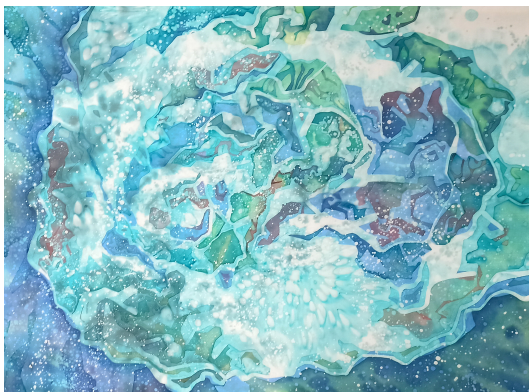


ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»



ДИЗАЙН В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ: СТРАТЕГИИ, ТЕХНОЛОГИИ И МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ

Монография

Научное электронное издание

Чебоксары
Издательский дом «Среда»
2026

УДК 378.14
ББК 74.58
Д44

Коллектив авторов:

*В.А. Шепилова, М.Г. Плотникова, М.М. Голованова, Т.М. Рамазанова,
В.А. Пугач, О.М. Жилева, Н.Ю. Захарова, С.В. Дейнека, М.В. Решетова,
В.Е. Добровинский, А.А. Кулешова*

Рецензенты: **Пигулевский Виктор Олегович**, д-р филос. наук, профессор,
ректор ЧУ ВО «Южно-Российский гуманитарный институт»,
член Союза Дизайнеров России

Сенько Ольга Вячеславовна, канд. пед. наук, профессор,
декан факультета «Дизайн» ЧУ ВО «Южно-Российский
гуманитарный институт», член Союза Художников России

Редакционная коллегия: **Плотникова Марина Геннадьевна**, канд. филос. наук,
профессор Института креативных индустрий ФГБОУ ВО
«Донской государственный технический университет»,
заведующая кафедрой, профессор кафедры «Графический
дизайн» ЧУ ВО «Южно-Российский гуманитарный
институт», член Союза Дизайнеров России

*На титульном листе использована иллюстрация художника
Головановой М.М. «Голубой метеорит».*

Д44 **Дизайн в высшей школе: стратегии, технологии
и методика подготовки** : монография / В. А. Шепилова,
М. Г. Плотникова, М. М. Голованова [и др.]. – Чебоксары: Среда,
2026. – ISBN 978-5-908172-25-7. – 174 с. – 1 CD-ROM. – Загл.

ISBN 978-5-908172-25-7

Монография подготовлена для профессионалов и обучающихся по направлениям дизайна искусства и моды. Монография раскрывает проблемы и особенности современной подготовки дизайнеров. Практические исследования и опыт профессиональной подготовки в вузе, объединяют в себе качества научного пособия, содержат рекомендации для педагогической деятельности на этапе внедрения новых стратегий подготовки дизайнеров. Работа необходима в качестве дополнительной материала, при изучении теории и практики дизайн-образования, вопросов искусства, проблем профессиональной педагогики и инноваций в творческой деятельности. Среди авторов монографии – опытные педагоги, практики, теоретики и учёные, члены Союза Дизайнеров России, члены Союза Художников России, члены Творческого Союза художников России, члены Евразийского Художественного Союза, активно продвигающие новые методы и технологии в дизайн-образование высшей школы.

Минимальные системные требования:

PC с процессором Intel 1,3 ГГц и выше ; 256 Мб (RAM) ; Microsoft
Windows, MacOS ; дисковод CD-ROM ; Adobe Reader

© ФГБОУ ВО «Донской
государственный технический
университет», 2026
© Издательский дом «Среда», 2026

ISBN 978-5-908172-25-7
DOI 10.31483/a-10920

Авторский коллектив

Шепилова Вера Анатольевна – канд. пед. наук, доцент Института креативных индустрий, ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 1*.

Плотникова Марина Геннадьевна – канд. филос. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», доцент Института креативных индустрий заведующий кафедрой, профессор Южно-Российского гуманитарного института, Ростов-на-Дону, Россия – *глава 2*.

Голованова Марина Михайловна – канд. пед. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 3*.

Рамазанова Тамам Магомедовна – доцент Института сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», член Союза дизайнеров России Шахты, Россия – *глава 4*.

Пугач Варвара Анатольевна – канд. пед. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», доцент Института креативных индустрий ДГТУ, доцент Южного федерального университета, Ростов-на-Дону, Россия – *глава 5*.

Жиляева Оксана Михайловна – канд. филол. наук, доцент ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 6*.

Захарова Наталья Юрьевна – доцент Института креативных индустрий ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 7*.

Дейнека Светлана Валерьевна – преподаватель, ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет», Институт креативных индустрий, Ростов-на-Дону, Россия – *глава 8*.

Решетова Маргарита Владимировна – канд. искусствоведения, доцент ФГБОУ ВО «Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова», Московского гуманитарного университета, член Союза международной ассоциации союза дизайнеров (МО-АСД), Москва, Россия – *главы 9 (в соавторстве), 10*.

Добровинский Владимир Евгеньевич – старший преподаватель ФГБОУ ВО «Российский экономический университет им. Г.В. Плеханова», Московского гуманитарного университета, член Союза международной ассоциации союза дизайнеров (МОАСД), Москва, Россия – *глава 9 (в соавторстве)*.

Кулешова Анна Александровна – канд. пед. наук, заведующий кафедрой Академии архитектуры и искусств ФГАОУ ВПО «Южный федеральный университет», Ростов-на-Дону, Россия – *глава 11*.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Переосмысление и переработка педагогических концепций в отраслях образования, ориентированных на подготовку востребованных специалистов, происходит параллельно с внешними глобальными процессами на фундаменте имеющихся и новых научных знаний, развития технологий, а также представлений о творческом потенциале личности в целом и задачах дизайнера как специалиста в частности, что является остро актуальным в современных реалиях.

Настоящая монография **«Дизайн в высшей школе: стратегии, технологии и методика подготовки»** посвящена актуальным вопросам профессионального становления дизайнеров в условиях стремительной трансформации образовательной парадигмы. В монографии представлены научно-исследовательские материалы известных и начинающих учёных, объединённые основной темой современного видения путей развития дизайн-образования в высшей школе.

В первой главе рассматриваются вопросы модернизации программы вступительных испытаний будущих дизайнеров. Автором проводится анализ существующих подходов к отбору абитуриентов и предлагаются перспективные направления развития вступительных процедур, позволяющие более объективно оценивать творческий потенциал поступающих.

Вторая глава посвящена концепциям графического сопровождения продвижения бренда одежды. Исследуются современные подходы к визуальной идентификации бренда и роль графического дизайна в формировании целостного образа модного продукта.

Глава третья раскрывает вопросы интеграции инструментов искусственного интеллекта в обучение бренд-дизайну в условиях высшей школы. Анализируются возможности использования нейросетей и генеративных алгоритмов в образовательном процессе, а также вызовы, которые цифровые технологии ставят перед системой профессиональной подготовки дизайнеров.

В четвёртой главе исследуется глубокая взаимосвязь искусства и дизайна в создании костюма, демонстрируя на примерах творчества современных мировых дизайнеров, как эти большие области, тесно переплетаясь, обогащают друг друга.

Глава пятая посвящена проблематике академического рисунка в дизайн-образовании в контексте вызовов современных технологий. Автор рассматривает фундаментальные основы художественной подготовки и их трансформацию под влиянием цифровизации.

В шестой главе раскрываются особенности подготовки макетов для печати на тканях, систематизируя практические аспекты предпечатной подготовки и акцентируя внимание на необходимости технологической грамотности будущих графических дизайнеров.

Седьмая глава посвящена теоретическим основам визуальных исследований в профессиональной подготовке дизайнеров в условиях цифровизации образования. В работе обосновывается значимость формирования медиаинформационной грамотности и критического мышления как необходимых компетенций современного специалиста.

В восьмой главе анализируется роль учебного музея в современном дизайн-образовании. Рассматривается музей не только как хранитель культурных ценностей, но и как многофункциональная образовательная и выставочная площадка, интегрированная в учебный процесс и способствующая формированию профессиональных компетенций студентов.

Глава девятая посвящена исследованию вариативной и параметрической типографики и генеративной айдентики сквозь призму образовательного процесса. Авторы предлагают новые теоретические подходы к классификации шрифтов и обосновывают необходимость включения современных типографических систем в программу подготовки дизайнеров.

В десятой главе раскрываются принципы инклюзивно-салютенного проектирования образовательного средового пространства. На основе системного анализа рассматриваются ключевые психосоциальные аспекты дизайна образовательных организаций, обеспечивающие комфортное обучение детей с ограниченными возможностями здоровья.

Одиннадцатая глава исследует визуальные коммуникации образовательных ресурсов в цифровой среде, анализируя современные подходы к проектированию визуального контента для образовательных целей.

Таким образом, в монографии рассматривается широкий перечень вопросов, объединённых основной темой современного

видения путей развития дизайн-образования в высшей школе – от фундаментальных основ академической подготовки до интеграции передовых цифровых технологий, от методик преподавания отдельных дисциплин до системного проектирования образовательной среды.

Книга предназначена для педагогов высшей школы, исследователей в области дизайн-образования, а также может быть полезна студентам, бакалаврам, магистрантам, аспирантам и всем тем, кого интересуют актуальные вопросы современной подготовки дизайнеров в условиях стремительных технологических и социокультурных изменений.

Редакционная коллегия выражает глубокую признательность нашим уважаемым авторам за активную жизненную позицию, желание поделиться уникальными разработками и проектами, публикацию в монографии **«Дизайн в высшей школе: стратегии, технологии и методика подготовки»**, содержание которой не может быть исчерпано одним изданием и будет развиваться в последующих выпусках.

FOREWORD

The rethinking and revision of pedagogical concepts in education sectors aimed at training in-demand specialists is taking place in parallel with external global processes, building on existing and new scientific knowledge, technological development, and ideas about the creative potential of the individual in general and the tasks of a designer as a specialist in particular – which is highly relevant in today's reality.

This monograph, **“Design in Higher Education: Strategies, Technologies, and Training Methods”**, is devoted to pressing issues related to the professional development of designers in the context of the rapid transformation of the educational paradigm. The collection presents research materials by both well-known and emerging scholars, united by the main theme of the contemporary vision of the ways to develop design education in higher education.

The first chapter examines the issues of modernizing the program of entrance exams for future designers. The author analyzes existing approaches to selecting applicants and proposes promising directions for the development of entrance procedures, which make it possible to more objectively assess the creative potential of applicants.

The second chapter is devoted to the concepts of graphic support for promoting a clothing brand. Contemporary approaches to the visual identification of a brand and the role of graphic design in shaping the holistic image of a fashion product are examined.

Chapter three explores the issues of integrating artificial intelligence tools into brand design education in higher education settings. The possibilities of using neural networks and generative algorithms in the educational process are analyzed, as well as the challenges that digital technologies pose to the system of professional training for designers.

Chapter four explores the profound relationship between art and design in costume creation, demonstrating through examples of the work of contemporary global designers how these broad fields, closely intertwined, enrich each other.

Chapter five is devoted to the issues of academic drawing in design education in the context of the challenges posed by modern technologies. The author examines the fundamental foundations of artistic training and their transformation under the influence of digitalization.

Chapter six reveals the specifics of preparing layouts for printing on fabrics, systematizing the practical aspects of pre-press preparation and focusing on the need for technological literacy among future graphic designers.

Chapter seven is devoted to the theoretical foundations of visual research in the professional training of designers in the context of the digitalization of education. The work substantiates the importance of developing media and information literacy and critical thinking as essential competencies for a modern specialist.

Chapter eight analyzes the role of the educational museum in modern design education. The museum is considered not only as a custodian of cultural values, but also as a multifunctional educational and exhibition space integrated into the educational process and contributing to the development of students' professional competencies.

Chapter nine is devoted to the study of variable and parametric typography and generative identity through the lens of the educational process. The authors propose new theoretical approaches to the classification of fonts and substantiate the need to include modern typographic systems in the design training program.

Chapter ten reveals the principles of inclusive-salutogenic design of the educational environment. Based on a systematic analysis, the key psychosocial aspects of the design of educational organizations are examined, ensuring comfortable learning for children with disabilities.

Chapter eleven explores the visual communication of educational resources in the digital environment, analyzing modern approaches to designing visual content for educational purposes.

Thus, the monograph examines a wide range of issues united by the main theme of the contemporary vision of the development paths of design education in higher education – from the fundamental foundations of academic training to the integration of advanced digital technologies, from teaching methods for individual disciplines to the systematic design of the educational environment.

The book is intended for university educators and researchers in the field of design education, and it may also be useful for students, bachelor's, master's, and doctoral candidates, as well as for anyone interested in the pressing issues of modern designer training in the context of rapid technological and sociocultural changes.

The editorial board expresses its deep gratitude to our esteemed authors for their active engagement in life, their desire to share unique developments and projects, and for publishing in the monograph **“Design in Higher Education: Strategies, Technologies, and Training Methodology”**, the content of which cannot be exhausted by a single edition and will be further developed in subsequent issues.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
FOREWORD	8
Глава 1. МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ: АНАЛИЗ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ.....	12
<i>Библиографический список к главе 1</i>	<i>32</i>
Глава 2. КОНЦЕПЦИИ ГРАФИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ПРОДВИЖЕНИЯ БРЕНДА ОДЕЖДЫ.....	34
<i>Библиографический список к главе 2.....</i>	<i>45</i>
Глава 3. ИНТЕГРАЦИЯ ИИ-ИНСТРУМЕНТОВ В ОБУЧЕНИЕ БРЕНД-ДИЗАЙНУ В УСЛОВИЯХ ВЫСШЕЙ ШКОЛЫ	47
<i>Библиографический список к главе 3.....</i>	<i>62</i>
Глава 4. ВЗАИМОСВЯЗЬ ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА В СОЗДАНИИ КОСТЮМА	65
<i>Библиографический список к главе 4.....</i>	<i>76</i>
Глава 5. АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК В ДИЗАЙН- ОБРАЗОВАНИИ: ВЫЗОВ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ	77
<i>Библиографический список к главе 5.....</i>	<i>87</i>
Глава 6. ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ МАКЕТОВ ДЛЯ ПЕЧАТИ НА ТКАНЯХ	89
<i>Библиографический список к главе 6.....</i>	<i>105</i>
Глава 7. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ДИЗАЙНЕРОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ	106
<i>Библиографический список к главе 7.....</i>	<i>115</i>
Глава 8. РОЛЬ УЧЕБНОГО МУЗЕЯ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙН- ОБРАЗОВАНИИ.....	117
<i>Библиографический список к главе 8.....</i>	<i>129</i>

Глава 9. ВАРИАТИВНАЯ И ПАРАМЕТРИЧЕСКАЯ ТИПОГРАФИКА И ГЕНЕРАТИВНАЯ АЙДЕНТИКА: ВЗГЛЯД СКВОЗЬ ПРИЗМУ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА	131
<i>Библиографический список к главе 9</i>	<i>144</i>
Глава 10. ПРИНЦИПЫ ИНКЛЮЗИВНО-САЛЮТОГЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СРЕДОВОГО ПРОСТРАНСТВА	146
<i>Библиографический список к главе 10</i>	<i>160</i>
Глава 11. ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ	161
<i>Библиографический список к главе 11.....</i>	<i>173</i>

ГЛАВА 1

Шенилова Вера Анатольевна

DOI 10.31483/r-168789

МОДЕРНИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ ВСТУПИТЕЛЬНЫХ ИСПЫТАНИЙ БУДУЩИХ ДИЗАЙНЕРОВ: АНАЛИЗ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Аннотация: в исследовании проведен комплексный анализ существующих программ вступительных испытаний на направление 54.03.01 Дизайн по профилям «Графический дизайн», «Дизайн костюма» в ведущих вузах России. Выявлены две основные модели отбора абитуриентов: традиционная, ориентированная на академические навыки, и современная, фокусирующаяся проектной подготовке. Установлено, что текущая система конкурсного отбора требует модернизации в связи общими тенденциями в высшем образовании и обществе в целом. Исследование показало необходимость смещения акцента с оценки сформированных профессиональных навыков на выявление адаптационного потенциала и концептуального мышления абитуриентов. Предложена модель модернизации программы вступительных испытаний, интегрирующая традиционные методы оценки художественной грамотности с современными инструментами диагностики проектных компетенций. Разработанная концепция направлена на привлечение контингента обучающихся, соответствующего требованиям современного дизайн-образования, и предусматривает объективный подход к оценке работ с учетом разноуровневой подготовки поступающих и их профессионального самоопределения.

