

TABLE NG CONTENTS

Introduction	6
--------------------	---

CHAPTER 1: GETTING STARTED

Ano ang Graphic Design?	9
How I learned Graphic Design?	12
10 tips on How to get started	14
Gawin mong Lifestyle	18
Training ng mata	20
Simplehan mo lang	25
Generalist or Specialist	27
Ibig sabihin ng being Creative?	33
Character ng Design	36

CHAPTER 2: THE FUNDAMENTALS

Lines	41
- Mood Lines	42
- Lines Used in Designs	47
- 6 Ways to use lines in design	48
- Tips in using lines	52
Colors	53
- Colors and their meanings	55
- Color Wheel and its relationships	57
- Three Parts of Color	58
- Color Harmony	59
- Types of Harmony	60
- Gradients	66
- Colors of Images	69
- Tips in using colors	72

Balance	77
- Symmetrical and Asymmetrical	78
- How to create an Asymmetric Design	81
- Using Golden Ratio in your design	82
- Tips for Balance	86
Contrast!	88
- Contrast of Size	88
- Contrast of Color	89
- Contrast of Type	89
- Contrast text over images	91
- 5 Tips for Contrast	94
Spacing	96
- Proximity and White Space	96
- Examples	99
- Tips for Spacing	101
Unity	103
- Using shapes to establish unity	104
- Unity Through Repetition	105
- Unity Through Consistency	106
The Gestalt Principle	107
- Law of Figure-Ground	108
- Law of Pragnanz	109
- Law of Proximity	110
- Law of Similarity	110
- Law of Continuity	111
- Law of Closure	112
Texture	113
- Image Textures	114
- Using Images as textures	118
- Tips for texture	119

Typography	120
- Type Classifications	122
- Sans Serif	122
- Serif	123
- Scripts	125
- Decorative	126
- Best Practices in Typography	127
Depth	138
- Shadows	138
- Overlapping Elements	141
- Object Size	142
- Color	142
Hierarchy	144
- Purpose of Hierarchy	146
- Ways to Achieve of Hierarchy in Design	147
Alignment	149
- Edge and Center Alignment	149
- Seeing the “Invisible Line”	150
- Mixed Alignments	150
- Using Grids and Guides	151
Shapes	152
- Organic and Geometric Shapes	153
- Use as a pattern texture	154
- Use for Clipping Masks	155
Proximity	156
- Create and Dispel Connections	156
Analyzing Designs	159

CHAPTER 3: HOW TO BUILD YOUR PORTFOLIO

Portfolio	165
- 10 Tips in building your portfolio	166
- Creating a Pdf Portfolio	171
Creating a Resume	175
- Three Kinds of Resume	178
- Tips in creating a resume	185
Creating an Online Portfolio	187
- Thumbnails	188
- Tips in creating online portfolio	192
Creating a Cover Letter	194
Final Words	198
Frequently Asked Questions	199

INTRODUCTION

Hi, ako si Elsinore Miranda, a Graphic Designer from the Philippines, mahigit 8 years na din ako nagtatrabaho bilang graphic designer. Nagsimula ako sa graphic design ng makapasok ako sa isang maliit na tarpaulin printing shop dito sa taytay kung saan 250 lang ang sweldo. Hanggang sa natanggap na ko sa ibang trabaho at dun na nagsimula ang career ko sa graphic design. At ngayon sa bahay nalang ako nagtatrabaho at nagagawa kong kumita ng 50-100k a month depende sa dami ng sidelines.

Ginawa ko itong Ebook na to para makatulong sa mga bagong designers na gusto pang matuto o maimprove ang kanilang design skills. Ang mga iccover neto ay kung pano maimprove ang skills mo gamit ang mga **elements and principles of design na kelangan mo para gumanda ang iyong composition, kung pano gumawa ng portfolio, online portfolio, atbp.** Ituturo ko din ang aking mga karanasan kung pano ako natuto ng mga techniques and tips para maimprove ang inyung skills.

Isa pa din siguro sa dahilan kung bakit ko to sinulat ay dahil natututo rin ako habang ginagawa ko ito thru research ng mga bagay na hindi ko natutunan nung nagssimula palang ako dahil hindi naman talaga graphic design ang course ko. Kaya ung ibang impormasyon dito ay bago ko lang din nalaman at ishashare ko sa inyo ito ok ba? Karamihan ng mga impormasyon na makikita nyu dito ay galing sa sarili kong styles at techniques kung paano ko tinitignan ang design at pinpapaganda ito. Pero syempre galing din sa internet ang mga basis neto. Ngayon para kanino ang ebook na ito?

