
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 5-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):

- освоить продвинутые принципы построения динамических, мультимодальных и контекстно-адаптивных визуальных систем;
- изучить методы экспериментальной типографики, генеративного дизайна и формирования авторского визуального языка;
- понять теоретические основы визуальной риторики, нарратива и семантики в составных коммуникационных проектах;
- научиться масштабировать визуальный язык от отдельных элементов до комплексных брендовых или кампейн-экосистем;
- овладеть современными инструментами и подходами для критического анализа, тестирования и презентации визуальных систем в цифровой, пространственной и междисциплинарной среде.

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	Дизайн-системы как инструмент		12	2	24	Тест Публичное выступление
2	Компонентная архитектура		12		24	Тест
3	Системные правила и поведение		12		24	Тест
4	Масштабирование и кросс- платформенность		12		24	Тест
5	Гайдлайны и документация		8		18	Тест
6	Итоговая презентация и рефлексия		4	2	8	Проект, Публичное выступление
	Экзамен			4		Итоговый проект
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	Дизайн-системы как инструмент	Введение в понятие дизайн-системы, отличие от обычной визуальной системы, анализ профессиональных примеров из коммуникационного дизайна Разбор структуры и компонентов реальных дизайн-систем известных студий и брендов Определение структуры и целей будущей собственной дизайн-системы
2	Компонентная архитектура	Создание библиотеки базовых и сложных компонентов Разработка правил взаимодействия, состояний и вариантов компонентов Тестирование компонентов в различных контекстах и комбинациях
3	Системные правила и поведение	Формирование детальных правил использования всех элементов системы Создание вариантов, исключений и динамического поведения системы Работа с адаптивными и контекстно-зависимыми элементами
4	Масштабирование и кросс-платформенность	Адаптация системы под разные платформы, носители и условия использования

		Тестирование системы в реальных проектных сценариях большого объёма
5	Гайдлайны и документация	Адаптация Подробная работа с гайдлайнами, структура и содержание полноценного стилевое руководство (style guide) Документирование всех правил, создание примеров применения, подготовка разделов для передачи системы. Финализация гайдлайна, проверка полноты и ясности документации
6	Итоговая презентация и рефлексия	Защита полноценной дизайн-системы, групповая критика, обсуждение сильных и слабых сторон, итоговая рефлексия курса

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.

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 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,
9	Отлично	
8	Отлично	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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%	5	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)

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

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. Что отличает дизайн-систему от традиционной визуальной идентичности?

- a) Наличие логотипа и цветовой палитры
- b) Жёсткие ограничения на использование шрифтов
- c) Структурированная библиотека компонентов, правил и поведения
- d) Только цифровая реализация

Ответ: с.

2. Какой из примеров лучше всего иллюстрирует дизайн-систему в коммуникационном дизайне?

- a) Стиль оформления одного плаката
- b) Набор правил для фирменного стиля компании
- c) Интерактивный гайдлайн с компонентами, состояниями и примерами использования
- d) Коллекция иконок без контекста

Ответ: с.

3. Какой элемент чаще всего отсутствует в обычной визуальной системе, но обязателен в дизайн-системе?

- a) Цветовая палитра
- b) Типографика
- c) Библиотека интерактивных компонентов
- d) Логотип

Ответ: с.

4. Что включает анализ профессиональных дизайн-систем?

- a) Изучение только цветов и шрифтов
- b) Разбор структуры, компонентов, документации и логики масштабирования
- c) Сравнение логотипов разных брендов
- d) Подбор референсов по стилю

Ответ: b.

5. Какой из брендов использует публичную дизайн-систему с открытым доступом к компонентам и правилам?

- a) Coca-Cola
- b) Apple
- c) Nike
- d) Chanel

Ответ: b.

6. Какую роль играет метафора в создании дизайн-системы?

- a) Определяет только название фестиваля
- b) Не имеет значения
- c) Формирует логику поведения и визуальные принципы системы
- d) Влияет только на выбор цвета

Ответ: с.