Ключевые слова: трансформация образования, вступительные испытания, испытания творческой направленности, испытания профессиональной направленности, программа вступительных испытаний, входные компетенции, дизайн-образование, абитуриент, творческий конкурс, графический дизайн, дизайн костюма, рисунок, живопись, композиция, дидактические принципы, цифровое портфолио, микроквалификация, проектная деятельность, творческий потенциал, адаптивная компетенция, концептуальное мышление, профессиональное самоопределение.

Abstract: *the scientific study conducted a comprehensive analysis of the existing entrance test programs for the direction 03/54.01 Design in the fields of «Graphic Design» and «Costume Design» at leading universities in Russia. Two main models of applicant selection have been identified: traditional, focused on academic skills, and modern, focusing on project training. It is established that the current competitive selection system requires modernization due to general trends in higher education and society as a whole. Research has shown the need to shift the focus from assessing the professional skills developed to identifying the adaptive potential and conceptual thinking of applicants. A model for the modernization of the entrance test program is proposed, integrating traditional methods of assessing artistic literacy with modern diagnostic tools for project competencies. The developed concept aims to attract a contingent of students who meet the requirements of modern design education, and provides an objective approach to evaluating work, taking into account the diverse training of applicants and their professional self-determination.*

Keywords: *educational transformation, entrance tests, creative orientation tests, professional orientation tests, entrance test program, entrance competencies, design education, applicant, creative competition, graphic design, costume design, drawing, painting, composition, didactic principles, digital portfolio, microqualification, project activity, creative potential, adaptive competence, conceptual thinking, professional self-determination.*

В настоящее время происходит непрерывная трансформация образования под влиянием исторических, социально-экономических и технологических изменений. Одним из таких преобразований, повлекшим парадигмальные сдвиги в работе с информацией, стало появление больших языковых моделей. Работа с информационными базами и искусственным интеллектом выявило необходимость новых подходов в постановке образовательных целей и подаче учебного материала. Проявились новые задачи для высшей школы, как эпистемологической вершины. В сложившейся ситуации стала необходимой подготовка профессионалов, умеющих не только адаптироваться к инновационным изменениям в обществе, но и возглавлять эти процессы.

Среди базовых векторов подготовки специалистов, отвечающих за прогрессивные преобразования в разных сферах общества, является бакалавриат по направлению 54.03.01 Дизайн.

Соответственно, современное дизайн-образование требует инновационных методик организации учебного процесса в вузах. Для успешной реализации такой образовательной парадигмы будущие дизайнеры должны обладать конкретным набором входных образовательных компетенций. Современные требования к входным образовательным компетенциям абитуриентов по направлению Дизайн имеют две составляющие: первая регламентируется государством; вторая часть является выявляет творческую и профессиональную направленность.

В соответствии с Приказом Минобрнауки Российской Федерации от 27.11.2024 №820 (в ред. Приказа Минобрнауки РФ от 26.11.2025) «Об утверждении перечня вступительных испытаний при приеме на обучение по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата и программам специалитета» для поступления на бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» едиными государственными экзаменами являются: вступительное испытание-1 – русский язык; вступительное испытание-2 – варьируется между литературой или историей на усмотрение вуза [1].

Исходя государственных задач подготовки дизайнеров вступительные испытания по русскому языку, литературе и истории обеспечивают формирование необходимых входных образовательных компетенций в интересах государственной политики Российской Федерации. Вступительное испытание Русский язык обеспечивает базовый языковой уровень для дальнейшего овладения нормативной письменной и устной коммуникации, критического осмысления профессиональной документации и аргументации проектных решений. Вступительное испытание Литература направлено на выявление эстетической культуры, способности к интерпретации смыслов и нарративов, обеспечивает развитие воображения и рефлексивного мышления, необходимых при концептуальном проектировании. Выявление у абитуриентов знаний по История раскрывает их уровень понимания материальных и культурных традиций, контекстуализации форм и символов, представления о социокультурных и политических предпосылках развития среды – что важно для сохранения и трансформации национального наследия. Группа этих гуманитарных учебных предметов обеспечивает категориальный отбор абитуриентов, направленный на обеспечение подготовки специалистов, отвечающих целям национальной образовательной

политики, культурной идентичности и потребностям социально-экономического развития.

На основании Приказа Минобрнауки Российской Федерации от 27 ноября 2024 г. №821 (в ред. Приказа Минобрнауки РФ от 26.11.2025 №905) «Об утверждении порядка приема на обучение по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры» [2] предусмотрено 1–3 дополнительных вступительных испытания творческой и (или) профессиональной направленности в соответствии с перечнем дополнительных вступительных испытаний, предусмотренных Приказом Минобрнауки России от 19.09.2013 №1076 «Об утверждении перечня дополнительных вступительных испытаний творческой и (или) профессиональной направленности при приеме на обучение по программам бакалавриата и программам специалитета», согласно которому предусмотрены: творческое испытание; профессиональное испытание; собеседование [3].

Указанные дополнительные вступительные испытания устанавливаются как на места в рамках контрольных цифр приема, так и на платные места.

На основе этого перечня формируют программы дополнительных вступительных испытаний, проводимых непосредственно конкретными вузами, каждый из которых раскрывает творческий и профессиональный потенциал будущих обучающихся, а также руководствуются особенностями: профиля подготовки; региональных особенностей; сложившихся традиций в вузе; преобладания бюджетной или платной основы обучения. В соответствии с направленностью вуза и специфики конкретной образовательной программы устанавливается, какие из вышеприведенных видов дополнительных вступительных испытаний необходимо включить в процесс оценки входных образовательных компетенций абитуриента. Соответственно, высшее учебное заведение может предусмотреть, к примеру, три творческих испытания, если это соответствует образовательным задачам учебного заведения.

Исходя из вышесказанного можно выделить основные внешние предпосылки, повлиявшие на вариативность программ вступительных испытаний. Во-первых, российская нормативно-правовая база предоставляет вузам немалую автономию в выборе форм проведения и программ вступительных испытаний, при условии соблюдения базовых федеральных требований. Утвержденный

Минобрнауки перечень видов дополнительных испытаний не регламентирует их содержательную составляющую, что позволяет вузам адаптировать процедуры под свои образовательные платформы. Во-вторых, требования федерального государственного образовательного стандарта высшего образования задают общие границы подготовки будущих дизайнеров, но оставляет пространство для интерпретации, где каждый вуз может расставлять свои акценты на разных аспектах обучения – художественных, технических, научных и др. Эти аспекты нередко отражаются на специфике дополнительных вступительных испытаний. В-третьих, рынок труда и требования работодателей диктуют спрос на определенные компетенции выпускников в сфере дизайна, всё большее значение приобретает владение цифровыми технологиями, что может сказываться на содержании вступительных программ и форматов проведения испытаний. В-четвертых, серьёзная конкуренция между вузами диктует подход к работе со своими целевыми группами, к примеру, престижные вузы, имеющие высокие приток абитуриентов, стремятся к усложнению творческих и профессиональных заданий, чтобы сделать качественный отбор. Вузы на периферии, наоборот, предлагают более простые формы вступительных испытаний и предъявляют лояльные требования к решению художественных и проектных задач. В-пятых, культурные и региональные особенности могут влиять на формат испытаний, например, сложившиеся в каждом вузе традиции – художественные, проектные, технологические – могут влиять на приоритетный подход к формату испытаний.

Исходя из существующих предпосылок, возникла проблема исследования сложившейся ситуации для выявления категориальных критериев для создания программы оптимальных дополнительных вступительных испытаний в рамках бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн в Донском государственном техническом университете (ДГТУ) – важнейшем инновационном и социокультурном центре Ростовской области, который ведет свою историю с 1930 года. Актуальность создания такой программы обусловлена стратегией ДГТУ, который традиционно опирается на внимательное изучение ключевых трендов в российской экономике и образовании, стремится оперативно реагировать на изменения реальности и отвечать вызовам времени. Кроме того, изменение в программе вступительных испытаний должна отвечать миссии ДГТУ, в которой отражено стремление вуза создать «кадровый, научно-

технический капитал и прорывные технологии, обеспечивающие устойчивое инновационное и опережающее социально-экономическое развитие Юга России на основе интернационализации и интеграции образования, науки и производства» [4].

Целью данного исследования является: разработка критериев моделирования программы дополнительных вступительных испытаний для приёма на бакалавриат по направлению 54.03.01 «Дизайн» в Донском государственном техническом университете (ДГТУ), обеспечивающей:

- соответствие стратегическим задачам вуза по формированию кадрового и научно-технического потенциала Юга России;
- учёт актуальных трендов в сфере дизайна, образования и экономики, включая цифровизацию, междисциплинарность и запросы региональной индустрии;
- баланс между консервативными (академическими) и прогрессивными (проектно-технологическими) подходами к оценке входных творческих и профессиональных компетенций абитуриентов;
- реализацию миссии ДГТУ по интеграции образования, науки и производства в контексте интернационализации и устойчивого инновационного развития региона.

В исследовании необходимо выявить ряд важных пластов, которые помогут поэтапно решить задачи и привести к цели, среди них:

- выявить и проанализировать различные подходы к программам вступительных испытаний в ведущих центральных и региональных вузах Российской Федерации;
- определить актуальные характеристики (содержание) и особенности входных образовательных компетенций для направления Дизайн;
- на основе полученной информации обосновать критерии моделирования оптимальной программы дополнительных вступительных испытаний творческой и профессиональной направленности для поступающих на направление 54.03.01 Дизайн для профиля «Графический дизайн», «Дизайн костюма».

Отсутствие единого стандартизированного подхода к проведению вступительных испытаний по направлению 54.03.01 Дизайн в российских вузах, при котором каждое учебное заведение реализует собственную модель отбора абитуриентов, обуславливает необходимость комплексного анализа особенностей проведения творческих отборочных экзаменов. В рамках аналитического исследования первостепенной задачей выступает выявление

ключевых характеристик приёмной кампании, релевантных для донского региона и, в частности, для ДГТУ. Для её реализации необходимо провести мониторинг критериев оценки уровня подготовки абитуриентов, применяемых в ведущих образовательных организациях Российской Федерации в сфере дизайн-образования. Особое внимание следует уделить вузам Юга России, занимающим лидирующие позиции и формирующим региональные образовательные тренды. Систематизация данных исследования позволит сформировать обоснованные рекомендации по оптимизации процедуры отбора абитуриентов с учётом специфики и современных потребностей донского региона.

Для проведения исследования по вопросу вступительных испытаний, необходимо определить критерии, по которым вуз занимает ведущие позиции в сфере дизайн-образования. На основании опроса абитуриентов среди ключевых требований к образовательным организациям, осуществляющим подготовку по направлению дизайн можно выделить:

- качественный уровень образовательных программ, имеющих актуальные на сегодняшний день учебные планы, инновационные методики обучения, баланс теории и практики, развитие цифровых компетенций;
- наличие научно-педагогических кадров, состоящих из практикующих дизайнеров, представителей творческих союзов, ученых с научными степенями;
- возможности трудоустройства выпускников в ведущих дизайн-студиях и компаниях;
- перспективы творческой деятельности студентов посредством участия в профессиональных конкурсах и выставках, реализация значимых проектов;
- раскрытие научного потенциала студентов посредством участия в конференциях и грантовых программах, повышения публикационной активности в значимых изданиях;
- современную материально-техническую базу, состоящую из специализированных лабораторий, проектных и художественных мастерских, наличие современного оборудования и программного обеспечения;
- организацию международного сотрудничества, в рамках которого осуществляются программы обмена, стажировки, коллаборации, образовательные и профессиональные инициативы;

- наличие обширной базы практик и партнерства с индустрией, основанного на сотрудничестве с производственными компаниями, брендами и дизайн-студиями;

- надёжную репутацию в профессиональной среде на основе опроса работодателей, сообществ специалистов и отраслевых экспертов.

На основании приведённых критериев, значимых для абитуриентов при выборе вуза в сфере дизайн-образования, можно заключить, что комплексный подход к оценке учебных заведений позволяет объективно выделить лидеров отрасли. Интернет-рейтинги, обобщающие данные по обозначенным параметрам, выступают удобным инструментом для систематизации и сравнения вузов. Такие рейтинги отражают общие характеристики образовательных организаций, репутацию в профессиональной среде, подкреплённую отзывами работодателей, отраслевых экспертов и выпускников. Таким образом, опираясь на актуальные данные интернет-рейтингов, учитывающих многофакторную оценку, на настоящее время возможно выделить 10 ведущих вузов в сфере дизайн-образования, наиболее соответствующих ожиданиям и запросам будущих специалистов, представленных в таблице 1.

