

УДК 004
ББК 32.973
Б95

Бычков, Алексей.

Б95 Фриланс. Как зарабатывать больше, забыв про офис и дресс-код/ А. Бычков. — Москва: Издательство АСТ, 2019. — 320 с.: ил. — (Звезда Рунета. Бизнес).

ISBN 978-5-17-106708-3.

Эта книга в первую очередь для тех, кто решил связать свою профессиональную деятельность с веб-дизайном. Простой, понятный, молодежный, местами жаргонный формат повествования о том, как продать заказчику свой дизайн.

Когда вы будете читать эту книгу, представьте, что мы собрались за пиццей обсудить новый проект и на все про все у нас несколько часов. Поэтому предлагаю: по делу и без воды. Хотя нет, пожалуй, пицца лучше зайдет с колой!

УДК 004
ББК 32.973

ISBN 978-5-17-106708-3.

© Бычков А., текст, иллюстрации
© 000 «Издательство АСТ»

ОБ АВТОРЕ

Сегодня с нами в эфире веб-дизайнер, фрилансер, блогер и автор Алексей.

Ну, привет всем еще раз :)

Для только что подключившихся представляюсь. Меня зовут Алексей, и я веб-дизайнер из Минска. Мне немногим больше 30 лет, женат на прекрасном человеке, и у нас чудесная дочка.

Работаю более пяти лет на лучшей бирже в рунете — Weblancer.net (конечно же, по моему скромному мнению). И делаю это хорошо, чего скрывать =) Ведь я люблю свою работу уже 15 лет!

Нравятся триллеры, ютубчик, и постоянно смотрю чемпионат Испании по футболу. И сладкое, конечно же, люблю (но держу себя в форме), а к зефиркам и вовсе неравнодушен с первого взгляда и, похоже, навсегда. Хорошую музыку слушаю, да и радио не-

плохо заходит. Днем поспать — милое дело — часто себя балую! Боюсь высоты и все проспать. Знакомые предлагают написать еще книгу, о том, как я все успеваю, мне же кажется иначе: многое сделал бы еще сегодня, а уже стемнело. Плохо отношусь к Андроиду, хотя всю жизнь провел за Виндой. Почти всегда штормит от неграмотных, но и сам периодически допускаю ляпы, за которые стыдно. Как-то совсем не очень отношусь к ребятам, которым лень поздороваться, но еще больше не нравится приветствие «Доброго времени суток».

А в дизайне меня совсем не радует популярный до сих пор у многих других скевоморфизм, поэтому я делаю клевый современный дизайн. Топлю за минимализм и клевые детали, хотя и у меня бывает кривенько с прицелом.



15 лет опыта
в дизайне



Неравнодушен
к деталям



В категории
«дизайн сайтов»

по версии weblancer.net
2016, 2017, 2018, 2019+



Дальше у нас по плану три скучных разворота о том, как «до этого» докатился. Можно проскролить, а мы пока проверим работает ли звук.

Заметка на полях:

Ну, могут же б из 320 страниц быть скучными? :)

4 ГОДА РАБОТАЛ БЕЗ ФОТОШОПА

2 месяца — маляр в стройотряде

Должность Первая запись в трудовой — «маляр второго разряда».

Когда Чтобы остаться в столице на лето (да-да, понаехавший), решил пойти на два месяца в стройотряд после первого курса.

Задачи Штукатурить. Пить много молока и кефира. Красить. Загорать в обед на газоне. Что-то там еще строительное. Нарисовать нецензурную крутую граффити черной краской на всю стену в кабинете замкафедры, не зная, что вот-вот принесут тонюсенькие белые обои, через которые в итоге вся красота будет видна.

Прокачал Скил быстро убегать, грустить и переклеивать обои.

Почти 3 года — админ компьютерного клуба

Должность Администратор на полставки в универе. Ну или просто админ в компьютерном клубе.

Когда С третьего по пятый курс.

Что делал По 15–20 часов в сутки играл в World of Warcraft (все просто: пока ты спишь, твой враг качается). И почти все время проводил в клубе. Показателен один случай: как-то с другим админом тусовались за админским компом. Зашел парень, поздоровался с нами за руку, что-то спросил у меня «бытовое» и ушел. Я уточнил у коллеги, знает ли он кто это, и в ответ получил: «Оо?! Это же твой сосед по комнате». Да, он был самым счастливым студентом в общежитии: в двушке жил один почти 3 года. Я же там только утром изредка появлялся, чтобы переодеться. Зато у меня были «ключи от общежития». Через клуб в любое время суток мог попасть на улицу и обратно (клуб находился на первом этаже общежития). Сбегать ночью в ларек «хутка-жутка» «хутка-смачно» за хот-догом или златкой — милое дело.

