
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Визуальный язык системы»**

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.....	10
4. Содержание дисциплины (модуля).....	10
5. Учебно-методическое обеспечение	12
6. Материально-техническое обеспечение	12
7. Методические и оценочные материалы	14

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Визуальный язык системы» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Визуальный язык системы» позволяет выйти за рамки традиционного графического дизайна, формируя компетенции для создания адаптивных, интеллектуально насыщенных визуальных решений в условиях цифровой, пространственной и междисциплинарной среды. Это особенно важно для разработки устойчивых бренд-систем и инновационных коммуникационных проектов, отвечающих современным культурным и технологическим вызовам.

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, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 2 и 3 курсах в 4 и 5 семестрах. Данная программа предназначена для 4-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать способность проектировать и развивать сложные, адаптивные визуальные системы на основе глубокого понимания теории, методологии и практики визуального языка в современной коммуникативной среде.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить продвинутые принципы построения динамических, мультимодальных и контекстно-адаптивных визуальных систем;
- освоить методы экспериментальной типографики, генеративного дизайна и формирования авторского визуального стиля;
- развить понимание визуальной риторики, нарратива и семантики в сложных коммуникационных проектах;
- научиться масштабировать визуальный язык от отдельных элементов до целостных брендовых или кампейн-экосистем;
- овладеть навыками тестирования, итерации, документирования и профессиональной презентации визуальных систем.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- продвинутые принципы построения сложных визуальных систем, включая динамические, мультимодальные и контекстно-адаптивные решения;
- методы экспериментальной типографики, генеративных подходов и создания авторского визуального языка;
- теоретические основы визуальной риторики, нарратива и семантики в сложных коммуникационных проектах;
- принципы масштабирования визуального языка от микро-уровня (компонент) до макро-уровня (экосистема бренда/кампании);
- современные тенденции и критический анализ визуального языка в цифровой, пространственной и междисциплинарной среде.

уметь:

- разрабатывать и эволюционировать собственный или брендовый визуальный язык на основе глубокого исследования;
- создавать сложные модульные и параметрические системы с динамическим поведением;

- работать с экспериментальной типографикой, анимацией и мультимодальными элементами;
- тестировать визуальный язык в различных медиа и контекстах, проводить итерации на основе обратной связи и критики;
- документировать и презентовать сложный визуальный язык в формате расширенного гайдлайна или авторского манифеста.

владеть:

- продвинутым системным и экспериментальным визуальным мышлением;
- навыками генерации и контроля авторского визуального стиля в рамках профессиональных ограничений;
- методологией критической рефлексии и итеративной разработки сложных визуальных проектов;
- инструментами для создания динамических и адаптивных визуальных систем;
- культурой презентации и защиты комплексных визуальных решений на профессиональном уровне.

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-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.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		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
УК-5.	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1.	Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий
		УК-5.2.	Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы
		УК-5.3.	Имеет практический опыт реализации решений, учитывающих культурное разнообразие целевой аудитории
УК-9.	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1.	Осознает значимость и проблемы профессиональной и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями
		УК-9.2.	Способен учитывать принципы доступности и инклюзивности при разработке учебных проектов

ОПК-3.	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; 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)	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 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	ПК-2.1.	Знает структуру и требования к оформлению проектных заданий, а также типовые этапы и ресурсы, необходимые для реализации дизайн-проектов

	дизайна	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
ПК-4.	Способен формировать эмоциональный отклик на сообщение у целевой аудитории дизайн-проекта и/или художественного объекта средствами визуального языка для достижения заданной коммуникативной цели	ПК-4.1.	Знает принципы визуального языка и особенности восприятия образов целевой аудиторией для создания эмоционально воздействующих дизайн-проектов и/или художественных объектов
		ПК-4.2.	Умеет применять средства визуального языка для формирования заданного эмоционального отклика у целевой аудитории в рамках коммуникативной цели дизайн-проекта и/или художественного объекта
		ПК-4.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов и/или художественных

			объектов, в которых визуальные средства эффективно используются для эмоционального и смыслового воздействия на аудиторию
--	--	--	---

