

**Голованова Марина Михайловна**

DOI 10.31483/r-168791

## **ИНТЕГРАЦИЯ ИИ-ИНСТРУМЕНТОВ В ОБУЧЕНИЕ БРЕНД-ДИЗАЙНУ В УСЛОВИЯХ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ**

**Аннотация:** исследование посвящено основным вопросам применения инструментов искусственного интеллекта в образовательный процесс высшей школы при обучении студентов бренд-дизайну. Актуальность исследования подтверждается повсеместным использованием ИИ, развитию инструментов и возможностей, в том числе и в дизайне. Цель исследования направлена на решение проблемы: использование результатов работы нейросетей как замены авторской проектной творческой деятельности. Задачами исследования стали: определение места и роли ИИ-инструментов в обучении, обзор инструментов, применяемых в бренд-дизайне на разных этапах, методические рекомендации по интеграции ИИ в образовательный процесс высшей школы. Теоретическая и практическая значимость исследования заключается в раскрытии возможностей интеграции ИИ-инструментов в содержательный раздел рабочих программ дисциплин для соответствия профессиональных компетенций дизайнеров современным темпам развития общества.

**Ключевые слова:** искусственный интеллект в бренд-дизайне, ИИ-инструменты, бренд-дизайн, высшее образование, обучение дизайну с использованием ИИ-инструментов, инновации в образовании, цифровая трансформация высшего образования.

**Abstract:** the study focuses on the main issues of applying artificial intelligence tools in the educational process of higher education institutions when teaching students brand design. The relevance of the study is confirmed by the widespread use of AI, the development of tools and capabilities, including in design. The purpose of the study is to address the issue of using the results of neural networks as a substitute for author's creative project work. The objectives of the study include determining the place and role of AI tools in education, reviewing the tools used in brand design at different

*stages, and providing methodological recommendations for integrating AI into the educational process of higher education institutions. The theoretical and practical significance of the research lies in revealing the possibilities of integrating AI tools into the content section of discipline curricula to ensure that designers' professional competencies are in line with the current pace of societal development.*

**Keywords:** *artificial intelligence in brand design, AI tools, brand design, higher education, design training using AI tools, innovations in education, digital transformation of higher education.*

Актуальность темы исследования обусловлена цифровой трансформацией образования, поиском новых подходов и внедрением новых технологий, соответствующих современным запросам общества и производства. Стремительное развитие инструментов искусственного интеллекта – программных средств, приложений, платформ и систем, вносит значительные изменения в профессиональную деятельность дизайнера. Следовательно, возникает необходимость подготовки специалистов, готовых к работе с искусственным интеллектом в индустрии дизайна в целом и бренд-дизайна в частности. Изучение методических аспектов интеграции нейросетей в образовательный процесс высшей школы – актуальная необходимость.

На сегодняшний день можно отчетливо определить проблему использования нейросетей в высшем образовании в целом, и в дизайн-образовании в частности. Она заключается в том, что итоги работы искусственного интеллекта используются обучающимися как замещение собственной интеллектуальной и творческой деятельности. Результаты, полученные с помощью нейросетей без всякой корректировки, выдаются за личные достижения с целью сдать дисциплину, получить оценку. В этой ситуации использование искусственного интеллекта в образовательном процессе носит негативный характер, применяется как инструмент, позволяющий избегать профессионально-важного опыта и знаний в области дизайна, при этом формально получать высшее образование. Кроме того, можно от-

метить отставание образовательного процесса в высшей школе от высоких требований к скорости производства и зрелищности визуального контента бренд-дизайна, в результате чего, студенты выбирают быстрый, часто недостаточно качественный результат работы ИИ вместо более долгой творческой интеллектуальной проектной работы. Незначительное количество знаний о широких возможностях применения инструментов ИИ в образовательной и профессиональной деятельности дизайнера, недостаток критического подхода к результатам работы нейросетей, отсутствие интеграции ИИ-инструментов в методические и содержательные компоненты рабочих программ дисциплин ограничивают их эффективное использование в дизайн-образовании.

