

ДИЗАЙН ПЕЧАТНОГО ИЗДАНИЯ “6/15”  
О ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОПЫТЕ ВЫПУСКНИКОВ  
КАФЕДРЫ ДИЗАЙНА СПбГУ

Виктория Лопина

руководители:

Васильева Е.В.  
Старцев К.Г.

кафедра Дизайна

СПбГУ’24

Разработка печатного издания, транслирующее профессиональные достижения выпускников и студентов кафедры

Отслеживание связи между студенческой жизнью и жизнью практикующих дизайнеров, проясняя переход от одного к другому

Структурирование и анализ профессиональных терминов

Создание ресурса, который смогут использовать студенты и преподаватели

Сравнительный анализ ответов разных людей на одни и те же вопросы, для создания общего портрета дизайнерского сообщества

Продвижение кафедры Дизайна

## задачи исследования:

Анализ развития журнальной графики  
в системе графического дизайна XX—XXI вв

Определение влияния периодических изданий  
на современную дизайн-графику

Анализ существующих концепций,  
графических решений и структур верстки

## задачи проекта:

Разработка концепции проекта

Проведение интервью среди  
выпускников кафедры

Поиск графического облика, структуры  
и формата издания

Структурирование информации и расшифровка  
профессиональной терминологии

Проведение интервью среди выпускников кафедры актуально для оценки их опыта, успехов, и профессионального развития после окончания обучения. Это помогает университету оценить эффективность программы обучения, а будущим студентам познакомиться с программой и понять, какой карьерный путь им следует ожидать.