Что делал К слову, посещаемость универа стремилась в район 1–3%. Кстати, если твоя смена, а у тебя лабы, и подменить тебя некем, то — твои проблемы =). Официально-то вроде и был сотрудником универа, но не все преподавы это приветствовали. И однажды пришлось попросить директора по работе с молодежью попросить дядю, чтобы тот все же поставил мне мою тройку. Ну а корочка в результате все равно точно такая же, как и у тех, кто не прогуливал и все зубрил.

Прокачал Персонажа до топ-2 на сервере (а это сотни тысяч человек) по эквипу. Немножко английский (русских серверов тогда еще не было).

11 месяцев — «автокадил» домики, беседки

Должность Конструктор

Когда После универа пора было работу работать (в клуб не взяли, так как им было не выгодно, чтобы работал не студент, тогда ставка была бы другая), и я пошел по объявлению в газете на завод (увидел свою специальность в заголовке). Показал свою корочку, и меня взяли.

Когда Но прогулявшись по производству, я понял, что не могу отличить транзистор от резистора, и понятия не имею, что такое конденсатор, хотя по специальности я инженер-электроник, и по идее на заводе микросхемы паять — это вот мое. Но нет. Вспомнил, что на лабах в универе было что-то связанное с автокадом, и я в нем даже что-то нажимал. И через пару дней я уже был конструктором (вопросы, как нарисовать прямоугольник и что-то там еще, на собеседовании я осилил). Так я начал чертить деревянные дома / бани / беседки. Однажды «забожил», и строителям пришлось собирать дом с комнатой без дверей. Не без этого. А весь каеф был в том, что все это дело было через дорогу (реально на расстоянии одной выкуренной сигареты) от того самого моего клуба. Поэтому...

Что делал До пяти часов я умел в автокад. В обед ходил в клуб и просил админа оставить мне комп на вечер, ну а вечером приходил и играл до ночи в World of Warcraft. После чего уже добирался на трамваях домой. Но чаще оставался в клубе на ночь. Так продолжалось пока меня не забрали в армию... на целых 2 недели, но, когда вернулся, автокадить больше не хотел, да и на wow пора было подзабыть.

Прокачал Немножко автокад.

Периодически спрашивают, какое нужно образование для успешного фриланса, работал ли я в офисе, а также задают другие вопросы из серии «откуда ноги растут». Поэтому постарался вкратце (а получилось аж на 6 страниц, сорян) интерпретировать свою карьерную лестницу в текстовом формате.

**ЕСЛИ СКУКОТИЩА,
ПРОСТО СКРОЛЬ
К 14-ОЙ СТРАНИЦЕ.**

4 ГОДА ПОЛИГРАФИИ

1 год 10 месяцев — дизайнер на производстве

Должность Дизайнер на производстве. Не было никакого собеседования — просто пришел по объявке: мне объяснили, как что делать, что нажимать и вперед.

Задачи Подгонял логотипы клиентов для печати на всяких ручках, кружках, ежедневниках. Подготавливал пленки для тампопечати, шелкографии, тиснения, делал лазерную гравировку на гравюре. По сути дизайном я не занимался. Это была просто скучная, неинтересная, да и не особо-то творческая работа.

- Задачи** Скорее техническая рутина — производство же. Но зато я познакомился со всеми процессами в полиграфии.
- Плюшки** Работа была снова на расстоянии одной выкуренной сигареты от съемной квартиры.
- Научился** Немного в корел. И совсем чуть-чуть в фотопоп. А еще ненавидеть директора (задержки зп были по месяцу-двум; собственно, поэтому и ушел). Ну и да, мечтать о работе на себя.

2 года 2 месяца — открытки, визитки, календари

Должность Художник-конструктор (дизайнер) в Печатном Центре. На собеседовании нужно было за 1 час выполнить 7 заданий: сделать трассировку картинку, повторить логотип в векторе, красиво сверстать текст из ворда (я не знал, что такое «сверстать текст», поэтому прямо в ворде все и записал доступными стилями — принимающие потом неслабо с этого орнули). Тем не менее, меня взяли. И экспа побежала гигантскими шагами (через меня не переступала). А через какое-то время доработался до технического специалиста отдела

дизайна: проверял шаблоны других дизайнеров, заливал их в каталог, участвовал в разработке онлайн-печати фотокниг. В общем, все было клево и все нравилось.

Задачи Работать с клиентами по живой очереди. Что-то вроде макдака, только вместо бургеров и картохи дизайн всяких коллажей, визиток, календарей и тд. Разработка новых шаблонов с клевыми интересными идеями. Не буду в очередной раз расписывать, как клево было поработать в «Карандаше», а то можно будет подумать, что они мне доплачивают за хорошие воспоминания =).

Научился Работать с клиентами. Прилично прокачал Фотошоп, дизайн, самооценку.

2 ГОДА ВЕБА НА ДЯДЮ

1 год 6 месяцев — баннеры и сайтики

Должность Художник-конструктор (дизайнер).

