

Стиль

Что такое стиль? Существует довольно много определений для этого термина:

1. Совокупность признаков, характеризующих искусство определенного времени и направления.
2. Совокупность приемов использования средств языка, характерная для какого-либо писателя или литературного произведения, направления, жанра.
3. Способ осуществления чего-либо, отличающийся совокупностью своеобразных приемов.
4. Манера вести себя, говорить, одеваться и т. п.

Фирменный стиль - единство элементов стиля, идентифицирующих принадлежность всего, на чем размещаются эти элементы к конкретной фирме (или человеку) и отличающих ее от конкурентов.

Есть три основные причины для того, чтобы поработать над фирменным стилем для своего контента в соцсетях:

- Узнаваемость. Оригинальное оформление будет западать в памяти пользователя, и ему будет проще замечать ваш контент в ленте.
- Функциональность и удобство. Когда изначально шаблоны для разных рубрик уже готовы, работать с контентом быстрее и проще.
- Меньше воровства. С фирменным стилем вы немного ограничиваете возможность незаконно завладеть вашим контентом остальным людям.

В понятие фирменный стиль мы вкладываем некую концепцию графического оформления контента: логотип, шрифт, рамки, фирменные цвета и прочее. Это дизайн аккаунтов.

Правильное оформление должно соответствовать нескольким критериям:

- Быть современным. Следите за тем, модно ли сейчас использовать инстасайз или анимацию.
- Подходить к тематике контента. Если вы снимаете ролики про игры, то и цвета и оформление должны быть соответствующие.
- Быть в одном стиле в разных соцсетях.

Сейчас много очень хороших дизайн-конструкторов, в которых собрать шаблон для оформления постов просто. Результат, конечно, не будет таким крутым, как с дизайнером, но всё же. На соответствующих сервисах (например, Canva.com) - необходимо лишь выбрать нужный шаблон, добыть необходимые фотографии, элементы и всё. Почти все шаблоны бесплатные. Подобных сервисов много, остается сделать выбор в пользу понравившегося и приступить к работе.

