ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДЕНА

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

Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Коммуникационный и графический дизайн. Продвинутый 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. Продвинутый уровень» позволяет выйти за рамки стандартного графического оформления и работать с дизайном как с формой интеллектуального и визуального исследования.

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

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся способность разрабатывать сложные, концептуально насыщенные графические проекты, в которых визуальный язык строится на метафоре, культурных кодах и экспрессивных приёмах, а дизайн издания становится инструментом смысловой и структурной аргументации.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- раскрыть роль метафоры, экспрессии и декомпозиции как ключевых инструментов создания выразительного визуального высказывания;
- научить использовать леттеринг, иллюстрацию и деконструктивистские приёмы для построения оригинального графического стиля;
- сформировать умение анализировать культурные коды и переводить их в целостную визуальную систему проекта;
- развить навыки структурирования исследовательских материалов и проектирования сложноструктурных изданий с учётом содержания и формата;
- освоить полный цикл создания дизайнерского проекта — от исследования до технической подготовки к печати и презентации.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- как метафора, экспрессия и декомпозиция работают как инструменты визуального языка;
- как леттеринг, психоделическая иллюстрация и деконструктивистские приёмы влияют на выразительность графического решения;
- как культурные коды и системы значения формируют визуальное сообщение;
- в чём заключается критика модернистского подхода и как она проявляется в графическом дизайне;
- из каких этапов состоит процесс создания сложноструктурного издания: от исследования до подготовки к печати.

уметь:

- использовать метафору, экспрессию и декомпозицию для создания выразительного визуального высказывания;
- работать с леттерингом, иллюстрацией, типографикой и нестандартной композицией в рамках графического проекта;
- анализировать культурные коды и переводить их в визуальную систему проекта;
- собирать, систематизировать и структурировать исследовательские материалы для издания;
- проектировать сложноструктурное издание с учётом содержания, рубрикации, визуальной логики и печатного формата.

владеть:

- навыком разработки визуального языка проекта на основе метафоры, культурных кодов, экспрессии или деконструктивистских приёмов;
- навыком создания авторских графических элементов: леттеринг, иллюстрации, знаки, типографические композиции;

— навыком проектирования журнала или другого сложноструктурного издания как целостной визуальной и смысловой системы;
— навыком прохождения полного цикла работы над итоговым проектом: исследование, концепция, структура, дизайн, финализация;
— навыком подготовки итогового проекта к презентации и печати с учётом технических требований.

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	Метафора и сюрреализм	7	15	1	23	Мини-проект Кейс
2	Деконструктивизм: критика дизайна	8	15	1	23	Мини-проект Кейс
3	Визуальное исследование	7	15	1	23	Мини-проект Кейс
4	Финализация и подготовка к защите итогового проекта	8	15	1	23	Мини-проект Кейс
	Экзамен			4		Проект
Итого:		***30***	***60***	***8***	***92***	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		***190***				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		***5***				

3. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Метафора и сюрреализм	Метафора как ключевой инструмент визуального языка. Леттеринг. Психоделическая иллюстрация. Культурные коды и системы значения.
2	Деконструктивизм: критика дизайна	Критика модернизма. Экспрессия вместо метафоры. Подходы к декомпозиции. Деконструктивизм новой волны. Деконструктивизм и современные цифровые инструменты.
3	Визуальное исследование	Исследования и систематизация данных. Проектирование сложноструктурного издания. Процесс создания журнала.
4	Финализация и подготовка к защите итогового проекта	Работа над итоговым проектом. Финализация итогового проекта. Подготовка к печати итогового проекта. Финальные консультации по итоговому проекту.

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. Корытов, О. В. Дизайн иллюстрированной книги : учебник для вузов / О. В. Корытов. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/588575.

2. Корытов, О. В. Теория и практика иллюстрирования книги : учебник для среднего профессионального образования / О. В. Корытов. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20181-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/589899.

Дополнительная литература:

1. Борисов, Д. В. Шрифты : учебник для вузов / Д. В. Борисов, Т. А. Мироненко. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 114 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21799-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/590498.

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. Продвинутый уровень» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, кейсы, мини-проекты, 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.

Мини-проект — это краткосрочная практическая работа в малых группах на семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта слушатели проводят анализ проблемы, разрабатывают техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического

мышления и командного взаимодействия.

Кейс – практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами, что позволяет слушателю применять теоретические знания на практике.

Слушатель самостоятельно разрабатывает стратегию решения поставленной задачи, что способствует развитию навыков критического мышления и самостоятельного принятия решений. Такой подход помогает подготовить будущих специалистов к реальным вызовам в их профессиональной деятельности.