Таблица 1

№	Название вуза	Город	Основные направления (профили) подготовки	Особенности реализации образовательной программы
1	Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ)	Москва	Графический дизайн, Мода	Междисциплинарность и инновационный подход к обучению
2	Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (РГУ им. Косыгина)	Москва, Новосибирск	Графический дизайн, Дизайн костюма и аксессуаров	Фундаментальная подготовка, производственные технологии, конструирование и моделирование
3	Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия имени А.Л. Штиглица (СПбГХПА им. Штиглица).	Санкт-Петербург	Графический дизайн, Дизайн костюма	Интеграция фундаментального художественного образования с практико-ориентированным освоением современных технологий
4	Южный федеральный университет (ЮФУ) Академия архитектуры и искусств	Ростов-на-Дону	Коммуникационный дизайн, Дизайн костюма	Академическая художественная база и сотрудничество с региональными компаниями
5	Московский художественно-промышленный институт (МХПИ)	Москва	Графический дизайн, Дизайн костюма	Профильный вуз по подготовке дизайнеров
6	Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова (НГУАДИ)	Новосибирск	Коммуникационный дизайн, Дизайн костюма	Традиции сибирской архитектурной школы

Окончание таблицы 1

№№	Название вуза	Город	Основные направления (профили) подготовки	Особенности реализации образовательной программы
7	Московский государственный институт культуры (МГИК)	Москва	Графический дизайн, Дизайн сценического костюма	Интеграция фундаментальных знаний с современными цифровыми технологиями и рыночными требованиями
8	Уральский государственный архитектурно-художественный университет им. Н.С. Алфёрова (УрГАХУ)	Екатеринбург	Графический дизайн, Дизайн костюма	Крупнейший вуз по архитектурно-художественным профилям
9	Кубанский государственный университет (КубГУ), факультет архитектуры и дизайна	Краснодар	Дизайн, Искусство костюма и текстиля	Подготовка на стыке традиций профессиональной школы, современных цифровых технологий и международных практик
10	Крымский университет культуры, искусств и туризма (КУКИиТ)	Симферополь	Графический дизайн, Дизайн одежды	Синтез традиций искусства и цифровых технологий

Для формирования актуальной программы вступительных испытаний необходимо полное понимание существующих по стране тенденций к подходу для оценки входных компетенций абитуриентов – будущих дизайнеров. Прояснению выявления актуальных требований к подготовке, поступающих в ДГТУ, может способствовать подробный обзор программ вступительных испытаний в вышеназванные вузы РФ. Этот обзор с последующим анализом позволит иметь комплексное представление о необходимых критериях отбора с учетом специфики и региональных особенностей вуза. В связи с тем, что единые государственные экзамены в Российской Федерации имеют общее основание для всех высших учебных заведений страны, то основное внимание будет уделено вступительным испытаниям творческой и профессиональной направленности.

Вступительные испытания для абитуриентов Школы дизайна НИУ ВШЭ составляет творческий экзамен, предусматривающий загрузку цифрового портфолио на сайт вуза. Предоставляемый документ должен состоять из серии работ, объединённых общей тематикой. Абитуриенты, поступающие на профиль «Мода» должны раскрыть одну из предложенных тем, разработав проект или эскизы коллекции костюмов или аксессуаров, с возможной реализацией в материале. Проектное решение позволяет оценить степень художественной подготовки абитуриента и уровень его концептуального и технического мышления. Испытание оценивается по 100-балльной шкале с минимальным проходным порогом 60 баллов, среди критериев успешной работы выделяются: концептуальность, серийность, стилистическое единство, экспозиция, оригинальность, соответствие профильной направленности, композиция, техника исполнения и выразительность образов. Дополнительно к экзаменационным заданиям, поступающие могут предоставить ссылку цифровое портфолио с творческими работами [5].

В РГУ им. Косыгина творческие испытания для поступления на направления «Дизайн костюма и аксессуаров» и «Графический дизайн» проводятся в очной форме и включают два экзамена – по рисунку и композиции. Экзамен по рисунку предполагает выполнение рисунка гипсовой античной головы на листе формата А2 в течение 4 часов: абитуриент должен грамотно закомпоновать изображение, последовательно построить форму от общего к частному и учесть перспективное сокращение, передать пропорции, выполнить светотеневую моделировку формы. Работа оценивается максимально в 100 баллов.

Экзамен по композиции длится состоит из двух заданий на листе А2, каждое из которых максимально оценивается по 50 баллов. В рамках первого задания есть вариативный выбор: создать объёмно-пространственную чёрно-белую композицию на основе двух геометрических форм с передачей светотени; выполнить орнаментальную черно-белую композицию под заданным девизом. В рамках второго задания необходимо разработать орнаментально-цветовую композицию под предложенным девизом с использованием ограниченной цветовой палитры, которая раскрывает способности абитуриента работать с образным содержанием композиции через колористическое и пластическое решение [6].

Программа вступительных испытаний в СПбГХПА им. Штиглица включают два экзамена. Первый экзамен по рисунку и живописи для всех профилей направления Дизайн, в рамках которого абитуриенты самостоятельно выполняют по два задания. Первое задание предусматривает карандашный рисунок с натуры в зависимости от выбранного абитуриентом профиля – архитектурной детали, головы или фигуры человека, второе задание предполагает написание живописного этюда натюрморта в технике водорастворимых красок. Испытания проходят в аудиториях академии в отдельные дни. Задания оцениваются автономно по 100-балльной шкале и подсчётом итогового балла как среднего арифметического.

Второе испытание предусматривает проверку владения самостоятельных навыков создания композиции. Для абитуриентов, поступающих на профиль «Графический дизайн», предусмотрены два задания – чёрно-белая предметно-формальная и предметно-ассоциативная цветографическая композиции на основе заданной темы. Для поступающих на профиль «Дизайн костюма» разработка трёх абстрактных цвето-графических эскизов и однофигурная живописно-графическая композиция современного костюма. Каждое из заданий выполняется за 3 академических часа и оценивается по критериям оригинальности, целостности, выразительности, цветотональных характеристик, а также по уровню владения изобразительно-выразительными средствами. Минимальный проходной балл всех испытаний составляет 50 из 100 возможных [7].

В Академии архитектуры и искусств ЮФУ вступительные испытания по всем профилям на направление «Дизайн» включают три экзамена: «Рисунок», «Живопись» и «Дизайнерская композиция», каждый из которых оценивается по 100-балльной системе. На первом экзамене абитуриент должен выполнить карандашный

академический рисунок гипсовой античной головы. Экзамен по живописи предполагает написание живописного этюда натюрморта с натуры в технике акварели, гуаши или темперы. Критериями оценки живописной работы выступают целостность композиции, пропорциональное соответствие и колористическое решение. Испытание «Дизайнерская композиция» включает два задания заданий, первое из которых представляет создание ассоциативно-образной плоскостной композиции в цвете, а второе – стилизацию биоформы графическими средствами. Каждое задание оценивается по максимальной шкале в 50 баллов, где критериями служат соответствие заданной теме и художественно-творческое мастерство. Испытания проводятся в специализированных аудиториях университета [8].

Творческие испытания в МХПИ включают три экзамена: по рисунку, живописи и композиции. Испытание по рисунку предусматривает выполнение абитуриентом конструктивно-тональный карандашный рисунок портрета человека с предметом в руках. Основными задачами экзамена по рисунку являются грамотная композиция, конструктивное построение с учетом ракурса и перспективного сокращения, светотональная моделировка формы. Требованиями экзамена по живописи выступает написание на бумаге с натуры натюрморта из бытовых предметов и драпировок в технике акварели, темперы или гуаши. Живописный этюд должен отвечать требованиям законов композиции, передачи цветового пространства и колористического единства. Для абитуриентов, поступающих на профиль «Графический дизайн», испытание по композиции включает задания на создание графической объёмно-пространственной и цветовой плоскостной композиции с знаковыми элементами на заданную тему. Задания для профиля «Дизайн костюма» включают объёмно-пространственную и плоскостную композиции с цветом и декоративными элементами [9].

В НГУАДИ имени А.Д. Крычкова творческие вступительные испытания имеют отличительные особенности для профилей «Коммуникационный дизайн» и «Дизайн костюма». В экзамен по рисунку для «Коммуникационного дизайна» состоит из двух заданий, включающих «Рисунок головы человека с классической скульптуры» и «Рисунок натюрморта из геометрических тел по воображению» с выставлением среднеарифметического балла, где максимальная оценка за каждое из испытаний 100 баллов. Экзамен по композиции для этого профиля предполагает разработку

графической композиции на заданную тему с использованием ассоциативного образа, шрифтовой композиции и текстового описания концептуального решения. Критериями оценки являются творческое мышление, знание композиционных законов, навыки работы с тоном, цветом и шрифтом. Для профиля «Дизайн костюма» экзамен по рисунку предусматривает выполнение карандашной аналитической зарисовки фигуры манекена или живой натуры в современной одежде. Баллы за работу выстраиваются из умений абитуриента передать основные пропорции, конструктивные линии натуры, организовать светотональную моделировку формы и сформировать целостное композиционное решение. Испытание «Композиция в дизайне костюма» состоит из трёх частей: создания цветового орнаментального мотива; разработки поисковых эскизов одежды; выполнения художественного эскиза модели на фигуре. Критериями оценки выступают оригинальность, владение композиционными законами и соответствие работ поставленным задачам. Минимальным проходным порогом за испытания по композиции для вышеперечисленных профилей является 40 баллов, максимальная оценка компетентности абитуриента -100 баллов [10].

Вступительные испытания в МГИК состоят из трех экзаменов. Экзамен по академическому рисунку для профилей «Графический дизайн» и «Дизайн сценического костюма» представляет собой выполнение светотеневого карандашного рисунка античной гипсовой головы с натуры. Рисунок предполагает строгое соответствие композиционным и конструктивным принципам с соблюдением линейной и воздушной перспективы. Оценка осуществляется по системе относительного сравнительного ранжирования работ абитуриентов на основе критериев, основанных на классических требованиях к академическому рисунку. Экзамен по академической живописи для профилей «Графический дизайн» и «Дизайн костюма» представляет собой задание по написанию натюрморта из бытовых предметов и цветных драпировок в естественном освещении с использованием красок на водной основе на выбор абитуриента. Работа оценивается по 100-балльной шкале, где критериями уровня подготовки выступают: композиционное решение; передача объёмной формы, перспектива, материальность предметов; живописная гармонизация; завершенность произведения. Третьим вступительным испытанием для обоих вышеназванных профилей является «Собеседование – Коллоквиум», которое представляет собой комплексную оценку мотивации, уровня профессиональной подготовки и

творческого потенциала поступающих на основе предварительного анализа его портфолио в цифровом формате и последующего очного общения с экзаменационной комиссией. Итоговая оценка выставляется по 100-балльной шкале как совокупность баллов за первую и вторую части испытания, по 50 баллов каждая [11].

В УрГАХУ им. Н.С. Алфёрова вступительное испытание по рисунку для профилей «Графический дизайн» и «Дизайн костюма» представляет собой экзамен по самостоятельному выполнению карандашного рисунка гипсовой головы классической скульптуры с натуры в специализированных аудиториях университета. Основными задачами абитуриента выступают: композиционные; объёмно-пространственные; передача пропорций, конструкции и перспективного сокращения; владение светотональной моделировкой формы. Оценка выставляется по 100-балльной шкале, проходной порог – 35 баллов. Вступительное испытание «Композиция» для профиля «Графический дизайн» представляет собой самостоятельное выполнение трёх творческих заданий, состоящих из: плоскостной ахроматической композиции; креативного эскиза «персонаж, сценка»; абстрактной цветовой композиции. Итоговая оценка выставляется по 100-балльной шкале с дифференцированным распределением максимальных баллов по заданиям, соответственно 35 – за первое, 40 – за второе, 25 – за третье, при этом проходной балл испытания составляет не менее 35 баллов в сумме при отсутствии неудовлетворительного результата ни по одному из этапов: ниже 10 баллов – за первый; ниже 15 – за второй; ниже 10 – за третий. Основными критериями оценки являются: выразительность, целостность, оригинальность, лаконичность, техника исполнения работ. Вступительное испытание по композиции для профиля «Дизайн костюма» состоит из двух взаимосвязанных композиций костюма – графической и цветовой – на заданные темы. В графической композиции абитуриент должен самостоятельно отразить геометрическую фигуру, в цветовой – заданный эмоциональный образ-девиз. Оценка выставляется по 100-балльной шкале, где максимальный балл за графическую композицию – 60 баллов, за цветовую – 40, пороговый балл за обе композиции – 35 баллов, где критериями оценки служат: соответствие композиционного решения заданию, композиционная грамотность, культура графической подачи, оригинальность идеи и проявление индивидуального творческого почерка [12].

Вступительное испытание в КубГУ на факультет архитектуры и дизайна по композиции для направления подготовки 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля» представляет собой практическое задание по созданию орнаментальной композиции на основе стилизации предложенных растительных форм с применением графических и живописных материалов. Согласно предложенным в билете условиям, абитуриент должен продемонстрировать владение средствами композиции, навыками создания колористической гармонии и владения графической культурой исполнения, а также способностями преобразования природных форм в абстрактные орнаментальные композиции. Композиция оценивается по 100-балльной шкале с пороговым баллом 40. Второй творческий конкурс по этому направлению условно называется вступительным испытанием по рисунку костюма. В качестве задания предлагается выполнению цветного рисунка модели одежды на фигуре человека в соответствии с заданным девизом на с использованием графических и живописных материалов на водной основе. Абитуриент должен продемонстрировать владение композиционными средствами и методами конструктивного построения фигуры и ее стилизации. Максимальная оценка за работу – 100 баллов, проходной балл – 40.

Для направления подготовки 54.03.01 Дизайн за время, отведённое на испытание по композиции, абитуриенту необходимо выполнить графическую разработку на основе предложенных геометрических фигур и шрифтовых знаков на заданную тему в ограниченной цветовой палитре. Абитуриент должен продемонстрировать творческий потенциал посредством образной выразительности, чувства стиля, владения композиционным формообразованием, колористической гармонизацией и графической культурой. Итоговая оценка осуществляется по 100-балльной шкале, где минимальный проходной балл составляет 40 баллов. С учетом специфики вуза для направления Дизайн вторым испытанием творческой направленности является экзамен по черчению [13].

Вступительные испытания в КУКИиТ для направления Дизайн включают оценку портфолио и прохождение творческих испытаний по профилю подготовки, при этом итоговая оценка выставляется по 100-балльной шкале, а минимальный проходной балл, необходимый для участия в конкурсе, составляет 25 баллов. Портфолио абитуриента должно содержать работы из рисунков и зарисовок, изображающих натюрморты, гипсовые головы, портреты; работы и этюды по живописи и композиции в свободной технике. По

итогах его просмотра члены комиссии могут провести собеседование с абитуриентом по вопросам о роли дизайнера в обществе, существующих стилях, взаимосвязи дизайна и искусства и т. д. Творческие испытания имеют отличительные особенности для каждого из профилей: для абитуриентов, поступающих на «Дизайн одежды» требуется разработать коллекцию костюмов на заданную тему; для абитуриентов, ориентированных на «Графический дизайн» создать декоративную композицию на основе стилизации набора профессиональных инструментов. Основными критериями оценки выступают, проявленные в работах, образное, ассоциативное и композиционное мышление поступающего [14].