кафедра  
дизайна СПбГУ

абитуриенты

студенты

преподаватели

выпускники  
кафедры

интересующиеся  
графическим  
дизайном

практикующие дизайнеры

## МОСТ

между выпускниками  
и студентами

история

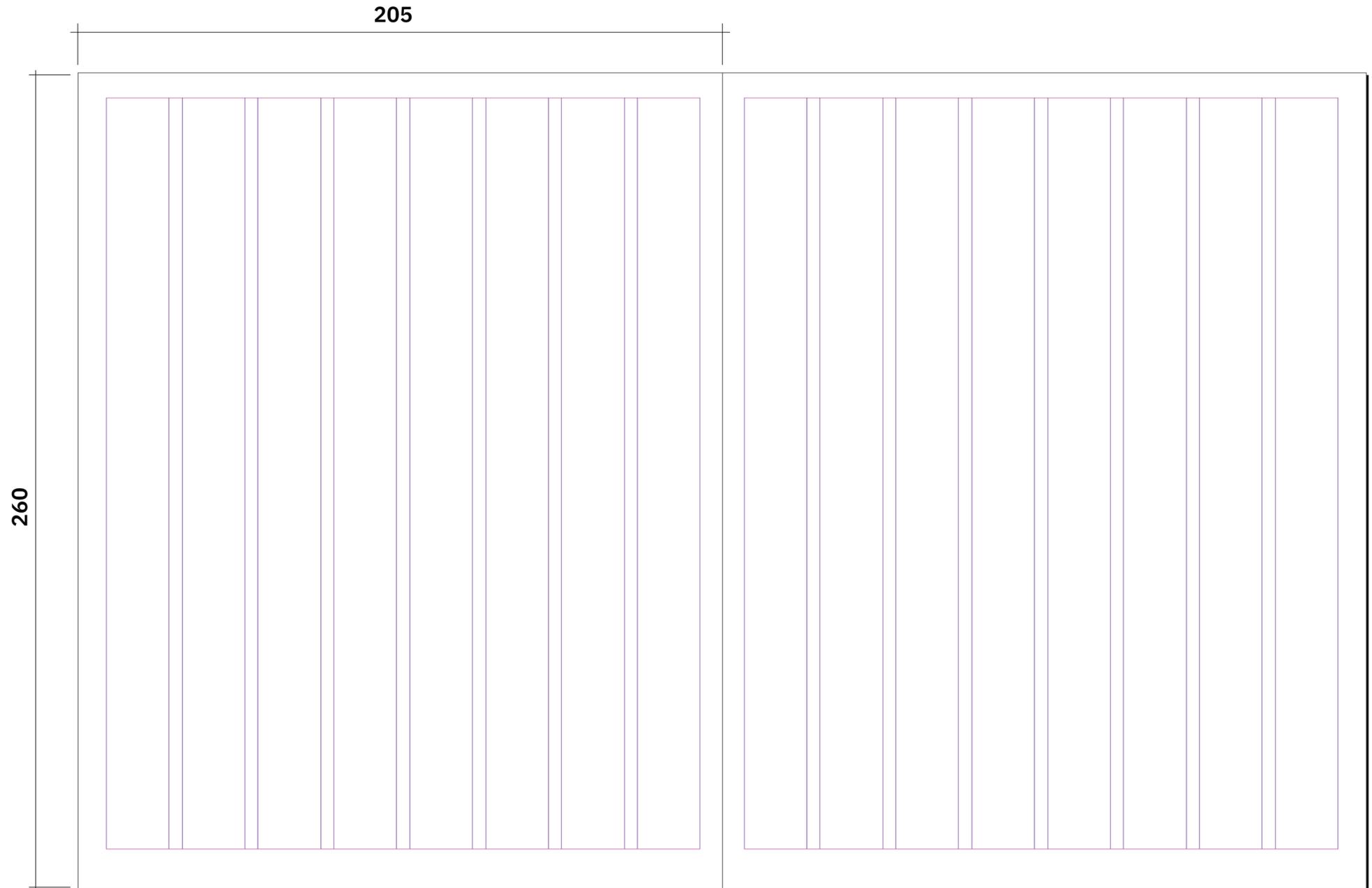
без начала  
без конца

издание можно читать  
с любого места

адаптивный дизайн,  
который можно дополнять

## 8-и частная модульная сетка

формат издания	205 x 260
полоса набора	188 x 239
корешковое поле	7
внешнее поле	9
верх	8
низ	13
средник	5



Wremena Regular

**IBM Plex Sans SemiBold**

IBM Plex Sans Regular

TT Marxiana Edu Antiqua

*TT Marxiana Edu Antiqua Italic*

год выпуска,  
имя автора

год выпуска  
**2016**

Зальцбург, Австрия  
**Диана СОЛКАЗЬЯН**

(1) лидер-абзац

Очень важно развивать *soft skills* — умение общаться в команде, правильно делегировать задачи, вежливо высказывать критику, не забывать про похвалу. На мой взгляд, это обеспечивает половину успеха для того, чтобы быть востребованным дизайнером.

фото



контакты

контакты:  
inst: @diana\_solkazyan  
behance: \_\_\_\_\_

(2) лидер-абзац

Я люблю кино, музыку, визуальное искусство, сейчас снова начала заниматься фортепиано и французским языком. Часто провожу время на природе и с друзьями, это помогает переключиться.

место работы

должность, место работы  
Lead Designer at E-Quadrat  
Science & Education

•2

профессия  
**interaction designer**

интервью рубрика

ЧЕМ ВЫ КОНКРЕТНО ЗАНИМАЕТЕСЬ В ДИЗАЙН ГРАФИКЕ И КАКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ НАХОДИТЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ И ВОСТРЕБОВАННЫМ СЕЙЧАС И ЧЕРЕЗ 5 ЛЕТ?

Живу и работаю в Зальцбурге, Австрия. Я работаю в консалтинговой компании в сфере высшего образования, занимаюсь брендингом, сайтами и визуализацией данных. После окончания университета мне больше всего было интересно разобраться в дизайне интерфейсов, поэтому я поработала в IT стартапе, и после этого уехала на учебу в Австрию по направлению **Human-Computer Interaction (HCI)**. В работе сейчас я занимаюсь разными задачами, и графическим дизайном в том числе.