7. Что является основной целью дизайн-системы?

- a) Упрощение создания логотипа
- b) Обеспечение визуальной согласованности и ускорение разработки
- c) Увеличение количества шрифтов

d) Полный отказ от типографики

Ответ: b.

8. Какой из аспектов чаще всего рассматривается на этапе определения структуры дизайн-системы?

- a) Размер бумаги для печати
- b) Целевая аудитория, масштаб проекта и платформы применения
- c) Личные предпочтения дизайнера
- d) Количество цветов в палитре

Ответ: b.

9. Что такое «системный подход» в контексте дизайн-системы?

- a) Использование одного шрифта везде
- b) Создание набора независимых элементов без правил
- c) Построение иерархии, где все элементы связаны логикой и правилами
- d) Подбор цветов по принципу контраста

Ответ: c.

10. Какой из элементов может быть частью структуры дизайн-системы?

- a) Расписание выступлений
- b) Библиотека компонентов, руководство по использованию, примеры
- c) Фотографии артистов
- d) Бюджет фестиваля

Ответ: b.

Тест 2.

1. Что такое базовый компонент в дизайн-системе?

- a) Готовый макет плаката
- b) Повторяемый элемент, например, кнопка или карточка
- c) Логотип
- d) Цветовая палитра

Ответ: b.

2. Какой из элементов является примером сложного компонента?

- a) Иконка
- b) Текстовый абзац
- c) Навигационная панель с состояниями и подкомпонентами
- d) Цветовой круг

Ответ: c.

3. Что включает разработка правил взаимодействия компонентов?

- a) Определение цвета фона
- b) Описание поведения при наведении, клике, отключённом состоянии
- c) Выбор шрифта
- d) Создание одного макета

Ответ: b.

4. Какой из подходов используется для создания вариантов компонента?

- a) Изменение цвета случайным образом
- b) Фиксация одного размера
- c) Разработка пропорциональных, тематических и функциональных модификаций
- d) Удаление всех иконок

Ответ: c.

5. Зачем тестируют компоненты в разных комбинациях?

- a) Чтобы увеличить количество макетов
- b) Для проверки визуальной согласованности и системной целостности
- c) Чтобы использовать только один компонент
- d) Для смены цветовой палитры

Ответ: b.

6. Что такое «атомарная структура» в компонентной архитектуре?

- a) Разделение системы на атомы, молекулы, организмы
- b) Использование только химических терминов
- c) Создание системы из случайных элементов
- d) Отказ от структуры

Ответ: а.

7. Какой из элементов может быть «атомом»?

- a) Карточка события
- b) Кнопка
- c) Текстовое поле
- d) Логотип

Ответ: с.

8. Какой из элементов может быть «молекулой»?

- a) Иконка
- b) Текст
- c) Поисковая строка (с иконкой, полем, кнопкой)
- d) Цвет

Ответ: с.

9. Что не входит в разработку компонента?

- a) Состояния (активное, неактивное, фокус)
- b) Правила позиционирования и отступов
- c) Расписание фестиваля
- d) Адаптивное поведение

Ответ: с.

10. Зачем нужна библиотека компонентов?

- a) Для хранения книг
- b) Для повторного использования и поддержания единообразия
- c) Чтобы показать только один пример
- d) Для изменения цвета каждый раз

Ответ: b.

Тест 3.

1. Что включает создание системных правил?

- a) Описание случайного применения цвета
- b) Чёткие инструкции по использованию всех элементов системы
- c) Подбор шрифтов по настроению
- d) Использование одного макета

Ответ: b.

2. Какой из элементов демонстрирует динамическое поведение системы?

- a) Фиксированная палитра
- b) Шрифт, меняющий размер в зависимости от устройства
- c) Логотип, всегда одинакового размера
- d) Текст без форматирования

Ответ: b.

3. Что такое контекстно-зависимый элемент?

- a) Элемент, который всегда выглядит одинаково
- b) Элемент, изменяющий вид или поведение в зависимости от среды или данных
- c) Элемент, используемый только один раз
- d) Элемент без цвета

Ответ: b.

