

# СОСТАВ ОБОРУДОВАНИЯ НА РАБОЧЕМ МЕСТЕ (АРМ) ДИЗАЙНЕРА

Банникова Татьяна  
Группа: ДКД-205

# Содержание

1. ВВЕДЕНИЕ



2. ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ

3. ЗАДАЧИ ВОЗЛАГАЕМЫЕ НА ДИЗАЙНЕРА

4. ВОЗМОЖНЫЕ МЕСТА АВТОМАТИЗАЦИИ

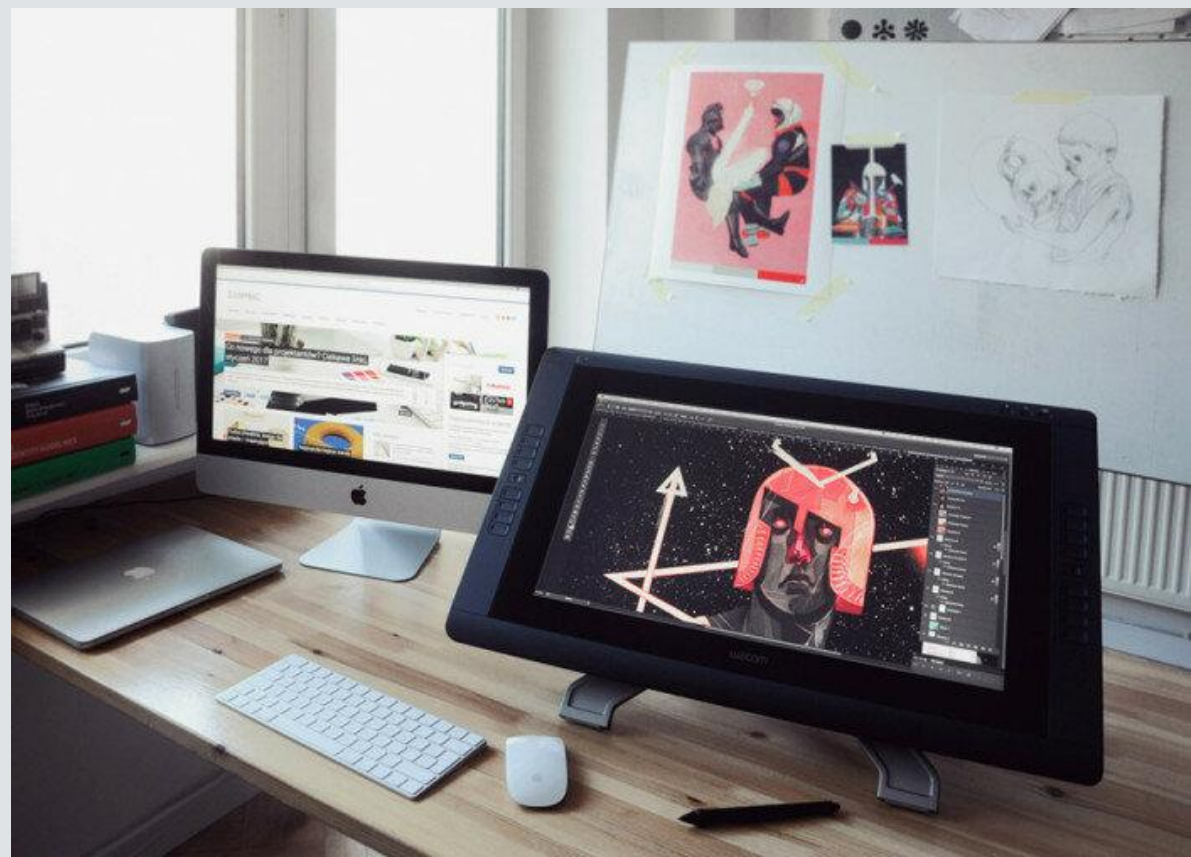
5. Использование современных компьютерных технологий

6. Информация о программах

7. Заключение

# ВВЕДЕНИЕ

Автоматизированное рабочее место дизайнера – это не просто удобная среда для выполнения профессиональной деятельности сотрудником, это высокопроизводительное рабочее место, которое позволяет увеличить доходность, качество и спрос на предоставляемую дизайнером деятельность.



