
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Основы дизайн-проектирования»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	5
4. Содержание дисциплины (модуля)	9
5. Учебно-методическое обеспечение	11
6. Материально-техническое обеспечение	11
7. Методические и оценочные материалы	13

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Основы дизайн-проектирования» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России от 13 августа 2020 г. № 1015 (ред. от 27 февраля 2023 г.).

Изучение дисциплины (модуля) «Основы дизайн-проектирования» позволяет сформировать комплексный подход к решению дизайн-задач, основанный на исследовании, итерациях и пользовательском опыте. Это обеспечивает готовность к профессиональной деятельности в условиях современных технологических и культурных вызовов.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе в 1 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать системное понимание принципов и методов дизайн-проектирования, необходимых для создания эффективных и пользователь-центричных решений в различных предметных и цифровых средах.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить основы визуальной коммуникации, включая построение графических систем и управление визуальной иерархией;
- понять взаимосвязь формы и функции, а также учитывать эргономику, материалы и технологии при проектировании предметов;
- научиться проводить исследование пользователей и контекста с применением методов поведенческого анализа и дневниковых наблюдений;
- освоить цикл итеративного проектирования — от генерации идей до тестирования прототипов и их доработки;
- развить навыки визуализации и защиты дизайн-решений с использованием ручного эскизирования, цифровых инструментов и физического макетирования.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- принципы визуальной коммуникации: графические системы, метафоры, консистентность, визуальная иерархия и читаемость;
- основы проектирования предметной формы: связь формы с функцией, эргономика, модульность, материалы и технологии производства;
- методы исследования пользователя и контекста: поведенческий анализ, выявление болей целевой аудитории, дневниковые исследования;
- принципы итеративного проектирования: генерация идей, критерии отбора, тестирование гипотез через прототипы;
- жанровые основы дизайн-высказывания: связь носителя с содержанием, роль ограничений как проектного метода.

уметь:

- переводить действия и смыслы в визуальные знаки: иконки, пиктограммы, интерфейсные элементы, графические метафоры;
- — проводить исследование среды, аналогов и аудитории: собирать архив, анализировать решения, формулировать проектные гипотезы;
- — генерировать и отбирать идеи через быстрый скетчинг: создавать множество вариантов и выбирать по функциональным критериям;

- — проверять решения через прототипы и макеты: переносить идею в объём или цифровой прототип, тестировать и дорабатывать;
- — обосновывать и защищать дизайн-решения: объяснять логику выбора формы, материала и визуального языка.

владеть:

- ручным эскизированием как инструментом мышления и генерации идей;
- инструментами цифрового проектирования: Figma, базовый Blender, AI-инструменты визуализации;
- техниками макетирования из бумаги, картона и пены для проверки конструкции и эргономики;
- методами полевого исследования и документирования: наблюдение, фотофиксация, проектный дневник;
- подходом итеративного проектирования: цикл «гипотеза — эскиз — прототип — тест — доработка».

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)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
ОПК-3.	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;	ОПК-3.1.	Знает изобразительные средства, а также методы и способы выполнения проектной графики, необходимые для разработки проектной идеи на основе творческого подхода
		ОПК-3.2.	Умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами

	синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)		проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт создания дизайн-решений и их научного обоснования при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-4.	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1.	Знает способы и методы проектирования, моделирования и конструирования предметов в области дизайна
		ОПК-4.2.	Умеет разрабатывать линейно-конструкторские и колористические решения при создании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна с применением средств современной шрифтовой культуры и проектной графики
		ОПК-4.3.	Имеет практический опыт применения техник проектирования, моделирования конструирования при разработке дизайн-решений
ОПК-5.	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1.	Знает методы планирования организации выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий
		ОПК-5.2.	Умеет применять проектное мышление в области организации и проведения выставок, фестивалей и других творческих мероприятий
		ОПК-5.3.	Имеет практический опыт участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях

ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-2.	Способен формулировать проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области дизайна	ПК-2.1.	Знает структуру и требования к оформлению проектных заданий, а также типовые этапы и ресурсы, необходимые для реализации дизайн-проектов
		ПК-2.2.	Умеет составлять проектное задание с учётом целей заказчика и технических ограничений, а также определять реалистичные сроки выполнения работ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки и защиты проектных заданий для учебных проектов в области дизайна с обоснованием решений перед экспертной комиссией

ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Студийная практика: базовый уровень		6	6	25	Творческое задание
2	Студийная практика: средний уровень		10	6	42	Творческое задание
3	Студийная практика: продвинутый уровень		4	6	17	Творческое задание
	Экзамен			4		
	Итог		86	22	82	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Студийная практика: базовый уровень	Проработка базового брифа по коммуникационному дизайну Завершение работы над базовым брифом по коммуникационному дизайну. Начало проработки базового брифа по промышленному дизайну Завершение работы над базовым брифом по промышленному дизайну. Начало проработки базового брифа по продуктовому дизайну Завершение работы над базовым брифом по продуктовому дизайну Выставка студийных работ базового уровня
2	Студийная практика: средний уровень	Проработка брифа среднего уровня по коммуникационному дизайну Завершение работы над брифом среднего уровня по коммуникационному дизайну. Начало проработки брифа среднего уровня по промышленному дизайну Завершение работы над брифом среднего уровня по промышленному дизайну. Начало проработки брифа среднего уровня по продуктовому дизайну Завершение работы над брифом среднего уровня по продуктовому дизайну Выставка студийных работ среднего уровня
3	Студийная практика: продвинутый уровень	Проработка брифа продвинутого уровня по коммуникационному дизайну Завершение работы над брифом продвинутого уровня по коммуникационному дизайну. Начало проработки брифа продвинутого уровня по промышленному дизайну

		Завершение работы над брифом продвинутого уровня по промышленному дизайну. Начало проработки брифа продвинутого уровня по продуктовому дизайну Завершение работы над брифом продвинутого уровня по продуктовому дизайну Выставка студийных работ продвинутого уровня
--	--	---

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. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты от идеи до воплощения / под ред. И. Б. Аббасова. - Москва : ДМК Пресс, 2021. - 356 с. - ISBN 978-5-97060-891-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1225388>.

2. Методология дизайн-проектирования : методическое пособие / сост. И. П. Кириенко, Е. Ю. Быкадорова. - Москва : ФЛИНТА, 2021. - 117 с. - ISBN 978-5-9765-4744-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1851986>.

Дополнительная литература:

1. Сложеникина, Н. С. Основные этапы истории российского и зарубежного дизайна : учебное пособие / Н. С. Сложеникина. - 4-е изд., стер. - Москва : ФЛИНТА, 2025. - 362 с. - ISBN 978-5-9765-1614-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2191487>.

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) «Основы дизайн-проектирования» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, творческие задания, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

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.

Творческое задание — это форма учебной деятельности, где студенты самостоятельно разрабатывают оригинальные проекты, интегрируя математические методы и компьютерные технологии для решения нестандартных задач и демонстрации инновационного мышления.

Для успешного выполнения творческого задания рекомендуется глубоко исследовать тему, экспериментировать с различными подходами и документировать процесс, чтобы не только решить задачу, но и представить результаты в виде отчета или презентации, подчеркивающей креативность и практическую применимость.

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) «Основы дизайн-проектирования»

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 (модуль). 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 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.
6	Хорошо	
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
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		вопросы.

Дисциплина (модуль) «Основы дизайн-проектирования» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Творческое задание	60%	9	Форма учебной деятельности, где студентам предлагается разработать оригинальный проект или решить нестандартную задачу
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки за 1 семестр по дисциплине (модулю) «Введение в профессию»: $0,6 \times \text{среднее за творческое задание} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)
Примерное описание задания и критерии оценивания к творческому заданию
Творческое задание 1.

Тема: Разработка визуального бренда

Формулировка задания:

1. Создайте базовый визуальный бренд (identity) для любой компании на выбор.
2. Включите в работу: логотип, цветовую палитру, шрифтовую систему, простой фирменный стиль (визитка, упаковка для кофе, меню).
3. Оформите краткий бриф (1–2 страницы), в котором опишите целевую аудиторию, концепцию бренда, ключевые ценности и визуальные ассоциации.

Критерии оценивания:

1. Соответствие визуального стиля целевой аудитории и концепции бренда.
2. Логичность и завершённость элементов фирменного стиля (единый визуальный язык).
3. Качество исполнения (читаемость, композиция, аккуратность).
4. Наличие и грамотное оформление брифа (чёткость формулировок, наличие ключевых пунктов).
5. Оригинальность и креативный подход в решении задачи.

Творческое задание 2.