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
9	Отлично	
8	Отлично	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		дисциплины (модуля) с практическими задачами.
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 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.
6	Хорошо	
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. Продвинутый уровень» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Мини-проект	30%	5	Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач
Кейс	30%	3	Практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами
Экзамен	40%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Коммуникационный и графический дизайн. Продвинутый уровень»: «0,3 × Мини-проект + 0,3 × Кейс + 0,4 × Экзамен».

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

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту

Мини-проект «Визуальное исследование как издание: от метафоры к деконструкции»

Задание: работая в паре, разработайте концепт-прототип сложноструктурного издания (например: журнал, альманах, арт-бук) на актуальную тему (например: искусственный интеллект и сознание, город будущего, экология как ритуал, цифровая память), в котором визуальный язык строится на метафоре, экспрессии и деконструктивистских приёмах. Проект должен отразить переход от классических форм (леттеринг, композиция, иллюстрация) к их сознательному разрушению и переосмыслению.

Шаги выполнения:

• Проведите краткое визуальное исследование: соберите и систематизируйте материал по выбранной теме (тексты, цитаты, изображения, культурные референсы).

• Сформулируйте ключевую метафору издания — образ, который станет сквозным визуальным кодом (например: «память как лабиринт», «город как организм»).

• Разработайте элементы визуального языка:

– создайте авторский леттеринг для названия и рубрик;

– нарисуйте психоделическую или сюрреалистическую иллюстрацию, отражающую суть метафоры;

– примените приёмы деконструкции (искажение шрифта, разрыв композиции, наслоение слоёв) для передачи экспрессии.

• Спроектируйте структуру издания: определите 3–4 рубрики, продумайте логику переходов, визуальную драматургию.

• Создайте 4–6 макетов страниц (включая обложку, титул, рубрики), демонстрирующих единство стиля и развитие идеи.

• Подготовьте краткую презентацию (4–5 минут), в которой:

– раскройте исследовательскую базу;

– объясните выбор метафоры;

– покажите эволюцию формы — от упорядоченной структуры к её деконструкции;

– обоснуйте визуальные решения.

Результат: PDF-прототип издания (4–6 страниц) + презентация с пояснением концепции.

Критерии оценивания:

• Глубина визуального исследования и систематизация материала

Источники отобраны осмысленно, логично связаны с темой и легли в основу проекта.

• Сила и оригинальность метафоры

Ключевой образ выразителен, многозначен и последовательно раскрывается на всех уровнях.

• Использование авторских графических элементов

Леттеринг, иллюстрация, композиция выполнены самостоятельно и обладают художественной выразительностью.

• Применение деконструктивистских приёмов

Проект демонстрирует сознательное нарушение правил композиции, типографики или структуры для усиления смысла.

• Системность и структурная логика издания

Рубрикация, переходы, визуальная драматургия выстроены логично, даже при экспрессивной форме.

• Качество исполнения и визуальная целостность

Макеты выдержаны в едином стиле, технически аккуратны, учитывают масштаб и читаемость.

• Ясность и убедительность презентации

Концепция изложена чётко, аргументированно, с акцентом на авторскую позицию и визуальную логику.

Мини-проект «Бренд внутри нарратива: визуальная система кинофильма»

Задание: работая в паре, разработайте концепт визуальной системы для условного короткометражного фильма, в которой бренд существует не как внешняя обложка, а как органичная часть мира фильма. Проект должен продемонстрировать, как айдентика, типографика, цвет и графические элементы становятся инструментами повествования, усиливая атмосферу, жанр и смысл. Акцент — на интеграции бренда в нарратив и его визуальную логику.

Шаги выполнения:

• Сформулируйте краткий синопсис фильма (5–7 предложений): укажите жанр, тему, настроение, ключевой конфликт. Пример: *«Фильм о цифровом двойнике, который начинает помнить то, чего не было»*.

• Определите визуальную территорию — образ и ощущение, которое должно передавать всё: например, «тревожная ясность», «тёплая аномалия», «нарратив в статике».

• Разработайте бренд внутри фильма:

– создайте логотип и фирменный стиль вымышленной организации, устройства или платформы, существующей в мире фильма (например: приложение, лаборатория, соцсеть);

– определите, как он выглядит в интерьерах, на экранах, на одежде персонажей.

• Спроектируйте ключевые коммуникационные артефакты:

– постер к фильму (в стиле его мира);

– 2–3 кадра сториборда с элементами бренда;

– концепт интерфейса (например: экран телефона, панель управления).

• Разработайте цветовую палитру, типографику и графические коды, которые работают и как айдентика, и как часть визуального повествования.