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	Сложные модульные системы Сложные модульные системы		12	2	24	Публичное выступление
2	Продвинутая цветовая система		12		24	Тест
3	Продвинутая типографическая система		12		24	Тест
4	Развитый графический язык		12		24	Тест
5	Адаптивность и масштабирование		8		18	Тест
6	Гайдлайны		4	2	8	Проект, Публичное выступление
	Экзамен			4		
Итого:			60	8	122	
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	Сложные модульные системы Сложные модульные системы	Анализ сложных коммуникационных визуальных систем, разбор их структуры, логики и концептуальной основы Построение многоуровневых и переменных модульных сеток с учётом будущей метафоры проекта Выбор темы большого проекта (айдентика фестиваля) и формулирование основной концепции и метафоры
2	Продвинутая цветовая система	Разработка динамической цветовой системы, напрямую связанной с выбранной метафорой фестиваля Работа с цветом как с переменной величиной (состояния, градиенты, поведение) и его концептуальным смыслом Глубокое тестирование цветовой системы в сложных композициях, связанных с темой фестиваля
3	Продвинутая типографическая система	Построение сложной типографической системы для больших объёмов информации фестиваля Разработка правил микротипографики, ритма и иерархии текста через призму концепции и метафоры Полная интеграция типографики с цветовой и модульной системой в контексте проекта
4	Развитый графический язык	Создание богатого набора графических компонентов и паттернов, отражающих метафору фестиваля

		Выработка строгой, но гибкой логики графического языка, наполненного концептуальным смыслом Тестирование вариативности и комбинаторных возможностей языка на материалах фестиваля
5	Адаптивность и масштабирование	Адаптация всей системы под множество носителей фестиваля (печать, цифровые платформы, пространство). Создание стратегий упрощения и расширения системы, финальная проверка концептуальной целостности.
6	Гайдлайны и итоговый проект	Разработка подробного mini-style guide с описанием метафоры, концепции и всех правил, итоговая презентация большой айдентики фестиваля, групповая критика и рефлексия

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. Котляров, А. С. Композиция изображения. Теория и практика : учебник для вузов / А. С. Котляров, М. А. Кречетова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14252-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567695>.

2. Беляева, О.А. Композиция : практикум для обучающихся по направлению подготовки 51.03.02 «Народная художественная культура», профиль «Руководство студией декоративно-прикладного творчества», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / О.А. Беляева. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 60 с. - ISBN 978-5-8154-0413-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041137>.

Дополнительная литература:

1. Мурзин, А. А. Репрезентация визуальных образов сакрального пространства в вузовской практике / А. А. Мурзин. - Текст : электронный // Znanium.com. - 2016. - №1-12. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/780547>.

2. 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) «Визуальный язык системы» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, публичные выступления, проект, тесты, 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.

Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой: введение, основная часть и заключение.

Во время выступления рекомендуется использовать визуальные материалы для поддержки ключевых идей, а после – отвечать на вопросы аудитории. После выступления студенты получают персональную обратную связь от преподавателя. Такой формат помогает отработать навыки уверенного и убедительного выступления, полученные в процессе изучения дисциплины.

Тест – особая форма проверки знаний. Проводится после освоения одной или нескольких тем и свидетельствует о качестве понимания основных понятий изучаемого материала. Тестовые задания составлены к ключевым понятиям, основным разделам, важным терминологическим категориям изучаемой дисциплины.

Для подготовки к тесту необходимо знать терминологический аппарат дисциплины, понимать смысл научных категорий и уметь их использовать в профессиональной лексике. Владение понятийным аппаратом, включённым в тестовые задания, позволяет преподавателю быстро проверить уровень понимания студентами важных методологических категорий.

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.

Бонусные баллы – это оценки, которые студенты могут получить за выполнение дополнительных заданий.

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по дисциплине (модулю) и стимулирует углубленное изучение материала.

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) «Визуальный язык системы»

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. Дисциплина (модуль) реализуется в течение двух семестров. Итоговая оценка по дисциплине, выставляемая в диплом, формируется как среднее арифметическое оценок за первый и второй семестры.

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 syllabus 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
9	Отлично	
8	Отлично	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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.
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 вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Визуальный язык системы» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Тест	20%	4	Форма проверки знаний студентов через ответы на вопросы с выбором из нескольких вариантов ответов
Публичное выступление	20%	2	Подготовленное выступление перед аудиторией с четкой структурой
Проект	20%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

В рамках изучения дисциплины (модуля) возможно получение бонусных баллов.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Визуальный язык системы»: $0,2 \times \text{среднее за тесты} + 0,2 \times \text{среднее за публичные выступления} + 0,2 \times \text{проект} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Визуальный язык системы» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 4 и 5 семестрах, и выставляется в диплом об образовании.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные задания для теста

Тест 1.