ENTRY LEVEL

Para sa mga gusto magsimula ng career sa graphic design pero walang pormal na degree or knowledge about dito.

MID LEVEL

Para din ito sa mga mid level graphic designer na gusto pa magimprove ang kanilang skills at makarating sa top level.

CHAPTER 1
**GETTING
STARTED**

ANO ANG GRAPHIC DESIGN?

Una sa lahat, we will define graphic design. Pag nagtype ka sa google ng define graphic design eto ang lalabas: **the art or skill of combining text and pictures in advertisements, magazines, or books.**

THE ART AND PRACTICE OF PLANNING AND PROJECTING IDEAS AND EXPERIENCES WITH VISUAL AND TEXTUAL CONTENT.

Other definitions are: Graphic design, also known as communication design, is the art and practice of planning and projecting ideas and experiences with visual and textual content. The form it takes can be physical or virtual and can include images, words, or graphics. As a designer, ang iyong responsibilidad ay idesign ang look and feel of their brand. Represent the company's vision and mission through effective design skills using colors, fonts, images to convey their message.

GAWIN MONG LIFESTYLE

When you are a Graphic Designer, hindi lang ito trabaho para sayo, ito ay iyong career, hobby mo at lifestyle mo na siya.

Kahit saan ka magpunta puro graphic design lang nakikita mo, may makasalubong ka maganda tshirt, ui ganda ng tshirt, may makita kang billboard, ganda ng pagkakadesign simple lang pero rock, hininga mo pati dighay mo graphic design ang inilalabas. Sa panahon naman ngayon sobrang dami ng references at inspirations na nakapalibot sayo, internet palang busog kana, pag lumabas ka bumili ka ng sopdrink o kaya chichirya sa tindahan, design na naman makikita mo.

Kaya talagang pag gusto mo matuto at gumaling lahat ng makita mong design pagmasdan mo, analyze mo kung bakit siya effective anu ung mga elements of design na nakikita mo dun, hanggang sa maiapply mo na yun sa mga designs mo.

SIMPLEHAN MO LANG

KISS is a common phrase used in graphic design, it simply means Keep it simple, stupid. Pag nagsimula ka magaral ng graphic design tapos titignan mo ung gawa ng iba na mga malulupet maooverwhelms ka, kasi yang mga master na yan matagal nila pinagaranan kung pano imixmix yang mga elements na nasa design nila. Kaya ang nangyayare pag sinubukan mo kaagad na gayahin ung mga gawa nila, mas babagal ung learning process mo kasi nga ibang level na ung talent nila. **Kaya mahalaga talaga na pagaralan mo muna mga fundamentals at magsimula muna sa simpleng design.**

Onti onti ka magdagdag ng elements sa design mo, depende rin kasi sa mga gawa e pero kadalasan mas hahanapin sayu ung linis ng gawa mo, pano mo nilalatag lahat ng elements na binigay sau, kung panu mo pinagblend lahat sa pamamagitan ng paggamit ng kulay, fonts, lines, shapes, etc. na hindi nagmumukang magulo.

THE ELEMENTS & PRINCIPLES OF GRAPHIC DESIGN

This is where the magic happens, lahat ng nakikita mo na magandang designs, ibig sabihin ginamit nila ng maayos itong mga elements at principles na ito. Ito ang mga fundamentals na kailangan mo para mapaganda o maimprove ang iyong mga designs. **Tandaan mo na ang karamihan sa mga ito ay mga guides lang at hindi mo kailangan kabisaduhin** lahat walang exam pagkatapos mo basahin ung libro na ito, kailangan ilagay mo sa puso mo lahat ng sa tingin mo makakatulong sayu, yung mga ibang sections nilagay ko lang din para dagdag information na rin kasi ung iba dyan ngayun ko lang din natutunan. Sabi nga ni Jordan Michael develop mo muna ung love for the game tapos saka muna pagaralan ung mga fundamentals basics, terminologies, technicalities at kung ano ano pa.

MOOD LINES

Makikita mo sa chart sa baba ang pagkakaiba iba ng mga mood lines, naglagay ako ng mga ibang examples para may idea ka. Ung mga common na examples nalang ang nilagay ko kasi ung iba bihira naman magamit ska kung magamit mo man malamang hindi ka rin aware na mood lines pala yun.

