

КАК СТАТЬ ДИЗАЙНЕРОМ В ИТ: ПУТЬ К ПРОФЕССИИ

Н.О. Майгур¹, К.Е. Роцин¹, Н.В. Бурдюг¹, Т.В. Шевченко¹

¹ФГБОУ ВО «Воронежский государственный лесотехнический университет имени Г.Ф. Морозова»

Аннотация. В данной работе рассматривается проблема недооценки роли дизайнера в компаниях ИТ-сферы и необходимость изменения подхода к их работе для успешного развития продукта. Статья указывает на необходимость изменения подхода компаний к дизайнерам и внедрения профессиональных стандартов работы с дизайнерами, чтобы обеспечить успешное взаимодействие и включить дизайн в стратегическое планирование продукта.

Ключевые слова: веб-дизайн, UI/UX-Интерфейсы, графический дизайн, Photoshop, Figma, дизайн тренды.

HOW TO BECOME A DESIGNER IN IT: THE PATH TO THE PROFESSION

N.O. Maygur¹, K.E. Roshchin¹, N.V. Burdyug¹, T.V. Shevchenko¹

¹Voronezh State University of Forestry and Technologies named after G.F. Morozov

Abstract. This paper examines the problem of underestimating the role of a designer in IT companies and the need to change the approach to their work for the successful development of products. The article points to the need to change the approach of companies to designers and the introduction of professional standards for working with designers in order to ensure successful interaction and include design in strategic product planning.

Keywords: web design, UI/UX Interfaces, graphic design, Photoshop, Figma, design trends.

Для успешной работы в ИТ-сфере компаниям необходимо лучше понимать и ценить роль дизайнера, чтобы обеспечить эффективную разработку продукта с учетом потребностей и предпочтений пользователей.

Дизайнеры опираются на исследование привычек, культурных предпочтений и стремлений людей при принятии своих решений. Кроме того, они сопровождают продукт при его появлении на рынке, помогая собирать обратную связь о повышении качества жизни и делая выводы о дальнейшем развитии.

Дизайнер - это социальный участник, борющийся за качество через опыт клиентов. Именно дизайнер помогает инженерам собирать культурный контекст, реальную потребительскую среду, в которой живут пользователи, выявлять текущий опыт людей, идентифицировать преграды и предлагать наилучшие решения, учитывая окружение клиентов.

Дизайнеру помогают программисты найти гармонию между целями бизнеса и техническими ограничениями на пути к созданию идеального продукта, который улучшит качество жизни людей.

Дизайнер направлен на улучшение качества жизни, в то время как программисты ориентированы на техническое совершенство. Совместная работа дизайнера с программистами позволяет поддерживать связь с реальностью потребителя и разрабатывать цельные решения, учитывая контекст жизни и потребности пользователей. Для этого дизайнеры работают над идеальной моделью (прототипом) продукта, способной улучшить жизнь пользователей, в то время как инженеры углубляются в аспекты технологий и стремятся к техническим инновациям.

Каждый бизнес при создании продукта преследует определенные цели, часто связанные с прибылью. В то же время у пользователей также есть свои цели, которые они стремятся достичь с помощью продукта. Успешным продуктом можно считать тот, который способствует достижению целей как пользователей, так и бизнеса.

Отсутствие баланса может привести к нежелательным последствиям: если одна сторона достигает своих целей, а другая нет, продукт становится невыгодным и рискует уйти с рынка.

Благодаря сбалансированному подходу дизайнеры помогают создавать продукты, которые тщательно продуманы и ориентированы на потребности конечного пользователя, будь то веб-приложения, сайты, мобильные приложения или другие системы.

Профессия дизайнера включает в себя работу над концепциями (прототипы, экспериментальные образцы, чертежи и схемы) и разработку решений, таких как веб-сайты, мобильные и веб-приложения, приложения для умных часов и другие программные продукты.

Дизайн также направлен на изучение жизни людей, находясь в поиске открытий и вдохновений, привлекает борьба за сбалансированные решения и сбор обратной связи относительно улучшения качества жизни клиентов.

Одним из основных преимуществ профессии дизайнера является визуально-эстетическая и творческая сторона работы, оказывающая наибольшее влияние на первое впечатление и создающая уникальный стиль.