приятно видеть, как твой дизайн живет в реальной жизни и как люди его воспринимают, как ты можешь повлиять на их жизнь.

+ РАССКАЖИТЕ О СВОЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ПРОЕКТЕ

В целом мне нравятся все проекты в процессе создания, а после того как они завершились, я стараюсь искать что-то новое для себя в новой области или с новым инструментом.

Конечно, сейчас важно уметь работать и с цифровыми продуктами, и с печатными, осваивать новые инструменты связанные с искусственным интеллектом. Многие компании внедряют AI в свои процессы, поэтому умение пользоваться разными инструментами - это большой плюс.

Из последнего, я получила большое удовольствие разрабатывая фирменный стиль и сайт для компании, в которой работаю. Также недавно я создавала сайт для знакомого дизайнера интерьеров, этот проект тоже запомнился, потому что был более творческий и свободный в плане приемов.

А направление лучше выбирать исходя из своих предпочтений и ценностей. Сложно получать удовольствие от процесса, если у вас разные ценности и взгляды с заказчиком.

За последнее время я поняла, что мне все больше нравится работать с людьми, помогать им, создавать что-то вместе. Возможно и дальше моя работа будет переплетена с дизайном, но точно не могу сказать) Хотя думаю, что что-то связанное с визуальными коммуникациями будет со мной всегда.

В любой сфере (мода, финансы, искусство, еда...) сейчас востребован дизайн. Также много вакансий появляется по направлению пользовательский опыт (UX). Для меня это интересно, потому что UX включает элементы психологии и аналитического мышления, но по сути в любом дизайн продукте (не только цифровом) нужно думать про пользовательский опыт - то, как человек будет взаимодействовать с вашим объектом, будет это открытка, сайт и оформление выставки.

Для меня важно делать дизайн, который будет понятен и приятен пользователю. Конечно, здорово создавать творческие проекты, которые могут оценить только дизайнеры и эксперты, но нельзя забывать про людей с другим бэкграундом. Плюс очень

•3

UX-дизайн (User Experience Design)  
это процесс создания удобного и приятного для пользователя взаимодействия с продуктом или сервисом.

UI-дизайн (User Interface Design)  
это процесс создания интерфейса между пользователем и программой, приложением или веб-сайтом.

HCI (Human-Computer Interaction)  
Целью HCI является изучение взаимодействия. Направление занимается вопросами о том, как совершенствование методов разработки, оценки и внедрения интерактивных компьютерных систем.

вопрос

расшифровка термина

основной текст (ответ)

колонцифра

Санкт-Петербургский  
государственный  
университет

2004–2024 /годы выпуска  
студентов

Интервью  
выпускников  
кафедры  
Дизайн

Очень важно развивать *soft skills* — умение общаться в команде, правильно делегировать задачи, вежливо высказывать критику, не забывать про похвалу. На мой взгляд, это обеспечивает половину успеха для того, чтобы быть востребованным дизайнером.

КОНТАКТЫ:  
inst: @diana\_solkazian  
behance: diana\_solkazian

ДОЛЖНОСТЬ, МЕСТО РАБОТЫ  
Lead Designer at E-Quadrat  
Science & Education



Я люблю кино, музыку, визуальное искусство, сейчас снова начала заниматься фортепиано и французским языком. Часто провожу время на природе и с друзьями, это помогает переключиться.

ЧЕМ ВЫ КОНКРЕТНО ЗАНИМАЕТЕСЬ В ДИЗАЙН-ГРАФИКЕ И КАКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ НАХОДИТЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ И ВОСТРЕБОВАННЫМ СЕЙЧАС И ЧЕРЕЗ 5 ЛЕТ?

Живу и работаю в Зальцбурге, Австрия. Я работаю в консалтинговой компании в сфере высшего образования, занимаюсь брендингом, сайтами и визуализацией данных. После окончания университета мне больше всего было интересно разобраться в дизайне интерфейсов, поэтому я поработала в IT стартапе, и после этого уехала на учебу в Австрию по направлению **Human-Computer Interaction (HCI)**. В работе сейчас я занимаюсь разными задачами, и графическим дизайном в том числе.

