
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 ключевые компетенции современного графического дизайнера, способного не только создавать эстетически сильные решения, но и выстраивать стратегически обоснованные, масштабируемые визуальные системы.

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 3-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся системное понимание принципов построения визуальных систем бренда в цифровой среде и развить практические навыки разработки, анализа и арт-дирекшна целостных визуальных коммуникаций с учётом культурного контекста, технологических возможностей и стратегических задач.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- познакомить студентов с основными закономерностями восприятия визуальной среды и современными подходами к построению бренд-систем в цифровых продуктах;
- научить анализировать визуальные стратегии брендов и выстраивать обоснованную визуальную концепцию на основе исследования и культурного контекста;
- сформировать навыки разработки целостного визуального языка, включающего статичные, динамические и пространственные формы коммуникации;
- освоить практику арт-дирекшна и применение ИИ-инструментов при создании адаптивных и генеративных систем брендинга;
- развить умение систематизировать визуальные решения в брендбуке и аргументированно представлять концепцию перед командой и заказчиком.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы построения визуальных систем бренда;
- закономерности восприятия визуальной среды в цифровых продуктах;
- современные подходы к артдирекшну и брендингу;
- методы построения системы изображений и системы движения;
- принципы формирования визуального тон оф войс;
- особенности культурных кодов в визуальной коммуникации;
- принципы адаптивных и генеративных бренд-систем;
- методы визуального исследования и анализа современных диджитал эстетик;
- критерии оценки визуальной целостности бренда.

уметь:

- анализировать визуальные системы цифровых продуктов;
- формировать визуальную стратегию бренда;
- разрабатывать целостный визуальный язык;
- создавать визуальную реальность для бренда;
- работать с арт-дирекшном;
- применять ИИ-инструменты в разработке визуальных систем;
- адаптировать визуальные коммуникации под различные культурные контексты;
- разрабатывать брендбук цифрового продукта;
- формировать визуальные принципы для айдентики.

владеть:

- навыками разработки комплексных систем брендинга;
- методиками визуального исследования;
- практикой арт-дирекшна;
- инструментами проектирования бренд-систем;
- методами визуальной систематизации и построения брендбуков;
- инструментами ИИ;
- навыками презентации и защиты визуальной концепции.

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	Визуальная коммуникация как система восприятия	3	5		4	Домашнее задание
2	Современная визуальная культура	3	5	1	5	Домашнее задание
3	Культурный код и бренд	3	6	1	5	Домашнее задание
4	Арт-дирекшн и визуальные системы	3	6	1	5	Домашнее задание
5	Бренд как адаптивная система	4	6	1	5	Домашнее задание
	Экзамен			4		Проект
Итого:		16	28	8	24	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		76				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		2				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Визуальная коммуникация как система восприятия	Эстетика, восприятие и визуальная среда цифрового продукта. Анализ ритма, плотности и эмоциональной драматургии интерфейса. Визуальный эксперимент с ритмом, плотностью и эмоциональной драматургией интерфейса.
2	Современная визуальная культура	Исследование диджитал-дизайна и поиск новых визуальных языков. Разработка визуальной системы диджитал-дизайна и поиск новых визуальных языков.
3	Культурный код и бренд	Исследование национальных визуальных систем и культурных кодов. Адаптация визуального языка к национальным визуальным системам. Локализация визуальных коммуникаций под разные аудитории. Дизайн-адаптация визуальных коммуникаций под разные аудитории.
4	Арт-дирекшн и визуальные системы	Концепция визуальной реальности бренда. Арт-дирекшн и управление визуальной реальностью бренда. Построение визуальных систем, фотостили и визуальной консистентности. Разработка визуального языка для визуальных систем, фотостили и визуальной консистентности.
5	Бренд как адаптивная система	Генеративный брендинг и визуальные системы ИИ.

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. Кашевский, П. А. Типографика : учебное пособие / П. А. Кашевский. - Минск : РИПО, 2022. - 284 с. - ISBN 978-985-895-072-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2173486>.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126>.

Дополнительная литература:

1. Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. - 107 с. - ISBN 978-5-9275-3637-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1894461>.

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. 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. 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»: $0,4 \times \text{Домашние задания} + 0,6 \times \text{Экзамен}$.

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. Анализ визуальной среды цифрового продукта

Выберите мобильное приложение или веб-платформу и проведите анализ его визуальной среды:

- Определите эстетику интерфейса: как она влияет на восприятие продукта (серьёзный, игривый, технологичный и т.д.)?
- Проанализируйте ритм и плотность компоновки: как элементы организованы по экранам, есть ли визуальные паузы, акценты, перегруз?