Основные направления дизайна в диджитал: графдизайн, веб-дизайн, ux-дизайн, дизайн интерфейсов и бренд-дизайн.

Графический проектирование — про выразительную зрительную культуру и красоту: цвет, форма, образы, иконки, тенюшки, линии, текстуры, логотипы, цвета. Графдизайнер подсобляет унаследовать неповторимой привлекательную зрительную культуру, которая действует на впечатление, он создает настроение, а для этого базируется на ценности бренда. вследствие зрительных образов сходу считывается какой бренд перед нами: озорной или деловой, нежный или заряженный.

Дизайн — про выразительную подачу и порядок информации, про то, как должен казаться и делать сайт: о расположении необходимых для юзера материалов, о внешнем облике, о функциональности меню и кнопок, об удобном доступе к сайту со массы экранов многообразных размеров. Веб-дизайн интерфейса — про архитектуру комфортных, многофункциональных и обдуманых систем. очутившись в подобной системе юзеры просто разбираются и приобретают желаемое за минимум усилий.

UX-дизайн — про исследование и моделирование технологии взаимодействия юзера с порядком с целью извлечения желаемого. UX-дизайнер помогает образовать численный продукт, который отвечает ожиданиям юзера.

Бренд-дизайн — про создание целого и вида бренда с уникальными свойствами, неповторимым вкусом. Бренд-дизайнер помогает достигнуть единичной исполнения зрительной и вербальной коммуникации, а вдобавок вогнать ее в согласовании с действием продукта. При таком раскладе у клиентов появляется ассоциация и отношение с брендом, который они всегда испытывают в массе (по виду, на слух, по делам) посреди прочих и пожелают обратиться вновь.

Умение рисовать – это только один из навыков. Важные факторы также включают "эмпатию к людям", "стремление улучшить жизнь пользователей" и "трудолюбие", они имеют значительное влияние на успех в дизайне.

Дизайнер изучает реальность, выявляет препятствия в жизни людей и стремится их преодолеть. Моя практика показывает, что шансы стать успешным дизайнером у тех, кто просто рисует, равны шансам у многих других.

Я встречал четыре точки захода в дизайн, сопряженных со сложившимися увлечениями: программирование, моделирование, исследования, коммуникация:

Инженерный-конструкторский умение (программирование) поможет лучше и скорее собрать функциональный прототип;

Умение моделирования (дизайн) поможет собрать образец человечнее (даже без программирования возможно унаследовать рабочий вариант) и обыграть чрезмерно "железные" и не приветливые для глаз, рук и ушей аналоги инженеров;

Общественный и исследовательский умение (исследования) поможет вернее осмыслить реальную нужда и точнее рекомендовать решение;

Умение общения и налаживания контактов (коммуникация) поможет использовать связи и вдуматься в перспективу;

Опытному IT-дизайнеру необходимы все эти навыки для создания качественного решения. Например, для некоторых игроков некоторые варианты пользовательского интерфейса могут казаться плохими, тогда как другие не замечают этого. Однако опытный дизайнер, обладающий знаниями в области психологии восприятия, анализа, интервью и исследований, сможет понять суть проблемы.

Мой путь начался с веб-разработки, но затем я переквалифицировалась в дизайнера. В начале я сама занималась программированием веб-сайтов на HTML/CSS, JavaScript и PHP, в то время как дизайны поступали готовыми в формате Photoshop.

Особенно меня привлекал творческий процесс создания сайтов. Я экспериментировала с версткой и CSS, чтобы улучшить внешний вид сайтов для клиентов, а затем решила начать редактировать макеты непосредственно в Photoshop.

Постепенно я совершенствовал свои навыки как в дизайне, так и в разработке, и для меня уже не было деления на программирование или дизайн — это стало частью моей работы.

Однако я хорошо знаком с чувством выбора между дизайном и программированием, поэтому вот некоторые аргументы за и против каждой из этих областей.

Зачем программировать не обязательно: тут в первую очередь слово о умении и высококлассном степени обладания опытом программирования.

Если кратко, если вы будете вескую долю периода обучаться программированию, то вы активизируете меньше периода акцентировать на исследования и творческие эксперименты. То есть может опуститься свойство ваших ответов как на степени верности заключения проблемы, так и на уровне выразительности.