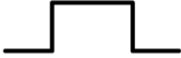
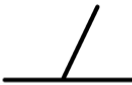
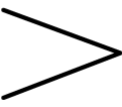
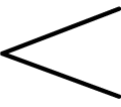
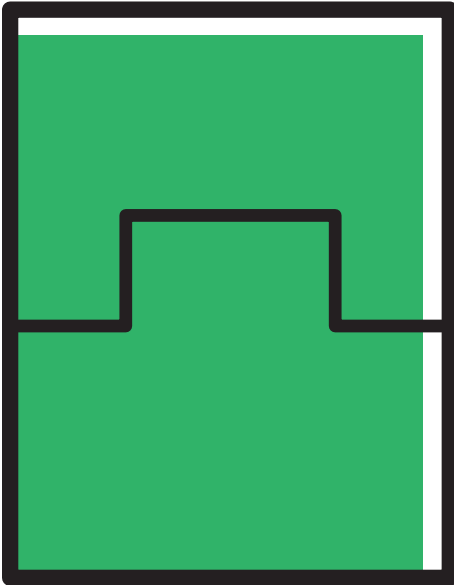
				
ACTIVE	PASSIVE	STRUCTURAL SOLID, STRONG	NONSTRUCTURAL FLUID, SOFT	STABLE
				
UNSTABLE	STABLE	UNSTABLE	POSITIVE BOLD, FORCEFUL	TENUOUS UNCERTAIN, WAVERING
				
THE VERTICAL NOBLE, DRAMATIC, INSPIRATIONAL, ASPIRING	THE HORIZONTAL EARTHLY, CALM MUNDANE, SATISFIED	PRIMITIVE SIMPLE, BOLD	EFFUSIVE	FLAMBOYANT
				
REFINED	JAGGED, BRUTAL HARD, VIGOROUS MASCULINE, PICTURESQUE	CURVILINEAR, TENDER SOFT, PLEASANT FEMININE, BEAUTIFUL	ROUGH, RASPING GRATING	SMOOTH SWELLING, SLIDING
				
DECREASING CONTRACTING	INCREASING EXPANDING	DYNAMIC	FOCAL	

IMAGE CREDIT: ZEVENDESIGN



STRUCTURAL SOLID, STRONG

Ito ung isa sa pinaka common na mood lines pagdating sa mga poster, as it represents solid and strong symbolism.



This poster for world trade center uses buildings as the symbol for solidity and strong, This is very common in poster design.



This poster for Godfather 3, uses the main actor to represent a solid and strong symbolism, the lightings and dark background forms the structural lines.

COLORS

Color is one of the most obvious elements of design, for both the user and the designer. It can stand alone, as a background, or be applied to other elements, like lines, shapes, textures or typography. Color creates a mood within the piece and tells a story about the brand. Every color says something different, and combinations can alter that impression further.

Color ay isa sa pinakamahalagang elements ng design dahil ito ung magbbgay ng certain feel ng design mo, eto ung unang makikita ng mga audience kahit sa malayo, kaya kelangan panininndgan mo talaga ung kulay ng gawa mo, na dapat sa unang tingin palang ng viewer e maramdaman na nila ung gusto mong ipahatid na mensahe visually.

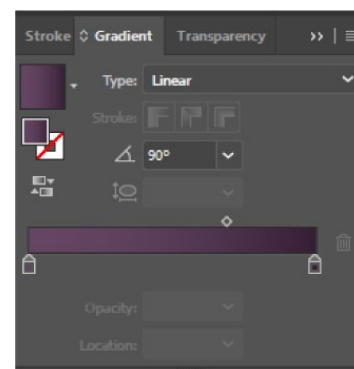


GRADIENTS

Gradients ay yung pinagsasama ung kulay sa paraan na nagfafade siya isa pang tawag dito ay color progression. Dati ang mga nauusong gradient lang ay ung dark to light na gradient mga year 2013 cguro un tapos medo nalaos ung gradient kase mas nauso talaga ang flat designs pero ngayung 2017-18 nagbabalik ang gradient pero hindi na kagaya ng dati na light to dark lang siya mejo complex na ngayun kadalasan 3-4 colors na analogous ang ginagamit para maachieve ung effect, sa section na to pagaaralan natin ang ibat ibang klase ng gradient.

OLD SCHOOL GRADIENT LIGHT TO DARK

Eto ung old school way ng paggamit ng gradient efective pa rin naman to gamitin kahit ngayun, hindi naman porke di na uso panget na, me mga nalalaos na tlagang panget na gamitin, pero eto ok pa rin effective pa rin gamitin ang style na to. May base color halimbawa eto violet tapos dagdagan mo lang ng black na color para magdark pero wag masyado kasi bka magmukang itim.



