ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДЕНА

Приказом ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «02» июня 2026 г. № 0602.37

Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень»
дополнительной профессиональной программы –
программы профессиональной переподготовки
«Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

Москва
2026

Содержание

1. **Краткая характеристика дисциплины (модуля)** 3
2. **Тематический план** 5
3. **Содержание дисциплины (модуля)** 5
4. **Учебно-методическое обеспечение** 6
5. **Материально-техническое обеспечение** 6
6. **Методические и оценочные материалы** 8

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины (модуля) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень» формирует фундамент профессионального визуального мышления дизайнера и позволяет выстраивать осмысленную связь между стратегией продукта, его позиционированием и визуальным образом. Освоение дисциплины обеспечивает основу для дальнейшей работы в сфере продуктового и коммуникационного дизайна.

Дисциплина (модуль) изучается в 1 и 2 семестрах. Данная программа предназначена для 1-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся системное понимание принципов коммуникационного и графического дизайна и развить навыки разработки, анализа и презентации визуальной айдентики цифрового продукта в контексте продуктовых задач и пользовательского опыта.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- сформировать понимание роли визуальных коммуникаций, айдентики и визуального языка в создании и развитии цифровых продуктов;
- научить анализировать визуальные решения, проводить исследование конкурентной среды и разрабатывать концепцию визуального языка на основе целей продукта и потребностей аудитории;
- сформировать навыки проектирования базовых элементов фирменного стиля цифрового продукта, включая логотип, знак, цветовую систему, типографику и графические принципы;
- научить разрабатывать и структурировать базовый гайдлайн визуального стиля и элементы дизайн-системы для применения в продуктовой команде;
- развить навыки аргументированной презентации и защиты визуальных решений, а также критической оценки сильных и слабых сторон собственной визуальной системы.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- роль визуальных коммуникаций и айдентики в цифровых продуктах;
- основные элементы визуального языка: цвет, типографику, форму, композицию, графические элементы;
- виды логотипов, знаков и носителей фирменного стиля;
- принципы связи бренд-стратегии, позиционирования продукта и визуального языка;
- базовые принципы построения дизайн-систем и гайдлайнов визуального стиля;
- принципы структурирования и презентации визуальных решений в продуктовой команде.

уметь:

- анализировать визуальные решения и айдентику цифровых продуктов через призму продуктовых задач и пользовательского опыта;
- проводить базовый анализ конкурентов и собирать мудборд / вижуалборд под поставленную задачу;
- разрабатывать базовую концепцию визуального языка цифрового продукта;
- создавать логотип, знак и простые элементы фирменного стиля для цифрового продукта;
- собирать базовый гайдлайн визуального стиля (цвет, типографика, логотип, графические принципы);
- аргументированно презентовать визуальные решения и защищать дизайн-выборы в контексте целей продукта и аудитории;

— формулировать сильные и слабые стороны собственной визуальной системы.

владеть:

— базовыми инструментами разработки визуальной айдентики цифрового продукта;
— навыками визуального анализа и интерпретации продуктовых интерфейсов;
— методами создания мудборда и визуальных референсов;
— навыками проектирования и оформления базовой системы визуальных коммуникаций;
— навыками подготовки и публичной презентации визуального проекта;
— опытом разработки и защиты итогового мини-проекта, включающего визуальный язык и логику продукта.

2. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостоятельная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Введение в визуальный язык и брендинг	5	9	1	20	Домашнее задание
2	Разработка фирменного стиля для проекта	5	9	1	21	Домашнее задание
3	Презентация проекта и доработка решений	6	10	2	21	Домашнее задание
	Экзамен			4		Проект
	Итого:	***16***	***28***	***8***	***62***	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		***114***				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		***3***				

3. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в визуальный язык и брендинг	Введение в визуальные коммуникации: контекст и роль дизайнера Введение в визуальные коммуникации: визуальный анализ и первые эксперименты. Основы визуального языка продукта: композиция, форма и восприятие. Основы визуального языка продукта: разработка визуальной системы. Архитектура бренда в цифровых продуктах: принципы и стратегии. Архитектура бренда в цифровых продуктах: адаптация бренда в интерфейсе.
2	Разработка фирменного стиля для проекта	Логотип и знак: семиотика, символ и айдентика. Логотип и знак: создание и тестирование концепции. Гайдлайны и дизайн-системы: структура и логика. Гайдлайны и дизайн-системы: сборка бренд-руководства.
3	Презентация проекта и доработка решений	Презентация визуальных решений: сторителлинг и аргументация. Презентация визуальных решений: оформление и защита концепции. Разбор и критика личных проектов. Финализация семестрового проекта. Подготовка к итоговой защите.

4. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый слушатель в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Слушателям обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебник для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/566071.

2. Пендикова, И. Г. Графический дизайн: стилевая эволюция : монография / под ред. проф. Л.М. Дмитриевой. — Москва : ИНФРА-М, 2026. — 160 с. - ISBN 978-5-16-011269-5. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2221516.

Дополнительная литература:

1. Кривошеева, О. Н. Воспроизведение невизуальных источников дизайна : учебное пособие / О.Н. Кривошеева. — Москва : ИНФРА-М, 2019. — 48 с. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-16-108376-5. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/1074282 .

2. Безрукова, Е. А. Шрифты: шрифтовая графика : учебник для вузов / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян ; под научной редакцией Г. С. Елисеенкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 116 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17587-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/566052.

5. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

— столами и стульями;

— компьютерной техникой;

— механическими калькуляторами;

— специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование"	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		

КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

6. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удается, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где слушатели активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники

информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Самостоятельная работа – работа слушателей, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы слушатели взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи слушателя включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме ***экзамена***.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	**Пятибалльная оценка**	**Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)**
10	Отлично	Слушатель полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Слушатель обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Слушатель обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Слушатель способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Слушатель не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.

Дисциплина (модуль) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	40%	5	Набор задач по темам недели
Экзамен	60%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень»: «0,4 × Домашние задания + 0,6 × Экзамен».

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 1 и 2 семестрах.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Задание 1. Визуальный анализ цифрового продукта

Выберите существующий цифровой продукт (мобильное приложение или веб-сервис) и проведите его визуальный анализ:

- Определите роль визуальных коммуникаций в продукте.
- Проанализируйте композицию, форму, цвет и типографику.
- Опишите, как визуальный язык связан с позиционированием и целевой аудиторией.
- Сделайте вывод о целостности визуальной системы.

Результат: презентация (8–10 слайдов) с примерами экранов и аналитическими комментариями.

Задание 2. Разработка базовой визуальной системы продукта

Выберите условный цифровой продукт (например, сервис для планирования задач, образовательная платформа или приложение для спорта) и:

- Сформулируйте его позиционирование и целевую аудиторию.
- Определите тип архитектуры бренда (монобренд, суббренд, сервис внутри экосистемы и т.д.).
- Разработайте базовые элементы визуального языка: цветовую палитру, типографическую пару, принципы композиции и характер форм.
- Покажите, как бренд адаптируется в интерфейсе (пример 2–3 экранов).

Результат: файл в Figma + краткое текстовое обоснование концепции (1 страница).

Задание 3. Создание логотипа и знака

Для выбранного ранее цифрового продукта:

- Определите смысловую основу логотипа (идея, метафора, символ).
- Разработайте не менее 3 концептуальных вариантов логотипа.
- Выберите один вариант и доработайте его до финального решения.
- Проведите мини-тестирование (3–5 респондентов) и зафиксируйте выводы.

Результат: презентация с этапами разработки, вариантами и аргументацией финального выбора.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект «Инструменты дизайнера»

Цель проекта: продемонстрировать способность слушателя разработать целостную визуальную концепцию цифрового продукта — от анализа контекста и позиционирования до создания фирменного стиля и базового бренд-руководства с адаптацией в интерфейсе.

Описание задания: слушателю необходимо разработать визуальную айдентику для цифрового продукта (мобильного приложения, веб-сервиса или онлайн-платформы) по самостоятельно выбранной теме.

Проект должен отражать взаимосвязь между задачами продукта, его позиционированием и визуальным языком.

Этап 1. Анализ и формулировка концепции

1. Определить тип продукта, целевую аудиторию и ключевую ценность.
2. Провести краткий анализ 2–3 конкурентов: визуальный стиль, позиционирование, особенности коммуникации.
3. Сформулировать концепцию визуального образа продукта (характер, тон, ассоциации, принципы восприятия).
4. Определить архитектуру бренда (самостоятельный бренд, суббренд, часть экосистемы и т.д.).

Результат этапа: аналитический блок в презентации.

Этап 2. Разработка визуального языка

1. Разработать принципы композиции, формы и визуального ритма.
2. Определить цветовую систему и типографику.

3. Сформулировать графические принципы (иконки, иллюстрации, паттерны, модульность и др.).

4. Продемонстрировать применение визуальной системы на 2–3 примерах экранов интерфейса.

Результат этапа: файл с визуальной системой и примерами адаптации в интерфейсе.

Этап 3. Разработка логотипа и знака

1. Сформулировать идею и символическую основу логотипа.
2. Разработать не менее 3 концептуальных вариантов.
3. Обосновать выбор финального решения.
4. Подготовить основные версии логотипа (основная, монохромная, сокращённая при необходимости).

Результат этапа: презентация процесса разработки и финального варианта.

Этап 4. Сборка гайдлайна

1. Описать правила использования логотипа (охранное поле, масштабирование, размещение).
2. Зафиксировать цветовую палитру и типографику.
3. Описать принципы построения графических элементов.
4. Структурировать материалы в виде базового бренд-руководства.

Результат этапа: оформленный гайдлайн (в Figma или в виде презентации).

Итоговый формат сдачи

- Презентация проекта (структурированная, 15–20 слайдов).
- Файл с визуальной системой и примерами интерфейса.
- Базовый гайдлайн визуального стиля.

Критерии оценивания:

1. Целостность концепции и логика решений:

Соответствие визуального языка задачам продукта, аудитории и выбранной архитектуре бренда.

2. Качество разработки визуальной системы:

Продуманность композиции, формы, цветовой и типографической системы, согласованность элементов.

3. Аргументированность и выразительность логотипа:

Смысловая обоснованность знака, качество проработки вариантов, соответствие айдентике продукта.

4. Структурированность и профессиональность гайдлайна:

Логичная организация бренд-руководства, полнота правил использования визуальной системы.

5. Качество презентации проекта:

Ясность изложения, способность обосновывать дизайн-решения, визуальная аккуратность и завершённость работы.