Технолог с прошлой работы в чатике айтишников спросил нужен ли кому дизайнер, и через какое-то время мне написал мой будущий директор.

Причем, сам я даже не планировал искать вакансию веб-дизайнера — ведь опыта веб-работок было ровно нисколько. Так вот, собеседования как такового не было. Помню еще очки надел, думал это сразу +100 к зп =). Спросили, умею ли в Фотошоп, какой мне нужен комп и когда смогу приступить. Предложили несколько дней поработать удаленно из дома, глянуть, потяну ли я их задачи. А делать нужно было в основном флеш-баннеры. Кое-как сделал свой первый баннерок дома, помню, еще поржали, что ни один текст прочитать невозможно — слишком быстро менялись слайды. Через пару дней сказали, что можно в офис передислоцироваться и нужно трудовую захватить.

Задачи

Основная задача: анимированные баннеры и локализация всяких детских игр (менять на пнгхах и джепегах английские слова на русские) и тематических сайтов (детских, либо по комиксам, либо выходящих в прокат фильмов). Иногда нужно было разработать полноценный сайт для детского конкурса или сделать оформление рассылки. Поначалу экспа набиралась просто гигантскими шагами. Много общался с верстальщиками, тестировщиками, проект-менеджерами и т.д.

Задачи В процессе еще освоил (по своей инициативе, за что потом получил прибавку к зп) Ахиге и начал делать динамические прототипы для других проектов.

Через год понял, что уперся и расти больше некуда. Все эти локализации и анимация баннеров изрядно надоели, интересной работу назвать уже больше не мог. К тому же, параллельно уже начал работать на Веблансере: а там и логотипы, и дизайн сайтов, и всякие конкурсы, а главное, что за свой второй месяц на фрилансе я уже заработал свою офисную зарплату, а за второй месяц — получилась уже в два раза больше офиса, ну а в третий — на бирже заработал три своих зарплаты на проектах, которые уже выбирал сам: логотипы, страницы сайтов, а не ждал очередной джепег для локализации. Поэтому пришлось поговорить с директором и решили, что поработаю у них еще три месяца, и если ничего интересного не смогут мне предложить, то разойдемся. Разошлись.

Научился Делать клевые флеш-баннеры. Динамические прототипы. Познакомился с процессом веб-разработки. Прокачал веб-дизайн настолько, что готов был уже уходить на фултайм-фриланс.

8 месяцев — дизайн продуктовых лендингов

Должность Художник-конструктор (дизайнер).

За неделю до моего дня X на предыдущем месте работы мне позвонили (резюме моя висела где-то на сайте вакансий) из одной очень крутой на рынке CРА-сети и предложили подизайнить лендинги в офисе: ты делаешь ровно то, что нам нужно. А сделал я к тому моменту всего несколько продающих лендов =). Аккаунт на бирже и десяток работ в портфолио — это, конечно, весело (на самом деле нет), но вот жена в декрете, ребенок, съемная квартира, а тут во фриланс с головой... В общем поехал на собеседование, которого, к слову, в очередной раз не было! Ребятам понравились мои дизайны, и они мне предложили в три раза больше, чем я зарабатывал на баннерах.

Плюшки Работа была вне зоны комфорта: для меня больше 30 минут в одну сторону в офис — нет, спасибо. А тут около часа, да еще и с двумя пересадками. Поэтому я сразу озвучил: «Ребята, извините, но нет, слишком далеко». Вот так у меня появился мой личный офисный водитель на Мерседесе, который отвозил на работу :)

Плюшки Обратно — я отказался, так как у него рабочий день заканчивался раньше моего, да и не всегда же сразу домой. А через несколько месяцев я купил себе реношку. Второй плюс: фрилансил в офисе, причем, не скрывал этого. Видимо, то, что я делал, их устраивало на столько, что закрывали глаза. Главное же результат, да? Да и я отвлекался на человеческие проекты, ведь эти письма-сиськи-похудашки достали довольно быстро. Несколько часов стабильно занимался фрилансом, поначалу просто чтобы не свихнуться. Получался неплохой \$ профит: и фриланс, и фриланс в офисе, и офис. Все равно достало. Когда в десятый раз ты делаешь лендинг на одну и ту же тему, а она про «бубенцы» — плакать хочется и ты этого не скрываешь: работа ацтой, надоело, силов чек больше нет. А скайп твой читает начальство. Но предложить ничего не может: ну вот такой у них бизнес, что ж поделать. Или терпи, или иди на фултайм фриланс. В итоге уже через 8 месяцев такой работы я перестал просыпаться по будильнику на работу.

Научился Прошарился в продажных лендах полного цикла. Научился определять: хороший текст или ни о чем (много общался с крутыми копирайтерами, обсуждали все — митинги устраивали) Ну и прокачал свой аккаунт на бирже до топ-5 по дизайну, работая в офисе.