**BASE
COLOR**

**DARK
COLOR**

BALANCE

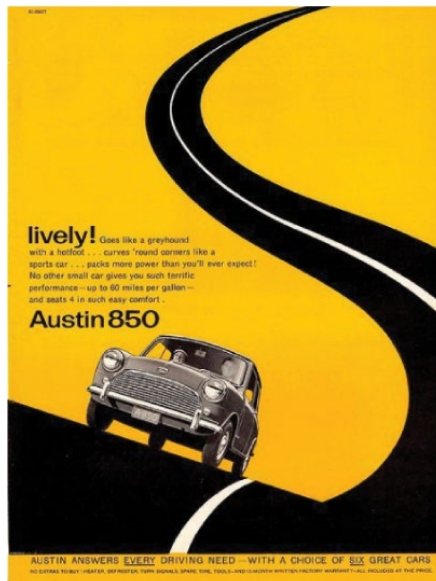
Balance is the placement of elements in graphic design; everything has a visual weight to it. Kung meron kang dark color katabi ng light color syempre mas mabigat ung dark color. Nasa instinct na ng tao na mas gusto natin tignan ung may balance at stability. Kapag kasi walang balance ung design mo, mahihirapan ang viewer malaman kung saan sila titingin at mahirapan ka iparating ung message na gusto mo communicate. Merong dalawang klase ng balance symmetry and asymmetry which we will discuss in this topic. Idiscuss din natin ang paggamit sa golden ratio, ito ay isang epektibong paraan para madali maibalance ang iyong design.

A balanced composition feels right. It feels stable and aesthetically pleasing.

Kahit na may focal points, walang area ng composition draws your eye so much na di mo na makikita ung ibang areas. Ang pagbalance ng composition inaarrange mo ung both positive and negative space sa paraan na hindi na overpower nung isa ung ibang elements, kumbaga may kanya kanya silang space o position dun sa design. Lahat sila gumagalaw as a whole. Parang sa basketball ung malalaki kadalasan sa ilalim, ung mga shooter sa gilid, un ung tinatawag na balance ung opensa diba parang ganun din sa design, kelangan bawat element alam ung role nila.



Sa mga examples na diagram na to makikita mo ung style ng asymmetric balance, kung titignan mo balance na balance ung positive space ska negative space, nakadistribute din ng maayos ung mga elements niya, may isang malaki tpos maliliet na ung iba.



Tignan mo tong mga samples na to mapapansin mo na parang hindi balance ung design pero pag sinukat mo maigi, balance ung positive saka negative spaces niyan. Medyo tricky lang kung paano mo idistribute kaya kelangan praktis talaga.

UNITY

Eto ang goal ng design mo, ang magkaron ng unity or harmony ang bawat elements. **Isipin mo ang graphic design ay parang sayaw, kelangan lahat sabay sabay at sa isang direksyon lang ang pupuntahan.** Unity sa design or harmony ay mahalaga dahil eto ung magddictate sa design mo, halimbawa ay nagdesign ka ng presentation ng logo mo, kelangan ay meron siyang unity in a way na, ung tumitingin ng design mo, ung utak nya ay nageexpect ng consistent na hitsura ng design all through out the whole presentation.

Kumbaga isang direction lang tumatakbo ung isip nya hindi na nya kelangan magabsorb ng new information or new visual content, as a result parang magccrave pa siya namagscroll down kasi nga naggustuhan ng mata nya ung nakikita nya. Isa pang ngagawa ng unity ay pinagsasama ang mga elements ng design at pinaparamdam sa viewer na bawat elements ay kasama sa plano. Kumbaga parang meron sila dapat lahat na pagkakapareho na madaling marrecognize na eto yan sa brand na yan. Mahalaga ang unity lalo na sa branding, mula sa font, color, logo, dapat consistent ka at me unity.

THE GESTALT PRINCIPLE

Gestalt means shape or form, We perceive the world as meaningful complete objects, not a series of independent parts. Parang sa bisikleta nakikita mo ung biskleta na buo na siya hindi mo siya tinitignan as individual parts. Ganun din sa design, Ibig sabihin nagiging effective ang design mo pag naachieve mo na ung gestalt principle na, kung saan ang design mo ay nakikita na ng viewer as a whole, na may maayos na form at shape. The whole is greater than the sum of the parts kumbaga, mas una nating nakikita ung kabuuaan kesa sa mga parts niya.