Цель и задачи исследования – определить место ИИ-инструментов в обучении бренд-дизайну, обозначить спектр ИИ-инструментов в связи с образовательными задачами, раскрыть возможности и методические подходы интеграции ИИ-инструментов в содержание обучения на разных этапах проектной деятельности.

Методология исследования основана на теоретических и эмпирических методах, анализе теоретических научных трудов, изучение рабочих программ и содержательной части обучения, обобщение опыта педагогической деятельности по преподаванию учебных дисциплин в области бренд-дизайна.

Результаты исследования могут быть полезны при разработке содержательной и методической части рабочих программ учебных дисциплин и при проведении практических и лабораторных занятий по направлению дизайн, при освоении ИИ – инструментов в области бренд-дизайна.

Ценностно-смысловые изменения в современном высшем образовании отражаются в таких ключевых концептуально-структурных характеристиках, как уменьшение количества часов аудиторной работы в пользу самостоятельной проектно-исследовательской деятельности; переходе от преподавания через трансляцию знаний к учению как формированию способности их применять, творчески переосмысливать; интеграции педагогических технологий, интерактивного и проблемно-ориентированного обучения, применения цифровых технологий для организации различных форм и алгоритмов взаимодействия, вариативность

учебных планов с возможностью формировать индивидуальные образовательные траектории [11; 14; 22]. Все эти изменения способствуют поиску возможностей интеграции ИИ-инструментов в дизайн-образование и в обучение бренд-дизайну в высшей школе.

Использование искусственного интеллекта в образовании в России регламентируется документами:

– Национальная стратегия развития ИИ на период до 2030 года, утверждённая Указом Президента РФ от 10.10.2019 №490 «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» [23];

– ГОСТ Р 70949-2023 «Технологии искусственного интеллекта в образовании. Применение искусственного интеллекта в научно-исследовательской деятельности. Варианты использования» [5];

– Федеральный закон от 29.12. 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [24];

Университеты России вводят локальные акты, регулирующие использование ИИ в образовании. Сколковский институт науки и технологий утвердил Положение о принципах использования искусственного интеллекта в образовательной деятельности. Документ допускает использование ИИ преподавателями и студентами при условии соблюдения принципов человекоцентричности, прозрачности, корректного указания источников информации и проверки их надежности [18].

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» определяет правила использования искусственного интеллекта, согласно которым необходимо обозначать результаты деятельности, при выполнении которой был использован ИИ в курсовых, выпускных квалификационных и других видах письменных учебных работ, включая практическую подготовку. Студенты обязаны заявить о целях использования ИИ с указанием конкретной технологии и оценки успешности ее применения [19].

Политика в области применения искусственного интеллекта в процессе обучения и научно-исследовательской работе студентами и педагогическими работниками в ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)» устанавливает принципы человеко-ориентированного подхода, приоритета человеческого общения, ответственного отношения к применению ИИ, академической честности и прозрачности и другие [17].

Политика использования искусственного интеллекта в образовательном процессе ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Томский государственный университет» в качестве основных этических принципов обозначает: человекоцентричный подход, уважение свободы и воли человека; справедливость и недопущение дискриминации; польза и релевантность; безопасность и конфиденциальность данных; ответственное использование и риск-ориентированный подход, должное информирование и приоритет человеческого общения и другие. Не допускается использование ИИ при выполнении заданий текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации, требующих создания оригинального авторского контента, если использование ИИ не предусмотрено заданием [16].

Нарушение локальных актов по использованию ИИ в образовательном процессе влечет дисциплинарную ответственность в соответствии с правилами внутреннего распорядка образовательного учреждения.

Рассмотрев условия применения ИИ в высшем образовании на опыте нескольких вузов России, можно отметить признание положительного влияния искусственного интеллекта в решении сложных академических задач. Принципы применения ИИ базируются на ведущей роли человека, ответственного отношения и безопасности. Искусственный интеллект рассматривается как вспомогательный инструмент, а не замена живому общению и взаимодействию в образовательном процессе, вовлечению в работу и критическому мышлению. При этом результаты сгенерированных материалов требуют проверки на соответствие действительности [4].

Применение ИИ-инструментов в дизайне также связано с распределением ролей в творческом процессе между человеком и машинным разумом. Следует рассмотреть этот вопрос подробно.

