
УТВЕРЖДЕНА

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

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

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

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

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Визуальный язык» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Визуальный язык» важно для формирования у студентов фундаментальных знаний и практических навыков построения целостных, масштабируемых и адаптивных визуальных систем. Понимание различий между единичным макетом и масштабируемой визуальной системой, а также применение визуальных метафор и законов гештальта лежат в основе создания целостных и адаптивных дизайнерских решений, необходимых для эффективной коммуникации в цифровой среде и междисциплинарных проектах.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1.

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у студентов системного визуального мышления и профессиональных компетенций, необходимых для разработки целостных, масштабируемых и адаптивных визуальных систем, способных эффективно функционировать в различных коммуникативных контекстах.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- развить понимание различий между единичным макетом и визуальной системой, а также освоить принципы целостности, иерархии, модульности и адаптивности в дизайне;
- научиться разрабатывать концепции и визуальные метафоры, лежащие в основе системного решения, и применять принципы гештальта для построения логичных и выразительных композиций;
- сформировать навыки построения типографских и цветовых систем, их интеграции с модульной сеткой и графическими элементами;
- освоить проектирование и адаптацию модульных сеток разной сложности для создания структурированных и консистентных визуальных решений;
- выработать культуру итеративной работы: анализировать, критиковать и улучшать визуальные системы на разных этапах разработки;
- научиться презентовать и защищать дизайнерские решения, аргументированно обосновывать выбор форм и демонстрировать целостность визуального языка.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы построения визуальных систем: различие между системой и отдельным макетом, ключевые характеристики сильной визуальной системы (целостность, масштабируемость, адаптивность, иерархия);
- принципы модульности, сеток и иерархии в графическом дизайне, включая типы модульных сеток и их влияние на композицию;
- роль концепции и визуальной метафоры как основы системного решения, а также применение принципов гештальта в контексте системного мышления;
- основы типографики как части визуальной системы: построение шрифтовых пар, визуальная иерархия, ритм текста, взаимодействие шрифта с модульной сеткой и цветовым решением;
- методы анализа и оценки целостности визуальной системы на примерах серий

плакатов и мини-айдентики.

уметь:

- разрабатывать концепцию и визуальную метафору для проекта и переводить их в системные графические решения;
- собирать создавать и адаптировать модульные сетки различной сложности под задачи проекта (базовая и расширенная);
- строить целостную типографическую и цветовую систему, интегрировать их с графическими модулями и паттернами;
- проектировать серию плакатов и мини-айдентичку как связанные визуальные системы, обеспечивая их масштабируемость и адаптивность;
- проводить итерации, самооценку и групповую критику проектов, формулировать сильные/слабые стороны системы и предлагать улучшения;

владеть:

- навыками системного и абстрактного мышления при работе с графикой, модульностью и иерархией;
- инструментарием построения визуальных систем (модульные сетки, типографические системы, цветовые палитры, графические модули/паттерны);
- методологией итеративной работы над серией носителей с сохранением целостности системы;
- навыками презентации и защиты системных решений, аргументированной критики и рефлексии;
- культурой системного подхода к макету, позволяющей создавать адаптивные, масштабируемые и концептуально цельные визуальные языки.

2. Перечень планируемых результатов обучения

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

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
ПК-1.	Способен осуществлять техническую обработку, визуализацию и размещение информационно-графических ресурсов в цифровой среде с применением специализированного программного обеспечения	ПК-1.1.	Знает принципы организации информационно-технологической среды для проектной деятельности, методы обработки текстовой и графической информации, требования к форматам цифровых ресурсов
		ПК-1.2.	Умеет применять программные средства для формирования, обработки и визуализации данных, форматирования документов и размещения материалов в цифровой среде
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт реализации проектов по созданию и публикации информационно-графических материалов с использованием профессиональных инструментов

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Контактная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1 семестр						
1	Вводный блок	4	4		8	Тест
2	Проект 1 — Серия плакатов		24		53	Проект
3	Проект 2 — Мини-айдентика		24		53	Проект
4	Презентация и рефлексия		4	4	8	Публичное выступление
5	Экзамен			2		
	Итого	4	56	6	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	Вводный блок	Введение в понятие визуальной системы, разница между системой и отдельным макетом, ключевые характеристики сильной системы Работа с концепцией и метафорой, повторение принципов гештальта, иерархии и модульности, анализ примеров
2	Серия плакатов	Запуск первого проекта: выбор темы и разработка концепции + метафоры для серии плакатов Создание базовой модульной сетки и цветовой системы для проекта Построение типографической системы и её интеграция с цветом Разработка графических модулей и паттернов, отражающих выбранную метафору Сборка и итерации серии плакатов (3-5 штук), проверка целостности системы Финализация проекта 1, подготовка к презентации
3	Мини-айдентика	Запуск второго проекта: выбор объекта (мини-айдентика кафе или небольшого события), разработка концепции и метафоры Создание расширенной модульной сетки и динамической цветовой системы Построение типографической системы и графического языка для айдентики Интеграция всех элементов системы, разработка носителей (визитки, меню, афиша, мерч и тд) Итерации и тестирование целостности визуальной системы мини-айдентики Создание простого гайдлайна с описанием метафоры и основных правил системы