- Оцените эмоциональную драматургию: как меняется настроение при переходе от экрана к экрану (например, от входа до завершения действия)?
- Предложите одно изменение, улучшающее визуальный ритм или эмоциональное восприятие.

Результат: презентация (8–10 слайдов) с анализом и визуальными примерами.

Задание 2. Исследование и разработка нового визуального языка

Проведите исследование современных тенденций диджитал-дизайна (например, неоморфизм, глитч-эстетика, 3D-стилизация, low-poly, AI-арт и др.):

- Выберите одну из актуальных визуальных эстетик и соберите мудборд из 8–10 примеров.
- Опишите её ключевые черты: цвет, форма, текстура, типографика, драматургия.
- Разработайте концепцию применения этой эстетики в интерфейсе цифрового продукта (например, приложение для арт-событий, NFT-галерея, образовательный сервис).
- Создайте 2–3 экрана в выбранном стиле.

Результат: мудборд + концепция + макеты в Figma или Illustrator.

Задание 3. Адаптация визуального языка под культурный код

Выберите международный бренд и проанализируйте, как его визуальный язык адаптирован для двух разных стран (например, Япония и Германия, Бразилия и Швеция):

- Сравните цвет, композицию, иконографику, типографику, фотографию.
- Определите, какие культурные коды используются (например, минимализм, насыщенность, символика, иерархия).
- Разработайте концепцию локализации визуального стиля условного бренда для третьей страны (по вашему выбору), с учётом её культурных особенностей.
- Создайте один макет интерфейса или рекламного носителя в адаптированном стиле.

Результат: сравнительный анализ + концепция локализации + визуальный макет.

Задание 4. Построение визуальной реальности бренда

Придумайте или выберите цифровой бренд будущего (например, экосервис, метавселенная, ИИ-ассистент) и разработайте его визуальную реальность:

- Сформулируйте концепцию бренда: миссия, характер, целевая аудитория.
- Определите визуальный тон: какой он — холодный и технологичный, тёплый и человечный, дерзкий и ироничный?
- Разработайте фотостиль или иллюстративный подход, отражающий характер бренда.
- Создайте систему визуальных принципов: как должен выглядеть контент в соцсетях, интерфейсе, рекламе — единые правила композиции, цвета, масштаба.

Результат: презентация с концепцией, референсами, примерами и описанием визуальной консистентности.

Задание 5. Разработка генеративного элемента бренда с использованием ИИ

Исследуйте концепцию генеративного брендинга и создайте экспериментальный элемент визуальной системы с помощью ИИ-инструментов:

- Определите, какой элемент бренда может быть динамическим или изменяющимся (логотип, фон, иконка, узор).

- С помощью текстового ИИ-генератора изображений (например, Midjourney) создайте серию вариаций одного визуального элемента на основе заданного промпта.
- Опишите логику изменения: по какому принципу визуал может адаптироваться (время суток, настроение пользователя, сезон)?
- Сформулируйте правила, которые обеспечат консистентность при генерации.

Результат: серия ИИ-генераций + пояснение концепции + описание системы управления визуалом.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект «Бренд как адаптивная система»

Цель проекта: разработать концепцию бренда, способного динамически адаптироваться к различным контекстам — культурным, технологическим и эмоциональным — с использованием современных подходов к визуальной коммуникации, включая генеративные системы и ИИ.

Описание задания: студенту необходимо создать адаптивную визуальную систему бренда, которая может трансформироваться в зависимости от среды, аудитории и ситуации, сохраняя при этом целостность и узнаваемость. Проект должен демонстрировать понимание бренда не как статичного набора элементов, а как живой, отзывчивой системы.

Задачи и шаги выполнения:

• Сформулируйте концепцию бренда будущего

Определите миссию, целевую аудиторию и визуальную реальность бренда (например: экологическая платформа, метавселенная, AI-ассистент, культурный проект). Укажите его характер и тональность.

• Проведите анализ восприятия визуальной среды

Проанализируйте, как ритм, плотность и эмоциональная драматургия интерфейса влияют на пользовательский опыт. На основе этого разработайте визуальные принципы, лежащие в основе адаптивности.

• Исследуйте современные визуальные языки

Соберите мудборд актуальных цифровых эстетик (например, неоморфизм, глитч, AI-арт, 3D-стилизация). Выберите направление, которое ляжет в основу визуального эксперимента.