1. Какой из подходов наиболее эффективен для создания динамической цветовой системы, связанной с метафорой фестиваля?

- a) Использование случайных цветов для каждого материала
- b) Фиксированная палитра без изменений
- c) Цвет как переменная величина, зависящая от контекста, состояния или времени
- d) Применение только монохромных решений

Ответ: с.

2. Что из перечисленного является ключевым при концептуальном использовании цвета в визуальной системе?

- a) Подбор цветов по личным предпочтениям
- b) Использование только брендовых цветов
- c) Назначение цвету смысловой нагрузки, связанной с темой или эмоцией
- d) Следование трендам в цвете без анализа контекста

Ответ: с.

3. Как можно визуализировать «состояние» в динамической цветовой системе?

- a) Через изменение формы шрифта
- b) Через градиенты, прозрачность, насыщенность и оттенки
- c) Через замену изображений
- d) Через увеличение размера текста

Ответ: b.

4. Какой метод позволяет протестировать цветовую систему в сложных композициях?

- a) Оценка цветов на экране телефона
- b) Применение палитры только в печатных материалах
- c) Многократное использование цвета в разных контекстах: цифровых, печатных, пространственных
- d) Выбор цветов по принципу «нравится/не нравится»

Ответ: с.

5. Что означает «цвет как переменная величина» в контексте визуального языка?

- a) Цвет можно менять каждый день без причины
- b) Цвет зависит от времени суток, настроения, данных или взаимодействия
- c) Цвет должен быть одинаковым во всех материалах
- d) Цвет выбирается случайным образом

Ответ: b.

6. Какой из следующих элементов может быть частью поведения цвета в динамической системе?

- a) Изменение цвета при наведении курсора или в зависимости от температуры
- b) Использование одного цвета для всех шрифтов
- c) Применение цвета только в логотипе

d) Ограничение цвета рамками печатного плаката

Ответ: а.

7. Какой из критериев важен при разработке цветовой системы, связанной с метафорой фестиваля?

- a) Цвета должны быть максимально яркими
- b) Цвета должны отражать концептуальную основу и эмоциональный посыл
- c) Цвета выбираются по принципу контраста с фоном
- d) Цвета должны соответствовать палитре конкурентов

Ответ: b.

8. Какой инструмент помогает в тестировании цветовой системы на восприятие в разных медиа?

- a) Тест на цветовосприятие у одного человека
- b) Превью в графическом редакторе
- c) Прототипирование системы в реальных условиях (печать, экран, пространство)
- d) Публикация в соцсетях без подготовки

Ответ: с.

9. Какой подход позволяет цвету адаптироваться к разным контекстам, сохраняя целостность системы?

- a) Полная замена палитры для каждого носителя
- b) Создание набора правил поведения цвета (где, когда, как изменяется)
- c) Использование одного цвета везде
- d) Отказ от цвета в пользу чёрно-белой схемы

Ответ: b.

10. Что не является частью динамической цветовой системы?

- a) Градиенты, зависящие от данных
- b) Цвет, изменяющийся в зависимости от времени суток
- c) Фиксированная палитра без вариаций
- d) Цветовые состояния, отражающие тему или настроение

Ответ: с.

Тест 2.

1. Какой аспект наиболее важен при построении сложной типографической системы для фестиваля?

- a) Использование одного шрифта для всех материалов
- b) Создание иерархии, ритма и микротипографики, согласованных с концепцией
- c) Применение только декоративных шрифтов
- d) Максимальное разнообразие шрифтов

Ответ: b.

2. Что включает в себя микротипографика?

- a) Выбор цвета фона
- b) Работа с межбуквенным, межстрочным и абзацным интервалами
- c) Подбор изображений
- d) Определение формата плаката

Ответ: b.

3. Как типографика может отражать метафору фестиваля?

- a) Через изменение цвета текста
- b) Через ритм, масштаб, расположение и стиль шрифта, соответствующие теме
- c) Через использование только заглавных букв
- d) Через увеличение шрифта на всех носителях

Ответ: b.

4. Какой принцип важен при интеграции типографики с цветовой и модульной системой?

- a) Все элементы должны быть независимыми

- b) Типографика должна визуально и концептуально сочетаться с другими компонентами системы
- c) Шрифт выбирается после завершения цветовой схемы
- d) Типографика не влияет на общую систему

Ответ: b.