4	Презентация и рефлексия	Итоговая презентация двух проектов, групповая критика, обсуждение сильных и слабых сторон, рефлексия пройденного материала
---	-------------------------	--

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. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства. Композиция : учебник для вузов / В. М. Дубровин ; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 313 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18015-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/56633>.

Дополнительная литература:

1. Беляева, О. А. Композиция : практическое пособие для вузов / О. А. Беляева. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 59 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11593-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566447>.

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» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, проекты, тесты, публичные выступления, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

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 курсу 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.

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.

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

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по курсу и стимулирует углубленное изучение материала.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Визуальный язык»

Оценивание уровня учебных достижений, обучающихся по дисциплине (модулю), осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *экзамена*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в 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 материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
6	Хорошо	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.
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» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Проект	30%	2	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Тест	20%	1	Форма проверки знаний студентов через ответы на вопросы с выбором из нескольких вариантов ответов
Публичное выступление	10%	2	Подготовленное выступление перед аудиторией с четкой структурой
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки за 1 семестр по дисциплине (модулю) «Визуальный язык»: $\langle 0,3 \times \text{среднее за проекты} + 0,2 \times \text{тест} + 0,1 \times \text{публичное выступление} + 0,4 \times \text{экзамен} \rangle$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю) Примерные задания для теста

1. Какое из определений наилучшим образом описывает «визуальную систему»?

- a) Набор случайных графических элементов
- b) Единый стиль, применимый к разным носителям и форматам
- c) Один макет для социальных сетей
- d) Цветовая палитра без шрифтов и логотипа

Ответ: b

2. Что НЕ является отличительной чертой визуальной системы по сравнению с отдельным макетом?

- a) Масштабируемость
- b) Единство стиля
- c) Уникальность каждого элемента
- d) Применимость в разных контекстах

Ответ: c

3. Какой принцип гештальта объясняет, почему мы видим замкнутую форму, даже если линии не соединены?

- a) Близость
- b) Подобие
- c) Завершённость
- d) Непрерывность

Ответ: c

4. Что из перечисленного является примером модульности в визуальной системе?

- a) Разный шрифт на каждом плакате
- b) Повторяющиеся блоки с изменением содержания
- c) Уникальная композиция для каждого носителя
- d) Смена цвета в зависимости от настроения

Ответ: b

5. Какой элемент помогает выстроить иерархию в макете?

- a) Одинаковый размер текста
- b) Цвет, размер и расположение элементов
- c) Случайное размещение объектов
- d) Использование только чёрно-белой палитры

Ответ: b

6. Что такое «концептуальная метафора» в дизайне?

- a) Прямое описание продукта
- b) Визуальное сравнение через форму, цвет или композицию
- c) Техническое задание на печать
- d) Список требований заказчика

Ответ: b

7. Какой принцип позволяет зрителю воспринимать группу элементов как единое целое из-за их близости?

- a) Контраст
- b) Близость
- c) Симметрия
- d) Ассиметрия

Ответ: b

8. Что из перечисленного НЕ относится к ключевым характеристикам сильной визуальной системы?

- a) Гибкость
- b) Непредсказуемость
- c) Согласованность
- d) Адаптивность

Ответ: b

9. Какой приём используется, когда один и тот же элемент появляется в разных макетах, создавая узнаваемость?

- a) Случайность
- b) Повторение
- c) Диссонанс
- d) Изоляция

Ответ: b

10. Что помогает зрителю понять, какой элемент в композиции — главный?

- a) Использование всех цветов радуги
- b) Выделение по размеру, цвету или положению
- c) Равномерное распределение всех элементов
- d) Отсутствие текста

Ответ: b

Примерное описание и критерии к проекту Проект 1.

Цель проекта:

Разработать серию из 3–5 плакатов на выбранную тему, объединённых единой визуальной системой. Цель — продемонстрировать понимание концепции, метафоры, модульности, цвета, типографики и построения целостной визуальной системы.

Задачи проекта:

1. Изучить культурный и визуальный контекст выбранной темы (например: городская среда, экология, искусство), провести визуальный ресерч (мудборд, анализ аналогов) и сформировать авторскую позицию для создания концепции серии плакатов.

2. Смоделировать визуальную систему: разработать базовую модульную сетку, цветовую палитру, типографскую систему и иерархию в среде Illustrator или аналогичном инструменте.