• Подготовьте краткую презентацию (4–5 минут), в которой:

– раскройте синопсис и визуальную территорию;

– покажите, как бренд встроен в нарратив;

– объясните логику визуальной системы;

– продемонстрируйте эволюцию формы от идеи к реализации.

Результат: PDF-прототип (4–6 страниц) с постером, айдентикой, сторибордом, интерфейсом + презентация.

Критерии оценивания:

• Глубина и ясность нарратива

Синопсис и настроение фильма чётко определены и лежат в основе всех решений.

• Интеграция бренда в визуальную реальность

Айдентика не навязана, а органично вписана в мир фильма.

• Системность визуального языка

Цвет, шрифт, графика — единая система, усиливающая атмосферу.

• Оригинальность и выразительность форм

Логотип, интерфейс, постер — авторские, не шаблонные, с художественным потенциалом.

• Качество визуальных артефактов

Работы выполнены на высоком уровне, с вниманием к деталям и масштабу.

• Логичность и драматургия презентации

Концепция изложена последовательно, с акцентом на связь бренда и повествования.

• Распределение ролей и командная работа

Оба участника внесли значимый вклад в исследование, концепцию и визуализацию.

Мини-проект «Коммуникационная кампания как нарратив: от постера к трейлеру»

Задание: работая в паре, создайте концепт рекламной кампании для вымышленного фильма, выставки или культурного проекта, в которой все элементы — постер, фотосюжет, трейлер, соцсети — работают как части единого повествования. Проект должен демонстрировать, как визуальная система строится на основе нарратива и развивается через разные носители, усиливая интригу, настроение и смысл.

Шаги выполнения:

• Выберите или придумайте проект (например: «выставка ностальгии по будущему», «фильм о языке, который забыли») и сформулируйте его ключевую идею и драматургию

• Определите целевую аудиторию и тональность коммуникации (ироничная, мрачная, поэтичная, агрессивная).

• Разработайте визуальную концепцию кампании:

– соберите мудборд, передающий настроение;

– определите сквозной визуальный код (например: цвет, текстура, композиционный приём).

• Создайте три ключевых артефакта:

– кинопостер (или афишу выставки) — как визуальный центр;

– фотосюжет из 3 кадров — с актёрами или объектами, раскрывающий конфликт;

– концепт трейлера — структура (30–60 сек), текст, монтаж, музыкальное сопровождение.

• Разработайте единый визуальный язык: цвет, типографику, композицию — чтобы все носители узнавались как часть одной системы.

• Подготовьте краткую презентацию (4–5 минут), в которой:

– раскройте суть проекта и его нарратив;

– покажите, как кампания раскрывает историю постепенно;

– объясните логику перехода от одного носителя к другому;

– обоснуйте визуальные и коммуникационные решения.

Результат: PDF-прототип (4–6 страниц) с артефактами кампании + презентация.

Критерии оценивания:

• Связь кампании с нарративом

Все элементы логично вытекают из сюжета и усиливают его.

• Целостность визуальной системы

Постер, фото, трейлер — единый стиль, единый код.

• Драматургия коммуникации

Кампания строится как история: от намёка — к раскрытию — к призыву.

• Оригинальность и выразительность решений

Артефакты не клишированы, обладают авторским почерком.

• Качество визуального исполнения

Профессиональный уровень композиции, цвета, типографики, фотографии.

• Ясность и убедительность презентации

Подача логична, аргументированна, подчёркивает стратегию.

• Эффективность командной работы

Роли распределены, вклад обоих участников значим и сбалансирован.

Примерные задания и критерии оценивания к кейсам

Кейс «Редизайн культурного издания: от метафоры к деконструкции»

Контекст: Представьте, что вы – дизайнерская команда, которой предложено обновить визуальную идентичность и структуру существующего культурного издания (например: арт-журнал, литературный альманах, гид по городской среде), утратившего актуальность. Ваша задача – предложить концептуальный редизайн, который сохранит суть издания, но переосмыслит его через призму современных визуальных стратегий.

Задача:

1. Анализ исходного кейса:

– выберите реальное или условное издание;

– проведите краткий анализ его текущей визуальной стратегии: целевая аудитория, структура, стиль, типографика, иллюстрации, культурный код.

2. Разработка концепции редизайна:

– сформулируйте ключевую метафору нового издания (например: «журнал как архив будущего», «город как живой организм»);

– определите, будет ли проект развиваться в рамках экспрессивной деконструкции или сюрреалистической метафоры, и обоснуйте выбор;

– предложите изменения в структуре, рубрикации, визуальном языке.