Isang magandang example ang image na ito, ano ang una mong nakikita? diba ung muka nung babae? saka mo nalang makikita ung mga parts na nagccontribute sa pagbubuo nung mukha pag tinignan mo na ng maigi e mga hayop pala ung nasa gilid. Hayop ano?



TYPOGRAPHY

Ang typography ay isa sa pinaka mahalagang aspeto ng design, ito ung art or procedure of arranging types or fonts para maging enticing ang design mo, ang pagpili ng font na gagamitin mo sa design mo ay kelangan nagssymbolize din ng message na gusto mo icommunicate sa design mo, kumbaga pag sinasabi mo na “i am professional. I am trust worthy or i am reliable, kelangan font mo ay malinis at professional din. Alam mo naman din siguro ung mga cliché na syempre pag birthday, parang mga comical ung fonts, whimsical, pero hindi sa lahat ng oras maiapply mo ung ganung kasimpleng concept pagdating sa typography,

Minsan kasi panget na din ung masyadong obvious ung mga fonts, halimbawa e chinese new year, syempre hahanap ka ng chinese na font or whatever, tpos pulang background mga ganun, ok din naman kaso minsan parang overkill na ung nangyayare e, sobrang obvious na ung design, mas maganda sguro kung pipili ka lang ng serif fonts, un ung may buntot, para di naman masyadong overkill.

BEST PRACTICES IN TYPOGRAPHY

Makakatulong to sa pang araw araw na pagdedesign mo, dahil madalas talaga ang typography gamitin sa design, unless illustrator ka. Galing sa the futur youtube channel ung iba sa tips na ito, subscribe kau sa channel nila at marami kau matutunan, credits sa the futur and chris do.

JUSTIFY LEFT

Sa western culture, kadalasan talaga ang basa ng tao ay top to bottom ska left to right, by justifying left, nahahanap ng mata ung edge at mas madali para sa kanila basahin ito, panget din kasi pag nasa kaliwa ung justify, di nagbabalance saka nkakatamad basahin parang di nakaalign ng ayos. Mas madali talaga basahin pag left justify.

USE ONE TO TWO FONTS

Gumamit ng isa o dalawang fonts, kung isa lang ang gagamitin mo mas maganda na font family para macontrast mo ng maayos ung kapal at nipis nila, kung dalawang font naman ang gagamitin, siguraduhin na magkaibang magkaiba sila, halimbawa mix mo ang serif ska non serif, Helvetica saka Didot, pwede un bsta dapat me nagdodominare sa kanila para mas maganda ang contrast.

DEPTH

Depth ay nagccreate ng illusion sa design mo na parang 2d or 3d ung design, isa ito sa mga effective techniques para mapaganda at magstand out ung design mo. Maraming paraan para maachieve ang depth sa design.

HARD SHADOWS

Ibat ibang klase din ang paggamit ng shadows. Dito sa text sa taas, flat na kulay lang ang ginamit ko. Ang style sa ganto kukunin mo ung kulay ng background at idadark mo lang ng onti, syempre uubra lang ung ganto pag flat ung color ng background mo pwede rin gradient kung monochromatic lang ung gradient.

SOFT SHADOWS

Sa ganitong klase naman ng shadows, kelangan iadjust mo din ng ayos ung direction ng shadows para maging effective siya na muka tlgang nakaangat ung text, maganda gamitin to dun sa mga textured na background kagaya ng mga metal, wood, paper, parang ung sa texture section kasi nagmumuka talagang nakaembed ung text.

HIERARCHY

Visual hierarchy refers to the arrangement or presentation of elements in a way that implies importance. Kadalasan ginagamit sa pagiimply ng hierarchy ay ung difference sa size syempre ung pinakamalaki yun ung pinaka importante, pero depende pa din un sa mga elements sa design mo. Kumbaga sa pelikula, may bida, kontrabida supporting cast, at mga extra. Syempre ung bida un ung pinaka extravagant at pinaka maganda suot sa mga elements mo. Kadalasan to ang mga title, hero image, at iba pa, Susunud ay ung supporting cast, mahalaga din pero mas mahalaga pa din ung bida, eto ung mga sub headings, call to action, additional information, kelangan maging noticeable din sila pero sa ibang paraan na hindi masasapawan ung bida. Ang pinakahuli ay ung mga extra, usually hindi na masyado nilalagyan ng design, mga body copy, contact info, additional info, disclaimer mga ganun.