3. Создать оригинальные графические элементы (паттерны, иконки, абстрактные формы), отражающие выбранную метафору, с использованием Illustrator, Photoshop или других цифровых инструментов.

4. Собрать серию из 3–5 плакатов, демонстрирующих работу системы в разных комбинациях, сохраняя целостность и узнаваемость при варьировании содержания.

5. Подготовить видеопрезентацию проекта (до 3 минут), включающую обзор серии, рассказ о концепции и метафоре, демонстрацию ключевых решений (сетка, цвет, типографика) и авторскую рефлексию по ходу работы.

Критерии оценки проекта:

1. Глубина концепции и убедительность метафоры — ясность идеи, связь с культурным контекстом, оригинальность авторской позиции.

2. Целостность и системность визуального решения — единые принципы сетки, цвета, типографики и графики работают на всех плакатах.

3. Качество типографики и композиции — грамотная иерархия, читаемость, эстетика, баланс элементов.

4. Оригинальность графического языка — выразительность и логичность паттернов и модулей, их соответствие метафоре.

5. Полнота презентации — видеоролик ясно раскрывает концепцию, процесс и итоги проекта.

Проект 2.

Цель проекта:

Разработать компактную, но завершённую визуальную систему бренда для небольшого объекта (например: кафе, книжный клуб, локальное событие), включающую логотип, цвет, шрифты, графические элементы и их применение на носителях. Проект

должен продемонстрировать навыки построения айдентики и её практического применения.

Задачи проекта:

1. Изучить визуальный и культурный контекст выбранного объекта (например: уличная еда, поэтический вечер, винтажная лавка), провести ресерч (мудборд, анализ аудитории, конкурентов) и сформировать авторскую концепцию с чёткой метафорой (например: «лавка — это сундук воспоминаний»).

2. Смоделировать расширенную визуальную систему: разработать модульную сетку, динамическую цветовую схему, типографскую систему и графический язык в среде Illustrator или Figma.

3. Создать оригинальный логотип, иконки, паттерны или иллюстрации, отражающие концепцию, с использованием Illustrator, Photoshop или других цифровых инструментов.

4. Применить систему на 3–5 носителях (например: визитка, меню, афиша, упаковка, мерч), продемонстрировав адаптивность и целостность системы в разных форматах.

5. Подготовить видеопрезентацию проекта (до 3 минут), включающую обзор айдентики, рассказ о концепции и метафоре, демонстрацию носителей и простого гайдлайна, а также авторскую рефлексию по ходу работы.

Критерии оценки проекта:

1. Соответствие айдентики объекту и аудитории — уместность стиля, точность метафоры, ясность позиционирования.

2. Системность и масштабируемость — элементы работают как единая система, легко адаптируются к разным носителям и форматам.

3. Качество типографики, цвета и графики — гармония, выразительность, техническая проработка.

4. Практическая реализуемость носителей — реалистичность применения, внимание к деталям (размеры, материалы, печать).

5. Полнота и ясность видеопрезентации — проект представлен логично, с акцентом на концепцию, процесс и ключевые решения.

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению **Публичное выступление 1.**

Описание задания:

Подготовьте публичное выступление (3–5 минут), в котором вы представите свой проект серии из 3–5 плакатов. Ваша цель — убедительно и ясно рассказать о концепции, визуальной системе и авторском подходе.

Выступление должно включать:

1. **Введение:** кратко представьте тему, её актуальность и вашу позицию.
2. **Основную часть:** объясните концепцию, раскройте метафору, покажите и опишите ключевые элементы системы — сетку, цвет, типографику, паттерны. Продемонстрируйте, как работает целостность в серии.
3. **Заключение:** подведите итог — что удалось, какие открытия вы сделали, как система отражает идею.

Используйте видеопрезентацию или слайды как визуальную поддержку. После выступления вы ответите на вопросы аудитории.

Цель публичного выступления — не просто показать работу, а объяснить процесс, принятые решения и логику системы, чтобы аудитория поняла не только что вы сделали, но и почему.

Критерии оценивания публичного выступления:

1. Чёткая структура выступления — наличие логичного введения, основной части и заключения, плавные переходы между блоками.

2. Ясность и глубина раскрытия концепции — чёткое объяснение идеи, метафоры, авторской позиции и её связи с визуальным решением.

3. Эффективное использование визуальных материалов — слайды или демонстрация работ поддерживают речь, не перегружают внимание, помогают понять систему.

4. Убедительность и уверенность в подаче — дикция, темп, зрительный контакт, логичность аргументации, отсутствие чтения с листа.

5. Логичность и полнота ответов на вопросы — способность к рефлексии, аргументированное объяснение решений, готовность к диалогу.

6. Соответствие времени — укладывание в отведённые 3–5 минут без сокращения или превышения.