Конечно, сейчас важно уметь работать и с цифровыми продуктами, и с печатными, осваивать новые инструменты связанные с искусственным интеллектом. Многие компании внедряют AI в свои процессы, поэтому умение пользоваться разными инструментами - это большой плюс.

А направление лучше выбирать исходя из своих предпочтений и ценностей. Сложно получать удовольствие от процесса, если у вас разные ценности и взгляды с заказчиком.

В любой сфере (мода, финансы, искусство, еда...) сейчас востребован дизайн. Также много вакансий появляется по направлению пользовательский опыт (UX). Для меня это интересно, потому что UX включает элементы психологии и аналитического мышления, но по сути в любом дизайн продукте (не только цифровом) нужно думать про пользовательский опыт - то, как человек будет взаимодействовать с вашим объектом, будет это открытка, сайт и оформление выставки.

Для меня важно делать дизайн, который будет понятен и приятен пользователю. Конечно, здорово создавать творческие проекты, которые могут оценить только дизайнеры и эксперты, но нельзя забывать про людей с другим бэкграундом. Плюс очень

приятно видеть, как твой дизайн живет в реальной жизни и как люди его воспринимают, как ты можешь повлиять на их жизнь.

РАССКАЖИТЕ О СВОЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ПРОЕКТЕ

В целом мне нравятся все проекты в процессе создания, а после того как они завершились, я стараюсь искать что-то новое для себя в новой области или с новым инструментом.

Из последнего, я получила большое удовольствие разрабатывая фирменный стиль и сайт для компании, в которой работаю. Также недавно я создавала сайт для знакомого дизайнера интерьеров, этот проект тоже запомнился, потому что был более творческий и свободный в плане приемов.

За последнее время я поняла, что мне все больше нравится работать с людьми, помогать им, создавать что-то вместе. Возможно и дальше моя работа будет переплетена с дизайном, но точно не могу сказать. Хотя думаю, что что-то связанное с визуальными коммуникациями будет со мной всегда.

UX-дизайн (User Experience Design)  
это процесс создания удобного и приятного для пользователя взаимодействия с продуктом или сервисом.

UI-дизайн (User Interface Design)  
это процесс создания интерфейса между пользователем и компьютерной программой, приложением или веб-сайтом.

HCI (Human-Computer Interaction)  
Человеко-компьютерное взаимодействие. Направление, развивающееся в целях совершенствования методов разработки, оценки и внедрения интерактивных компьютерных систем.

+ СЧИТАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО НАЛИЧИЕ УНИВЕРСИТЕТСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОТКРЫЛО ВАМ БОЛЕЕ ШИРОКИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ?

Конечно, хотя бы потому, что я смогла поступить в университет в Зальцбурге или найти работу (здесь наличие документов о высшем образовании имеет значение).

+ КАК ВЫ СЕБЕ ПРЕДСТАВЛЯЛИ СВОЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА МОМЕНТ ПОСТУПЛЕНИЯ? ЧТО ВЫ ЗНАЛИ О ПРОГРАММЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»?

Я была на дне открытых дверей в 9 классе, там и познакомилась с программой «Графический дизайн». В целом с того времени индустрия поменялась, но тогда у меня было представление что это что-то связанное с рекламой. К счастью для себя я поняла, что сфер применения очень много и можно развиваться в области интересной тебе. Мне не очень нравился печатный дизайн и я быстро перешла в цифровой, моя выпускная работа на бакалавриате - мобильное приложение (хотя до печатного я дошла на магистратуре)). Тем не менее я вряд ли представляла, что буду заниматься в основном интерфейсами.

+ КАКИЕ ПРЕДМЕТЫ ИЗ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ, НА ВАШ ВЗГЛЯД, ОКАЗАЛИСЬ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫМИ? КАКИЕ БЫ ВЫ УБРАЛИ ИЗ ПРОГРАММЫ, А КАКИЕ СЛЕДУЕТ ВВЕСТИ?