5. Какой из подходов помогает создать читаемую иерархию при большом объеме информации?

- a) Использование одного размера шрифта
- b) Применение контрастов по размеру, весу, цвету и положению
- c) Расположение текста хаотично
- d) Отказ от заголовков

Ответ: b.

6. Что такое параметрическая типографика?

- a) Типографика, в которой все параметры (размер, интервал, цвет) заданы жёстко
- b) Система, в которой типографские параметры изменяются в зависимости от контекста
- c) Использование только одного шрифта
- d) Типографика, не подлежащая изменению

Ответ: b.

7. Какой элемент помогает улучшить читаемость текста в сложных композициях?

- a) Максимальная плотность текста
- b) Строгая сетка, выравнивание и достаточные поля
- c) Использование всех стилей шрифта одновременно
- d) Отсутствие абзацев

Ответ: b.

8. Какой из критериев указывает на зрелость типографской системы?

- a) Все тексты одинаковые
- b) Наличие чётких правил применения шрифтов в разных контекстах
- c) Отсутствие шрифтовых пар
- d) Использование только системных шрифтов

Ответ: b.

9. Что из перечисленного не является частью типографской системы?

- a) Правила использования шрифтов
- b) Руководство по межстрочному интервалу
- c) Список рекомендуемых цветов для фона
- d) Схема иерархии текста

Ответ: c.

10. Какой подход позволяет типографике оставаться гибкой при масштабировании?

- a) Жёсткое ограничение на размеры шрифтов
- b) Создание адаптивных правил для разных носителей и форматов
- c) Использование одного размера шрифта везде
- d) Отказ от сетки

Ответ: b.

Тест 3.

1. Что является основой богатого графического языка?

- a) Большое количество случайных элементов
- b) Набор согласованных компонентов, отражающих концепцию и метафору
- c) Использование стоковых иллюстраций
- d) Повторение одного элемента без изменений

Ответ: b.

2. Какой из элементов может быть частью графического языка фестиваля?

- a) Логотип, шрифт, цвет
- b) Паттерны, иконки, линии, формы, текстуры
- c) Только фотографии
- d) Текст без визуальных элементов

Ответ: b.

3. Что обеспечивает концептуальную целостность графического языка?

- a) Случайное сочетание форм
- b) Общая логика, основа и смысл, пронизывающие все элементы
- c) Разные стили для каждого носителя
- d) Использование трендовых форм без анализа

Ответ: b.

4. Как проверяется вариативность графического языка?

- a) Путём однократного использования на плакате
- b) Тестированием элементов в разных комбинациях и контекстах
- c) Выбором одного варианта и его повторением
- d) Отказом от тестирования

Ответ: b.

5. Что означает «гибкая логика» графического языка?

- a) Элементы можно использовать в любом порядке без правил
- b) Существуют чёткие правила, но допускающие вариации и адаптации
- c) Все композиции должны быть одинаковыми
- d) Логика не важна при создании визуала

Ответ: b.

6. Какой из подходов способствует созданию узнаваемого графического языка?

- a) Постоянное изменение стиля
- b) Последовательное применение элементов по установленным правилам
- c) Использование разных стилей для каждого материала
- d) Отказ от повторения элементов

Ответ: b.

7. Что из перечисленного не является частью графического языка?

- a) Паттерны
- b) Система анимации
- c) Правила композиции
- d) Расписание выступлений

Ответ: d.

8. Какой элемент помогает наполнить графический язык смыслом?

- a) Случайные формы
- b) Концептуальная основа, отражающаяся в формах и их поведении
- c) Использование ярких цветов
- d) Большое количество деталей

Ответ: b.

9. Что позволяет графическому языку быть масштабируемым?

- a) Ограниченное количество элементов
- b) Наличие модульной структуры и правил комбинирования
- c) Использование только одной иконки
- d) Отказ от системы

Ответ: b.

10. Какой из критериев указывает на зрелость графического языка?

- a) Все материалы выглядят одинаково
- b) Элементы могут комбинироваться, сохраняя узнаваемость и смысл
- c) Каждый материал создаётся с нуля
- d) Отсутствие структуры

Ответ: b.

Тест 4.

1. Что означает адаптивность визуальной системы?

- a) Система остаётся неизменной на всех носителях
- b) Система изменяется в зависимости от контекста, сохраняя концептуальную целостность
- c) Каждый носитель требует отдельной независимой системы
- d) Адаптивность не нужна в современном дизайне

Ответ: b.