Зачем стоит учить программирование: тут в первую очередь речь о базисном соображении и периодических тренировках.

Улучшение умений программирования сделает вас смелее в решениях, поможет вернее осознать действительность программистов, а когда вернее разбираешься в том, с чем функционируешь – вернее можешь обнаружить мысль и зажечь соучастников команды на воплощение вариантов.

Для успешной работы дизайнера необходимо умение: внимательно наблюдать за клиентами, анализировать культурный контекст и выявлять препятствия; проводить исследования и интервью для выявления потребностей и мотиваций пользователей; разрабатывать дизайн-концепции; проводить эксперименты и проверять гипотезы; и в тесном взаимодействии с разработчиками команды претворять в жизнь созданное решение.

Графические дизайнеры получают от 40 тысяч рублей. Их работа включает создание дизайна промо-материалов, оформление выставок, дизайн упаковки и разработку рекламных материалов.

Зарплата веб-дизайнеров колеблется в диапазоне от 50 до 150 тыс. рублей. Чем сильнее бренд компании в сфере разработки веб-сайтов, тем выше заработная плата. Веб-дизайнеры в таких компаниях, называемых веб-студиями, сталкиваются с высоким объемом работы по созданию и поддержке сайтов.

Специалисты по дизайну интерфейсов и UX могут зарабатывать от 150 до 200 тысяч рублей. Для этого им приходится проводить исследования пользователей продуктов, выезжать на место, вести интервью, проводить анализ конкурентов и создавать удобные для использования продукты, которые превосходят конкурентов. Обычно они работают в крупных ИТ-компаниях.

В сфере продукт дизайна специалисты зарабатывают от 150 тыс рублей. Они ориентированы на исследования пользователей, аналитику продуктов, развитие бизнес-процессов и дизайн интерфейсов, работая в компаниях, занимающихся разработкой собственных ИТ-продуктов.

Если ваша цель - графический дизайн и разработка бренда, важно освоить Photoshop и Figma. Но не стоит забывать, что в дизайне кроме инструментов важен ваш творческий потенциал. Поэтому не стоит бояться программного обеспечения.

Лучшие программы сейчас доступны бесплатно, например отличный Figma. Для UI и UX-дизайна можно использовать как бесплатные, так и платные программы, такие как Figma, Principle и ProtoPie. Также полезны Photoshop и

Illustrator для графического и бренд-дизайна, а для иллюстраций - Procreate. Можно также найти бесплатные альтернативы.

Хотите попасть в IT компанию? Изучите материалы, подготовьтесь онлайн, возьмите тестовое задание в компании, выполните как проект на курсе по дизайну. Так вы продемонстрируете свои навыки и вызовете восхищение при защите проекта.

Работа дизайнера в IT - захватывающая профессия, объединяющая творчество, технологии и удовлетворение пользователей. Тут важно активное проведение исследований, анализ данных, предложение решений. Цель - привлечь аудиторию к бренду. Работы разнообразны: от коммуникаций в маркетинге до дизайна интерфейсов.

Будет много нового, увлекательного, непростой и творческий путь, требующий постоянного обучения, изучения смежных областей, глубокого анализа данных, психологии и программирования. Но как итог - это захватывающее приключение.

Список литературы

1. Заева-Бурдонская, Е. А. Мультимедиа-дизайнер как направление подготовки дизайнера среды / Е. А. Заева-Бурдонская // Компьютер и визуальная культура дизайна в контексте эстетических, онтологических, аксиологических проблем и проектных технологий (Цифровая революция-2017) : Сборник трудов Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 17 марта 2017 года. – Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2017. – С. 248-250. – EDN YMMXDF.

2. О дизайнерах и колледже сегодня говорят Профессионалы сообщества дизайнеров и выпускники колледжа // Профессиональное образование. Столица. – 2010. – № 3. – С. 25а-30. – EDN LFUHWТ.

3. Еремина, Н. А. Проблемы формирования коммуникативных навыков сетевого взаимодействия в системе компетентностного обучения дизайнера одежды / Н. А. Еремина // Национальная Ассоциация Ученых. – 2015. – № 7-1(12). – С. 15-18. – EDN XXEDRJ.