4. Какой из подходов используется для создания исключений в системе?

- a) Полный отказ от правил
- b) Чёткое обоснование и документирование особых случаев

- c) Игнорирование основных правил
- d) Случайное изменение стилей

Ответ: b.

5. Что означает «адаптивное поведение» визуального компонента?

- a) Компонент не меняется
- b) Компонент изменяется в зависимости от платформы, устройства или данных
- c) Компонент удаляется при изменении контекста
- d) Компонент всегда чёрно-белый

Ответ: b.

6. Какой из примеров показывает системное поведение цвета?

- a) Каждый раз разный цвет
- b) Цвет меняется в зависимости от темы дня или типа события
- c) Все тексты — красные
- d) Цвет выбирается по настроению

Ответ: b.

7. Что важно при разработке правил для типографики?

- a) Использовать разные шрифты везде
- b) Задать иерархию, интервалы, размеры и случаи применения
- c) Писать всё заглавными
- d) Менять шрифт каждый день

Ответ: b.

8. Как проверяется согласованность поведения системы?

- a) По количеству цветов
- b) Через тестирование компонентов в разных сценариях и средах
- c) По личному мнению
- d) По одному макету

Ответ: b.

9. Что не является частью системных правил?

- a) Условия использования компонентов
- b) Примеры корректного и некорректного применения
- c) Личные заметки дизайнера
- d) Правила масштабирования

Ответ: c.

10. Какой из принципов помогает системе оставаться гибкой?

- a) Жёсткая фиксация всех параметров
- b) Наличие правил, но с возможностью контролируемых отклонений
- c) Отказ от документации
- d) Использование одного формата

Ответ: b.

Тест 4.

1. Что означает кросс-платформенность дизайн-системы?

- a) Система работает только в печати
- b) Система адаптируется под разные платформы: веб, мобильные, пространство
- c) Каждая платформа имеет отдельный стиль
- d) Система не меняется

Ответ: b.

2. Какой из подходов используется при адаптации системы для пространства?

- a) Использование тех же макетов, что и в цифре
- b) Учёт масштаба, перспективы, расстояния и движения
- c) Уменьшение всех элементов
- d) Отказ от цвета

Ответ: b.

3. Что важно при тестировании системы в сценариях большого объёма?

- a) Создание одного макета
- b) Проверка на производительность, читаемость и согласованность
- c) Использование случайных цветов
- d) Изменение метафоры

Ответ: b.

4. Что включает полноценный style guide?

- a) Только логотип и цвета
- b) Структуру, правила, примеры, компоненты, инструкции по применению
- c) Список артистов
- d) Бюджет проекта

Ответ: b.

5. Зачем нужны примеры применения в гайдлайне?

- a) Чтобы заполнить страницы
- b) Для наглядной демонстрации правил и вдохновения
- c) Чтобы скрыть ошибки
- d) Для изменения шрифта

Ответ: b.

6. Какой раздел гайдлайна помогает передать систему другому дизайнеру?

- a) Личные заметки
- b) Чёткие правила, ограничения и примеры
- c) Случайные картинки
- d) Список любимых шрифтов

Ответ: b.

7. Что проверяется при финализации гайдлайна?

- a) Количество страниц
- b) Полная ли документация, ясность формулировок и отсутствие пробелов
- c) Размер шрифта
- d) Цвет фона

Ответ: b.

8. Какой из форматов подходит для интерактивного гайдлайна?

- a) Бумажный буклет
- b) PDF с гиперссылками и анимациями
- c) Только текстовый документ
- d) Аудиозапись

Ответ: b.

9. Что не входит в задачи документации дизайн-системы?

- a) Описание компонентов
- b) Правила использования
- c) Личные предпочтения без обоснования
- d) Примеры корректного применения

Ответ: c.

10. Какой из принципов наиболее важен при масштабировании системы?

- a) Упрощение без потери смысла
- b) Полная замена всех элементов
- c) Отказ от концепции
- d) Использование только одного носителя

Ответ: a.