Бренд-дизайн определяется как особая форма дизайнерской деятельности, предметом которой является разработка образно-ассоциативных коммуникативных связей между брендом и потребителем с помощью проектно-художественных средств [13]. Бренд-дизайн рассматривается в данном исследовании как процесс создания визуальной системы бренда, включающего в себя разработку логотипа, цветовой палитры, типографики, иллюстраций, паттернов, маскотов для создания макетов упаковки, рекламных материалов и других носителей визуального стиля для оформления интерьеров, территорий, событий, связанных с брендом. Исходными данными для бренд-дизайна служат: описание целевой аудитории, идеи, миссии, ценностей, и других характеристик бренда [12].

Бренд-дизайн в условиях перенасыщенного предложениями рынка перестает быть эстетической визуальной составляющей компании или организации, он становится критически важным инструментом маркетинга, и одним из самых востребованных направлений в профессиональной деятельности графического дизайнера.

Обучение графическому дизайну в вузе связано с решением широкого спектра задач по бренд-дизайну, таких как: разработка логотипов, носителей фирменного стиля (рекламных материалов, каталогов, буклетов, календарей, упаковок, афиш, плакатов), создание брендбуков и презентаций. В разных контекстах эти задачи решаются в рамках учебных дисциплин: «Брендинг», «Проектирование в дизайне», «Основы полиграфии», «Компьютерные технологии в дизайне» и других.

Работа над проектом, предполагает следование последовательности проектной деятельности: анализ, оценка, синтез информации, выявление противоречий, поиск решений, формулирование концепции проектирования, комплексная работа с различными областями знаний, композиционно-пластическое решение и

выполнение образца проектируемого объекта в материале, что требует от студентов владения различными методами проектирования [3].

В противовес существующей проблеме, когда результаты работы искусственного интеллекта полностью замещают работу дизайнера, следует применять нейронные сети в бренд-дизайне в контексте разделения рабочих функций между студентом и инструментами ИИ [21].

Вопросам взаимодействия человека и искусственного интеллекта посвящено значительное количество трудов ученых: Дубровского Д.И., Винера Н., Вендрова В.В., Касавина И.Т., Ожереловой Е.А., Поспелова Д.А., и других. Исследователи в вопросах взаимодействия человека и генеративных моделей приходят к заключению о ведущей роли человека в качестве оператора и эксперта, подчеркивается роль человека в постановке задач и интерпретации результатов [7].

Вопросы применения искусственного интеллекта при обучении студентов творческих направлений изобразительному искусству и дизайну в вузах России исследуют в своих трудах: Алексеева В.К., Атаджанова А.А., Барциц Р. Ч., Витковский А.Н., Ермолаева Д.А., Зеленова Ю.И., Зубрилин К.М., Карев Б.А., Катханова Ю.Ф., Левашова А.Е., Манаева С.В., Моисеев А.А., Осипова О.П., Руднев И.Ю., Уткина И.В., Ущеко А.В., Хворостов Д.А. и другие [8; 9; 20]. Ведутся активные поиски решений различных аспектов исследуемой проблемы ввиду стремительного развития технологий и возникающих трудностей их интеграции в сферу дизайн-образования.

Рассматривая вопрос о том, может ли ИИ быть творцом, ученые приходят к выводу, что истинное творчество требует человеческого замысла, оценки и вмешательства. Таким образом, устанавливается распределение ролей в процессе дизайн-проектирования между обучающимся (дизайнером), отвечающим за постановку задач, принимающим решения, корректирующим направление и условия изменений проектируемого объекта с одной стороны, и ИИ, выполняющим вспомогательные, рутинные операции по запросу пользователя с другой. Организованная таким образом работа дизайнера полностью соответствует основной цели

применения ИИ-инструментов в современных условиях как области дизайна, так и высшего образования: повысить скорость и эффективность работы, найти новые способы решения сложных вопросов, автоматизировать рутинные задачи. При этом окончательное решение всегда остается за человеком.

ИИ-инструменты, применяемые для автоматизации рутинных задач в брендинге на каждом этапе проектной деятельности, могут быть классифицированы на основе выполнения определенных функций, например: генераторы текста, слоганов и контента; генераторы логотипов; инструменты для подбора цветовых схем; инструменты для подбора шрифтов и шрифтовых композиций; генераторы изображений, иллюстраций, паттернов, фонов, мокапов; системы для ретуши изображений, и другие.

