Как начать зарабатывать на UI/UX-дизайне с нуля: пошаговый план на 30 дней

Дизайн интерфейсов — одна из немногих профессий, где можно выйти на удалённый доход без офиса и «связей». Но большинство новичков застревают на этапе обучения: смотрят курсы, делают абстрактные макеты и не понимают, как перейти к реальным заказам.

Ниже — практичный план на 30 дней, который поможет не просто «изучать UI/UX», а начать зарабатывать на дизайне интерфейсов удалённо.

Что такое UI и UX и за что платят деньги

UX — это логика и удобство: как человек проходит путь внутри сайта или приложения. UI — это визуальная часть: цвета, кнопки, шрифты, сетка, состояние элементов.

Заказчики платят не за красивые кнопки, а за решение задачи бизнеса: увеличить конверсию, упростить регистрацию, снизить отказы, сделать продукт понятным.

Если вы с самого начала будете думать не «как красиво», а «как удобно и эффективно», вы быстрее начнёте получать заказы.

Неделя 1: база и инструменты

Вам не нужен десяток программ. Для старта достаточно:

- Figma — основной инструмент для UI/UX-дизайна;
- понимание сетки и отступов;
- базовые принципы композиции;
- умение работать с автолэйаутом;

- создание простых прототипов.

Задача первой недели — не «стать экспертом», а научиться уверенно собирать простой лендинг или экран мобильного приложения.

Неделя 2: создаём первые кейсы

Главная ошибка новичков — ждать реального клиента для портфолио. Заказы приходят только тем, у кого уже есть кейсы.

Сделайте 3–4 учебных проекта:

- лендинг для онлайн-школы;
- интернет-магазин одного товара;
- экран мобильного приложения (например, фитнес-трекера);
- личный кабинет пользователя.

Важно оформить каждый кейс правильно:

- проблема (что нужно было решить);
- логика структуры;
- вайрфреймы;
- финальный UI;
- краткое объяснение решений.

Даже учебный проект можно подать как продуманную работу, если показать процесс.

Неделя 3: готовим портфолио и отклики

Портфолио — это не просто набор картинок. Это аргумент, почему вам стоит доверить проект.

Что обязательно должно быть:

- 3–5 кейсов;
- краткое описание вашего подхода;
- контакты;
- акцент на удалённую работу.

Не отправляйте сухой отклик «Готов выполнить». Напишите коротко и по делу:

«Изучил задачу. Предлагаю начать с прототипа, чтобы согласовать структуру. Есть опыт проектирования лендингов и личных кабинетов. Примеры — по ссылке».

Чёткий, спокойный стиль работает лучше, чем обещания «сделаю идеально».

Неделя 4: первые реальные проекты

На старте не гонитесь за крупными бюджетами. Ваша цель — 2–3 оплаченных проекта.

Это может быть:

- редизайн лендинга;
- адаптация под мобильную версию;
- создание одного экрана;
- прототип для стартапа.

После первых заказов у вас появятся реальные кейсы, отзывы и понимание рынка. С этого момента доход начинает расти быстрее.

Сколько можно зарабатывать на удалённом UI/UX

Новичок обычно начинает с небольших проектов. Но уже через несколько месяцев можно выйти на стабильный поток заказов.

Доход зависит от скорости работы, качества портфолио и умения общаться с заказчиком. Интерфейсный дизайн хорошо масштабируется: можно брать несколько проектов параллельно или перейти к более дорогим задачам (SaaS, мобильные приложения, сложные кабинеты).

Типичные ошибки новичков

- бесконечное обучение без практики;
- копирование чужих работ без понимания логики;
- отсутствие структуры в портфолио;
- демпинг ниже рынка;
- неумение задавать вопросы заказчику.

Главное — начать действовать. UI/UX-дизайн — это навык, который формируется через реальные проекты.

Где искать удалённые проекты по дизайну интерфейсов?

Если вы хотите работать из дома и получать реальные заказы, используйте агрегатор удалённой работы alot.pro. На платформе публикуются проекты по дизайну интерфейсов, UI/UX, веб-дизайну и мобильным приложениям. Вы можете откликаться напрямую и работать без посредников.

Также доступно мобильное приложение для быстрого поиска заказов и откликов: https://alot.pro/getapp.

Удалённая работа дизайнером интерфейсов — это реальная возможность выйти на стабильный доход. Главное — начать и не откладывать первый проект.

Revision #1
Created Fri, Feb 13, 2026 10:14 AM by Admin
Updated Fri, Feb 13, 2026 10:15 AM by Admin