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению

Публичное выступление 1.

Описание задания: на данном этапе студенты представляют начальную стадию разработки дизайн-системы — концептуальную проработку и структурное проектирование. Выступление включает введение в понятие дизайн-системы, анализ профессиональных примеров из практики известных студий и брендов, а также обоснование собственного подхода.

Студенты формулируют цели и задачи будущей дизайн-системы, раскрывают её предполагаемую структуру и демонстрируют первые наброски, отражающие концептуальную основу проекта. Особое внимание уделяется различию между традиционной визуальной идентичностью и современной дизайн-системой как инструментом масштабируемого, адаптивного и системного дизайна.

Выступление сопровождается визуальными материалами: диаграммами структуры, сравнительными таблицами, референсами, схемами компонентов и первыми набросками архитектуры системы. После презентации студенты отвечают на вопросы аудитории и получают обратную связь для дальнейшего развития проекта.

Цель задания — развить у студентов способность анализировать и аргументировать выбор структуры дизайн-системы, демонстрировать понимание её функций и отличий от традиционных визуальных систем, а также формировать навыки публичной презентации концептуальных решений на ранних этапах проектирования.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина понимания понятия дизайн-системы	Чёткое различие между дизайн-системой и обычной визуальной идентичностью, умение аргументировать преимущества системного подхода	2.0
Качество анализа профессиональных примеров	Релевантный разбор структуры, компонентов и логики реальных дизайн-систем известных брендов или студий	2.0
Обоснованность структуры и целей собственной системы	Логичное определение масштаба, платформ применения, целевой аудитории и функциональных задач будущей дизайн-системы	2.0
Качество визуальной поддержки выступления	Наглядность, читаемость и профессиональный уровень слайдов, схем, диаграмм и референсов, их интеграция в повествование	1.5
Структура и ясность публичного выступления	Наличие чёткой композиции (введение, основная часть, заключение), последовательность изложения, логичность аргументации	1.5
Навыки публичной коммуникации и ответы на вопросы	Уверенность в подаче, зрительный контакт, ясность речи, умение отвечать на вопросы, уточнять и развивать свои идеи	1.0

Глубина понимания понятия дизайн-системы	Чёткое различие между дизайн-системой и обычной визуальной идентичностью, умение аргументировать преимущества системного подхода	2.0
Итого:		10.0

Публичное выступление 2.

Описание задания: на данном этапе студенты представляют итоговую стадию проекта — финальную версию дизайн-системы в формате полноценного style guide, представленного как законченный, профессионально оформленный документ. Выступление посвящено презентации структуры, содержания и функциональности гайдлайна, демонстрации полноты документации и готовности системы к передаче и использованию другими специалистами.

Студенты раскрывают логику построения документа: как в нём организованы разделы (цвет, типографика, компоненты, поведение, адаптивность и др.), как формулируются правила и исключения, какие примеры применения включены. Особое внимание уделяется ясности, доступности и системности подачи информации — ключевым качествам эффективной документации.

Презентация включает демонстрацию ключевых страниц гайдлайна, примеров использования компонентов в разных контекстах, а также пояснений, как система масштабируется, адаптируется и передаётся. Студенты показывают, как документ решает практические задачи: обеспечивает консистентность, ускоряет разработку и снижает когнитивную нагрузку у новых пользователей системы.

После выступления студенты отвечают на вопросы аудитории, объясняя свои решения по структуре, визуальному оформлению и глубине проработки документа, и получают финальную обратную связь.