На основании вышесказанного можно заключить, что в программах вступительных испытаний на направление Дизайн прослеживаются два основных подхода – современный и традиционный. Современный подход характерен для престижных столичных вузов, таких как НИУ ВШЭ, МГИК, СПбГХПА им. Штиглица, он выделяет концептуальность подхода и проектное мышление через предоставление абитуриентом портфолио с тематической серией работ или разработку проектной коллекции. В основе традиционного подхода, распространённого в основном числе в региональных вузов страны, таких как КубГУ, КУКИИТ, НГУАДИ, УрГАХУ, ЮФУ, и ориентированного на проверку академических художественных умений и навыков посредством заданий по рисунку, живописи и композиции. Усложненные задания и комплексность испытаний прямо пропорционально связаны с престижностью вуза, в которых зачастую сочетаются просмотр портфолио и очных экзаменов с многофакторными критериями оценки. В региональных образовательных учреждениях высшего образования наблюдается сниженный проходной балл относительно столичных вузов и несколько упрощенный формат заданий. Такой подход во многом обусловлен географической удалённостью абитуриентов от образовательных центров, а программа вступительных испытаний направлена на учет ограниченных возможностей подготовки абитуриентов из малонаселённых городов и сельской местности. Тем не менее, существует частичное взаимопроникновение этих подходов, что говорит о прогрессивных тенденциях в развитии общества, основанных на распространении цифровых технологий в проектной культуре и искусстве [15].

Учитывая проведенный анализ существующих программ, можно выделить и учесть в последующей методической разработке

для ДГТУ ряд особенностей для программы вступительных испытаний творческой и профессиональной направленности. Во-первых, нужно учитывать разноуровневую подготовку абитуриентов. Требования среднего образования в рамках школьной программы не охватывают как прогрессивные навыки работы с цифровыми инструментами, так и специфику художественно-творческой деятельности. Например, рисунок античной головы не предусмотрен многими программами дополнительного образования детских художественных школ. Освоение компетенций такого уровня возможно при условиях обучения на подготовительных курсах университета, в структурах средне-профессионального художественного образования, в частных студиях или у репетиторов. При таких условиях выпускникам их удаленных населенных пунктов могут не иметь условий для подготовки такого уровня, тем не менее это не отрицает возможности существования у таких абитуриентов творческих способностей. Поэтому, при формировании заданий нужно ориентироваться не на сложность условий и профессионализм выполнения, а на наличие у абитуриентов оригинальных идей и на их понимание поставленных задач.

Во-вторых, необходимо устранить неопределенность для абитуриентов при поступлении, особенно когда они подают документы в несколько вузов сама программа должна быть чётко сформулирована и иметь визуальные примеры. Соблюдение таких дидактических принципов как наглядность и доступность в предоставлении программ вступительных испытаний позволяет абитуриенту ориентироваться в компетентностных требованиях, а также стимулировать художественно-творческий рост поступающих [16]. Для крупных региональных вузов, в том числе ДГТУ, в настоящее время принято оказывать меры поддержки для поступающих из удаленных населенных пунктов, а также из четырех новых субъектов РФ. Для этого в открытом доступе на информационных ресурсах вуза необходимо разместить методические материалы и видеоуроки, содержащие условия, нормативы и последовательность выполнения заданий творческой направленности, к примеру, этапы выполнения академического рисунка головы [17].

В-третьих, учесть возможности объективной оценки в сложной системе творческих испытаний. Как правило, для оценивания творческих работ формируется предметная комиссия из практикующих педагогов-художников, где член комиссии выступает как профессиональный эксперт. Исходя из того, что эксперты могут иметь

различные академические школы подготовки, ориентироваться на различные эстетические идеалы, ставить перед абитуриентом различные учебно-творческие задачи, то оценивание работ может приводить к разночтению и спорам. Поэтому кроме того, что приоритетные критерии оценки должны быть предоставлены поступающим, они должны быть основным руководством для члена экспертной комиссии для определения уровня компетентности абитуриента. Для таких экзаменов, как рисунок и живопись, вопрос легко решается в соответствии с сформировавшимися критериями оценки академического художественного образования, и остается достаточно сложным для более прогрессивных творческих заданий по композиции и основам проектирования, в которых уровень подготовленности абитуриента может иметь у экспертов склонность к субъективной интерпретации.

Учитывая вышеизложенное, можно остановить предварительный выбор на вступительных испытаниях в виде очных практических экзаменов по рисунку, живописи и композиции, в заданиях которых должны быть изложены простые понятные требования, нацеленные на выявление не сформированного профессионализма у абитуриента, а на выявление у него возможного высокого потенциала. Кроме того, ещё одной формой оценивания входных компетенций может выступить цифровое портфолио [18]. В теории деятельностного подхода электронное портфолио может выступать как проявление «микроквалификации» – материального подтверждения сформированного способа действия [19]. В качестве демонстрационного набора работ, составляющих портфолио абитуриента, могут быть включены работы по рисунку, живописи, композиции, быстрые зарисовки, а также проекты, которые могут отражать профессиональную ориентацию абитуриента. Цифровое портфолио может являться самостоятельным вступительным испытанием, при условии формирования технической поддержки «шифрования» данного типа испытания на сайте вуза или в специализированной базе данных [20]. В этом случае должно быть определено четкое количество и содержание поставленных задач. Одной из трудностей может выступить включение в портфолио подложных работ или заданий, выполненных с посторонней помощью. Кроме того, в контексте творческого испытания в форме собеседования цифровое портфолио могло выступить эффективным инструментом верификации мотивации абитуриента. Однако его внедрение в процедуру приёма на направление Дизайн ДГТУ ограничено

высокой нагрузкой на организационную систему – объём заявлений от поступающих превышает технические возможности предметной комиссии. Ещё одно полезное применение цифрового портфолио возможно в рамках получения дополнительных баллов к основным вступительным испытаниям. Предложение модели программы вступительных испытаний с точными данными о количестве, содержании заданий и критериях их оценки требует дополнительного исследования из-за противоречивых споров об уровне подготовки поступающих на первый курс.

Существующая дискуссия о качестве отбора абитуриентов, по мнению автора, только частично может касаться обучающихся дизайну на платной основе, которые не имеют отношения к деньгам государственного бюджета и могут проверить свой творческий потенциал из собственных средств. Исходя из анализа статистики движения контингента за последние 4 года выявлено, что за первый год около 20% обучающихся по трудоёмкой образовательной программе на направлении Дизайн отчисляются, не справляясь с учебно-творческими заданиями или признав ошибочность прежних суждений о внешней легкости творческой деятельности. Однако в этой же массе существует около 6% обучающихся, имеющих низкий уровень базовой подготовки, но проявивших себя в процессе обучения, как имеющие потенциал, работоспособность, целеустремленность, а по завершению обучения по образовательной программе, демонстрируют освоение профессиональных компетенций, творческий рост и вовлеченность в проектную деятельность [21].

Проведенное исследование позволяет констатировать, что существующая программа вступительных испытаний в ДГТУ в сфере дизайн-образования требует модернизации, направленной на изменение механизмов оценки входных компетенций абитуриентов, где акцент должен быть смещен со сформированности художественных навыков на адаптационную компетентность, концептуальность мышления и творческий потенциал. Концепция модели должна основываться на принципах объективности оценивания, учета разноразмерной подготовки абитуриентов и ориентации на выявление потенциала к развитию и обучаемости. Инновационность подхода предполагает сочетание традиционных методов оценки художественной подготовки с современными инструментами диагностики проектных компетенций по профилям подготовки – «Графический дизайн» и «Дизайн костюма». Такой подход нацелен на

обеспечение качественного отбора абитуриентов, обладающих необходимым набором входных компетенций для освоения образовательной программы по направлению 54.03.01 Дизайн, а также позволит предварительно сфокусировать внимание будущих дизайнеров на профессиональном самоопределении.

Библиографический список к главе 1

1. Государственная система правовой информации. Официальный интернет-портал правовой информации. 2005–2026 гг. – URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202411290027?index=49> (дата обращения 14.02.2026).
2. Справочно-правовая система «Норматив Контур». – URL: <https://normativ.kontur.ru/document?moduleId=1&documentId=503133> (дата обращения 14.02.2026).
3. Портал федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования. – URL: https://fgosvo.ru/uploadfiles/prikaz_minobr/LAW152818.pdf (дата обращения 15.02.2026).
4. Официальный сайт Донского государственного технического университета. – URL: <https://donstu.ru/university/> (дата обращения 15.02.2026).
5. Школа дизайна НИУ ВШЭ – HSE ART AND DESIGN SCHOOL. – URL: <https://design.hse.ru/ba/join> (дата обращения 20.02.2026).
6. Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство). – URL: <https://rguk.ru/applicant/admission-rules/bakalavriat/exams> (дата обращения: 20.02.2026).
7. СПГХПА им. А.Л. Штиглица – Санкт-Петербург. – URL: <https://www.ghpa.ru/abiturient/95-prijomnaya-kampaniya-2026/772-perechen-napravlenij-podgotovki-spetsialnostej-na-kotorye-akademiya-budet-osushchestvlyat-priem-v-2026-godu-po-programmam-bakalavriata-spetsialiteta-vstupitelnye-ispytaniya-i-prioritetnost-ispytaniya-pri-ranz> (дата обращения: 20.02.2026).
8. Академия архитектуры и искусств ЮФУ. – URL: <https://raai.sfedu.ru/Abiturient/bakalavr.html#Vstupitelnye> (дата обращения: 03.05.2026).
9. Творческие вступительные испытания – УВО МХПИ. – URL: <https://mhpidesign.ru/admission/tvorcheskie-vstupitelnye-ispytaniya> (дата обращения: 15.04.2026).
10. Информация по бакалавриату – Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова (НГУ-АДИ). – URL: <https://nsuada.ru/abitur/bachelor> (дата обращения: 15.04.2026).
11. МГИК – Московский государственный институт культуры. – URL: <https://priem-kom.mgik.org/admission/program.php?code=media-communications> (дата обращения: 12.03.2026).

12. Программы ВИ – Уральский государственный архитектурно-художественный университет. – URL: <https://usaaa.ru/applicant/bakalavriat-specialitet/programmy-vi> (дата обращения: 12.03.2026).

13. Государственное образовательное учреждение «Кубанский государственный университет». – URL: https://www.kubsu.ru/sites/default/files/page/2025_exams_b.pdf (дата обращения: 12.03.2026).

14. Программы вступительных испытаний. Крымский университет культуры, искусств и туризма. – URL: <https://kukiit.ru/abiturient/admission-tests> (дата обращения 15.04.2026).

15. Климова Л.А. Дизайн в контексте цифровой трансформации / Л.А. Климова, М.Г. Плотникова // Костюмология. – 2024. – Т. 9, №2. EDN PIAVVU

16. Захарова Н.Ю. Инновационные технологии цифровой дидактики в обучении бакалавров / Н.Ю. Захарова // Способы, модели и алгоритмы управления модернизационными процессами: сборник статей Международной научно-практической конференции (Казань, 15 марта 2024 года). – Уфа: Аэтерна, 2024. – С. 33–37. EDN BCOBCI

17. Писаренко С.А. Использование информационно-коммуникационных ресурсов в обучении академическому рисунку головы / С.А. Писаренко, Ю.С. Ушанева, И.М. Власова // Гуманитарные и социальные науки. – 2024. – Т. 107, №6. – С. 244–249. – DOI 10.18522/2070-1403-2024-107-6-244-249. EDN ABIKFA

18. Голованова М.М. Проектное решение портфолио в процессе профессионального становления студентов-дизайнеров / М.М. Голованова // Вопросы современного дизайн-образования: монография. – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 14–26. – DOI 10.31483/r-112662. EDN ABDGLV

19. Амирова Э.Ф. Моделирование образовательного процесса на основе теории деятельностного подхода: инновационные решения / Э.Ф. Амирова, В.А. Шепилова, Е.Ф. Сердюкова // Мир науки, культуры, образования. – 2025. – №5 (114). – С. 78–81. – DOI 10.24412/1991-5497-2025-5114-78-81. EDN NVHTYC

20. 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 KKSHAC

21. Пугач В.А. Вовлечение студентов-дизайнеров в проектную деятельность вузов / В.А. Пугач, М.Г. Плотникова // Психолого-педагогические вопросы современного образования. – Чебоксары: Среда, 2024. – С. 30–46. – DOI 10.31483/r-110213. EDN UPOGQU

ГЛАВА 2

Плотникова Марина Геннадьевна

DOI 10.31483/r-168790

КОНЦЕПЦИИ ГРАФИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ПРОДВИЖЕНИЯ БРЕНДА ОДЕЖДЫ

Аннотация: в главе поднимается актуальная тема популяризации творческой деятельности. Рассматривается место и роль дизайн-продвижения авторского бренда. Объект исследования – проектная деятельность графического дизайнера. Обосновывается значимость продвижения авторского бренда одежды. Разрабатывается логотип, который способствует запоминаемости упаковочной продукции бренда. Цель исследования заключается в выявлении специфики коллаборации проектной деятельности графического сопровождения бренда. В ходе исследования поставлены следующие задачи: обзор и анализ существующих линий графических решений брендов; выявление особенностей связи концепта коллекции с логотипом бренда. В результате исследования выполнена графическая визуализация различных объектов графического дизайна для продвижения бренда одежды.

Ключевые слова: дизайн, графический дизайн, авторская графика, бренд.

Abstract: the chapter addresses the pressing issue of popularizing creative activity. It examines the place and role of design promotion for an author's brand. The object of the study is the project work of a graphic designer. The significance of promoting an author's clothing brand is substantiated. A logo is developed to enhance the memorability of the brand's packaging. The goal of the study is to identify the specifics of the collaboration between the project work and the graphic support for the brand. The following tasks are set for the study: to review and analyze existing lines of graphic solutions for brands; to identify the features of the connection between the collection concept and the brand's logo. As a result of the study, a graphical visualization of various graphic design objects was created to promote the clothing brand.

Keywords: design, graphic design, custom graphics, brand.

Введение.

Актуальность обращения к проблемам продвижения авторского авторской графики, коллекции связана с развитием креативных индустрий и желанием молодого дизайнера выделиться среди конкурентов. Сегодня происходит рост популярности специализации дизайнера, наблюдается интерес к различным коллаборациям и специфическим развитиям и взаимодействиям разных направлений. Выпускные работы графических дизайнеров стали включать в себя серии тематических фэшн-фотографий, графического решения принтов на ткани, различные решения сувенирных аксессуаров и продвижения коллекций брендов одежды.

Цель исследования заключается в выявлении специфики коллабораций проектной деятельности графического сопровождения бренда одежды. Изучения взаимосвязей роста популярности взаимодействия дизайнера костюма и графического направления в различных ситуациях. Предполагается: проведение анализа проектной ситуации бренда; выявление тенденций актуальной графики логотипов; выявление особенностей создания графики текстур и фактур бренда.