# ПОСТАНОВКА ЗАДАЧ

Все начинается с белого листа бумаги. Допустим, у вас есть задача, например, сделать интерфейс новой почты будущего или сделать браузер будущего. Я в последнее время работал над браузером, поэтому меня большинство примеров про браузер будут.

Дизайн — это очень простой процесс, который состоит из нескольких шагов.

Разработать комплекс периферийных устройств и программного обеспечения для автоматизированного рабочего места дизайнера.

# ЗАДАЧИ ВОЗЛАГАЕМЫЕ НА ДИЗАЙНЕРА

Работа дизайнера не так проста, как может показаться на первый взгляд.

В начале работы над проектом, дизайнер получает подробное задание от заказчика или же разрабатывает его совместно с заказчиком.

Затем дизайнер должен изучить подробно предметную область проекта, прежде чем приступать к его разработке.. После всех этих действий дизайнер начинает создание проекта, в который могут входить тысячи объектов. После завершения создания проекта,

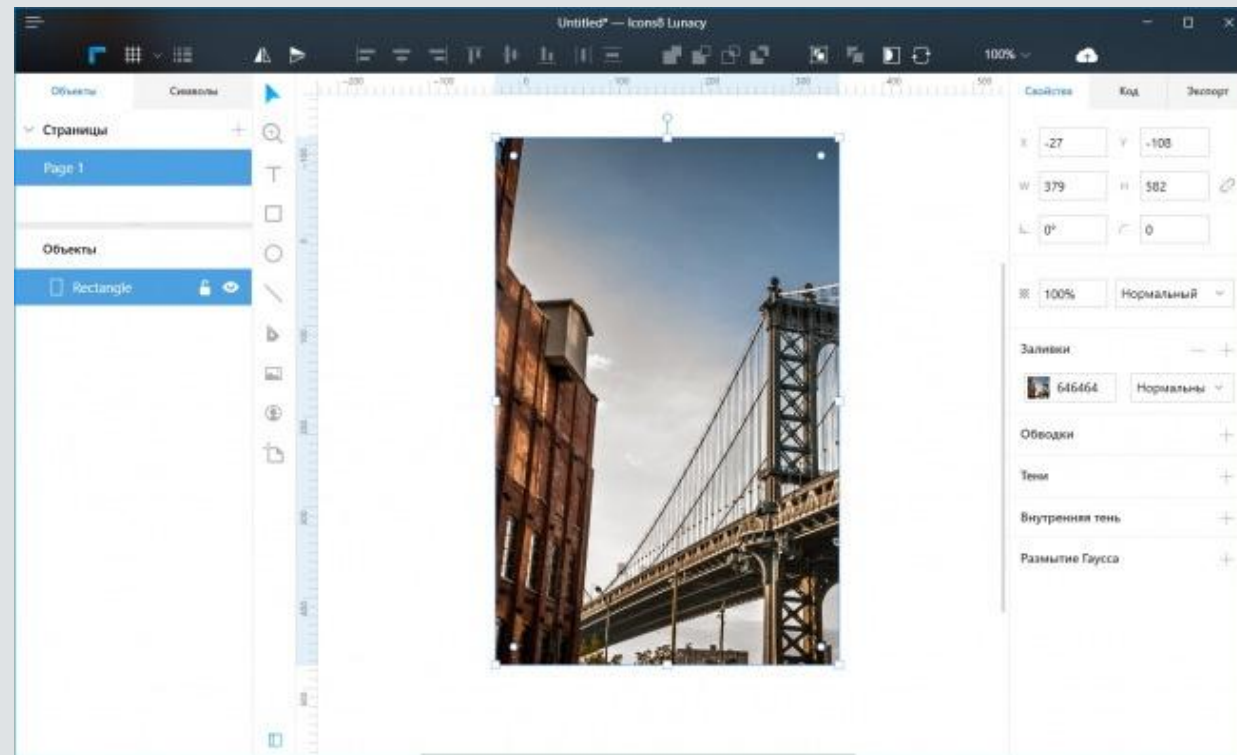


# ВОЗМОЖНЫЕ МЕСТА АВТОМАТИЗАЦИИ

Зачастую дизайнерские проекты насчитывают тысячи различных объектов объединённых воедино. Для таких титанических работ требуются невероятные силы. А если проект должен состоять из большего числа объектов, то тогда заказчик будет вынужден обратиться к команде дизайнеров в купе с их директором и другим персоналом, входящим в состав фирмы, предоставляющей дизайнерские услуги.