Цель задания — развить у студентов навыки профессиональной документации сложных визуальных систем, умение структурировать и визуализировать правила, а также аргументированно представлять и защищать итоговый продукт как инструмент, пригодный к реальному использованию в командной и междисциплинарной среде.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
олнота и структурированность гайдлайна	Наличие всех ключевых разделов, логичная организация информации, чёткая навигация по документу	2.5
Ясность и точность формулировок	Понятность правил, отсутствие двусмысленностей, уместное использование терминологии и визуальных пояснений	2.0
Качество примеров применения	Наличие релевантных, реалистичных кейсов, демонстрирующих работу системы в разных контекстах и на разных носителях	2.0

Профессиональное визуальное оформление документа	Единый стиль, высокое качество вёрстки, иллюстраций, диаграмм и интерактивных элементов (при наличии)	1.5
Убедительность презентации и защита решений	Чёткая аргументация структуры и содержания, уверенность в подаче, способность отвечать на вопросы и обосновывать выбор формата и глубины документации	2.0
олнота и структурированность гайдлайна	Наличие всех ключевых разделов, логичная организация информации, чёткая навигация по документу	2.5
Ясность и точность формулировок	Понятность правил, отсутствие двусмысленностей, уместное использование терминологии и визуальных пояснений	2.0
Итого:		10.0

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Цель проекта: создать полноценную, масштабируемую и профессионально документированную дизайн-систему для коммуникационного проекта, демонстрирующую владение системным мышлением, компонентной архитектурой и навыками проектирования адаптивных визуальных решений. Проект направлен на формирование у студентов способности разрабатывать сложные, кросс-платформенные дизайн-системы, пригодные к реальному использованию в командной среде, и уметь аргументированно их представлять и передавать.

Задачи проекта:

- Изучить и проанализировать профессиональные примеры дизайн-систем известных брендов и студий, выделив их структуру, логику и подход к документации;
- Сформулировать цели и определить масштаб собственной дизайн-системы, обосновав её архитектуру и сферу применения;
- Разработать библиотеку базовых и сложных компонентов с чёткими правилами поведения, состояний и вариаций;
- Протестировать компоненты в различных контекстах и комбинациях, обеспечив визуальную согласованность и функциональную устойчивость;
- Создать детальные системные правила, включая исключения, динамическое поведение и адаптацию к разным условиям использования;
- Адаптировать систему под разнообразные платформы и носители (веб, мобильные устройства, печать, пространство), проверив её работоспособность в сценариях большого объёма;
- Подготовить полноценный style guide, включающий все правила, примеры применения и разделы для передачи системы другим пользователям;
- Защитить дизайн-систему в формате публичной презентации, продемонстрировать её целостность, ответить на вопросы и провести итоговую рефлексию.

Этапы проекта:

1. Анализ и концептуальное позиционирование
 - Исследование реальных дизайн-систем, разбор их структуры, компонентов и документации;
 - Формулирование целей, масштаба и аудитории собственной системы;

- Определение ключевых принципов и логики построения.
 - Разработка компонентной архитектуры
 - Создание библиотеки базовых (кнопки, поля, иконки) и сложных (навигация, карточки, формы) компонентов;
 - Проработка состояний (активное, неактивное, фокус, ошибка), вариаций и правил взаимодействия;
 - Тестирование компонентов в различных комбинациях и контекстах.
2. Формирование системных правил и поведения
 - Разработка детальных правил использования цвета, типографики, отступов и компонентов;
 - Создание динамических и контекстно-зависимых решений (например, адаптивные шрифты, изменяющиеся цветовые состояния);
 - Проработка исключений и особых случаев с обоснованием.
 3. Масштабирование и кросс-платформенность
 - Адаптация системы под разные платформы и форматы (десктоп, мобильные, печать, пространство);
 - Проверка работоспособности в реальных проектных сценариях с большим объёмом контента;
 - Разработка стратегий упрощения и расширения системы.
 4. Документирование и финализация
 - Подготовка структурированного style guide: разделы по цвету, типографике, компонентам, поведению, адаптивности;
 - Создание наглядных примеров применения, демонстрирующих работу системы в разных контекстах;
 - Финальная проверка полноты, ясности и удобства документации.
 5. Итоговая презентация и рефлексия
 - Публичная защита дизайн-системы с демонстрацией ключевых решений;
 - Участие в групповой критике, обсуждение сильных и слабых сторон системы;
 - Итоговая рефлексия: осмысление пройденного пути, личного роста и возможных улучшений