Для достижения цели используется ряд методов, методологических процедур и операций. Выявляя современные проектные решения продвижения брендов, использовалась процедура сравнительного анализа, обобщения аналоговых источников в области индустрии графического дизайна. В процессе работы над созданием стратегии сопровождения бренда одежды применялись методы проектирования и моделирования [1].

2.1. Обсуждения и результаты исследования стратегий продвижения авторского бренда

Исследования общих проблем дизайна проведены в предшествующих работах [1–5], также рассматривалась тема бренда, как способа продвижения коллекции [6].

Для разработки стратегии создания продвижения авторской коллекции одежды, необходимо изучить теоретические и практические исследования в области этой деятельности. Среди исследователей стратегий продвижения различных типов коллекций, можно выделить работы авторов:

– Т.Ж. Солосиченко, Е.Д. Дреминой, К.В. Аптикаевой «Развитие бренда МАAG на российском рынке одежды» [7];

– Е.Б. Письменской «О развитии бренда детской одежды Button Blue» [8];

– В.О. Микрюкова, М.В. Анисиной, Я.Н. Захаровой «Продвижение фэшн-брендов на российском рынке в условиях отсутствия зарубежных конкурентов» [9];

– Вельниковской Л.Д. «Интернет-коммуникация с потребителями на рынке локальных брендов одежды Санкт-Петербурга» [10].

Теоретическую основу по восприятию бренда различными категориями целевой аудитории можно проследить в работах авторов:

– А.Л. Белобородовой, О.В. Мартыновой, А.В. Шафигуллиной (исследование отношения молодого поколения к отечественным и зарубежным брендам одежды) [11];

– Д.С. Андреюк, М.А. Гурдюмовой, Д.Н. Курковой (восприятие брендов женской одежды поколением Z в контексте внешних санкционных ограничений) [12].

Большинство исследований бренда представлены в области менеджмента и экономики, что ещё раз подчёркивает взаимосвязь стратегии развития и прямого получения финансовой устойчивости.

«Формирование и развитие бренда модной одежды в контексте проектной культуры и искусства» наиболее обстоятельно представлено в диссертации Гусовой Д.Т. [13].

Таким, образом прослеживается необходимость практических исследований стратегий создания графического сопровождения и способов продвижения молодых авторов при создании авторского бренда.

2.2 Графическое сопровождение бренда одежды «DarKlin».

Дизайнер костюма, при выпуске авторской коллекции и запуске собственного ателье, салона, магазина сталкивается с проблемой создания графического сопровождения собственного бренда. Так появляются коллаборации «Дизайн костюма» и «Графический дизайн». В результате проведённого исследования, получена информация, которая способствовала созданию стратегии продвижения авторского бренда коллекции дизайна одежды. В рамках учебного процесса выполнено графическое сопровождение бренда женской одежды «DarKlin». Предпроектный анализ показал, что визуальная концепция строится вокруг идеи изменчивости, пластичности формы и внутренней трансформации, таким образом, одежда воспринимается не как статичный объект, а как способ выражения многогранности личности девушки. Основу бренда составляет взаимодействие движений силуэтов и фактур, которые эстетично раскрывают несовершенства самовыражения и визуальных

экспериментов, где трансформируется образ девушки и внутреннее состояние через динамику материала и силуэта. При проектировании графического сопровождения были учтены особенности визуализации, через оригинальную fashion-съёмку, оригинальную полиграфическую продукцию.

Творческая презентация бренда строится на базовых представлениях сочетания минимализма, асимметрии, отвлечённых пропорций, многослойности и намёкам на легкую незавершенность объекта. В графическом сопровождении применяются эффекты состаренной ткани и других текстур, которые сочетаются с общей графической конструкцией одежды. Цветовая палитра базируется на монохrome с преобладанием графитовых, серых оттенков, что создаёт глубину восприятия. В графическом сопровождении.

Графическое сопровождение строится на применение фото-съёмки с выражением пластики моделей и минималистичным окружением, таким образом, чтобы внимание сосредоточивалось на силуэтных формах ткани в движении. Свободное пространство усиливает эффект контрастных поверхностей в объектах рекламной полиграфии. На рисунке 1 представлена бирка, основу которой составляет тёмная фактура складок ткани. В центре полиграфического изделия расположен логотип. Обратная сторона бирки содержит подпись. Монохромную цветовую гамму разбавляет тонкий шнур холодного оттенка.

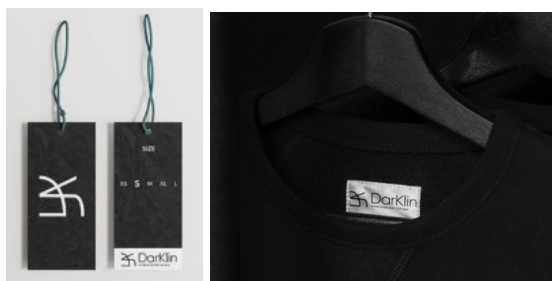


Рис. 1. Изображение вшивной бирки бренда одежды, автор Дударенко Б.И., руководитель Плотникова М.Г.

Разработки визитных карточек представлены на рисунке 2.



Рис. 2. Изображение визитки бренда женской одежды «DarKlin», автор Дударенко Б.И., руководитель Плотникова М.Г.

На рисунке 3 представлен дизайн упаковки, акцент графики которой сконцентрирован на фактуре. Внешняя (лицевая) часть привлекает внимание своим эффектом старины и натуральности материала (бетон, камень, бумага), к которым хочется прикоснуться. В центре упаковочной продукции размешен логотип и название бренда одежды. Дополнительным элементом являются тёмно-бирюзовые текстильные ручки, которые поддерживают общую цветовую палитру и добавляют выразительность. Лаконичное оформление без лишних деталей формирует современный, сдержанный и узнаваемый образ упаковки.



Рис. 3. Изображение упаковочной продукции бренда одежды «DarKlin», автор Дударенко Б.И., руководитель Плотникова М.Г.

Дизайн пакета, представленный на рисунке 3, выполнен с использованием натуральной крафтовой бумаги, что создаёт ощущение экологичности бренда. Основу композиции составляет оттенок материала, подчёркивающий естественную фактуру поверхности.

На рисунке 4, представлен дизайн фирменных наклеек бренда «DarKlin», который поддерживает единую визуальную систему бренда. Используются два варианта оформления: с чёрным и тёмно-бирюзовым фоном, что расширяет возможности применения айдентики на разных носителях. Основным графическим элементом выступает фирменный знак.



Рис. 4. Изображение наклеек и шоппера бренда женской одежды «DarKlin», автор (обучающийся) Дударенко Б.И., руководитель Плотникова М.Г.

В результате проектной деятельности в сфере создания современного графического сопровождения дизайна бренда одежды получены результаты – полиграфические объекты. Выполнен анализ научных работ по изучению бренда, выявлена противоречивость в осмыслении качества дизайн-поддачи и уровня стоимости затрат (окупаемости) печатной и рекламной бренд-стратегии. Сегодня, появляются новые технические возможности для выделения многообразия типов соотношения красоты и пользы, стилевого разнообразия бренд-стратегий. В результате исследования выполнено графическое сопровождение упаковочной продукции для бренда дизайна одежды «DarKlin» автор (обучающийся) Дударенко Б.И., руководитель Плотникова М.Г.

2.3. Коллаборации графики и дизайна костюма в выпускных квалификационных работах.

На современном этапе подготовки дизайнеров, все чаще, при выполнении выпускных квалификационных работ выбор темы, объединяет несколько направлений подготовки.

Современные исследователи, преподаватели, в работе «Мотивационный компонент методики в профессиональном обучении дизайнеров» Голованова М.М., Шепилова В.А., подчеркивают, что научно-технический прогресс, развитие областей дизайна, высокие требования к профессии дизайнера и конкуренция обуславливают внесение корректировок в методики профессионального обучения дизайнеров» [14].

Рассмотрим выпускную квалификационную работу «Дизайн графического сопровождения бренда этнической одежды «Ачта», обучающегося Уняевой Э.А. На рисунке 5 представлен каталог, который содержит ассортимент магазина.



Рис. 5. Изображение промо-каталога, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.

Имиджевые развороты каталога представляют собой эффектные коллажи и полноформатные панорамные снимки. Использование контрастных фонов, от монохромных серых до экспрессивных красных со слоганами, создает ритмическую динамику при перелистывании. Завершает промо-каталог лаконичная задняя обложка белого цвета, в центре которой размещен крупный красный QR-код, контактные данные и адрес магазина. Данное полиграфическое издание успешно решает задачи эмоционального вовлечения аудитории, детально знакомит с качеством и кроем изделий, формирует целостную премиальную айдентику бренда «Ачта».



Рис. 6. Изображение входной фасадной группы, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 7. Изображение упаковочной продукции, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 8. Изображение 3Д-стикеров автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 9. Изображение упаковки саше, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 10. Изображение открыток, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 11. Изображение упаковочной ленты и бумаги, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.



Рис. 12. Изображение этикетки на одежде, автор (обучающийся) Уняева Э.А., руководитель Плотникова М.Г.

На рисунках 5–13 представлены основные объекты графического сопровождения бренда этнической одежды. Сувенирная и индивидуальная продукция служит важным инструментом для улучшения клиентского опыта. Разработанные элементы решают несколько задач. Они обеспечивают узнаваемость бренда за счёт единого стиля и логотипа, повышают лояльность благодаря практической пользе и эмоциональной привлекательности, а также создают дополнительную ценность покупки. В результате продуманная сувенирная линейка превращает стандартную примерку и приобретение одежды в персонализированный сервис, который учитывает интересы и эстетические предпочтения покупателей.

На рисунке 13 представлен практический опыт выполнения выпускной квалификационной работы, в ходе которой, обучающемуся (графическому дизайнеру) было необходимо углубиться в особенности продвижения коллекции бренда женской одежды, что послужило положительным опытом и развитием межпредметных связей в области разных направлений творческих индустрий.

Некоторые востребованные бренды пользуются большим успехом, однако концепция художественно-эстетического содержания носит достаточно спорный характер, что затрудняет формирование научного подхода в освоении такого плана проектной деятельности. Концепции отечественных брендов графики должны активнее внедрять социокультурные аспекты, свойственные российской культуре.

В ходе исследования практическими результатами работы являются концепции графического сопровождения по продвижению авторской графики и брендов одежды.

Библиографический список к главе 2

1. Плотникова М.Г. Цифровые технологии – проектная деятельность в гейм-дизайне / М.Г. Плотникова // Личность и социальные коммуникации современности: сборник научных статей (Ростов-на-Дону, 3 декабря 2021 года). – Ростов н/Д.: Наука-Спектр, 2022. – С. 121–127. – EDN NBYNEI.

2. Плотникова М.Г. Вещь как предмет художественного конструирования в контексте практик дизайн-образования / М.Г. Плотникова // Педагогика искусства: электронный научный журнал. – 2016. – №3. – URL: http://www.art-education.ru/sites/default/files/journal_pdf/plotnikova_110-114.pdf (дата обращения: 31.07.2026). EDN YOCOKP

3. Инновации в дизайне и проектировании объектов индустрии моды: моногр. / Л.А. Климова, Т.М. Рамазанова, М.Г. Плотникова [и др.]; под ред. Л.А. Климовой; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты. – Новочеркасск: Лик, 2018. – 242 с. EDN GDYLZE

4. Климова Л.А., Плотникова М.Г. Актуальные тенденции архитектурных форм и графики в контексте дизайна костюма // E3S Веб Конф. Инновационные технологии в науке и образовании (ITSE-2020). – 2020. – Т. 210. – С. 7. – URL: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021016008> (дата обращения: 31.07.2026).

5. Инновации в конструировании, технологии и дизайне легкой промышленности: моногр. /С.В. Куренова, С.А. Колесник, Н.Ю. Савельева [и др.]; под ред. С.А. Колесник; ИСОиП (филиал) ДГТУ в г.Шахты. – Шахты, 2021. – 115 с. EDN BRIJPA

6. Плотникова М.Г. Бренд как способ продвижения коллекции женской одежды / М.Г. Плотникова, Т.М. Рамазанова // Гуманитарные науки: новые исследования и перспективы: сборник научных статей. – Ростов н/Д.: Наука-Спектр, 2025. – С. 180–186. – EDN BDEIPG.

7. Солосиченко Т.Ж. Развитие бренда MAAG на российском рынке одежды / Т.Ж. Солосиченко, Е.Д. Дремина, К.В. Аптикаева // Деловой вестник предпринимателя. – 2024. – №2 (16). – С. 89–92. – EDN XTGURC.

8. Письменская Е.Б. О развитии бренда детской одежды Button Blue / Е. Б. Письменская // Бренд-менеджмент. – 2016. – №4. – С. 246–252. – EDN WMLXND.

9. Продвижение фэшн-брендов на российском рынке в условиях отсутствия зарубежных конкурентов (на примере бренда одежды LIME) / В.О. Микрюков, М.В. Анисина, Я.Н. Захарова [и др.] // Управленческие науки. – 2023. – Т. 13, №3. – С. 98–107. – DOI 10.26794/2404-022X-2020-13-3-98-107. – EDN DFKVBZ.

10. Вельниковская Л.Д. Интернет-коммуникация с потребителями на рынке локальных брендов одежды Санкт-Петербурга / Л.Д. Вельниковская // Инновации. Наука. Образование. – 2021. – №26. – С. 185–190. – EDN WMLKNP.

11. Белобородова А.Л. Исследование отношения молодого поколения к отечественным и зарубежным брендам одежды / А.Л. Белобородова, О.В. Мартынова, А.В. Шафигуллина // Вестник Российского экономического университета имени Г.В. Плеханова. – 2025. – Т. 22, №6 (144). – С. 244–253. – DOI 10.21686/2413–2829–2025–5-244–253. – EDN NABGWW.

12. Андреюк Д.С. Восприятие брендов женской одежды поколением Z в контексте внешних санкционных ограничений / Д.С. Андреюк, М.А. Гурдюмова, Д.Н. Куркова // Государственное управление. Электронный вестник. – 2025. – №112. – С. 7–28. – DOI 10.55959/MSU2070–1381–112–2025–7-28. – EDN HAJOLQ.

13. Гусова Д.Т. Формирование и развитие бренда модной одежды в контексте проектной культуры и искусства: специальность 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн»: дис. ... канд. искусствоведения / Дзерасса Таймуразовна Гусова. – 2016. – 245 с. – EDN AQUGWN.

14. Голованова М.М. Мотивационный компонент методики в профессиональном обучении дизайнеров / М.М. Голованова, В.А. Шепилова // Мода и дизайн: исторический опыт – новые технологии: материалы Региональной научно-практической конференции (Грозный, 27 ноября 2020 года). – Махачкала: Чеченский государственный педагогический университет; Алеф, 2020. – С. 148–154. – EDN QBBIEY.