Возможности ИИ-инструментов постоянно совершенствуются, появляются новые продукты. Часть из них доступна бесплатно, у многих коммерческих продуктов есть бесплатные функциональные возможности. Ситуация в вопросах стоимости использования ИИ-инструментов динамично изменяется, в целом, их доступность растет.

Примеры применения ИИ-инструментов на разных этапах выполнения задач в обучении бренд-дизайну с распределением ролей между машинным разумом и человеком (студентом) представлены в таблице 1. Функции преподавателя не меняются.

Таблица 1

Применение ИИ-инструментов в бренд-дизайне с распределением функций между участниками процесса.

| № | Этап проектирования   | Задача в бренд-дизайне       | Примеры ИИ-инструментов                  | Роль ИИ                                                                                                         | Роль дизайнера                                                                                                             |
|---|-----------------------|------------------------------|------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Исследование и анализ | Анализ данных о конкурентах: | ChatGPT, Aliviy, VisualSiteMaps, Ai Wiz. | Обрабатывает большие объемы информации из разных источников, сравнивает, анализирует. Представляет информацию в | Изучение исходных данных, формирование запроса, выбор инструментов. Уточнение, интерпретация, оценка результатов, принятие |
|   |                       | Анализ целевой аудитории     | Ai Wiz, Neuroscribe, Битрикс24 CoPilot.  |                                                                                                                 |                                                                                                                            |
|   |                       | Анализ трендов               | Perplexity, OpenAI CLIP                  |                                                                                                                 |                                                                                                                            |