4. Cultural code as a basis for the continuity of the development of creative competencies of students-designers in bachelor's and master's degree programs / K. Ivshin, T. Rusakova, E. Ponomarev [et al.] // 12th International Conference of Education, Research and Innovation ICERI 2019 Proceedings, Valencia, 11–13 ноября

2019 года. – Valencia: IATED Academy, 2019. – P. 10832-10840. – DOI 10.21125/ic-eri.2019.2663. – EDN HLWHRQ.

5. Чубур К.А., Струков И.И., Евдокимова С.А., Белокуров В.П., Платонов А.Д., Черкасов О.Н., Зольников К.В. Разработка математических моделей физических процессов в разнородной многослойной структуре при радиационном воздействии // Моделирование систем и процессов. – 2022. – Т. 15, № 1. – С. 125-133.

6. Чубур К.А., Струков И.И., Евдокимова С.А., Волков В.С., Платонов А.Д., Черкасов О.Н., Чевычелов Ю.А. Математическая модель поглощения энергии излучения многослойной структурой и решение сеточным методом // Моделирование систем и процессов. – 2022. – Т. 15, № 1. – С. 133-140.

7. Сазонова С.А., Николенко С.Д., Володкин Д.А. Процесс мониторинга технического состояния перекрытий и балок каркасного здания // Моделирование систем и процессов. – 2022. – Т. 15, № 2. – С. 54-67.

8. Полуэктов А.В., Макаренко Ф.В., Ягодкин А.С. Использование сторонних библиотек при написании программ для обработки статистических данных // Моделирование систем и процессов. – 2022. – Т. 15, № 2. – С. 33-41.

References

1. Zaeva-Burdonskaya, E. A. Multimedia designer as a direction in training an environmental designer / E. A. Zaeva-Burdonskaya // Computer and visual culture of design in the context of aesthetic, ontological, axiological problems and design technologies (Digital Revolution-2017) : Collection of proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference, Moscow, March 17, 2017. – Moscow: Moscow State Academy of Arts and Industry named after. S.G. Stroganova, 2017. – P. 248-250. – EDN YMMXDF.

2. Professionals in the design community and college graduates are talking about designers and college today // Professional education. Capital. – 2010. – No. 3. – P. 25a-30. – EDN LFUHWT.

3. Eremina, N. A. Problems of developing communication skills of network interaction in the system of competency-based training for clothing designers / N. A. Eremina // National Association of Scientists. – 2015. – No. 7-1(12). – pp. 15-18. – EDN XXEDRJ.

4. Cultural code as a basis for the continuity of the development of creative competencies of student-designers in bachelor's and master's degree programs / K. Ivshin, T. Rusakova, E. Ponomarev [et al.] // 12th International Conference of

Education , Research and Innovation ICERI 2019 Proceedings, Valencia, November 11–13, 2019. – Valencia: IATED Academy, 2019. – P. 10832-10840. – DOI 10.21125/iceri.2019.2663. – EDN HLWHRQ.

5. Chubur K.A., Strukov I.I., Evdokimova S.A., Belokurov V.P., Platonov A.D., Cherkasov O.N., Zolnikov K.V. Development of mathematical models of physical processes in a heterogeneous multilayer structure under radiation exposure // Modeling of systems and processes. – 2022. – T. 15, No. 1. – P. 125-133.

6. Chubur K.A., Strukov I.I., Evdokimova S.A., Volkov V.S., Platonov A.D., Cherkasov O.N., Chevychelov Yu.A. Mathematical model of absorption of radiation energy by a multilayer structure and solution using the grid method // Modeling of systems and processes. – 2022. – T. 15, No. 1. – P. 133-140.

7. Sazonova S.A., Nikolenko S.D., Volodkin D.A. The process of monitoring the technical condition of floors and beams of a frame building // Modeling of systems and processes. – 2022. – T. 15, No. 2. – P. 54-67.

8. Poluektov A.V., Makarenko F.V., Yagodkin A.S. The use of third-party libraries when writing programs for processing statistical data // Modeling of systems and processes. - 2022. – Vol. 15, No. 2. – pp. 33-41.