талант тут ни при чём.

# **Нужно ли дизайнеру специальное оборудование**

Иногда дизайнеры используют в своей работе различные специализированные девайсы, например графические планшеты или мониторы с улучшенной цветопередачей. Подобные устройства, конечно же, могут сделать работу более комфортной и быстрой, но не являются абсолютной необходимостью. Начинать заниматься дизайном можно, имея обычный компьютер, клавиатуру и мышь. Подойдёт также и домашний ноутбук.

Некоторые программы, например редакторы видео или 3D, требуют высокой производительности и памяти, но даже с ними в большинстве случаев не возникает проблем на начальной стадии обучения.

То же самое касается операционной системы: часто дизайнеры предпочитают работать на MacOS, но ничто не мешает на старте использовать и Windows. Некоторые программы запустить на РС не получится, но практически у них у всех есть альтернативы.

Таким образом, можно подытожить: отсутствие специального оборудования не препятствие для обучения дизайну. На старте используйте то, что есть, а докупать или обновлять свои устройства можно по мере возникновения такой необходимости.

# **Глава 3. Быстрый старт**



# **Лучшее время, чтобы начать заниматься дизайном**

Когда мы хотим заняться чем-то, требующим значительных временных и эмоциональных затрат, например изучением дизайна, мы задаёмся вопросом: а стоит ли начинать это дело именно сейчас? Возможно, сегодня не самый подходящий момент? Не лучше ли отложить это занятие на день, неделю, месяц, год?

Подобные вопросы абсолютно нормальны и закономерны, но по факту под ними скрываются наши страхи, сомнения и опасения. Наша психика не хочет выходить за рамки стабильности и под видом размышлений саботирует попытки к саморазвитию.

Через год вы будете сожалеть, что не начали сегодня. Если вы действительно хотите стать профессиональным дизайнером – начинать нужно прямо сейчас. Внутренний голос станет шептать вам, что стартовать лучше с понедельника, с начала месяца или с Нового года. Не верьте ему, иначе вы рискуете так никогда и не начать. Идеальный момент всё равно никогда не наступит. Всегда найдутся барьеры, сложности и мешающие обстоятельства.

Будьте уверены: если в данный момент у вас есть возможность читать эту книгу, вы можете начинать заниматься дизайном.

# Первый шаг

Что ж, как вы уже знаете из предыдущего раздела, лучшее время, чтобы начать, – прямо сейчас. Но каким должен быть первый шаг?

На самом деле это не имеет особого значения. С чего бы вы ни начали – это будет правильное решение. Даже если вы станете двигаться в неверном направлении, очень скоро вы это поймёте. Негативный опыт – тоже опыт, и он приближает вас к цели точно так же, как и позитивный.

Первый шаг не должен быть слишком сложным и требовать от вас непомерных усилий. Начните с чего-то крайне простого. Например, скачайте и установите себе на компьютер Adobe Photoshop, нарисуйте эскиз логотипа вымышленной компании или составьте список страниц будущего сайта. Каким бы ни был ваш первый шаг, он приблизит вас к цели.

**ВАЖНО!**

**СДЕЛАЙТЕ ПЕРВЫЙ ШАГ ПРЯМО СЕЙЧАС. НЕ ОТКЛАДЫВАЙТЕ ДАЖЕ НА 5 МИНУТ.**

**ПУСТЬ ЭТО БУДЕТ ОЧЕНЬ МАЛЕНЬКИЙ ШАГ, НО ОН ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖЕН БЫТЬ СДЕЛАН.**



## Следующий шаг

Итак, вы сделали свой первый шаг, поздравляю! (Если нет – немедленно отложите книгу и сделайте его.) Теперь возникает вопрос: а что дальше? Что делать теперь?

Думаю, вы уже и так знаете ответ. Второй, третий, десятый или миллионный шаг ничем не отличается от первого. Просто возьмите – и сделайте то, что вам кажется лучшим вариантом. Пусть отсутствие знаний и опыта не будет для вас препятствием. Дизайнеры почти всегда работают в условиях недостатка информации, и важно научиться действовать, несмотря на неопределённость.

Чем больше ошибок вы совершите и осознаете, тем большему вы научитесь.

Перед вами стоит задача, которую вы никогда раньше не решали? Отлично! Поищите решение в интернете или просто сделайте так, как можете. В начале вашего творческого пути делать много важнее, чем делать хорошо. Принимайте решения быстро, ошибайтесь и исправляйте ошибки. И однажды вы поймёте, что каким-то волшебным образом количество перешло в качество.

# Дизайнерский инструментарий

Каким бы видом дизайна вы ни занимались, вам потребуются специальные инструменты. Чаще всего это различные программы, графические редакторы или конструкторы. В профессиональной среде часто можно наткнуться на холивары вроде «что лучше: Figma или Sketch; CorelDRAW или Adobe Illustrator» и т. д. Естественно, весомые доводы всегда есть в пользу как одного, так и другого варианта. Как новичку понять, какой инструмент выбрать?

И снова я посоветую вам не воспринимать этот вопрос слишком серьёзно. Инструменты – всего лишь средство, помогающее дизайнеру делать его работу. Если художник пишет шедевр, важно ли, какие краски он использовал? Разумеется, нет. То же самое относится и к дизайнерам. Вы можете взять первый попавшийся редактор и начать творить в нём.

Важно также понимать, что в разных компаниях и на разных проектах существуют свои требования, а значит, в перспективе вам наверняка придётся осваивать новые инструменты. Начинайте с любого, а затем переходите к использованию альтернатив. Чем более широкий набор в вашем арсенале, тем большему количеству работодателей вы интересны.

Старайтесь не привязываться ни к одной из программ

слишком сильно. Всегда существует вероятность, что ваш любимый софт перестанет поддерживаться, морально устареет или будет вытеснен конкурентами. Так, например, произошло с Photoshop, когда появились Figma и Sketch. Эти новые редакторы буквально за пару лет практически полностью обошли гиганта от Adobe на рынке UX/UI- и веб-дизайна. Не исключено, что однажды и теперешние лидеры окажутся на задворках истории, поэтому дизайнерам необходимо не только уметь работать в своей любимой программе, но также держать руку на пульсе и следить за актуальными требованиями в индустрии.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.