Hierarchy ay naachieve thru contrast between visual elements sa isang composition. Syempre kadalasan napapansin ung mas malakas ang contrast may it be through size, color, type, spacing atbp. importante ang pag establish ng hierarchy dahil pinagbubuklod neto ang design, used effectively at mappahatid mo ang mensahe mo ng maayos.

ALIGNMENT

Alignment is the placement of visual elements so they line up in a composition. Ang alignment sa design ay importante para maorganize ang elements, group elements, create balance, create structure at connections sa bawat elements. Merong dalawang klase ng alignment eto ay ang edge alignment at center alignment.

EDGE ALIGNMENT

Edge alignment ay either left or right or top or bottom, pero syempre mas pinakagamit parin ung left alignment para saken kasi mas madali tlga siya basahin kasi me pattern ung pagtingin mo pagtapos ng isang line alam na agad ng mata mo kung saan ung susunud na titignan niya.

CENTER ALIGNMENT

Center naman ay align to center line down or cross the horizontal, kadalasan effective ang center alignment pag pahaba ung artboard mo kasi madali siya ibalance pag nakacenter lahat. Kadalasan ko ginagamit ang alignment sa mga quotes na maiigsi pag centered kasi ung full paragraph mahirap basahin walang pattern ska pag tapos mo ng isang line magadjust na naman ung mata mo kada bagong linya.

SHAPES

Shapes are figures and forms that make up logos, illustrations, and countless other elements in all types of designs. Kadalasan ginagamit ang shapes sa logo designs, merong geometric, abstract at organic. **Lahat ng object o elements are shapes in some way, ang shapes ay ginagamit para makadagdag ng interest at substance sa design.** Madalas ako gumamit ng shapes sa infographics, lalo na ung mga maraming enumerations, parang ang ginagawa ko ay ginagawa ko parang bahay ng text ung shapes, pero kadalasan mga geometric shapes lang din ginagamit ko na meron konting modification para hindi lang mukhang plain.

Sa design pag nagsimula natin pag tabitabihin ung shapes, nagccreate ito ng relationships between them. Kahit gaano kasimple or complex, ung relationship na yun between shapes ang nagttrigger ng feelings, nagsesend ng messages, engage an audience, add emphasis at nagccreate ng movement. Mahalaga ang shapes dahil eto ung foundation ng maraming elements, kumbaga ang simpleng square lang malayo mararating pag minodify mo, pwede mong haluan ng organic shapes depende na rin sa trip mo at kung ano ang bagay sa design syempre.

PROXIMITY

Ang ibig sabihin sa tagalog ng proximity ay ung kalapitan, malapit, pagkakalapit lapit, **sa design mahalaga ang proximity para alam ng mga viewer kung ano ung magkakasama at kung ano ung mga hindi magkakasama**, parang pag nagbabasa ka ng libro, may comma at period di ba? sa design kung mas maliit ung space o proximity nila parang comma un pero kung malaki ung pagitan nila, syempre period un. Proximity is the grouping and shaping of objects in a composition, ibig sabihin binibigyan mo ng structure at maayos na groupings ang mga elements by way of equal spacing and alignment. Two main reasons to use proximity ay to create connections and dispel connections.

CREATE CONNECTIONS

Kumbaga pinagsasama sama mo ung mga magkakamag anak nagccreate siya ng connections at relationship between elements specially pag magkalapit sila.

DISPEL CONNECTIONS

On the other hand, proximity can also be used para paghiwa hiwalayin ang elements, parang sinasabi neto na walang relationships sa pagitan ng mga elements at ibang information na ito dahil sila ay magkaibigan lang, hugot!

ANALYZING DESIGNS

Ngayon magaanalyze muna tayo ng mga good and bad designs at kung ano ang nakakapagpaganda at nagpapapnget sa kanila.

Ngayon iaanalyze natin tong design ko at ano sa tingin ko yung mga nakapagpaganda dito.

- Unang una syempre maganda ung image nya so dun palang kumbaga malaking puntos na yun, kumbaga yan ung hero image.
- Pangalawa ay ung typography nya yung pagkakagamit ng fonts which kinuha ko dun sa logo niya kaya nagfflow sila ng maganda.
- Pangatlo syempre ay ung textured background niya kung saan ay parang anlamig at ang sarap inom nung liquor kaya nakakaentice talaga siya.
- Pang apat ay ang spacing na kung saan makikita mo kung gaano kaluwag ung mga spaces niya sa left and right sides para marelax ung mga viewers at makahinga ung design mo.
- Pang huli ay ang color kung saan ginamit ko yung light blue na kulay ng logo niya pati sa background kaya meron sila unity.