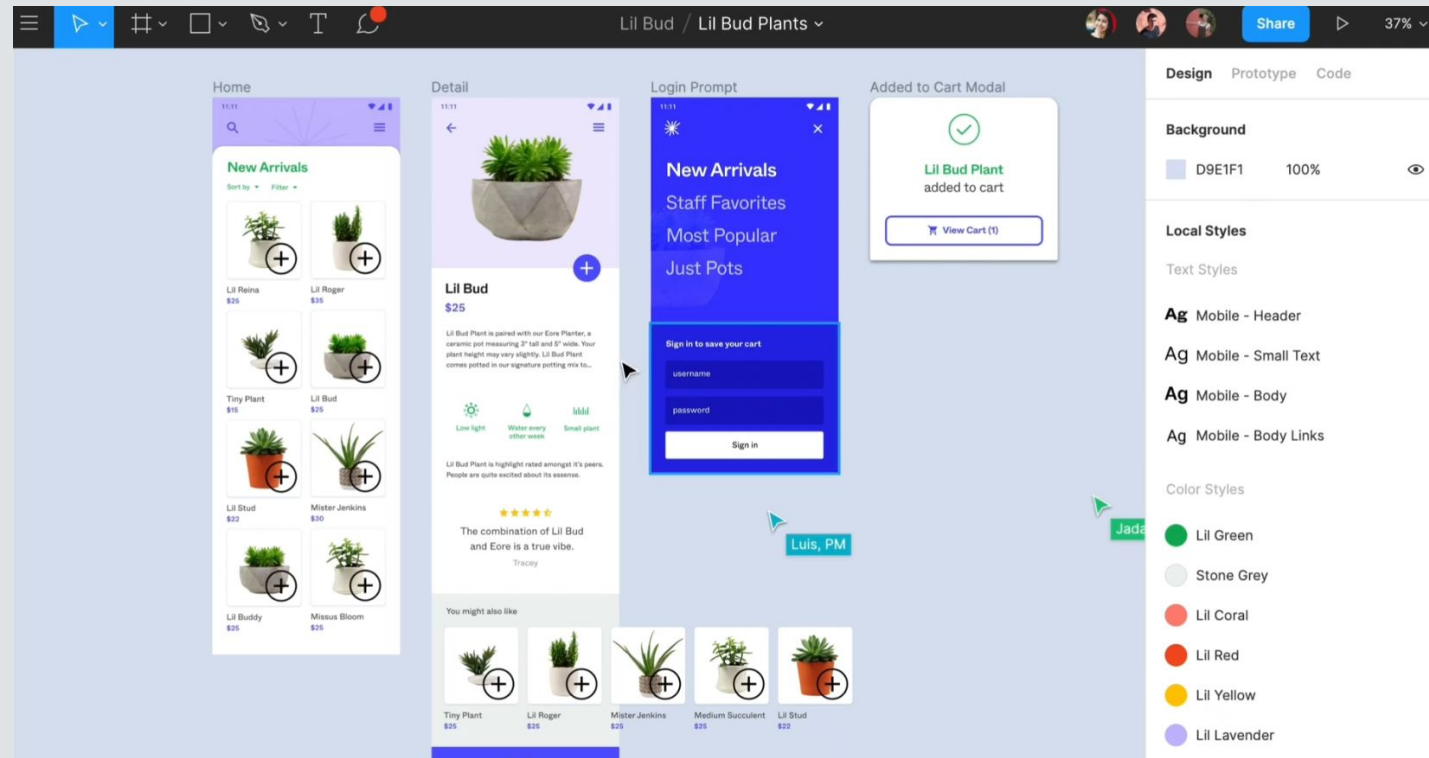
# Sketch

В Sketch есть все, что нужно для дизайна: направляющие, сетки, символы, трансформация изображений в перспективе (для предпросмотра дизайна на iOS), векторное редактирование, прототипирование, библиотеки, экспорт активов, клауд (чтобы делиться дизайнами и библиотеками) и даже экспорт кода. А еще к нему есть масса плагинов и ресурсов.