Мне очень нравились лекции по современному искусству на магистратуре, живопись и проектирование. Очень полезными были занятия, где мы изучали *Illustrator*, *Indesign*, *After Effects*. Я бы добавила в программу изучение *Figma* и *no-code* платформ для создания сайтов, а также возможность стажировки в реальной компании в рамках обучения. Тогда у студентов будет возможность получить реальный опыт работы, а не заканчивать университет только с учебными проектами в портфолио.

•10

+ КУДА, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, СТОИТ ПОЙТИ УЧИТЬСЯ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ЭТОЙ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ?

Зависит от личных интересов студента. Если встает такой вопрос, то наверное никуда, пойти поработать. Лучше идти на учебу осмысленно. В целом учеба - это здорово, но лучше сразу стараться брать заказы или устроиться куда-то поработать, чтобы приобрести опыт.

+ КАК ВЫ ПРОВОДИТЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ? ОТКУДА ЧЕРПАЕТЕ ВДОХНОВЕНИЕ?

Я люблю кино, музыку, визуальное искусство, сейчас снова начала заниматься фортепиано и французским языком. Часто провожу время на природе и с друзьями, это помогает переключиться.

Вдохновляют люди, которые постоянно в движении, развиваются, учатся новому. Новая среда, путешествия тоже очень помогают посмотреть на вещи по-другому.

+ КАКИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ И ТВОРЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫ ДИЗАЙНЕРУ? КАК СТАТЬ ВОСТРЕБОВАННЫМ СПЕЦИАЛИСТОМ?

Человеческие — эмпатия, умение слышать собеседника, понять его. Открытость к новому, ответственность. Творческие - умение искать решение проблемы, желание пробовать тысячу раз пока не получится. Это основа, а всему остальному можно научиться при желании.



## ПРОГРАММЫ

Adobe:  
[Illustrator](#)  
[InDesign](#)  
[After Effects](#)

[Figma](#)  
[no-code](#)



ЧЕМ ВЫ КОНКРЕТНО ЗАНИМАЕТЕСЬ  
В ДИЗАЙН-ГРАФИКЕ И КАКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ  
НАХОДИТЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ  
И ВОСТРЕБОВАННЫМ СЕЙЧАС И ЧЕРЕЗ 5 ЛЕТ?

Живу я в городе Салерно, это в Италии. А работаю удаленно в «Яндексе». Буквально дизайн-графикой я вроде как не занимаюсь. Пару лет назад я немного сменила фокус и стала **UX/UI дизайнером**. Мне по душе то, что я делаю: мне безумно нравится сочетание логики и эстетики. Решать бизнес-задачи, общаться с большим количеством людей, тестировать свои решения — это очень интересно.

- 2 **IT** сейчас, конечно, чрезвычайно востребованное направление. Я с этим согласна и продолжаю тут работать. Но одновременно я очень понимаю людей, которые устают от **диджитал** и начинают писать маслом, например. Мне нравится думать, что можно сочетать и то и то.

•42

Коммуникабельность, самостоятельность. Умение обосновывать свои решения. Если коротко объяснить суть, то нужно не просто рисовать красивые картинки и подстраиваться под вкусы преподавателя, а брать ответственность за свои проекты и решения, понимать зачем, уметь обосновывать и договариваться.

Мне кажется, что все решает практика. Во время учебы нужно обязательно пройти стажировку (а лучше не одну). Да и работать во время учебы мне тоже кажется хорошей идеей.

•43

КОНТАКТЫ:  
vk: ya\_ceo

ДОЛЖНОСТЬ, МЕСТО РАБОТЫ  
UX/UI Designer at Yandex



**Диджитал (digital)**  
это сфера цифровых технологий для продвижения бизнеса. К ней относят приложения, сайты, рекламные кампании в интернете.

+ ОПИШИТЕ ЭВОЛЮЦИЮ ВАШИХ ВЗГЛЯДОВ НА ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН.