ГЛАВА 3

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 избежать профессионально-важного опыта и знаний в области дизайна, при этом формально получать высшее образование. Кроме того, можно отметить 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., Ущeko 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 заданной форме для принятия решений	Изучение исходных данных, формирование запроса, выбор инструментов. Уточнение, интерпретация, оценка результатов, принятие решений с учетом объективных и личностных факторов
		Анализ целевой аудитории	Ai Wiz, Neuroscribe, Битрикс24 CoPilot		
		Анализ трендов	Perplexity, OpenAI CLIP		
		Генерация изображений на основе аналогов и трендов	Free Logo Maker, Wizlogo		
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	Определение концепции проектирования, основных требований к бренд-дизайну. Формирование исходного запроса, выбор инструментов
		Подбор палитр	Khroma, ColorSpace. Coolors, Adobe Color		
		Подбор сочетаний цветовых схем, типографики и UI-элементов	Components AI, Deblank		
		Подбор шрифтов	WhatTheFont (распознавание по изображению)		

Продолжение таблицы 1

№	Этап проектирования	Задача в бренд-дизайне	Примеры ИИ-инструментов	Роль ИИ	Роль дизайнера
2	Концептуализация и визуализация проекта	Генераторы логотипов и изображений по текстовому описанию	Midjourney, Stable Diffusion, DALL-E SDXL, Flux, Adobe Express Logo Maker, LogoAI, Looka	изменений в изображении	Отбор наиболее перспективных результатов. Формулировка запросов на уточнение или генерацию новых вариантов на основе наиболее соответствующих концепции
		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		

Продолжение таблицы 1

№	Этап проектирования	Задача в бренд-дизайне	Примеры ИИ-инструментов	Роль ИИ	Роль дизайнера
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, <i>AI Image Enlarger</i> .		
		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

Продолжение таблицы 1

№	Этап проектирования	Задача в бренд-дизайне	Примеры III-инструментов	Роль III	Роль дизайнера
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		

Окончание таблицы 1

№	Этап проектирования	Задача в бренд-дизайне	Примеры III-инструментов	Роль III	Роль дизайнера
5		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	Оценка результатов, коррекция	AI-визуальное тестирование (находит артефакты, несовпадения макетов)	Applitools Eyes, Pixel-Design Lint (Figma)	Поиск несоответствий, представление результатов аналитики согласно запросу	Формулировка запросов, на основе исходных данных о предполагаемом результате дизайнерской 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.

Библиографический список к главе 3

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 KKSHAC.
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 ORRDJX.
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 VXWMPY.
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 IGTOGM.

11. Климова Л.А. Дизайн в контексте цифровой трансформации / Л.А. Климова, М.Г. Плотнокова // 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 (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 (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. Снищенко, 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. Геллаева, 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).

ГЛАВА 4

Рамазанова Тамам Магомедовна

DOI 10.31483/r-168792

ВЗАИМОСВЯЗЬ ИСКУССТВА И ДИЗАЙНА В СОЗДАНИИ КОСТЮМА

Аннотация: глава посвящена исследованию взаимосвязи искусства и дизайна в создании костюма, рассматривая их как единый процесс, в котором искусство служит источником вдохновения и формой самовыражения. Взаимодействие проявляется в симбиозе идей, где художественные концепции обретают практическое воплощение через дизайн-проектирование, а искусство и дизайн обогащают друг друга, создавая гибридные формы. Взаимодействие искусства и дизайна приведены на примерах творчества некоторых мировых дизайнеров, которые послужили отправной точкой в работе над дизайн-проектом магистранта кафедры «КТiД» ИСОиП (филиала) ДГТУ в г. Шахты по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн.

Ключевые слова: дизайн, мода, коллаборации, художники, искусство, дизайнеры, печать на ткани, принт, технологии, коллекция, тенденция.

Abstract: the chapter is devoted to the study of the relationship between art and design in costume creation, considering them as a single process in which art serves as a source of inspiration and a form of self-expression. The interaction manifests itself in a symbiosis of ideas, where artistic concepts become practical through design design, and art and design enrich each other by creating hybrid forms. The interaction of art and design is illustrated by examples of the work of some of the world's designers, which served as a starting point in the work on the design project of the graduate student of the Department of «KTiD» ISOiP (philala) DSTU in Shakhty in the field of training 54.04.01 Design.

Keywords: design, fashion, collaborations, artists, art, designers, fabric printing, print, technology, collection, trend.

Введение. Искусство – это попытка воспроизведения реальности, оно всегда содержит свой смысл, цели и убеждения. Оно не

ограничено рамками и постоянно развивается вместе с человечеством. Каждое поколение дает новое начало для развития новых направлений в искусстве. Тема исследования – разработка коллекции женской одежды с использованием авторских принтов. В качестве творческого источника было взято творчество известного художника прошлого столетия Казимира Малевича. В современной моде широко применяются изображения в стиле различных произведений искусства, сегодня это актуально и показывает, что искусство важный аспект для общества. Сегодня изображения с полотен известных художников демонстрируются на подиумах ведущих модных домов.

Искусство и дизайн. Стратегическое партнерство искусства и дизайна – это симбиоз, объединяющий эмоциональную глубину и смелые идеи, взаимосвязанные области, которые оказывают значительное влияние друг на друга, формируя культурные и эстетические грани современного общества. Их взаимодействие способствует развитию новых форм выражения, созданию инновационных уникальных, где искусство вносит глубокий смысл, а дизайн практическое воплощение.

Одним из ключевых моментов взаимодействия является влияние искусства на дизайн. Художественные идеи и методы часто служат источником вдохновения для дизайнеров, стимулируя создание уникальных визуальных решений. Обратное влияние также заметно: дизайн как практическая деятельность способствует популяризации художественных идей в массовой культуре.

Важным аспектом взаимодействия является интеграция художественных методов в дизайн-процессы. Современные художники используют цифровые технологии и интерактивные средства для создания произведений, которые одновременно являются объектами искусства и инструментами дизайна.

Пит Мондриан стал одним из первых художников, создавших абстрактное искусство в XX веке, он основал художественное движение под названием De Stijl. Цель данного движения – объединение современного искусства и повседневной жизни. Стиль, известный также как неопластицизм, представляет собой форму абстрактного искусства, в которой используются исключительно геометрические формы и основные цвета – красный, синий и жёлтый – в сочетании с нейтральными цветами (чёрным, серым и белым) [1].

Искусство в дизайне костюма.

Инновационный подход Пита Мондриана начала 1900-х годов вдохновил модельеров на создание изделий в духе этого чистого абстрактного искусства. Ярким примером его живописи является работа «Композиция с красным, синим и жёлтым цветами» [1].

Ив Сен-Лоран, французский модельер и страстный ценитель искусства, находил вдохновение в работах Пита Мондриана. В своей осенней коллекции 1965 года, названной «Мондриан» представил шесть коктейльных платьев, пронизанных геометрическими формами и яркими цветами, характерными для стиля художника, представляющие собой культовую интерпретацию моды 60-х годов, имели простой А-силуэт, длину до колен и отсутствие рукавов, что делало их подходящими для любой фигуры [2], как представлено на рисунке 1.



Рис. 1. Коллекция Ив Сен-Лоран, вдохновленная картиной «Композиция с красным, синим и жёлтым цветами»

Сотрудничество Сальвадора Дали и Эльзы Скиапарелли является одним из самых ярких коллабораций в истории моды. Плодом их совместной работы стало платье, созданное для летней цирковой коллекции Скиапарелли 1938 года. Для сюрреалистов, к которым принадлежали Дали и Скиапарелли, поиск идеала женщины был заведомо обречен на неудачу, ведь идеал существовал лишь в воображении. Дали намеренно искажал формы, создавая неэстетичные образы. Скиапарелли же через это платье исследовала тему хрупкости и уязвимости женского тела, играя с его сокрытием и раскрытием. Платье с иллюзией слез (рисунок 2), выполненное из бледно-голубого шелкового крепа, было вдохновлено работами Дали и его необычными женскими образами [3].



Рис. 2. Коллаборация Скиапарелли и Сальвадора Дали

Использование картин художников в коллекциях одежды дизайнеров является ярким примером синтеза искусства и моды, который позволяет создавать уникальные и многослойные образы, насыщенные культурными историческим смыслом. Художественный диалог между различными сферами творчества придает арт-объектам особую ценность, превращая их в носитель культурных ценностей и эстетических идей [6].

Вдохновение классическими картинами позволяет дизайнерам играть с цветами, формами и текстурами, создавая новые образы в коллекции, которые вызывают эмоциональный отклик и стимулируют интерес у потребителей. Кроме того, интеграция произведений искусства в моду способствует популяризации культурного наследия, делая его более доступным широкой аудитории. Коллаборации не только обогащают моду новыми идеями и визуальными решениями, но и укрепляют связь между различными видами творчества, подчеркивая важность междисциплинарного подхода в современном дизайне. В целом, использование картин художников в одежде – это мощный инструмент для выражения индивидуальности бренда, создания уникальных коллекций и продвижения культурных ценностей через моду [3].

Творческое наследие – источник вдохновения.

Казимир Малевич – один из ключевых фигур авангардного искусства XX века, основоположник супрематизма, оказавший значительное влияние не только на живопись, но и на дизайн, моду и сценографию, выдающийся теоретик искусства. Его идеи о геометрических формах, абстракции и экспериментировании с

пространством нашли отражение в различных сферах творчества, включая современный дизайн одежды.

Одна из самых загадочных работ Малевича, наряду с «Женщиной на трамвайной остановке» и «Англичанином в Москве» (рисунок 4), объединяет абстрактную геометрию, яркие цвета и реалистичные штрихи. На картине изображён зеленоглазый человек, противопоставленный рыбе, ложке, православному храму и каллиграфическим знакам на кириллице. Одна надпись читается как «Конное общество», другая – образует загадочные слова «Затмение» и «Частичное». Богатая деталями сцена вызывает вопросы и намекает на связь между, казалось бы, несвязанными объектами [4].



Рис. 4. Картины Казимир Малевича «Женщина на трамвайной остановке» и «Англичанин в Москве»

Казимир Малевич оказал значительное влияние не только на развитие живописи, но и на другие области искусства – архитектуру, дизайн, графику. Его концепции способствовали формированию новых подходов к пространству, форме и цвету, стимулировали эксперименты с абстрактными формами в различных сферах творческой деятельности. Влияние авангардного направления в искусстве ощущается до сих пор.

Многие современные дизайнеры и бренды активно обращаются к идеям и визуальным образам Казимира Малевича, интегрируя живописные мотивы в свои коллекции.

Одним из первых дизайнеров, вдохновившихся работами Малевича, стал Пьер Паоло Пиччоли, креативный директор модного дома Valentino. В своих коллекциях он часто использует геометрические принты и контрастные цветовые сочетания, переключая внимание на абстрактные формы, что отражает дух супрематизма.

Его работы демонстрируют, как можно сочетать высокую моду с концептуальными идеями, создавая уникальные визуальные образы [2].

Идеи Казимира Малевича продолжают жить и развиваться в современном дизайне, вдохновляя новое поколение художников и дизайнеров. Его наследие служит напоминанием о том, что искусство и мода могут пересекаться, создавая новые формы самовыражения и визуального восприятия. Супрематизм Малевича остается актуальным не только в живописи, но и в разных областях современного творчества, подтверждая свое влияние на культурный ландшафт XXI века [4].

В дизайне коллекции Prada использованы идеи К. Малевича. Модели Prada ярко отражают концепции Малевича: в их композиции и цветовых решениях подчеркнуто разделение на функциональные элементы и отдельные пространственно-цветовые модули [4], как представлено на рисунке 5.



Рис. 5. Модель коллекции Prada,
вдохновленная картиной К. Малевича

Некоторые бренды и художники создают специальные коллекции или арт-проекты, вдохновленные работами Малевича. Например, в рамках выставок современного искусства проводятся показы одежды с принтами или структурами, напоминающими супрематические композиции – такие проекты объединяют моду и искусство в единую концепцию, как представлено на рисунке 6.



Рис. 6. Примеры арт-проектов и выставок, посвященных К. Малевичу

Влияние творчества Казимира Малевича, а именно его супрематической эстетики прослеживается не только в области высокой моды, но и в более широких культурных и дизайнерских практиках. Современные художники и дизайнеры активно используют принципы геометрической абстракции для создания новых визуальных языков, что способствует развитию концепции искусства как средства коммуникации и самовыражения.

В контексте моды и дизайна одежды важным аспектом является использование супрематических мотивов для формирования уникальных брендинговых решений. Например, логотипы, принты и декоративные элементы, основанные на простых геометрических формах, позволяют создавать узнаваемый стиль и выделяться на фоне конкурентов. Такой подход особенно актуален в эпоху цифровых технологий, где минимализм и чистота форм воспринимаются как символ современности и прогресса.

Кроме того, интеграция супрематизма в дизайн одежды способствует расширению границ традиционного восприятия моды как средства эстетического выражения. В этом контексте можно говорить о создании «искусства на теле», где одежда становится носителем абстрактных идей и концепций. Это особенно заметно в коллекциях ограниченного выпуска или арт-проектах, где каждая вещь превращается в произведение искусства.

Роль современных технологий 3D-моделирования, цифровой печати и интерактивных материалов в реализации авторских дизайн-проектов. Данные технологии позволяют создавать сложные композиции с точностью до мельчайших деталей, что ранее было невозможно при традиционных методах производства. В результате появляется возможность экспериментировать с формами и цветами на новом уровне, расширяя границы возможного в дизайне одежды.

Влияние творчества Казимира Малевича продолжает оставаться актуальным в мире искусства и дизайна благодаря своей уникальной универсальности и способности вдохновлять художников и дизайнеров. Его творчество всегда будут служить основой для поиска выразительных средств в современном искусстве и моде, способствуя развитию подходов к созданию визуальных образов.

Творческое наследие К. Малевича стало источником вдохновения для формирования и реализации авторской идеи, в которой используются его яркие цветовые сочетания и выразительная графика, подчеркивающие современность и энергию эмоционального насыщения принтов.

Принты и раппорты.

Принты и раппорты – важнейшие элементы текстильного дизайна, служащие основой для создания узоров на ткани. Их происхождение связано с развитием ремесел и технологий нанесения изображений на ткань, а также с культурными и историческими особенностями различных эпох [6].

Переход от традиционных способов нанесения принтов к современным технологиям – важный этап в развитии индустрии моды и дизайна.