• Разработайте систему адаптации под культурные контексты

Покажите, как визуальный язык бренда может трансформироваться при локализации — адаптируйтесь под особенности цвета, композиции, символики и иконографии двух разных культур. Обоснуйте изменения.

• Создайте генеративный элемент визуальной системы с использованием ИИ

Разработайте один элемент бренда (логотип, фон, узор, иконка), который может изменяться по заданным правилам (например, в зависимости от времени суток, настроения, сезона). Используйте ИИ-инструменты для генерации вариаций и опишите логику трансформации.

• Сформируйте систему визуальной консистентности

Определите, что остаётся неизменным в бренде (ядро идентичности), и как сохраняется узнаваемость при изменениях. Разработайте базовые принципы фотостилия, композиции и типографики.

• **Подготовьте презентацию проекта**

Оформите итоговый проект в виде структурированной презентации (15–20 слайдов), включающей: концепцию, исследование, культурную адаптацию, генеративный эксперимент и принципы управления визуальной системой.

Критерии оценивания:

- Системность и адаптивность визуальной модели

Наличие чёткой логики трансформации при сохранении ядра бренда и визуальной узнаваемости.

- Глубина исследования и культурная чувствительность

Качество анализа визуальных контекстов и обоснованность адаптации под разные культурные коды.

- Инновационность и использование ИИ-инструментов

Оригинальность генеративного решения, техническая и концептуальная проработка.

- Целостность визуальной реальности бренда

Единство стиля, эмоциональной драматургии и арт-дирекшна на всех этапах и носителях.

- Качество аргументации и презентации

Ясность изложения, логичность структуры, способность обосновать выбор решений и защитить концепцию.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите принцип визуальной организации, при котором элементы интерфейса создают ощущение движения и последовательности.	ритм / визуальный ритм	ОПК-3
2.	Назовите метод проектирования, при котором форма создаётся с учётом как функциональных, так и эстетических требований.	функционализм	ОПК-3
3.	Как называется подход, при котором визуальное решение строится на основе метафорического образа?	визуальная метафора	ОПК-3
4.	Укажите тип визуального высказывания, в котором смысл формируется через сочетание образа, текста и контекста.	плакат / афиша	ОПК-3
5.	Как называется драматургия восприятия, возникающая при последовательном взаимодействии с интерфейсом?	эмоциональная драматургия	ОПК-3
6.	Назовите принцип композиции, при котором элементы уравновешены по визуальному весу.	баланс / равновесие	ОПК-3
7.	Укажите вид дизайна, направленный на создание целостного визуального образа продукта или инициативы.	брендинг	ОПК-3
8.	Как называется система визуальных элементов, обеспечивающих узнаваемость бренда?	айдентика / фирменный стиль	ПК-2
9.	Укажите документ, в котором зафиксированы правила применения цвета, шрифта и логотипа.	гайдлайн / брендбук / стиль-	ПК-2

		гайд	
10.	Назовите подход к дизайну, при котором визуальная система адаптируется под разные культурные контексты.	локализация / культурная адаптация	ПК-2
11.	Укажите направление, при котором анимация становится частью визуальной идентичности бренда.	motion-дизайн / анимация бренда	ПК-2
12.	Как называется совокупность визуальных решений, формирующих единое восприятие бренда в цифровой среде?	визуальная реальность бренда	ПК-2
13.	Укажите стратегию, при которой визуальные элементы бренда генерируются автоматически по заданным правилам.	генеративный брендинг	ПК-2
14.	Назовите метод исследования, при котором анализируются визуальные решения конкурентов.	бенчмаркинг / сравнительный анализ	ПК-5
15.	Укажите подборку изображений, объединённую общей атмосферой и используемую для формирования стиля.	мудборд / визуальный референс / вижуалборд	ПК-5
16.	Как называется подход к проектированию, при котором разрабатываются возможные сценарии взаимодействия с продуктом в будущем?	сценарное проектирование / дизайн-сценарии	ПК-5
17.	Укажите метод оценки проекта, при котором выявляются его сильные и слабые стороны.	SWOT-анализ	ПК-5
18.	Назовите вид тестирования, при котором проверяется, как пользователь воспринимает визуальное решение.	пользовательское тестирование / юзабилити-тест	ПК-5
19.	Укажите практику публичного обсуждения дизайна с целью получения профессиональной обратной связи.	критика / дизайн- критика	ПК-5
20.	Как называется исследование, направленное на выявление культурных кодов в визуальной коммуникации?	культурный анализ / дизайн- исследование	ПК-5