2. Какой из подходов используется для масштабирования визуальной системы?

- a) Создание нового стиля для каждого носителя
- b) Разработка стратегий упрощения и расширения системы
- c) Использование одного плаката для всех целей
- d) Отказ от цифровых платформ

Ответ: b.

3. Что важно при адаптации системы для пространства?

- a) Игнорирование масштаба и перспективы
- b) Учёт восприятия на расстоянии, под разными углами и в движении
- c) Использование только мелких деталей
- d) Применение тех же решений, что и в печати

Ответ: b.

4. Какой из критериев указывает на успешное масштабирование системы?

- a) Все материалы выглядят одинаково
- b) Система работает на разных носителях, сохраняя узнаваемость и смысл
- c) Каждый проект требует нового бренда
- d) Отказ от тестирования

Ответ: b.

5. Что такое стратегия упрощения визуальной системы?

- a) Полное удаление всех элементов
- b) Сохранение ключевых признаков при переходе к минималистичным форматам
- c) Увеличение количества деталей
- d) Использование только текста

Ответ: b.

6. Как проверяется концептуальная целостность системы?

- a) По количеству используемых цветов
- b) По внешнему сходству всех материалов
- c) По соответствию всех элементов и адаптаций исходной идее и метафоре
- d) По размеру шрифта

Ответ: c.

7. Что из перечисленного не является носителем визуальной системы?

- a) Веб-сайт
- b) Печатный буклет
- c) Звуковое сопровождение без визуала
- d) Уличная инсталляция

Ответ: c.

8. Какой из подходов позволяет системе быть гибкой при переходе в цифровую среду?

- a) Использование статичных изображений без анимации
- b) Внедрение интерактивных и динамических элементов
- c) Отказ от адаптивного дизайна
- d) Применение только печатных стандартов

Ответ: b.

9. Что такое экосистема визуального языка?

- a) Набор несвязанных элементов
- b) Совокупность всех визуальных компонентов, работающих как единое целое в разных контекстах
- c) Только логотип и цвет
- d) Система, работающая только в печати

Ответ: b.

10. Какой из принципов не относится к адаптивной системе?

- a) Консистентность
- b) Гибкость
- c) Жёсткая фиксация всех параметров
- d) Масштабируемость

Ответ: c.

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению

Публичное выступление 1.

Описание задания: на данном этапе студенты представляют начальную стадию проекта — разработку концепции и метафоры фестиваля, а также построение сложной модульной системы. Выступление включает анализ существующих визуальных систем, обоснование выбранной темы фестиваля, раскрытие концептуальной основы и демонстрацию разработанных многоуровневых и переменных модульных сеток, отражающих метафору проекта.

Студенты показывают, как концепция транслируется в структурные решения, объясняют логику сетки, её адаптивность и масштабируемость. Выступление сопровождается слайдами, схемами сеток, примерами компоновки и визуальными референсами. После презентации студенты отвечают на вопросы и получают обратную связь для дальнейшей проработки проекта.

Цель задания — развить способность аргументированно, структурированно и визуально убедительно представлять сложные проектные решения на разных этапах разработки визуальной айдентики.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина раскрытия концепции и метафоры проекта	Способность чётко сформулировать и последовательно раскрыть основную идею фестиваля, показать её значимость и отражение во всех аспектах визуальной системы	2.0
Системность и логика модульной структуры	Обоснованность построения многоуровневой и переменной модульной сетки, демонстрация её гибкости, адаптивности и связи с концепцией	2.0
Разработка и концептуальная	Создание выразительного, целостного и вариативного набора графических элементов	2.0

насыщенность графического языка	(паттернов, форм, иконок), наполненных смыслом и согласованных с метафорой	
Адаптация системы на разных носителях	Показ работоспособности визуального языка в разнообразных контекстах: печать, цифровые платформы, пространство; демонстрация стратегий масштабирования и упрощения	1.5
Качество визуальной поддержки выступления	Уместность, читаемость и профессиональный уровень слайдов, схем, макетов и других визуальных материалов, их интеграция в повествование	1.0
Структура и ясность публичного выступления	Наличие логичной композиции (введение, основная часть, заключение), последовательность изложения, убедительность аргументации	1.0
Навыки публичной коммуникации и ответы на вопросы	Уверенность в подаче, зрительный контакт, ясность речи, умение отвечать на вопросы, вести диалог, отстаивать и уточнять свои решения	0.5
Итого:		10.0

Публичное выступление 2.

