
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)

Специализация: Продуктовый дизайн

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	7
4. Содержание дисциплины (модуля).....	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по специальности 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1004 от 13.08.2020 года.

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.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)» и входит в обязательную часть Блока 1 как дисциплина по выбору, подлежащая обязательному изучению на специализации «Продуктовый дизайн».

Дисциплина (модуль) изучается на 1 и 2 курсе в 1, 2, 3 и 4 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 / визуалборд 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. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-3.	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1.	Знает основы концептуального проектирования и методы научного обоснования дизайнерских решений
		ОПК-3.2.	Умеет создавать и синтезировать инновационные проектные идеи, учитывая функциональные и эстетические потребности пользователей
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и реализации креативных дизайн-проектов в различных сферах человеческого опыта
ПК-2.	Способен разрабатывать концептуальные и системные решения в области визуальной коммуникации и графического дизайна для формирования целостного образа брендов, проектов и общественных инициатив	ПК-2.1.	Знает теоретические основы визуальной коммуникации, семиотики, типографики, колористики и истории графического дизайна
		ПК-2.2.	Умеет разрабатывать концепции айдентики, визуальные системы и графические языки, обеспечивающие целостность и выразительность коммуникации в различных социокультурных контекстах
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт создания бренд-систем, типографических и знаковых решений, навигационных и информационных графических систем для культурных, общественных и коммерческих проектов
ПК-5.	Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных продуктов и сценариев будущего	ПК-5.1.	Знает современные методы дизайн-исследований, спекулятивного и критического дизайна
		ПК-5.2.	Умеет проводить исследовательские проекты, анализировать данные и формулировать инновационные концепции

		ПК-5.3.	Имеет практический опыт разработки прототипов и сценариев, основанных на критическом анализе и футуристических предположениях
--	--	---------	---

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие 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				

4. 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.

5. Учебно-методическое обеспечение

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

Каждый студент 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.

Студентам 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 не визуальных 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>.

6. 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

7. 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 удастся, 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 студенты 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 студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента 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)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень»

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**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

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	Студент 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. Студент 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	Студент 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.
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент 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. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент 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»: $\langle 0,4 \times \text{Домашние задания} + 0,6 \times \text{Экзамен} \rangle$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Коммуникационный и графический дизайн. Базовый уровень» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 1, 2, 3 и 4 семестрах, и выставляется в диплом об образовании.

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 студента 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: студенту 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 айденитике 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.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Назовите тип архитектуры бренда, при котором все продукты и сервисы функционируют под единым основным брендом без самостоятельного позиционирования.	монобренд (Branded house)	ОПК-3
2.	Какой метод визуального мышления предполагает создание образа, отражающего суть продукта через аналогию с предметом или явлением?	визуальная метафора	ОПК-3
3.	Как называется принцип композиции, при котором элементы располагаются симметрично или асимметрично для достижения зрительного равновесия?	баланс / равновесие	ОПК-3
4.	Какой вид знака строится на основе прямого сходства с реальным объектом?	иконический знак / икона	ОПК-3
5.	Как называется документ, в котором фиксируются философия, ценности и ключевая идея визуального образа бренда?	концепция бренда	ОПК-3
6.	Как называется процесс обновления визуального облика бренда с сохранением его основной смысловой идентичности?	редизайн	ОПК-3
7.	Какой подход к проектированию объединяет функциональность и эстетику в единой форме?	функционализм	ОПК-3
8.	Как называется совокупность визуальных элементов, формирующих узнаваемый образ цифрового продукта?	айдентика / фирменный стиль	ПК-2
9.	Как называется документ, содержащий правила применения логотипа, цвета, типографики и других элементов бренда?	гайдлайн / брендбук / стиль-гайд	ПК-2
10.	Какой тип логотипа представляет собой стилизованное написание названия бренда?	логотип-слово (wordmark)	ПК-2
11.	Какой принцип лежит в основе согласованного использования всех элементов визуального стиля?	целостность / консистентность	ПК-2
12.	Как называется система цветов, определяющая эмоциональный и функциональный характер бренда?	цветовая палитра / цветовая схема	ПК-2
13.	Как называется процесс адаптации визуального стиля бренда к интерфейсам цифровых продуктов?	адаптация бренда / брендинг интерфейса	ПК-2
14.	Какая сетка используется для построения упорядоченной и масштабируемой структуры интерфейса?	модульная сетка	ПК-2
15.	Как называется метод анализа, при котором сравниваются визуальные стратегии нескольких брендов для выявления трендов и позиционирования?	сравнительный анализ / бенчмаркинг	ПК-5
16.	Как называется подборка изображений, объединённых общей эстетикой и используемых для формирования визуальной концепции?	мудборд / визуальный референс / вижуалборд	ПК-5

17.	Как называется метод оценки проекта, при котором анализируются его сильные и слабые стороны, возможности и угрозы?	SWOT-анализ	ПК-5
18.	Как называется исследование, направленное на изучение восприятия визуального решения целевой аудиторией?	пользовательское тестирование / юзабилити-тестирование	ПК-5
19.	Как называется метод проектирования, при котором разрабатывается возможное будущее использование продукта в разных контекстах?	сценарное проектирование / дизайн-сценарии	ПК-5
20.	Как называется логическая структура, связывающая проблему, цель, идею и визуальное решение в рамках одной аргументации?	дизайн-обоснование / сторителлинг	ПК-5