|   |                                                                 |                                                                            |                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|---|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                 | Генерация изображений на основе аналогов и трендов:                        | Free Logo Maker, Wizlogo                                                                  | заданной форме для принятия решений.                                                                                                                                         | решений с учетом объективных и личностных факторов.                                                                                                                                                                                                                                    |
| 2 | Концептуализация и визуализация проекта                         | Создание мудбордов                                                         | MyMap.AI, HLST, Template.net                                                              | Генерация первичных вариантов и множественных решений на основе запроса. Создание элементов бренд-дизайна, трудоемких для создания вручную. Внесение изменений в изображения | Определение концепции проектирования, основных требований к бренд-дизайну. Формирование исходного запроса, выбор инструментов. Отбор наиболее перспективных результатов. Формулировка запросов на уточнение или генерацию новых вариантов на основе наиболее соответствующих концепции |
|   |                                                                 | Подбор палитр                                                              | Khroma, ColorSpace. Coolors, Adobe Color                                                  |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Подбор сочетаний цветовых схем, типографики и UI-элементов                 | Components AI, Deblank.                                                                   |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Подбор шрифтов                                                             | WhatTheFont (распознавание по изображению)                                                |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Генераторы логотипов и изображений по текстовому описанию                  | Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E SDXL, Flux, Adobe Express Logo Maker, LogoAI, Looka. |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Создание изображений на основе набросков, скетчей, объединение изображений | AutoDraw, OpenArt, Playground AI.                                                         |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Создание 3D моделей на основе текста                                       | Tripo, AI for Web.                                                                        |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Создание паттернов                                                         | Patternify, Canva AI, HeroPatterns.                                                       |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Конструктор печатных материалов (плакатов, листовок и др. ):               | Visme                                                                                     |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 |                                                                            |                                                                                           |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 3 | Уточнение и доработка, персонализация, быстрое прототипирование | Перевод растрового изображения в вектор:                                   | Image2SVG                                                                                 | Предложение вариантов и альтернатив согласно запросам пользователя.                                                                                                          | Формулировка запросов и уточнений, на основе предыдущих результатов, выбор инструментов. Доработка подходящих вариантов, внесение авторских характеристик в изображение в графических редакторах                                                                                       |
|   |                                                                 | Создание изображений с тонкой настройкой параметров                        | Stable Diffusion                                                                          |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Обработка изображений, замена фона, освещения и др.                        | ClipDrop, «Фото-ИИ»                                                                       |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|   |                                                                 | Улучшение качества изображений                                             | SnapEdit, Imagewith.AI, Dremia, AI Image Enlarger.                                        |                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|   |                             |                                                                                         |                                                                                                                                    |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|---|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                             | Прототипирование                                                                        | DALL-E, Craiyon, Uizard, Visily, Galileo AI                                                                                        |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
| 4 | Генерация текста и контента | Генерация слоганов, названий, миссий, ценностей, текстов для сайтов, постов, публикаций | ChatGPT, Gemini, Claude, YandexGPT 2, Rytr                                                                                         | Предложение вариантов и согласно запросам пользователя                | Формулировка запросов, на основе исходных данных, выбор инструментов, отбор и внесение авторских правок                                                                                |
| 5 | Презентация и реализация    | Верстка брендбука                                                                       | Figma, Canva AI                                                                                                                    | Генерация финальных файлов в разных форматах, подготовка документации | Формулировка запросов, в соответствии с представлением о конечном результате проектирования, выбор инструментов, коррекция, финальное решение. Презентация проекта, передача заказчику |
|   |                             | Составление текстовой части брендбука гайдов, правил применения                         | ChatGPT, Claude, Gemini.                                                                                                           |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Генерация изображений продуктов с логотипами (мокапы)                                   | Brandmark AI                                                                                                                       |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Сборка и публикация брендбука                                                           | Frontify, Bynder, Brandfolde                                                                                                       |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Подготовка презентации продукта                                                         | Gamma, SlidePoint, SlidesGo, Kimi Slides, Google Slides + Gemini                                                                   |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Генерация макетов                                                                       | Molypix.ai, Piktochart, Canva (Magic Design, Brand Kit), Adobe Express + Firefly, Figma + AI-плагины (Magician, Brandfetch и др.). |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Создание пользовательских интерфейсов                                                   | Galileo AI                                                                                                                         |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Создание анимированного логотипа                                                        | Renderforest, Animaker, MotionDen, LottieFiles                                                                                     |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Создание клипов                                                                         | Runway, Pika Labs, Kaiber, Descript,                                                                                               |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Создание аватаров, виртуальных ведущих                                                  | Synthesia, Movio,                                                                                                                  |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
|   |                             | Генерация музыки                                                                        | Boomy, AIVA, Magenta                                                                                                               |                                                                       |                                                                                                                                                                                        |
| 6 |                             | AI-визуальное тестирование                                                              | Applitools Eyes,                                                                                                                   | Поиск несоответствий,                                                 | Формулировка запросов, на                                                                                                                                                              |

|                               |                                                  |                                                                  |                                                      |                                                                                                                                            |
|-------------------------------|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Оценка результатов, коррекция | (находит артефакты, несовпадения макетов)        | Pixel-Design Lint (Figma)                                        | представление результатов аналитики согласно запросу | основе исходных данных о предполагаемом результате дизайн-деятельности, выбор инструментов, оценка результатов, корректирующие мероприятия |
|                               | Анализ несоответствия шрифтов и типографики      | WhatTheFont / Fontface Ninja / WhatFont TypeScale / ModularScale |                                                      |                                                                                                                                            |
|                               | Оценка качества изображений и адаптивности       | Kraken.io, TinyPNG, ImageOptim                                   |                                                      |                                                                                                                                            |
|                               | Восприятие и аналитика аудитории                 | Hotjar / FullStory Optimizely / VWO                              |                                                      |                                                                                                                                            |
|                               | Автоматизация проверки и поиск проблем в макетах | Design Lint, Themer, Styles Organizer (Figma-плагины)            |                                                      |                                                                                                                                            |

В качестве частного примера применения ИИ-инструментов в процессе проектирования логотипа как составляющей бренд-дизайна, представлены некоторые первичные разработки, предложенные ИИ на основе текстового описания (рис. 1) и итоговый результат работы дизайнера в векторной графике (рис. 2).

В представленных эскизах использовались различные стилистические подходы: от условных, знаковых форм до более детализированных, с выраженной мимикой и динамичностью форм. Белка, как главный персонаж, изображалась в действиях, характерных в том числе и для детей. Такие визуальные решения символизируют процесс исследования мира, обучения, развития и познания в игровой и доступной для ребёнка форме.