Если честно, то, поступая на графический дизайн, я не особо понимала, что меня ждёт. Поэтому в самом начале пути какого-то взгляда у меня совсем не было. Во время учебы в бакалавриате (*в бакалавриате я училась в Политехе*) у нас было много творческих пар: рисунок, живопись, скульптура, даже история искусств, что создавало впечатление продолжения художки. Пары по типографике тоже были очень творческими, поэтому тогда мое представление о дизайн графике было больше с точки зрения искусства и арта. Вообще это мне сейчас так это видится, а как оно было 8-9 лет назад, уже не вспомнить. После третьего курса я начала работать в студии графического дизайна. Вот тут, наверное, произошел какой-то перелом во взглядах: одно дело, когда ты рассыпаешь буквы по листу в поисках удачной композиции, но совсем другое дело — сверстать буклет для газовой компании. Тогда дизайн графика стала чем-то очень конкретным, что должно не только нравится тебе, но еще и арт-директору, менеджеру, клиенту, а еще решать задачу, быть понятным людям, которые этим будут пользоваться. Ну и в конце концов быть выполненным в очень сжатые сроки. Я не думаю, что это было каким-то разочарованием, но это было жестким разрывом с университетской средой. Но, несмотря на это, я продолжила обучение и пошла в магистратуру в университет, чтобы попробовать другой подход. Но практически сразу после магистратуры я решила уходить из графического дизайна. Помню, что какое-то влияние на меня оказала конференция Adobe.

Сейчас мне очень нравится смотреть на хорошую графику, я с удовольствием могу купить красивый постер. Мне нравится дизайн некоторых компаний, ресторанов, вывесок и упаковки. Выбирая между двумя бутылками вина, я однозначно выберу вино с красивой этикеткой. То есть сейчас я могу сказать, что дизайн — это какое-то воспитание вкуса и стиль жизни. Я не считаю себя графическим дизайнером, но убеждена, что в выборе цвета стен ничуть не меньше графического дизайна, чем в фирменном стиле.

+ РАССКАЖИТЕ О СВОЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ПРОЕКТЕ

Наверное, любимый проект — это тот, который еще не случился. Вечно ускользающий идеал и все такое... Ну а если серьезно, то большинство проектов, которые я делаю по работе, любимые, по крайней мере интересные. Если говорить о последнем вышедшем, то это новогодний спецпроект в «Яндекс Переводчике». Это было интересно не только с точки зрения дизайна (*непосредственно дизайн макетов — это лишь вершина айсберга*). Интересно было организовать и драйвить этот процесс. Сталкиваться с проблемами, быстро искать решения, переделывать, договариваться, искать компромисс с разработкой. Наверное, сейчас все больше становится интересен не сам процесс рисования, а стратегические и, возможно, менеджерские моменты.

+ КУДА, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, СТОИТ ПОЙТИ УЧИТЬСЯ ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ЭТОЙ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ?

Мне кажется, что стоит пойти работать и посмотреть на жизнь. И дальше уже принимать решение, чему нужно учиться и нужно ли вообще.

+ СЧИТАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО НАЛИЧИЕ УНИВЕРСИТЕТСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОТКРЫЛО ВАМ БОЛЕЕ ШИРОКИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ?

Наверное, какой-то прямой связи я не вижу. Но жизнь — это совокупность всех случайностей, и представить себя без этого этапа я тоже не могу.

+ КАК ВЫ СЕБЕ ПРЕДСТАВЛЯЛИ СВОЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ НА МОМЕНТ ПОСТУПЛЕНИЯ? ЧТО ВЫ ЗНАЛИ О ПРОГРАММЕ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»?

Уже писала выше, что совсем ничего не представляла. Хотела быть иллюстратором, и мне показалось, что графический дизайн как-то может быть связан... Вообще это, конечно, случайность. Я из маленького города, в моем окружении того времени никто понятия не имел и не мог объяснить мне, кто такой дизайнер. Потому выбор (*но зато какой!*) произошел вслепую.