Описание задания: это итоговое выступление посвящено презентации сформированного графического языка визуальной айдентики фестиваля. Студенты демонстрируют разработанный набор графических компонентов — паттерны, иконки, формы, текстуры, — объясняют их концептуальное наполнение и показывают, как они связаны с метафорой проекта. Особое внимание уделяется логике языка: его стройности, гибкости и комбинаторным возможностям.

Выступление включает примеры применения графических элементов в реальных материалах фестиваля (плакаты, мерч, цифровые интерфейсы, пространственные решения), а также результаты тестирования системы на вариативность и адаптивность. Студенты представляют фрагменты будущего гайда, иллюстрируя правила использования и сочетания элементов. После презентации следует дискуссия с аудиторией и получение обратной связи.

Цель задания — развить способность аргументированно, структурированно и визуально убедительно представлять сложные проектные решения на разных этапах разработки визуальной айдентики.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина раскрытия концепции и метафоры проекта	Способность чётко сформулировать и последовательно раскрыть основную идею фестиваля, показать её значимость и отражение во всех аспектах визуальной системы	2.0

Системность и логика модульной структуры	Обоснованность построения многоуровневой и переменной модульной сетки, демонстрация её гибкости, адаптивности и связи с концепцией	2.0
Разработка и концептуальная насыщенность графического языка	Создание выразительного, целостного и вариативного набора графических элементов (паттернов, форм, иконок), наполненных смыслом и согласованных с метафорой	2.0
Адаптация системы на разных носителях	Показ работоспособности визуального языка в разнообразных контекстах: печать, цифровые платформы, пространство; демонстрация стратегий масштабирования и упрощения	1.5
Качество визуальной поддержки выступления	Уместность, читаемость и профессиональный уровень слайдов, схем, макетов и других визуальных материалов, их интеграция в повествование	1.0
Структура и ясность публичного выступления	Наличие логичной композиции (введение, основная часть, заключение), последовательность изложения, убедительность аргументации	1.0
Навыки публичной коммуникации и ответы на вопросы	Уверенность в подаче, зрительный контакт, ясность речи, умение отвечать на вопросы, вести диалог, отстаивать и уточнять свои решения	0.5
Итого:		10.0

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Цель проекта: создать целостную, адаптивную и концептуально насыщенную визуальную айдентiku фестиваля, демонстрирующую владение системным подходом к дизайну. Проект направлен на формирование у студентов навыков разработки сложных визуальных систем, способных функционировать в мультимедийной и пространственной среде, при этом сохраняя концептуальную ясность, гибкость и масштабируемость.

Задачи проекта:

- Выбрать актуальную и содержательную тему фестиваля и сформулировать ясную, оригинальную концепцию с сильной метафорой;
- На основе метафоры разработать гибкую, многоуровневую модульную сетку, способную адаптироваться к разным форматам и задачам;
- Создать динамическую цветовую систему, в которой цвет несёт концептуальную нагрузку и ведёт себя как активный, изменяемый элемент;
- Построить сложную типографскую систему, обеспечивающую читаемость, иерархию и визуальную выразительность при большом объёме информации;
- Разработать выразительный графический язык, включающий паттерны и компоненты, обладающие внутренней логикой и вариативностью;
- Протестировать визуальную систему в разных медиа и пространственных контекстах, продемонстрировать её масштабируемость и устойчивость;
- Оформить результат в виде структурированного гайда и защитить проект публично, аргументированно отвечая на вопросы и проводя рефлексию.

Этапы проекта:

1. Концептуальная проработка

- Анализ темы фестиваля, формулирование концепции и разработка выразительной метафоры, лежащей в основе визуальной системы.
- 2. Проектирование модульной структуры
 - Исследование и разбор сложных визуальных систем, построение многоуровневой и переменной модульной сетки, отражающей динамику и логику метафоры.
- 3. Разработка цветовой системы
 - Создание динамической цветовой палитры, где цвет становится переменной величиной (с состояниями, градиентами, поведением), и тестирование её в сложных композициях.
- 4. Построение типографской системы
 - Разработка иерархии шрифтов, правил микротипографики, ритма и композиции текста, интегрированных с концепцией и другими элементами системы.
- 5. Формирование графического языка
 - Создание набора графических элементов (паттернов, иконок, форм), обладающих общей логикой, концептуальной насыщенностью и комбинаторной гибкостью.
- 6. Адаптация и масштабирование
 - Тестирование системы на различных носителях (печать, цифра, пространство), разработка стратегий упрощения и расширения, проверка концептуальной целостности.
- 7. Документирование и презентация
 - Составление гайда, подготовка и защита итоговой презентации, участие в групповой критике и рефлексии.