Тема: Проектирование умного устройства для дома (промышленный дизайн)

Формулировка задания:

1. Разработайте концепт умного устройства для домашнего использования (например, увлажнитель воздуха, дозатор мыла, будильник с функцией ухода за растениями).
2. Подготовьте бриф среднего уровня: исследование потребностей пользователя, анализ аналогов, описание целевой аудитории, эскизы устройства (не менее 3 вариантов), технические и эстетические характеристики, презентация конечного решения (рендер или коллаж).

3. Устройство должно решать реальную проблему и обладать продуманной формой и функционалом.

Критерии оценивания:

1. Глубина исследования и обоснованность поставленной проблемы.
2. Соответствие формы функции (эргономика, удобство использования).
3. Оригинальность и реалистичность концепции.
4. Качество визуализации (эскизы, рендеры, презентация).
5. Логичность и полнота брифа (наличие всех структурных элементов)

Творческое задание 3.

Тема: Создание цифрового продукта

Формулировка задания:

1. Разработайте интегрированное решение — цифровой сервис (например, приложение для экологичного образа жизни) и его физический сопутствующий продукт (например, карточки-напоминания, мини-устройство, упаковка).

2. Подготовьте продвинутой бриф: исследование пользовательских паттернов, пользовательские сценарии (user journey), прототип цифрового интерфейса (не менее 3 экранов), макет физического продукта, обоснование экологичности/устойчивости решения. Работа должна демонстрировать системное мышление и междисциплинарный подход.

Критерии оценивания:

1. Системность и целостность решения (связь цифрового и физического компонентов).
2. Глубина пользовательских исследований и обоснованность дизайн-решений.
3. Качество прототипирования (функциональность, визуальная проработка).
4. Инновационность и актуальность идеи (социальная, экологическая значимость).
5. Профессиональный уровень оформления брифа и презентации (структура, логика, визуальная подача).

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Как называется документ, в котором описаны цели, задачи, целевая аудитория и пожелания заказчика по дизайнерскому проекту?	бриф	ПК-2
2	Назовите один из этапов предпроектного исследования, на котором анализируются похожие дизайнерские решения.	анализ аналогов	ПК-1
3	Какой цвет чаще всего ассоциируется с надёжностью и профессионализмом в визуальном брендинге?	синий	ОПК-4
4	Сколько основных компонентов входит в фирменный стиль? Укажите число.	5 (логотип, цвет, шрифт, изображение, слоган)	ПК-3
5	Как называется этап, на котором дизайнер создаёт первые наброски идей для решения задачи?	поисковые эскизы	ОПК-3
6	Какой тип дизайна включает проектирование упаковки, логотипов и рекламных материалов?	коммуникационный	ОПК-4
7	Какой принцип композиции помогает выделить главный элемент в макете?	контраст	ОПК-4

8	Назовите программу, используемую для векторной графики в дизайне.	Adobe Illustrator / Illustrator / ИИ / CorelDRAW / Inkscape	ОПК-6
9	Какой термин описывает систему единых визуальных решений для компании?	фирменный стиль / айдентика / брендбук	ПК-3
10	Какой метод помогает понять потребности пользователя на этапе исследования?	интервью / опрос / наблюдение / юзабилити-тест / user research	ПК-1
11	Что означает аббревиатура UX в дизайне интерфейсов?	пользовательский опыт / user experience	ОПК-6
12	Какой тип шрифта рекомендуется использовать для детской продукции?	рукописный / детский / округлый / беззасечный	ОПК-4
13	Как называется процесс создания физической или цифровой модели изделия?	моделирование	ОПК-4
14	Какой документ оформляется после завершения выставки студийных работ?	отчёт / каталог / протокол / презентация	ОПК-5
15	Какой этап проекта предшествует созданию макета?	исследование / анализ / бриф / концепция	ПК-1
16	Как называется принцип, при котором все элементы проекта подчинены одной идее?	единство стиля / стилистическая целостность / концептуальная связность	ПК-3
17	Какой тип дизайна занимается формой и функцией утюга, чайника или телефона?	промышленный	ОПК-4
18	Какой термин описывает процесс структурирования информации на экране приложения?	компоновка / визуальная иерархия / информационная архитектура	ПК-3
19	Какой метод позволяет оценить, насколько удобен интерфейс для пользователя?	тестирование / юзабилити-тест	УК-1
20	Какой документ включает расписание работ, ресурсы и сроки выполнения проекта?	план проекта / гantt / календарный план / таймлайн	УК-2