Рис. 1. Некоторые варианты логотипа детского клуба «Твой любимый», созданных с помощью ИИ-инструментов. Автор Ю.А. Моисеева, руководитель М. М. Голованова

В результате корректировки запросов, отбора вариантов и доработки, был сформирован итоговый вариант логотипа в нескольких цветовых решениях.



Рис. 2. Итоговый вариант логотипа, созданный дизайнером на основе разработок ИИ

Применение ИИ-инструментов в бренд-дизайне открывают новые возможности для экспериментов в рамках учебных дисциплин [2] и в процессе взаимодействия с преподавателями.

Этапы проектной деятельности в обучении дизайну составляют содержательный компонент рабочих программ учебных дисциплин, так как обеспечивают последовательное движение обучающихся к результату – комплексному проекту по брендингу. Логика этапов графического проектирования соответствует его методике [15]. Описание способов и результата применения ИИ для решения конкретных задач бренд-дизайна – основа для методических разработок, рекомендаций и оценочных средств по дисциплине.

При формировании методических рекомендаций по применению инструментов ИИ в образовательном процессе в высшей школе, в частности, при обучении бренд дизайну, необходимо учитывать, как преимущества процесса, так и его возможные негативные проявления.

К преимуществам нужно отнести: формирование новых профессиональных компетенций в соответствии с актуальными потребностями общества; оптимизация творческого процесса за счет сокращения рутинных операций; развитие стратегического мышления, нацеленность на результат проектирования; развитие критического мышления и навыков принятия решений [10].

В качестве негативных проявлений можно отметить: возможное нарушение этических норм использования ИИ инструментов; непонимание возможностей применения алгоритмов в профессиональной деятельности; чрезмерная зависимость от машинного интеллекта может привести к деградации базовых навыков дизайнера, способности творчески мыслить самостоятельно, неравный доступ к ИИ-инструментам; вопросы оценки результатов деятельности [1, 6].

С другой стороны, применение ИИ-инструментов в образовательном процессе требует определенной подготовки преподавателей. Необходима организация системы повышения квалификации, обмена опытом, разработка методических материалов. Поиск решений по этим вопросам сегодня наиболее актуален.

Рассмотрев вопросы интеграции ИИ-инструментов в обучение бренд дизайну, можно сформулировать методические рекомендации. Очевидно, что внедрение в рамках учебных дисциплин с в несколько этапов.

1. Ознакомительный, включает обзор и алгоритмы работы с возможными инструментами в рамках учебных задач по бренд-дизайну. В рабочей программе дисциплины может быть выделен в отдельную тему.

2. Аналитический или исследовательский, соответствует начальному этапу проектной дизайнерской деятельности (п. 1–2, табл. 1), связан со сбором и анализом информации, поиском решений, формированием концепции бренд-дизайна.

3. Проектный, соответствует практической деятельности дизайнера в работе над визуальным решением дизайн-объектов, связан с поиском выразительности и соответствия концепции, оригинальности решений (п. 2–4, табл. 1). Сюда входит и умение создавать макеты, соответствующие техническим требованиям и нормам.

4. Итоговый, включает умение убедительно представлять результаты своей деятельности, создавать презентационные материалы, критически оценивать, анализировать результаты и вносить коррективы (п. 5–6, табл. 1).

В качестве алгоритма действий студентов по применению ИИ-инструментов для решения каждой отдельно взятой задачи по бренд-дизайну целесообразно использовать последовательность операций, предложенную коллективом авторов (Уткиной И.В., Алексеевой В.К., Ермолаевой Д.А., Атаджановой А.А.) университета «Синергия» при обучении дизайнеров направления 54.03.01 «Дизайн» брендингу и проектированию фирменного стиля [9].

Уточнение каждого этапа позволило сформировать алгоритм:

- изучение исходных данных;
- составление запроса (промпта) для ИИ;
- выбор подходящих ИИ-инструментов;
- применение промпта;
- анализ, критическое оценивание и отбор результатов;
- определение дальнейшего направления работы с результатами генерации или корректировка запроса.