Критерии оценивания проекта:

- **Концептуальная целостность и глубина метафоры:** насколько чётко и последовательно концепция и метафора фестиваля пронизывают все уровни визуальной системы.
- **Системность и логика построения:** качество разработки модульной сетки, цветовой, типографской и графической систем, их взаимосвязь и внутренняя согласованность.
- **Адаптивность и масштабируемость:** способность системы работать в разных медиа и контекстах, наличие стратегий упрощения и расширения.
- **Оригинальность и выразительность графического языка:** богатство, вариативность и концептуальная насыщенность визуальных компонентов.
- **Профессиональное оформление итогового материала:** качество визуальных макетов, структура и полнота mini-style guide, уровень подготовки презентации и убедительность защиты.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Какую систему вы строите, чтобы обеспечить структурную основу для айдентики фестиваля, учитывающую масштаб и модульность?	модульную сетку / модульную систему	УК-2
2.	Какой ресурс вы определяете в первую очередь при выборе стратегии разработки визуальной системы?	время / бюджет / кадры / технические средства	УК-2

3.	Какой аспект культурного контекста важно учитывать при разработке айдентики международного фестиваля?	язык / религия / символика / традиции / цветовые ассоциации	УК-5
4.	Почему важно учитывать культурные особенности при создании визуального языка для фестиваля?	избежать оскорблений / повысить вовлечённость / обеспечить понимание / усилить коммуникацию	УК-5
5.	Какой принцип должен быть соблюден при проектировании визуальной системы для людей с нарушением зрения?	контраст / масштабируемость / альтернативный текст / доступность	УК-9
6.	Какой элемент дизайна делает визуальную систему инклюзивной?	шрифт без засечек / высокий контраст / альтернативное описание / масштабируемость	УК-9
7.	Какой этап работы предполагает создание поисковых эскизов для визуальной системы?	концептуальный / предпроектный / исследовательский	ОПК-3
8.	Какой графический элемент помогает визуализировать концепцию фестиваля на ранних этапах?	эскиз / коллаж / саундборд / настроениеборд	ОПК-3
9.	Какой параметр композиции определяется линейно-конструктивным построением?	пропорции / ритм / симметрия / баланс	ОПК-4
10.	Какой аспект цветового решения влияет на восприятие визуальной системы в пространстве?	насыщенность / светлота / контраст / температура	ОПК-4
11.	Какой тип мероприятия может быть объектом проектирования визуальной системы в рамках курса?	фестиваль / выставка / конкурс / конференция	ОПК-5
12.	Какой элемент включает в себя организация фестиваля с точки зрения визуальной коммуникации?	айдентика / маршрутизация / сайт / соцсети	ОПК-5
13.	Какой инструмент используется для поиска референсов при разработке визуального языка?	интернет / Pinterest / Behance / Google / Dribbble	ОПК-6
14.	Какой формат файла подходит для передачи макетов на печать?	PDF / AI / EPS / TIFF	ОПК-6
15.	Какой метод помогает выявить особенности целевой аудитории фестиваля?	опрос / интервью / анкетирование / анализ поведения	ПК-1
16.	Какой анализ вы проводите, изучая айдентiku других фестивалей?	сравнительный / конкурентный / референсный	ПК-1

17.	Какой документ определяет цели, задачи и ограничения проекта?	техническое задание / бриф / проектное задание	ПК-2
18.	Что указывается в проектном задании для визуальной системы?	сроки / бюджет / цели / аудитория / каналы	ПК-2
19.	Какой элемент визуальной системы формируется на основе метафоры проекта?	цвет / типографика / паттерн / иконография	ПК-3
20.	Какой компонент визуального языка отвечает за передачу концепции через формы и ритм?	графический язык / паттерн / текстура / композиция	ПК-3
21.	Какой приём в цвете усиливает эмоциональное воздействие на зрителя?	контраст / градиент / насыщенность / ахроматичность	ПК-4
22.	Какой элемент типографики влияет на восприятие тона сообщения?	шрифт / кегль / интерлиньяж / капитель	ПК-4