CHAPTER 3
***BUILD
YOUR
PORT
FOLIO***

PORTFOLIO

Portfolio ang pinakamahalaga pag nagaapply ka, doesnt matter kung graduate ka ng ateneo o UP, may experience ka o wala, undergrad ka, fresh grad ka, labing isa daliri mo, at kung ano ano pa, Sa huli ang titignan ng employer ay ang quality ng portfolio mo, pag maganda ang portfolio mo, ihhire ka ng client. **Sa graphic design hindi lang sapat na maganda ang gawa mo, Kailangan marunung ka din kung paano mo ipresent ung design mo na syempre masshowcase ung design skills mo.**

Naalala ko pa dati nag apply ako sa team manila, ang pinasa kong gawa ung mismong mga jpeg files lang at hiwa hiwalay pa, hindi nakaorganize, nireplyan ako sa email nung team manila, syempre nireject ako kasi di rin kagandahan gawa ko nun tapos hindi pa maayos ung pagkakapresent ko, tapos binigyan naman ako ng advice na nextime daw pag magaapply ako ayusin ko ang pagkakapresent ng mga gawa ko para magmukang professional. Simula nuon naintindihan ko na kung gaano kahalaga ang portfolio sa isang graphic designer. Kumbaga eto ung magsasabi sa employer kung ano ung kapasidad mo bilang designer, ano ung style mo, ano ang specialty mo, ito ang mga tips para sa paggawa ng portfolio.

CREATING A RESUME

Isa din sa mga mahalaga sa pagaapply bilang graphic designer ay resume syempre, o ung tinatawag na Curriculum vitae ng iba. Bagamat mas importante pa din ang portfolio mo kesa sa CV mahalaga pa din ang resume sa pagaapply lalo na kung local company, pag sa online kasi minsan lang hanapin e. Ang main purpose neto ay para malaman ng employer o client ung working experience mo, kung ano ung mga naging trabaho at anung klaseng mga kumpanya, at syempre para malaman din ang mga skills mo.

TO INCLUDE:

WORK EXPERIENCE

Syempre isa sa pinakamahalaga yan, mas maganda gumawa ka ng timeline ng year kung ano taon ka nagsimula hanggang sa kasalukuyan.

SKILLS AND SOFTWARE

Eto ung mga kaya mong gawin kagaya ng Logo, Print Ads, Websites, Illustrations, Typography at kung ano ano pa. Pati ung mga software na kaya mong gamitin.

CREATING AN ONLINE PORTFOLIO

Mahalaga din ang online portfolio kasi easy access siya sa client mo at talagang malaking points siya para umangat ka sa ibang graphic designers. Maraming website na pwede ka gumawa ng online portfolio na libre lang, meron jan wix.com weebly, carbonmade, adobe portfolio, yan ung mga sites na pwede mo idesign ung portfolio mo, pero ung mga behance, dribbble, deviant art pwede mo din ipost gawa mo jan kaso hindi mo malalagyan ng design.

Ako kasi ung online portfolio ko dinesign ko talaga tapos pinacode ko tapos bumili ko ng domain sa godaddy, mga 8k din mahigit nagastos ko dun. 2500 ata ung domain tapos ung iba pambayad na ng developer. Iba padin kasi ang dating pag sarili mo domain at ikaw mismo nagdesign, lalo pag web designer ka syempre pwede mo din pandagdag na sa portfolio mo ung sarili mong website saka maiimpress ung client kasi makikita nila commitment mo na nagiinvest ka talaga para sa career mo.

CREATING A COVER LETTER

Ito ung sinesend mo na parang template, kasi hindi naman pwede isesend mo lang ung resume mo saka portfolio na wala man lang letter. Para maging effective ung cover letter hanggat maari dapat itaylor mo siya sa bawat inaapplan mo, kumbaga iedit mo siya para hindi magmukang templated kasi nalalaman ng mga employer un, kaya parang hindi ka sincere sa pagaapply sa kanila. Kelangan makita nila na binasa mo talaga ung job description at nagresearch ka tungkol sa company nila. Iisa isahin natin ung mga parts ng cover letter at kung paano mo siya iedit bawat aapplan mo.

Dear Hiring Manager or name,

I am Elsinore Miranda, a Web Designer for almost 8 years designing full website, landing pages, sales pages and more. I am interested in the web designer position posted in onlinejobs.ph as i have been seeking an opportunity such as this so that I can utilize my skills even more and contribute to the company.

FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

Q: Kailangan ba fine arts ang course mo o marunung ka magdrawing para maging graphic designer?