7. Целостность представления проекта — выступление отражает не только результат, но и процесс: исследование, итерации, выбор решений, итоговую оценку работы.

Публичное выступление 2.

Описание задания:

Подготовьте публичное выступление (3–5 минут), в котором вы представите свой проект мини-айдентики (для кафе, события или локального объекта). Ваша задача — показать, как визуальная система выражает характер бренда и работает в разных условиях.

Выступление должно включать:

4. **Введение:** представьте объект, его аудиторию и концепцию. Почему вы его выбрали?

5. **Основную часть:** раскройте метафору, покажите логотип, цветовую и типографскую системы, графический язык. Продемонстрируйте применение на носителях (визитка, меню, мерч и др.) и объясните, как система сохраняет целостность.

6. **Заключение:** подведите итог — насколько система гибкая, узнаваемая и уместная. Что вы бы улучшили?

Используйте слайды или физические/цифровые образцы как визуальную опору. После выступления вы ответите на вопросы аудитории.

Цель публичного выступления — продемонстрировать, что вы не просто создали логотип, а построили систему, способную к развитию и применению.

Критерии оценивания публичного выступления:

8. Чёткая структура выступления — наличие логичного введения, основной части и заключения, плавные переходы между блоками.

9. Ясность и глубина раскрытия концепции — чёткое объяснение идеи, метафоры, авторской позиции и её связи с визуальным решением.

10. Эффективное использование визуальных материалов — слайды или демонстрация работ поддерживают речь, не перегружают внимание, помогают понять систему.

11. Убедительность и уверенность в подаче — дикция, темп, зрительный контакт, логичность аргументации, отсутствие чтения с листа.

12. Логичность и полнота ответов на вопросы — способность к рефлексии, аргументированное объяснение решений, готовность к диалогу.

13. Соответствие времени — укладывание в отведённые 3–5 минут без сокращения или превышения.

14. Целостность представления проекта — выступление отражает не только результат, но и процесс: исследование, итерации, выбор решений, итоговую оценку работы.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой метод позволяет обобщить данные из разных источников (интервью, аналитика, опросы) для формулировки дизайнерской проблемы?	синтез информации	УК-1

2	Какой принцип системного подхода предполагает рассмотрение дизайнерского продукта как части более широкой экосистемы (пользователь, среда, технологии)?	целостность системы / системное мышление	УК-1
3	Какой тип анализа позволяет оценить сильные и слабые стороны существующих решений при проектировании нового продукта?	SWOT-анализ	УК-1
4	Какой метод используется для критической оценки достоверности и релевантности источников информации в дизайн-исследовании?	анализ источников / проверка авторитетности / валидация данных	УК-1
5	Какой подход предполагает цикличное улучшение продукта на основе тестирования и обратной связи?	итеративный подход / дизайн-мышление	УК-1
6	Какой термин описывает процесс структурирования собранной информации для выявления паттернов и закономерностей?	кластеризация / картирование данных	УК-1
7	Какой метод помогает выявить скрытые потребности пользователя через анализ его поведение?	наблюдение	УК-1
8	Какой принцип предполагает, что близко расположенные элементы воспринимаются как единая группа?	близость (принцип гештальта)	УК-1
9	Какой документ содержит правила по использованию логотипа, цвета и шрифтов в цифровой и печатной среде?	брендбук / гайдлайн / руководство по стилю	ПК-1
10	Какой формат файла подходит для многостраничного издания с векторной графикой и типографикой?	PDF / IDML / InDesign	ПК-1
11	Какой программный инструмент используется для верстки многостраничных изданий?	Adobe InDesign / InDesign / ИД	ПК-1
12	Какой формат изображения поддерживает прозрачность и используется для веб-графики?	PNG	ПК-1
13	Какое минимальное разрешение изображения (в ppi) рекомендуется для качественной печати?	300	ПК-1
14	Какой формат подходит для хранения векторной графики и последующего редактирования в дизайнерских программах?	AI / EPS / SVG / CDR	ПК-1
15	Какой параметр определяет количество точек на дюйм в изображении и влияет на качество печати?	DPI / разрешение	ПК-1
16	Какой инструмент в графических редакторах используется для точного позиционирования элементов на макете?	сетка / направляющие / привязка	ПК-1
17	Какой метод исследования включает опрос целевой аудитории с помощью анкеты?	анкетирование / опрос / survey	ПК-1
18	Какой программный продукт используется для обработки растровой	Adobe Photoshop / Photoshop / Фотошоп	ПК-1

	графики?		
19	Какой термин описывает процесс подготовки макета к печати с учётом полей, припусков и вылетов?	допечатная подготовка / prepress	ПК-1
20	Какой формат используется для публикации интерактивных цифровых изданий (например, каталогов или буклетов)?	PDF (с интерактивными элементами) / HTML / ePub	ПК-1