Алгоритм действий студентов в обобщенном виде в контексте решения конкретных задач бренд-дизайна при распределении ролей между ИИ и студентом отражены в таблице 1, как «Роль дизайнера».

Подводя итог, нужно отметить, что внедрение ИИ-инструментов в процесс обучения бренд-дизайну в высшей школе сегодня объективная необходимость, продиктованная уровнем развития современного общества. Применение искусственного интеллекта в высшем образовании регламентируется на законодательном уровне Российской Федерации и поддерживается локальными актами вузов. Внедрение инструментов ИИ в образовательный процесс связано с оптимизацией рутинных процессов, открытием новых возможностей исследовательской и учебной деятельности студентов, формированием актуальных профессиональных компетенций. В то же время, существует риск негативного влияния: нарушение этических и правовых норм, снижение творческой активности и другие.

Кроме того, необходим пересмотр организационной и документальной части образовательного процесса, в том числе, и специальной подготовки преподавателей.

В рамках исследования вопроса применения ИИ-инструментария в бренд-дизайне на различных этапах проектной деятельности, предложена классификация инструментария машинного интеллекта в зависимости от решаемых задач с распределением функций между дизайнером-студентом и ИИ. Данная классификация может быть предложена в качестве основы для содержательного компонента рабочих программ дисциплин. Сформулированы методические рекомендации по применению ИИ-инструментов в дизайн-образовании.

### *Список литературы*

1. Ачмизова С.Я. Формирование системы педагогических измерений в электронном обучающем курсе вуза / С.Я. Ачмизова, М.М. Голованова, Х.К. Алиева // Мягкие измерения и вычисления. – 2025. – Т. 95, №10–2. – С. 130–137. – DOI 10.36871/2618-9976.2025.10-2.017. – EDN KKSНАС.
2. Боциева Н.И. Геймификация в высшем образовании: педагогические принципы и методики реализации / Н.И. Боциева, М.М. Голованова, З.К. Бгуашева // Мир науки, культуры, образования. – 2025. – №5 (114). – С. 89–92. – DOI 10.24412/1991-5497-2025-5114-89-92. – EDN ORRDХJ.
3. Гадзина Е.В. Модель подготовки будущих дизайнеров к художественно-проектной деятельности / Е.В. Гадзина // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – №64–1. – С. 62–65. – EDN IFOYEG.
4. Галагузова М.А. Трансформация образования с внедрением искусственного интеллекта: постановка проблемы / М.А. Галагузова, И.Н. Перекальский // Ценности и смыслы. – 2024. – №1 (89). – С. 84–94. – DOI 10.24412/2071-6427-2024-1-84-94. – EDN VХWMPY.
5. ГОСТ Р 70949-2023 «Технологии искусственного интеллекта в образовании. Применение искусственного интеллекта в научно-исследовательской деятельности. Варианты использования». – URL:

<https://protect.gost.ru/document1.aspx?control=31&baseC=6&page=3&month=9&year=-1&search=&id=255520> (дата обращения: 14.01.2026).

6. Гочияева М.Д. Предиктивные модели искусственного интеллекта для выявления студентов с риском низкой успеваемости / М.Д. Гочияева, Д.А. Жуков, М.М. Голованова // Мягкие измерения и вычисления. – 2025. – Т. 94, №9–2. – С. 55–62. – DOI 10.36871/2618-9976.2025.9-2.007. – EDN FIDTUT.

7. Дубровский Д.И. Субъективная реальность и мозг: к вопросу о полувековом опыте разработки проблемы сознания в аналитической философии // Дубровский Д.И. Проблема сознания: теория и критика альтернативных концепций. – М.: Ленанд, 2019. – С. 140–183.

8. Зеленова Ю.И. Творчество нейросетей: риски и возможности для современных дизайнеров / Ю.И. Зеленова, С.В. Манаева // Бюллетень науки и практики. – 2023. – Т. 9, №6. – С. 474–482. – DOI 10.33619/2414-2948/91/56. – EDN DBUPRE.

9. Использование нейросетей в процессе профессиональной подготовки студентов-дизайнеров / И.В. Уткина, В.К. Алексеева, Д.А. Ермолаева, А.А. Атаджанова // Общество: социология, психология, педагогика. – 2025. – №3 (131). – С. 76–89. – DOI 10.24158/spp.2025.3.10. – EDN EPWJJE.