Критерии оценивания проекта:

- **Глубина анализа и понимание дизайн-систем как инструмента:** умение отличить дизайн-систему от визуальной идентичности, аргументировать её функции и преимущества.
- **Качество компонентной архитектуры:** продуманность, системность и функциональность библиотеки компонентов, наличие состояний, вариаций и логики взаимодействия.
- **Адаптивность и кросс-платформенность:** успешная адаптация системы к разным носителям, проверка на масштабируемость и устойчивость в сложных сценариях.
- **Профессионализм документации и презентации:** структура, полнота и визуальное качество style guide, убедительность защиты, ясность подачи, качество ответов на вопросы и глубина рефлексии.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Чем дизайн-система отличается от обычной визуальной айдентики?	масштабируемостью / компонентностью / повторяемостью /	УК-2

		структурой / документацией	
2.	Какой ресурс нужно учитывать при разработке дизайн-системы для крупной платформы?	время / команда / бюджет / технические ограничения	УК-2
3.	Почему важно учитывать культурные особенности при создании дизайн-системы для международного продукта?	избежать недопонимания / обеспечить доступность / повысить вовлечённость / улучшить восприятие	УК-5
4.	Какой аспект межкультурной коммуникации может повлиять на выбор цвета в дизайн-системе?	символика / табу / ассоциации / традиции	УК-5
5.	Какой принцип должен быть реализован в дизайн-системе для пользователей с нарушением зрения?	доступность / контраст / альтернативный текст / масштабируемость	УК-9
6.	Какой элемент дизайн-системы делает её инклюзивной?	адаптивный шрифт / высокий контраст / поддержка скринридеров / простая навигация	УК-9
7.	Какой этап включает создание поисковых эскизов для компонентов системы?	концептуальный / предпроектный / исследовательский	ОПК-3
8.	Какой графический метод помогает визуализировать структуру дизайн-системы?	схема / карта / диаграмма / архитектура	ОПК-3
9.	Какой параметр определяет поведение компонента в интерфейсе?	состояние / анимация / взаимодействие / контекст	ОПК-4
10.	Какой аспект цветовой системы влияет на восприятие компонентов на разных экранах?	контраст / яркость / температура / гамма	ОПК-4
11.	Какой тип проекта может использовать дизайн-систему как основу?	сайт / приложение / бренд / платформа / сервис	ОПК-5
12.	Какой элемент организационной структуры требует единой визуальной системы?	фестиваль / выставка / онлайн-платформа / кампания	ОПК-5
13.	Какой инструмент используется для создания библиотеки компонентов в Figma?	компоненты / фреймы / стили / библиотеки	ОПК-6
14.	Какой формат позволяет передавать дизайн-систему разработчикам без потерь?	Figma / Sketch / Adobe XD / JSON / YAML	ОПК-6
15.	Какой метод помогает выявить потребности пользователей при проектировании дизайн-системы?	интервью / опрос / юзабилити-тест / анализ поведения	ПК-1

16.	Какой анализ проводят, изучая чужие дизайн-системы перед разработкой своей?	сравнительный / референсный / конкурентный	ПК-1
17.	Какой документ определяет цели и структуру будущей дизайн-системы?	бриф / проектное задание / техническое задание	ПК-2
18.	Что обязательно включается в проектное задание для дизайн-системы?	платформы / аудитория / масштаб / цели / ограничения	ПК-2
19.	Какой элемент системы создаётся на основе единой метафоры или концепции?	цветовая палитра / типографика / иконки / компоненты / поведение	ПК-3
20.	Какой компонент дизайн-системы обеспечивает визуальную согласованность?	стиль / гайдлайн / шаблон / библиотека / правила	ПК-3
21.	Какой приём в визуальном языке усиливает эмоциональную связь с пользователем?	анимация / цвет / форма / ритм / микрокопи	ПК-4
22.	Какой элемент интерфейса формирует эмоциональный отклик при взаимодействии?	кнопка / анимация / иконка / сообщение / переход	ПК-4