3. Создание визуальных элементов:

– разработайте обложку и титульную страницу нового формата;

– создайте авторский леттеринг для названия;

– включите иллюстративный элемент (психоделический, сюрреалистический или деконструированный);

– покажите, как культурный код оригинального издания трансформируется в новом контексте.

4. Подготовка защиты:

– подготовьте короткую презентацию (5–7 минут), в которой:

• представьте анализ исходного издания;

• раскройте концепцию редизайна;

• продемонстрируйте визуальные решения;

• обоснуйте выбор приёмов (метафора, деконструкция, экспрессия).

Результат: презентация (8–10 слайдов) с анализом, концепцией и визуальными макетами.

Критерии оценивания:

• Глубина анализа и понимание культурного кода

Команда корректно оценила сильные и слабые стороны исходного издания и выявила его смысловую и визуальную основу.

• Сила и последовательность концепции

Ключевая метафора или идея деконструкции чётко сформулирована и логично раскрыта во всех элементах проекта.

• Оригинальность и выразительность визуальных решений

Леттеринг, иллюстрация, композиция демонстрируют авторский подход и используют приёмы метафоры, экспрессии или деконструкции осознанно.

• Системность и структурная логика издания

Новый формат выстроен как целостная система: структура, рубрикация и визуальная драматургия подчинены общей идее.

• Убедительность и аргументированность защиты

Презентация логична, профессиональна, позволяет понять ход мысли и обосновать проектные решения.

Кейс «Ребрендинг городского события: от утилитарности к нарративу»

Контекст: представьте, что вы — дизайнерская команда, которой поручено провести ребрендинг ежегодного городского фестиваля (например: фестиваль уличной еды, урбанистический форум, фестиваль света), ставшего шаблонным и утратившего эмоциональную связь с аудиторией. Ваша задача — трансформировать его визуальную идентичность, сместив акцент с информационной функции на нарратив, настроение и культурный резонанс.

Задача:

1. Анализ исходного кейса:

– выберите реальное или условное городское событие;

– проведите анализ его текущей айдентики: целевая аудитория, визуальный язык, цвет, типографика, носители, коммуникационные слабости.

– определите, что мешает событию быть запоминающимся: клишированность, отсутствие характера, слабая визуальная драматургия.

2. Разработка концепции ребрендинга:

– сформулируйте ключевую метафору нового бренда (например: «фестиваль как диалог города и тела», «город как живой организм»);

– определите новую визуальную территорию — настроение, тон, культурный отклик;

– предложите изменения в названии (если необходимо), структуре коммуникации, визуальной системе.

3. Создание визуальных элементов:

– разработайте новый логотип (с вариациями для разных форматов);

– создайте цветовую палитру и типографскую систему, отражающую настроение;

– спроектируйте ключевые носители: афишу, мерч, навигацию, соцсети;

– покажите, как визуальная система работает в пространстве и времени — от анонса до финального отчёта.

4. Подготовка защиты:

– подготовьте презентацию (8–10 слайдов, 5–7 минут), в которой:

• представьте анализ текущей ситуации;

• раскройте новую концепцию и её культурную значимость;

• продемонстрируйте визуальные решения;

• объясните, как нарратив заменил утилитарность как основу коммуникации.

Результат: презентация с анализом, концепцией и визуальными макетами (афиша, мерч, навигация, цифровые форматы).

Критерии оценивания:

• Глубина анализа и понимание городского контекста

Команда точно определила причины утраты актуальности и выявила культурные возможности.

• Сила и последовательность концепции

Нарратив чётко сформулирован и логично раскрыт на всех уровнях коммуникации.

• Оригинальность и выразительность визуальных решений

Айдентика выходит за рамки стандартов, обладает характером и эмоциональной силой.

• Системность и масштабируемость

Визуальная система работает на разных носителях и в разных масштабах — от плаката до бейджа.

• Убедительность и аргументированность защиты

Презентация логична, профессиональна, подчёркивает стратегическую значимость изменений.

Кейс «Деконструкция корпоративного бренда: визуальный протест в системе»

Контекст: вы – дизайнерская команда, получившая задание провести критический редизайн визуальной идентичности крупной корпорации (реальной или вымышленной), ассоциирующейся с модернистской утилитарностью, стандартизацией и отсутствием эмоциональной глубины (например: банк, телеком-оператор, логистическая компания). Ваша задача — не просто обновить бренд, а подвергнуть его деконструкции, превратив айдентику в форму визуального высказывания, которое ставит под сомнение саму природу корпоративной идентичности.