# Figma

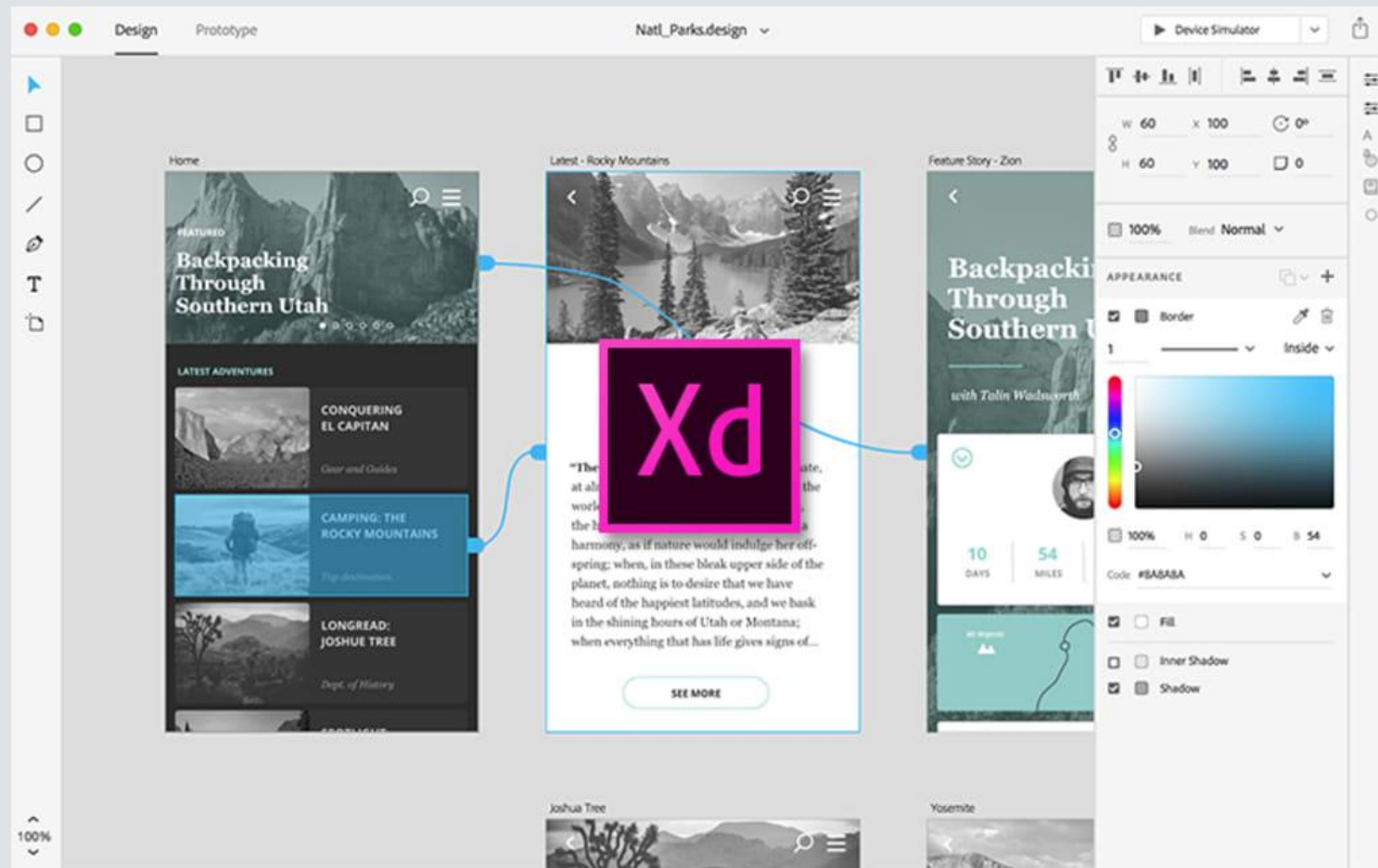
Это относительно новая программа для дизайна. Пожалуй, это самый главный конкурент Sketch — и он растет очень быстро. В Фигме есть все те же функции, что и в Sketch — плюс несколько дизайнеров могут работать над одним проектом одновременно.