+ КАК ВЫ ПРОВОДИТЕ СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ? ОТКУДА ЧЕРПАЕТЕ ВДОХНОВЕНИЕ?

Я люблю делать скетчи. Это маленькое хобби, которое осталось со мной. Иногда в голове возникает голос Загорова, когда невольно цвет выходит за границы и получается уже какая-то живопись.

+ КАКИЕ ПРЕДМЕТЫ ИЗ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ, НА ВАШ ВЗГЛЯД, ОКАЗАЛИСЬ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫМИ? КАКИЕ ВЫ УБРАЛИ ИЗ ПРОГРАММЫ, А КАКИЕ СЛЕДУЕТ ВВЕСТИ?

Я училась 6 лет: бакалавриат в Политехе и магистратура в СПбГУ. Не помню точного списка предметов, но у нас были пары 6 дней в неделю в магистратуре. Это меня очень расстраивало и злило одновременно. Совмещать работу с таким графиком учебы очень сложно. При этом не все преподаватели в принципе поддерживали то, что некоторые студенты работают. На мой взгляд, на старших курсах реальная практика просто необходима. Иначе получается колоссальный диссонанс: вроде учился 6 лет, но ничего не умеешь и не знаешь.

Мне кажется, что программу магистратуры можно в принципе сократить и убрать поголовную обязательку посещать все предметы. На мой взгляд, правильная стратегия — костяк обязательных предметов и возможность выбора сопутствующих в виде коротких курсов и мастер-классов. На мой взгляд, магистратура должна быть

КОНТАКТЫ:  
vk: alex\_dmitriev

ДОЛЖНОСТЬ, МЕСТО РАБОТЫ  
Lead Designer at E-Quadrat  
Science & Education



Главное после учебы — получить рабочий опыт и отрефлексировать полученную информацию: что из университетской теории отвечает задачам индустрии, а что нет. Погружение в реальные процессы дает понимание того, что нужно еще доучить, а без чего можно обойтись.

•32

+ СЧИТАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО НАЛИЧИЕ УНИВЕРСИТЕТСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ ОТКРЫЛО ВАМ БОЛЕЕ ШИРОКИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ?

Университет дал понимание, что перспективы достаточно широки. В целом, высшее образование дает возможность увидеть определенные явления как часть чего-то большего. Предметы, которые в этом помогают это история, истории искусства и архитектуры. Это хорошая возможность избежать или прожить быстрее частую ошибку новичков, пришедших в дизайн из других сфер деятельности — увлечение приемом без понимания контекста.

+ КАКИЕ ПРЕДМЕТЫ ИЗ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ, НА ВАШ ВЗГЛЯД, ОКАЗАЛИСЬ НАИБОЛЕЕ ПОЛЕЗНЫМИ? КАКИЕ БЫ ВЫ УБРАЛИ ИЗ ПРОГРАММЫ, А КАКИЕ СЛЕДУЕТ ВВЕСТИ?

На мой взгляд, полезно дать понимание основ экономики, бизнеса, маркетинга, психологии, менеджмента и технологий разработки. Это пространства, в которых применяется дизайн как «проектирование» чего-то. Поэтому университет — это лучшее место, где можно было бы получить крепкую теоретическую базу. Правильная теория — это каркас знаний, к которому впоследствии можно прирастить практические навыки.

+ КАКИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ И ТВОРЧЕСКИЕ КАЧЕСТВА НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫ ДИЗАЙНЕРУ? КАК СТАТЬ ВОСТРЕБОВАННЫМ СПЕЦИАЛИСТОМ?

Дизайнерам разных направлений нужны разные качества. Но общее — вездливость, упорство в практике, интерес к тому, что и зачем ты делаешь, понимание и адаптация к контексту, а также желание сделать то, что делаешь, еще эффективнее. Чтобы стать востребованным специалистом, нужно понимать, какие потребности есть у рынка и как я как специалист могу эти потребности закрыть.

•33