Этот сдвиг обусловлен несколькими ключевыми факторами, среди которых развитие технологий производства, рост требований к индивидуализации продукции и повышенные стандарты экологической безопасности [6]. Изначально создание принтов на тканях осуществлялось вручную – с помощью трафаретов, ручных росписей и других способов. Такие подходы требовали много времени по своей трудоемкости, а также связанные с ограниченными возможностями по точности и сложности передачи изображений. С развитием прогресса в технологиях появились механические и полумеханические системы, которые значительно ускорили процесс нанесения качественных рисунков и позволили создать массовое производство.

Современные цифровые технологии кардинально изменили производство текстильной промышленности. Использование цифровых технологий в нанесении рисунков на тканях и других материалов, значительно повысили коэффициент уникальности дизайна и гораздо экономичнее по своим расходам, что очень важно в условиях высокой конкуренции и быстротечности на модные тренды.

Цифровые технологии обеспечивают высокую точность передачи изображений, возможность воспроизведения сложных

деталей и градиентов, а также позволяют легко адаптировать дизайн под индивидуальные требования заказчика [6].

Разработка дизайн-продукта.

Разработка авторских принтов является важной составляющей современного дизайна, при котором создаются уникальные визуальные решения, отражающие индивидуальность и основную концепцию. В работе над созданием авторских принтов рассматриваются этапы процесса их создания: от формирования идеи, эскизирования и до финальной реализации [6]. В начале работы при формировании идеи используются художественные методы проектирование на основе анализа источников вдохновения и актуальных тенденций в области моды и текстильного искусства, в итоге работы разрабатывается мудборд (рис. 7), в котором основным вдохновителем работы является творчество Казимира Малевича.



Рис. 7. Мудборд

Из представленных источников вдохновения на рисунке 8 приведены эскизный этап формирования авторской идеи для создания будущих принтов.



Рис. 8. Разработка авторских принтов. Автор Мерзлякова К.
Руководитель Рамазанова Т.М.

На данном этапе работа велась коллажным способом из авторских рисунков по творческому источнику. Такой прием в эскизах позволил объединить различные элементы и мотивы в единую композицию в выбранной цветовой гамме. Работа в технике коллажа дает возможность создавать оригинальные и динамичные композиции с сочетаниями форм, текстур и узоров, которые послужили основой для дальнейшей цифровой обработки принтов. На данном этапе работы использовались характерные элементы из творческого источника – геометрические формы, абстрактные композиции и яркие контрастные цвета.

Эскизы были перенесены и обработаны в программе Adobe Photoshop. В процессе работы использовались различные инструменты и техники – от цифрового обведения и корректировки линий до добавления цветовых акцентов и текстур. Этот этап стал важным звеном в подготовке эскизов к финальной обработке и созданию принтов, как представлено на рисунке 9.



Рис. 9. Авторские принты Мерзляковой К.

В данной работе принт может представлять собой композиционным элементом: оригинальный узор в стиле супрематизма или кубизма с элементами органических форм. Современные технологии нанесения позволяют реализовать сложные композиции, превращая их в уникальные художественные изделия на ткани. Использование авторских принтов позволяет создавать неповторимый образ, подчеркивать стиль и характер модели.

Предложение авторских принтов в дизайне костюма основано на использовании актуального ассортимента, который соответствует современным тенденциям моды и потребностям рынка.

Технология нанесения принта с помощью цифровой печати включает несколько этапов, обеспечивающих высокое качество изображения и его долговечность на ткани. Этот метод позволяет получать яркие, детализированные изображения с высокой точностью цветопередачи и хорошей стойкостью к стиркам, что делает его идеальным для создания уникальных дизайнерских решений и авторских коллекций.

Цифровая печать на ткани идеально подходит для создания индивидуальных и уникальных дизайнов, небольших тиражей и авторских коллекций. Этот метод широко используется в модной индустрии для производства уникальных принтов на одежде, аксессуарах и текстильных изделиях.

В рамках работы над проектом был проведен тщательный подбор ассортимента одежды из вторичного сырья – черной и белой джинсовых курток, красной толстовки, трикотажной юбки и темных джинсов свободного кроя. Из-за экологической устойчивости старые и ненужные вещи методом апсайклинга приобретают новую жизнь.

Черная и белая джинсовые куртки служат отличной основой для переработки, так как легко поддаются различным обработкам – окрашиванию, росписи, дизайну – что позволяет создавать оригинальные дизайнерские решения.

Красная толстовка была выбрана за яркий цвет и комфортные свойства трикотажных тканей. Трикотажная юбка – это мягкий и эластичный материал, который после переработки может стать частью новых дизайнерских решений, подчеркивающих женственность и комфорт. Темные джинсы свободного кроя – это универсальный и популярный предмет гардероба. Такие изделия отличаются практичностью и могут быть использованы в различных стелевых решениях. Использование вторичного сырья в разработке новых модных изделий помогает создать уникальные образы с

характером, и внести вклад в развитие экологически ответственного модного дизайна. Практические разработки с авторскими принтами представлены на рисунке 10.



Рис. 10. Модели авторской эко-коллекции

Практическая значимость работы подтверждает эффективность подходов в создании уникальных изделий, отвечающих потребностям рынка.

Библиографический список к главе 4

1. 9 шедевров гениальных художников, которыми вдохновились великие модельеры и создали уникальные коллекции. – URL: <https://kulturologia.ru/blogs/130521/49748/> (дата обращения: 10.11.2025).

2. Мамаева Х.М. Живопись как источник вдохновения для дизайнеров одежды / Х.М. Мамаева, А.В. Лебедева // Инновации и технологии к развитию теории современной моды (материалы. Одежда. Дизайн. Аксессуары, посвященные Фёдору Максимовичу Пармону): сб. материалов IV Междунар. науч.-практ. конф. – М.: Рос. гос. ун-т им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство), 2024. – С. 198–202. – TVSOMV.

3. 9 случаев, когда искусство вдохновило модных дизайнеров. – URL: <https://fashionstudies.ru/9-sluchaev-kogda-iskusstvo-vдохновило-modnyh-dizajnerov> (дата обращения: 12.11.2025).

4. Современное искусство: почему 11 знаменитых картин Казимира Малевича так важны для мира искусства. – URL: <https://kulturologia.ru/blogs/060921/50908/> (дата обращения: 10.11.2025).

5. Митрохина Т.А. Симбиоз – гармоничный союз моды и искусства. Влияние искусства на дизайн костюма / Т.А. Митрохина, Т.М. Рамазанова // Научная весна-2023. Технические науки: сб. науч. тр. (науч. электрон. изд.). – Шахты: Ин-т сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ДГТУ, 2023. – С. 174–182. – SPVQBG.

6. Климова Л.А. Проектирование коллекций одежды с использованием авторских принтов / Л.А. Климова, Т.М. Рамазанова, Т.А. Распопова // Легкая промышленность и сфера сервиса: проблемы и перспективы: сб. материалов Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. – Омск: Омский гос. техн. ун-т, 2020. – С. 135–138. – FVBBWA. EDN FVBBWA

ГЛАВА 5

Пугач Варвара Анатольевна

DOI 10.31483/r-168793

АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ: ВЫЗОВ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация: в главе затрагиваются различные аспекты в обучении будущих дизайнеров с использованием академического и технического рисунка, на примере студентов ДГТУ и АИИ ЮФУ. Рассматриваются вопросы, связанные с нарастанием цифровизации образовательных процессов и общества в целом, а также с активным и проблемным применением технологий искусственного интеллекта в творческих профессиях.

Ключевые слова: графический дизайн, проектная деятельность студентов-дизайнеров, академический рисунок, технический рисунок, проектное мышление, искусственный интеллект, нейросеть.

Abstract: this chapter discusses various aspects of teaching future designers using academic and technical drawing, using the example of students from DSTU and AAIF of SFU. It addresses issues related to the increasing digitalization of educational processes and society as a whole, as well as the active and problematic use of artificial intelligence technologies in creative professions.

Keywords: graphic design, design students' project activities, academic drawing, technical drawing, project thinking, artificial intelligence, neural network.

В современной образовательной среде вузов России стабильной популярностью пользуются образовательные программы, связанные с креативными технологиями. Но, пожалуй, особую востребованность имеет направление 54.04.01 «Дизайн», профиль: «Графический дизайн». Из года в год молодежь приходит обучаться по этим программам на бюджетные и коммерческие места, что говорит о распространенности и доступности данного вида образования, а также о его привлекательности в глазах молодого поколения. Современное высшее образование РФ на пороге масштабных

перемен и возможного отхода от концепции бакалавриата и магистратуры, в связи с появлением новых социокультурных и социально-экономических условий. В связи с этим особенно важным становится повышение профессионально-художественного уровня выпускников дизайн-образования, а также грамотное соединение инновационных и традиционных методов обучения.

Современный графический дизайн – комплексная многоуровневая дисциплина, которая предполагает не только наличие креативности, но и серьезных знаний, умений, навыков, а также их реализации на практике, те в условиях текущих технологий и технических процессов. В связи с этим у будущих дизайнеров особенно важно формирование соответствующего мышления, в основе которого, во многом, лежит обучение академическому и техническому рисунку. Данные дисциплины закладывают важный фундамент, на базе которого складываются определенные профессиональные качества, необходимые для успешной карьеры. Однако в данный период остро встают вопросы, связанные с мощными современными инструментами, активно внедряющимися во все сферы жизни, в т.ч. в графический дизайн. Речь идет об искусственном интеллекте, нейросетях, которые обладают возможностями быстро и много генерировать различные изображения, корректируемые специальными запросами (промптами). Современное молодое поколение очень активно воплощает эти инструменты в свою жизнь и в свои образовательные практики, возможно, предполагая, что такие традиционные дисциплины как академический и технический рисунок, уже более не актуальны и не потребуются в профессиональной карьере. *Проблема*, которая возникает, в связи с этим – в недостаточном внимании со стороны обучающихся к данным дисциплинам, а также недостаточном количестве аудиторных практических часов в образовательных программах по графическому дизайну в университете.

Цель главы – обоснование необходимости и важности обучения академическому и техническому рисунку для будущих графических дизайнеров. Согласно цели, возникают *задачи*: рассмотреть влияние академического и технического рисунка на выработку соответствующих умений и навыков для графического дизайна; раскрыть воздействие ручной графики на творческий дизайн-процесс; проанализировать роль академического и технического рисунка в становлении индивидуального визуального языка дизайнера; выявить взаимосвязь традиционных и современных методов

обучения в дизайн-образовании. *Объект* исследования – образовательный процесс по обучению графическому дизайну в университете. *Предмет* исследования – дисциплины академического и технического рисунка.

Актуальность исследования заключается в необходимости комбинирования традиционных методов обучения рисунку и инновационных инструментов, к которым, без сомнения, относится искусственный интеллект и нейросети, в т.ч. генерирующие изображения.

Научная новизна содержится в обосновании причин, из-за которых отсутствие так называемой «ручной графики» может привести к профессиональным ограничениям и потере авторской уникальности.

Практическая значимость данного исследования предполагает применение графических навыков, полученных на дисциплинах академического и технического рисунка в различных отраслях графического дизайна, например, дизайн-упаковке, графических иллюстрациях, оформлении книги, веб-дизайн и др. Все это также повышает конкурентоспособность на рынке труда выпускников университета.

Система образования, вслед за течением инноваций самой жизни также требует изменений. Обозначим проблему более конкретно: искусственный интеллект (ИИ) захватывает все более разнообразные стороны жизни и работы людей, активно влияет на выбор профессиональных предпочтений молодежи в будущем. Вызывает опасения то, что ИИ заметно вытесняет не только профессии физически-тяжелого труда или связанных с повышенной точностью и внимательностью, но также и с креативностью, творческой природой человека. Изображения в виде фото, рисунков, видео, которые генерируются с помощью описания – становятся все более совершенными, а процесс занимает все меньше времени. Немалое количество студентов, судя по опросам и высказываниям, хотела бы сократить часы на академические «ручные» дисциплины и изучать новые цифровые технологии, связанные с изобразительной деятельностью.

Этот процесс происходит не только в нашей стране, например, президент США Д. Трамп объявил об инвестициях в совместный проект OpenAI, Oracle, SoftBank и Microsoft, предоставившая технологии, до \$500 млрд за 4 года для создания суперкомпьютера «Stargate», который обещает стать революцией в развитии ИИ.

Исследователи из Google и Стэнфорда уже создали цифровые клоны более 1000 человек на основе проведенных интервью с живыми людьми. Такой клон способен имитировать поведение человека с точностью до 85%, возможно, он станет способным и к творческой деятельности «оригинала» или, по крайней мере, дизайнер сможет получить ИИ-ассистента, или даже ИИ-агента, готового решать некоторые графические задачи. Однако, все больше голосов экспертов раздаются в сторону опасности ИИ, который может привести к развитию нового типа мышления у поколений, что с детства будут с ним связаны. Каковы будут эти изменения предсказать крайне сложно.

Дисциплины «Академический рисунок», «Технический рисунок» обычно принадлежат к базовой части общепрофессионального блока ООП. Здесь происходит основная рукотворная практика, которая является залогом успеха в формировании профессиональных знаний, умений навыков будущего графического дизайнера.

В трудах известных российских художников-педагогов: Е.С. Алексеева, Н.Н. Анисимова, Д.Н. Кардовского, Л.Г. Медведева, Г.И. Орловского, Н.Н. Ростовцева, А.П. Сапожникова, Г.Б. Смирнова, А.М. Соловьева, А.Е. Терентьева, В. А. Фаворского, П.П. Чистякова и др. – подробно описывается важность и значение академического рисунка и изобразительной грамоты в целом для творческого образования и развития. Однако, различные авторы, преподающие данные дисциплины в современных условиях, по-разному выстраивают цели, задачи, содержание и практическую реализацию. В разных университетах страны существуют весьма многообразные подходы к обучению графическому дизайну.

Рассмотрим некоторые позиции авторов в отношении значимости дисциплины академического рисунка. Например, Левен О.Л. [3] пишет: «Рисунок в дизайне традиционно является основой языка проектной графики и инструментом, осуществляющим поисково-творческую и аналитическую функции в профессиональной деятельности дизайнера. Последнее десятилетие отмечено особым вниманием исследователей к изучению коммуникативной функции рисунка как инструмента профессиональной коммуникации, направленного на оптимизацию процесса проектирования». Ермакова А.О. [2] отмечает: «Изобразительные дисциплины в системе подготовки дизайнеров формируют пространственно-художественное и эстетическое мышление, развивают визуальное восприятие информации. Академический рисунок – основа в

графической деятельности, лежит в основе работы дизайнера-иллюстратора, дизайнера одежды и др.». Уткина И.В. [6] выражает свое мнение: «Современные компьютерные средства создания изображений предлагают широкие возможности в проектной деятельности. Например, для построения чертежей, моделирования, визуализации концептуального решения и прочего. Ручная графика же дизайнерами в основном используется на первоначальном этапе – эскизировании».