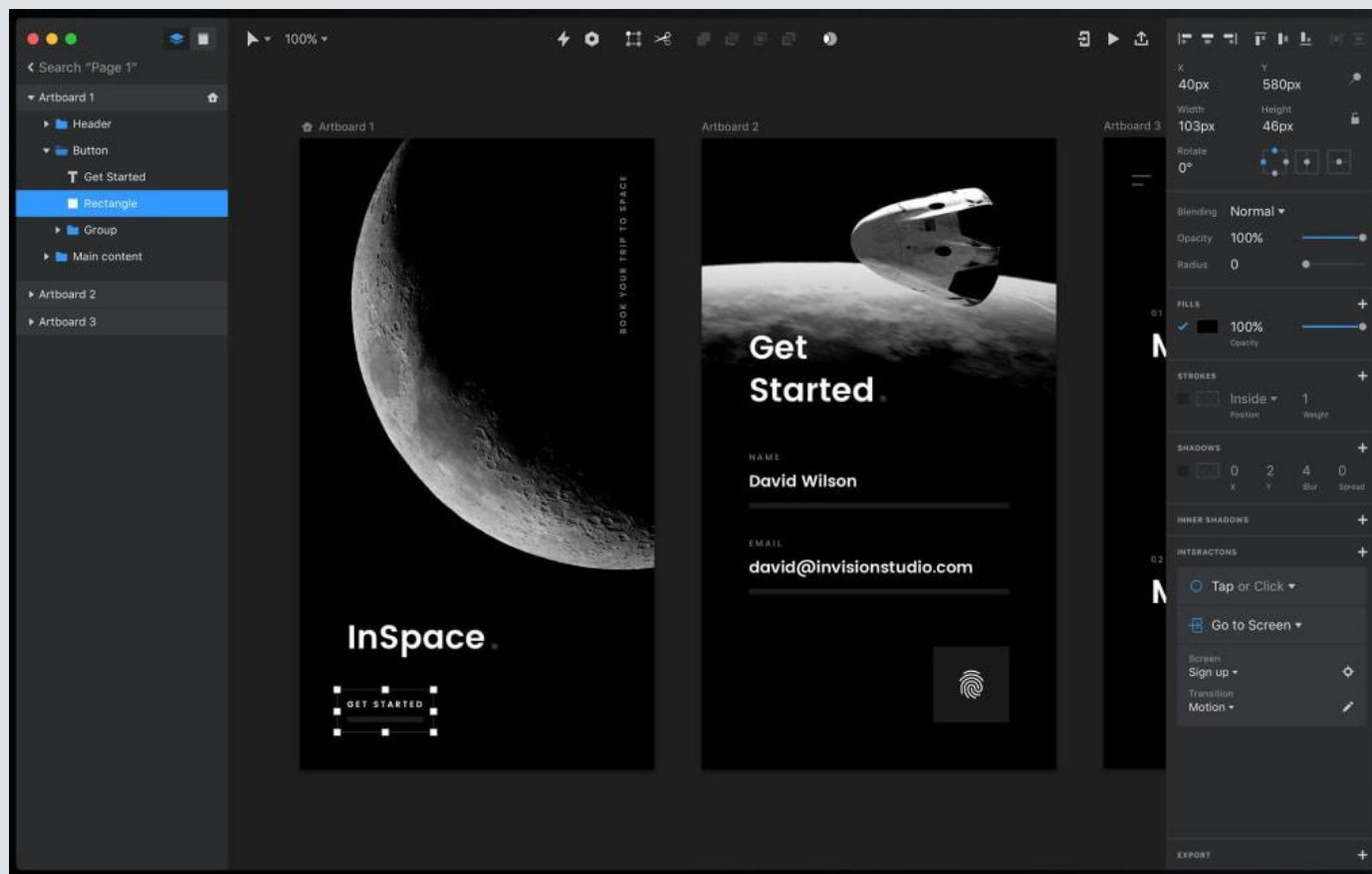
# Adobe XD

Это еще один сильный игрок в мире профессиональных приложений для дизайна. Мне кажется, он отлично подходит для UI дизайна, создания вайрфреймов и прототипирования — правда, в сравнении с Sketch или Figma ему не хватает нескольких продвинутых функций.