10. Исаева Л.А. Онлайн-обучение и его влияние на социальные навыки учащихся / Л.А. Исаева, М.С. Тарамова, М.М. Голованова // Учет и контроль. – 2025. – №5. – С. 145–150. – DOI 10.36871/u.i.k.2025.05.01.017. – EDN IGTOM.

11. Климова Л.А. Дизайн в контексте цифровой трансформации / Л.А. Климова, М.Г. Плотникова // Костюмология. – 2024. – Т. 9, №2. – URL: <https://kostumologiya.ru/PDF/03IVKL224.pdf> (дата обращения: 31.07.2026). EDN IIAVVU

12. Мазурина Т.А. Дизайн визуального стиля бренда: теория и методология / Т.А. Мазурина // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №5(48). – С. 190–194. – EDN TBFNDX.

13. Мкртчян С.В. О термине «бренд-дизайн»: понятийная структура и коммуникативный потенциал / С.В. Мкртчян // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. – 2016. – №2 (70). – С. 62–67. – EDN WCZAOB.

14. Напсо М.Д. Ценностно-смысловые основания реформации российского высшего образования / М.Д. Напсо // Высшее образование в России. – 2020. – №6. – С. 39–49.

15. Овчинникова Р.Ю. Дизайн-проектирование: теоретические основания и специфика / Р.Ю. Овчинникова // Омский научный вестник. – 2012. – №1(105). – С. 267–270. – EDN PCAUED.

16. Политика использования искусственного интеллекта в образовательном процессе Федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования «Национальный исследовательский Томский государственный университет». – URL: [https://tsu.ru/upload/medialibrary/000/Политика\\_использования\\_ИИ\\_в\\_ТГУ.pdf](https://tsu.ru/upload/medialibrary/000/Политика_использования_ИИ_в_ТГУ.pdf) (дата обращения: 31.07.2026).

17. Политика в области применения искусственного интеллекта в процессе обучения и научно-исследовательской работе студентами и педагогическими работниками в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)». – URL: <https://www.miass.susu.ru/wp-content/uploads/2025/04/Политика-применения-ИИ-в-ЮУрГУ.pdf>

18. Положение о принципах использования искусственного интеллекта в образовательной деятельности. – URL: <https://back.skoltech.ru/storage/app/media/education%20docs/policy-on-ai.pdf> (дата обращения: 31.07.2026).

19. Правила использования искусственного интеллекта студентами НИУ ВШЭ. – URL: [https://www.hse.ru/studyspravka/ai\\_guidelines](https://www.hse.ru/studyspravka/ai_guidelines) (дата обращения: 14.01.2026).

20. Рудова М.А. Образование дизайнеров в век искусственного интеллекта: проблемы и перспективы / М.А. Рудова, К.М. Зубрилин // Проблемы современного образования. – 2025. – №5. – С. 146–157. – DOI: 10.31862/2218-8711-2025-5-146-157. – EDN MHEWZR

21. Сنيщенко В.А. Практический кейс генеративного дизайна / В.А. Сннщенко, Н.Ю. Захарова, Л.А. Буровкина // Актуальные проблемы науки и техники. 2025: материалы Всероссийской (национальной) научно-практической конференции, посвященной 95-летию Донского государственного технического университета (Ростов-на-Дону, 12–14 марта 2025 года). – Ростов н/Д.: Донской государственный технический университет, 2025. – С. 250–251. – EDN PPNJSJ.

22. Терехов П.Н. Методическая компетентность преподавателя вуза: содержание и структура в современных условиях / П.Н. Терехов, З.А. Гелаева, В.А. Шепилова // Концепт. – 2025. – №9. – С. 1–22. – DOI 10.24412/2304–120X-2025–11171. – EDN OQTFSD.

23. Указ Президента Российской Федерации от 10.10.2019 г. №490 О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации. – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/44731> (дата обращения: 12.01.2026).

24. Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации». – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/36698> (дата обращения: 14.01.2026).

---

**Голованова Марина Михайловна** – канд. пед. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия.

---