Depende sa kung ano ang gusto mo tahakin na landas sa graphic design, kung illustration, syempre kailangan marunung ka magdrawing, pero kung mga print and web design, di naman required na marunung ka magdrawing. Although advantage din siya kasi nga kailangan mo din magdrawing at sketch sa mga logos matutunan mo din naman yun pag alam mo na ung mga fundamentals at naexpose ka na sa mga magagandang designs.

Q: Kailangan ba ba ng diploma, certificate o degree para makasimula sa graphic design?

A: Hindi, bagamat may mga local company na naghahanap din ng diploma o degree, hindi ito importante sa graphic design. Advantage din syempre kung me formal education ka, lalo na kung graphic design ung course mo, pero kung hindi naman, basta passion mo lang ang graphic design at skilled ka naman, ang pinaka hahanapin lang sayo ang portfolio at experiences mo kung meron na.

Q: Ano ang una ko dapat pag aralan para makasimula sa graphic design?

A: Kung wala ka pa talaga alam, ang una mo dapat talaga pag aralan ay layout and composition, para sa akin hanggat maaari kung gusto mo talaga makapasok agad sa trabaho kailangan marunung ka na maglayout ng mga fliers, posters, brochures kasi yan ung pinaka madaling paraan para maiaapply mo ung mga fundamentals ng graphic design. Tapos saka mo nalang isunud yung mga logos, websites, illustration

Q: Gaano katagal bago ko makakuha ng unang trabaho bilang graphic designer?

A: Depende yan sa sipag mo at inaaplyan mo, tulad nga ng sabi ko, mas maganda magsimula ka sa maliit gaya ng tarpaulin shop, para atleast kahit maliit sweldo nahahasa kahit papaano ung skills mo onti onti. Mas madali kasi matanggap sa ganito kasi nga di masyado mahigpit sa application process basta may maipakita ka na portfolio kahit di masyado maganda matatanggap ka pa rin. Pero kung ang aaplyan mo e yung mga medyo malaki kompanya na, kailangan talaga medyo malakas na portfolio mo at malamang kailangan may experience ka na din.

Q: Ano ang pinagkaiba ng print design at web design in terms of applying the fundamentals?

A: Halos parehas lang din naman yan, ang napansin ko lang talaga na malaking pagkakaiba nila ay ung spacing sa websites ay talagang malalaki para marelax ung viewer at mas madali sila makapagnavigate sa website mo, pero ung mga elements and principles ng design naiapply din yan sa web design at mga logos din.

Q: Ano ang mas maganda full time or freelance?

A: Syempre in terms of financial mas maganda pa rin ang full time kasi nga constant yung sweldo mo. Yung mga nabubuhay kasi sa freelance lang ay ung mga malulupet na kasi madami na sila clients na lage nagpapagawa at malaki ang bayad sa kanila per project. Pero pag nagsisimula ka palang syempre full time na trabaho talaga hahanapin mo, kasi mahirap talaga maghanap ng freelance client lalo na kung di pa ganun kalakas ung portfolio mo. Pwede mo naman isabay yan pagtapos ng full time mo para may extra income ka.

Q: Anong software ang una ko dapat pag aralan?

A: Depende naman yan sayo pero ang pinaka madali ay photoshop o kaya illustrator kahit basics lang pag aralan mo sa simula okay na yun. Unti unti mo nalang pag aralan sa youtube.

Q: Matatanggap ba ko kahit fresh graduate lang?

A: Oo naman, may mga kumpanya na mas gusto nila ung fresh graduate na maganda ang portfolio kasi pag fresh graduate ka palang di ka pa makakapag demand ng sweldo, kaya makakatipid sila sayo. Pero syempre kailangan pa rin maganda portfolio mo.

Q: Magkano sweldo pag nagsisimula palang at magkano pinaka malaki na pwedeng sweldohin?

A: Ang range ng sweldo pag nagsisimula ka palang ay 10k to 15k depende sa kumpanya na papasukan mo. Pwede ka naman kumita ng hanggang 40k kung dito ka sa local magtatrabaho ha, pero kung online na trabaho, kaya yan hanggang 60 - 90k a month. Para sa kumpletong breakdown ng sahod ng graphic designer punta ka sa [video na ito](#) mula sa ating youtube channel.



**MONKEY
SEEMON
KEYDO**



Panimulang guide sa Graphic Design series created and composed by Elsinore Miranda of
Monkey See Monkey Do. Copyright Monkey See Monkey Do © All Rights Reserved.