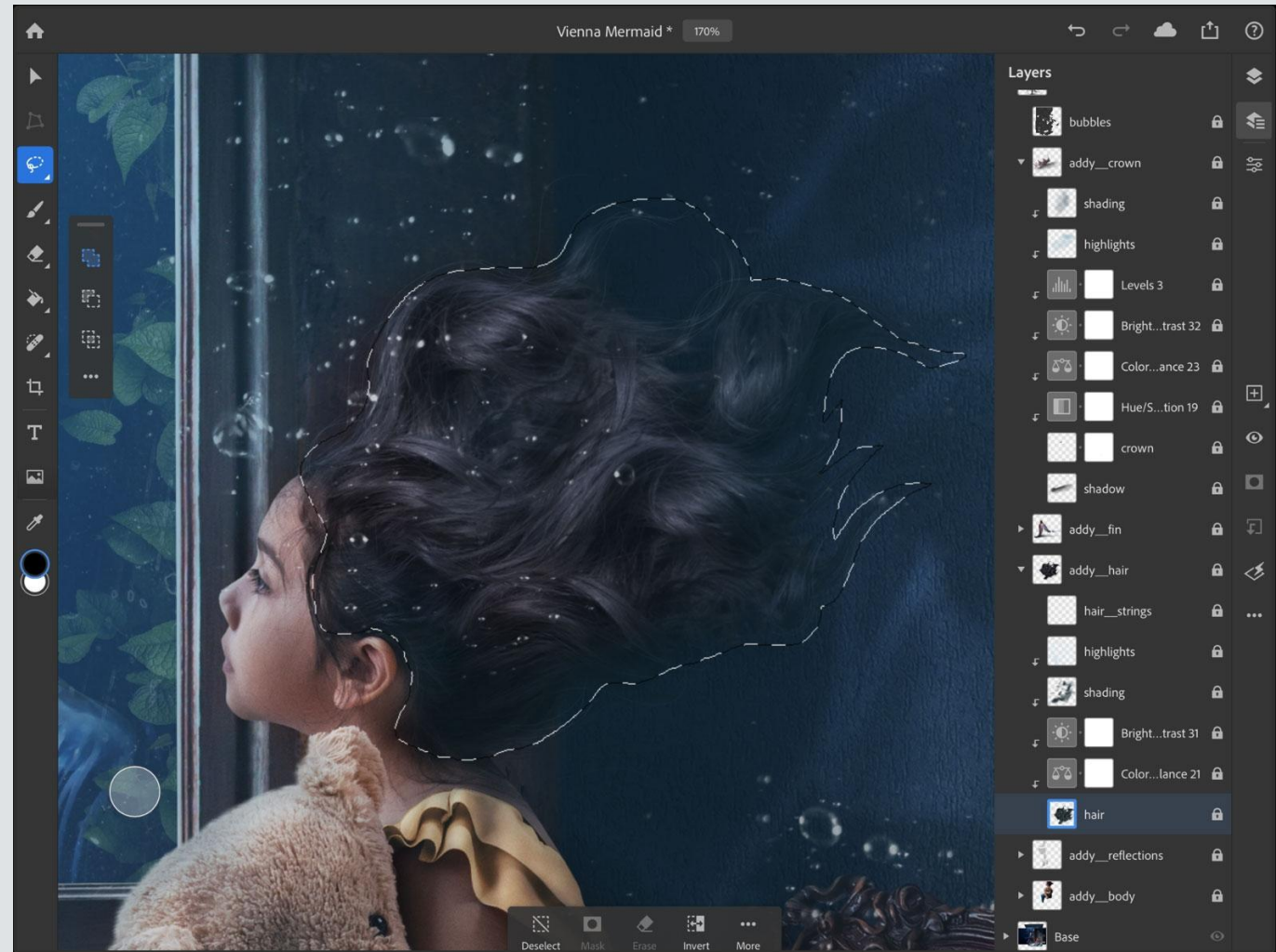
# InVision Studio

Мощный фул-стек инструмент для UX/UI дизайнера (здесь и дизайн интерфейсов и продвинутые анимации и интерактивности). Интерфейс — схож со Sketch и Figma, которые уже стали современным стандартом инструментов для дизайна.



# Adobe Photoshop

Фотошоп — очень популярная программа для дизайна сайтов, но он проигрывает битву со Sketch, Figma и другими инструментами. Если вы до сих пор пользуетесь Фотошопом — это нормально, но будьте готовы переехать в другой инструмент в ближайшем будущем.



# Заключение

Какую бы программу вы ни выбрали, помните, что главное — не инструменты, а теория и техники дизайна. Сделайте упор на развитие своих навыков дизайна, и параллельно осваивайте инструменты. Этого достаточно для начала.

СПАСИБО

ЗА

ВНИМАНИЕ