Задача:

1. Анализ исходного кейса:

– выберите корпорацию и проанализируйте её текущую айдентику: логотип, цвет, шрифт, тон общения, визуальные клише;

– определите, какие нормы вы будете критиковать: прозрачность, функциональность, читаемость, универсальность.

2. Разработка концепции деконструкции:

– сформулируйте критическую позицию: что именно вы подвергаете сомнению (например: «доверие как инструмент контроля», «прозрачность как маска»)?

– выберите приёмы деконструкции: искажение шрифта, разрыв сетки, глитч, наслоение, хаотичная композиция;

– предложите альтернативную визуальную логику, в которой ошибка, нестабильность и диссонанс становятся смыслом.

3. Создание визуальных элементов:

– разработайте деконструированный логотип (с вариациями: сломанный, размытый, фрагментированный);

– создайте типографскую систему, в которой читаемость нарушается ради экспрессии;

– спроектируйте 3–4 носителя (визитка, сайт, рекламный баннер, корпоративный отчёт), в которых классическая система разрушается;

– покажите, как визуальный хаос становится стратегией.

4. Подготовка защиты:

– подготовьте презентацию (8–10 слайдов, 5–7 минут), в которой:

• представьте анализ корпоративного бренда;

• раскройте критическую позицию и выбор деконструктивистской стратегии;

• продемонстрируйте визуальные решения;

• обоснуйте, как разрушение становится формой коммуникации.

Результат: презентация с анализом, концепцией и визуальными макетами (деконструированные носители).

Критерии оценивания:

• Глубина критического анализа

Команда выявила не только визуальные, но и идеологические нормы бренда.

• Осознанность деконструктивистских приёмов

Нарушение порядка — не хаос, а стратегическое высказывание.

• Сила и оригинальность визуального протеста

Проект демонстрирует смелость, интеллектуальную напряжённость и авторскую позицию.

• Системность в разрушении

Даже в хаосе прослеживается логика, структура и визуальная драматургия.

• Убедительность и аргументированность защиты.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект «Деконструктивизм: критика дизайна»

Цель проекта: разработать авторский графический проект, в котором деконструктивистские принципы становятся инструментом критического высказывания, позволяя переосмыслить устоявшиеся формы дизайна и предложить альтернативную визуальную логику.

Описание задания: слушателю необходимо создать визуальное высказывание в формате серии плакатов, издания или цифрового проекта, основанное на деконструктивистском подходе. Проект должен демонстрировать не просто эстетику хаоса или разрушения, а осмысленную критику утилитарных, функциональных или модернистских норм дизайна. Акцент делается на экспрессии, нарушении порядка, декомпозиции формы и переосмыслении смысла через визуальный диссонанс.

Задачи и шаги выполнения:

• Сформулируйте критическую позицию

Определите, против какого аспекта современного дизайна или визуальной культуры вы выступаете (например: стандартизация шрифтов, утилитарность интерфейсов, прозрачность как идеал, «чистота» минимализма). Обоснуйте свою позицию кратко и ясно.

• Проведите анализ модернистских принципов

Опишите, какие нормы (например: «форма следует за функцией», «меньше — значит больше») вы подвергаете сомнению, и как их критика может быть выражена визуально.

• Разработайте деконструктивистскую визуальную систему

Создайте серию из 3–5 работ, в которых:

— применяются приёмы декомпозиции (разрыв сетки, искажение шрифта, наслоение, коллизия масштабов);

— экспрессия становится основным средством коммуникации вместо ясности;

— визуальная логика нарушается осознанно, чтобы вызвать рефлексию.

• Используйте цифровые инструменты как средство эксперимента

Примените современные программы (например: After Effects, Illustrator, Procreate, ИИ-генераторы) не для создания порядка, а для его разрушения — искажения, глитча, случайных комбинаций.

• Подготовьте концепт-презентацию

Оформите проект в виде структурированной презентации (10–12 слайдов).

Критерии оценивания:

• Глубина критического подхода

Проект выражает осмысленную позицию по отношению к модернистским или современным нормам дизайна, а не ограничивается стилизацией под хаос.

• Осознанное применение деконструктивистских приёмов

Нарушение композиции, типографики, структуры происходит системно и служит передаче смысла, а не является декоративным приёмом.

• Выразительность визуального языка

Экспрессия, диссонанс и визуальный парадокс используются как инструменты воздействия и рефлексии.

• Техническая и концептуальная целостность

Несмотря на разрушение формы, проект воспринимается как единое, логически выстроенное высказывание.

• Аргументированность и качество презентации

Концепция ясно изложена, обоснована ссылками на теорию и практику, визуальные решения чётко связаны с идеей.