Тем не менее, есть общие задачи, которые решают данные дисциплины: развитие композиционного и пространственного мышления, выполнение целостного трехмерного изображения на двухмерной плоскости листа, освоение метода линейно-конструктивного построения, использование метода прямой перспективы, передача формы, объема, фактуры предметов с использованием светотеневой градации. Развивается ощущения масштаба, чувство пропорции, наблюдательность, зрительная память, внимание к деталям.

Методика академического рисунка базируется на определенной поэтапной последовательности: от общего к частному, затем от частного к обобщенному общему. Важная часть данной методике заключается в обязательном личном наставничестве при передаче знаний, умений и навыков в академическом рисунке и ручной графике в целом. Это становится, одновременно, и слабостью и силой данного метода, т.к. предполагает ценность конкретной личности и личных взаимоотношений в процессе обучения.

Различные авторы по-разному описывают цели, задачи и содержание данной дисциплины, а также подходы к её реализации. В различных вузах сложилась многообразная практика в отношении преподавания данной дисциплины в ходе подготовки будущих дизайнеров. Например, Чернышев О.В. в статье «Академический рисунок в системе дизайн-образования: «камень преткновения» или «панацея»? [7] отмечает: «Анализ специальной литературы по вопросам обучения студентов-дизайнеров «Академическому рисунку» пока не дает на них однозначного и научно обоснованного ответа. Поэтому сегодня одновременно и независимо друг от друга (а иногда даже вопреки потребностям самой профессии) существуют принципиально различные представления о целях, содержании, роли и значении этого учебного предмета в художественной подготовке специалистов». Шафикова Р.Ш. [8] обозначает: «Целью дисциплины «Академический рисунок» является овладение

методами изобразительного языка академического рисунка. Приобретение навыков изображения объектов предметного мира, пространства и человека с помощью изучения основ строения, конструкции и перспективы. Дисциплина является основой формирования пространственного и образного воображения, представления, конструктивного и художественного мышления, развития творческих способностей, формирует художественно-эстетическую культуру выпускника». Иванов А.О. [1] указывает: «Термин «академический» используется для обозначения реалистического рисунка, направленного на объективное изображение натуры, обусловленное общими для всех людей законами восприятия. Именно это качество – объективность – позволяет рисунку стать языком, понятным для людей различных культур и национальностей. Для дизайнера рисунок, наравне с чертежом, становится средством профессионального общения»

Согласно современным исследованиям, все большее количество людей являются визуалами, т. к. наиболее популярный современный контент – визуальный, что связано с текущими цифровыми технологиями. Отсюда можно сделать вывод, что потребление визуально-графической информации – стало естественным процессом для нашей психики и сознания. Таким образом, графический дизайнер, изучая изобразительную грамоту, а затем академический и технический рисунок, обучается создавать адекватное послание с помощью линии, формы, пятна, цвета, знака, текста, шрифта и др., трансформируя идеи, эмоции, состояния, вайб – в графические символы, метафоры.

Исходя из прогнозов развития современных цифровых технологий, стоит ожидать трансформацию методов обучения в сторону совмещения реалистического академического подхода с интерактивными и мультимедийными методами, а также геймификацией. Возможно, в методику, со временем, будут включены использования, например, диффузионных моделей нейросетей (Text-to-Image), которые обучены на миллионах пар «изображение/описание» и генерируют изображения, исходя из промпта – текстового описания. DALL-E3, Midjourney v6, Stable Diffusion XL, Adobe Firefly, Flux, Kandinsky и др. – наиболее известные и эффективные нейронные сети, которые, вероятно станут инструментами для дизайнеров. Есть также мультимодальные модели, например, GPT-4 Vision, Gemini Pro Vision, Claude 3, способные анализировать и изображения, и тексты, распознавать фотоизображения. Вероятно,

некоторые дизайнеры будут настраивать работу с ИИ-ассистентом, как инструментом для расширения активных человеческих возможностей, или с ИИ-агентом, более автономным исполнителем задач, неким дополнительным аватаром.

И здесь мы подходим к важному моменту, касающемуся развития основных высших психических процессов у человека, таких как – восприятие, память, внимание, воображение, мышление. Это фундаментальные качества психики, присущие человеку как виду. И до сих пор их развитие и развёртывание в поколении курировалось через конкретных людей, семью, школу и другие человеческие институты социума. А сейчас в этот процесс, очевидно, встраиваются технологии, в т.ч. ИИ. К чему приведет подобная интеграция – сложно представить. Очевидно, нам предстоит разнообразные исследования в этих направлениях.

Для молодежи, которая собирается посвятить себя творческим профессиям, например, дизайну, данный тренд особенно актуален, т.к. затрагивает процесс выстраивания межполушарного баланса. «Межполушарная асимметрия психических процессов, базирующаяся на анатомическом различии правого и левого полушарий мозга, заключается в том, что при реализации некоторых психических функций преобладает роль правого полушария, а в других – левого. Их согласованное взаимодействие – залог гармоничного осуществления высших психических процессов в целом» [5] Для графического дизайнера крайне важно формирование этого баланса, т.к. его профессиональная деятельность требует одновременно логического подхода в работе со структурой (левое полушарие) и в тоже время создания уникального выразительного образа (правое полушарие).

Признано, что дисциплина академический рисунок содействует подобному специфическому мышлению: развивает анализ и синтез, формирует объёмно-пространственные связи, вырабатывает образно-пластическое понимание моделировки формы, способствует креативности и проектно-творческому подходу [4]. Для дизайнера существенная часть деятельности – это процесс формообразования, точнее, в эпоху постмодернизма – творческая трансформация, способность перевода необходимого послания в графическую метафору. Соответственно, дисциплина академический рисунок предоставляет возможности в обретении личного опыта и становлении необходимых навыков: умения передачи объектов трехмерного физического мира на двухмерную плоскость листа,

композиционного построения, разработки цветowych и шрифтовых решений, использования знаков, символов, иллюстраций, ассоциаций [10].

Рисунок – неоспоримая основа проектной графики, база для ведущей дисциплины «Проектирование в дизайне». Универсальность рисунка доказывается общепринятой практикой при обучении дизайнеров, архитекторов и других творческих специальностей. Основа рисунка – рисование с натуры [9]. Разнообразие графических техник и технологий помогает студентам набирать опыт ручной графики, развивает художественный вкус и наблюдательность, расширяет сферы владения материалами: карандаши графитные и цветные, сепия, соус, сангина, пастель, уголь, тушь и проч. См предложенные работы студентов 1–2 курса ААИ ЮФУ и ДГТУ: рисунки 1–8.

Таким образом, овладение академическим рисунком и ручной графикой в целом, является основополагающим фундаментальным фактором для будущей профессиональной деятельности графического дизайнера. Базовые навыки рисования, понимание формы и объёма, развитие чувства цвета и композиции, знание перспективы и пропорций – необходимые аспекты для решения различных визуальных задач. На основе этих базовых системных знаний, умений, навыков, формируется креативное мышление и творческое воображение, развиваются концептуальные подходы и авторский уникальный стиль. Эти процессы способствуют дальнейшему развитию творческих способностей дизайнера, улучшают коммуникации, ускоряют принятия решений для реализации дизайнерских задач. Современные цифровые инструменты для дизайнера, по-прежнему, во многом, копируют ручную изобразительную деятельность человека. Изучение основ академического рисунка помогает в освоение интерфейсов различных графических редакторов и приложений.

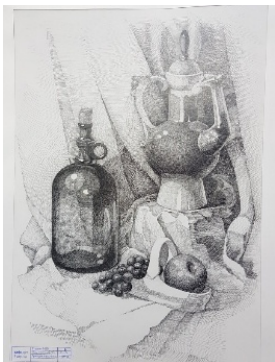


Рис. 1. Натюрморт, тушь, перо, Быкадорова А.



Рис. 2. Натюрморт, тушь, перо, Евмина Е.



Рис. 3. Натюрморт, тушь перо, Пономарева Е.



Рис. 4. Натюрморт, тушь, перо, Шаинян Т.



Рис. 5. Натюрморт, мягкие материалы, Данильченко Д.



Рис. 6. Натюрморт, мягкие материалы, Карташева Р.

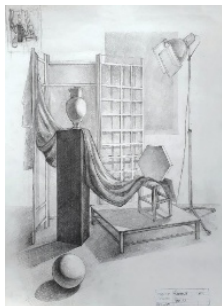


Рис. 7. Натюрморт в интерьере, карандаш, Григоренко А.



Рис. 8. Натюрморт в интерьере, карандаш, Стаценко П.

Библиографический список к главе 5

1. Иванов А.О. Задачи дисциплины «рисунок в дизайне» / А.О. Иванов // Региональные архитектурно-художественные школы. – 2020. – №1. – С. 120–123. – DOI 10.37909/978-5-89170-275-2-2020-1019. – EDN FYQHNR. <https://elibrary.ru/item.asp?id=46683142>
2. Ермакова А.О. Изобразительные дисциплины в системе подготовки дизайнеров / А.О. Ермакова // Актуальные проблемы дизайн-образования в вузе: сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции (Орел, 20 декабря 2018 года) / под ред. Е.А. Чертыковцевой. – Орел: Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева, 2018. – С. 347–352. – EDN DVUABW. <https://elibrary.ru/item.asp?id=37658655>
3. Левен О.Л. Методические основы обучения дизайнеров специальному рисунку / О.Л. Левен // Наука и школа. – 2020. – №4. – С. 170–180. – DOI 10.31862/1819-463X-2020-4-170-180. – EDN EQLJYL. <https://elibrary.ru/item.asp?id=43998117>
4. Прищепа А.А. Клаузура как аспект качества работы студента-дизайнера на стадии предпроектного анализа / А. А. Прищепа // Перспективные направления развития современного образования: материалы VIII международной научно-практической конференции (Москва, 5–26 апреля 2023 года). – В 3 ч. – М.: Перспектива, 2023. – С. 716–720. – EDN FMZSIB. <https://elibrary.ru/item.asp?id=53747547>

5. Пугач В.А. Логика и Образ. Поиск равновесия / В.А. Пугач // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2016. – №10. – С. 61–70. EDN XAAGOL
6. Уткина И.В. Роль изучения рисунка и живописи в процессе становления дизайнера / И.В. Уткина // Перспективные направления развития современного образования: материалы VIII международной научно-практической конференции (Москва, 5–26 апреля 2023 года). – В 3 ч. – М.: Перспектива, 2023. – С. 787–792. – EDN XKLVEE.<https://elibrary.ru/item.asp?id=53747560>
7. Чернышев О.В. Академический рисунок в системе дизайн-образования: «Камень преткновения» или «Панацея»? / О.В. Чернышев // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования: материалы II Международной научно-практической конференции (Минск, 19–20 апреля 2018 года) / отв. ред. О.А. Воробьёва. – Минск: Белорусский государственный университет, 2018. – С. 24–31. – EDN VPXLKY. <https://elibrary.ru/item.asp?id=36682215>
8. Шафикова Р.Ш. Художественные дисциплины – как базовый, научно обоснованный фактор формирования профессиональных компетенций / Р.Ш. Шафикова // Перспективы высшего дизайн-образования в условиях ФГОС 3++: материалы Межвузовской научно-методической конференции (Москва, 30 ноября 2020 года). – М.: Учреждение высшего образования «Московский художественно-промышленный институт», 2020. – С. 56–62. – EDN AALZBB. <https://elibrary.ru/item.asp?id=44640028>
9. Шнейдер Е.М. Особенности преподавания дисциплины Академический рисунок в специальной подготовке студентов направления дизайн / Е.М. Шнейдер, Е.И. Попов, В.В. Просецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2023. – №3. – С. 31. – DOI 10.17513/spno.32667. – EDN WOUWDA. <https://elibrary.ru/item.asp?id=54158645>
10. Шокорова Л.В. Метод искусства в обучении студентов – будущих дизайнеров / Л.В. Шокорова, Ю.И. Мазина // Педагогический журнал. – 2021. – Т. 11, №5–1. – С. 182–188. – DOI 10.34670/AR.2021.20.97.021. – EDN IKGGSO. <https://elibrary.ru/item.asp?id=48061017>

ГЛАВА 6

Жиляева Оксана Михайловна

DOI 10.31483/r-168794

ОСОБЕННОСТИ ПОДГОТОВКИ МАКЕТОВ ДЛЯ ПЕЧАТИ НА ТКАНЯХ

Аннотация: в главе рассматриваются современные технологии нанесения изображений на ткань в контексте задач графического дизайна, фирменного стиля и мерчандайзинга. Анализируются ключевые методы печати и декорирования – шелкография, машинная вышивка, сублимационная печать и DTF-печать. По каждому из методов даётся оценка их технологических особенностей, экономической целесообразности, ограничений и областей применения – от массовых тиражей до единичных арт-объектов. Особое внимание уделяется практическим аспектам предпечатной подготовки макетов: требованиям к разрешению, цветовым моделям, минимальным размерам элементов, типам файлов и типичным ошибкам начинающих дизайнеров. В заключительной части сформулированы критерии выбора технологии в зависимости от типа ткани, тиража, бюджета и дизайнерской задачи. Дизайнер с глубоким пониманием печатных технологий точнее представляет конечный результат своей работы и может предложить клиенту более качественные и инновационные решения. Знание полиграфических процессов помогает студентам ориентироваться в быстро меняющейся графической отрасли и отслеживать новые тренды и технические новинки. Это даёт преимущество – возможность опережать события, внедрять свежие идеи и методы в проекты, что является важным фактором успешной карьеры в графическом дизайне.

Ключевые слова: графический дизайн, дизайнер, технологии печати, рекламные технологии, сублимация на ткани, печать дтф, шелкографарет, креативные разработки, ультрафиолетовая печать, обучение студентов-графиков.

Abstract: the chapter examines modern technologies for applying images to fabric in the context of graphic design, corporate identity, and merchandising. The key printing and decorating methods are analysed – silkscreen printing, machine embroidery, sublimation printing, and DTF printing. For each method, an assessment is provided of its

technological features, economic feasibility, limitations, and areas of application – from mass production to individual art objects. Special attention is paid to the practical aspects of pre-press layout preparation: resolution requirements, color models, minimum element sizes, file types, and typical mistakes made by novice designers. The final part formulates the criteria for choosing a technology depending on the type of fabric, print run, budget, and design task. A designer with a deep understanding of printing technologies has a clearer idea of the final result of their work and can offer the client higher-quality and more innovative solutions. Knowledge of printing processes helps students navigate the rapidly changing graphic industry and keep track of new trends and technical innovations. This gives an advantage – the ability to stay ahead of the curve and introduce fresh ideas and methods into projects, which is an important factor for a successful career in graphic design.

Keywords: *graphic design, designer, printing technologies, advertising technologies, fabric sublimation, DTG printing, screen printing, creative development, UV printing, training of student-graphic designers.*

В мире графического дизайна, где успех идеи часто оценивают по тиражу, индивидуальные концепции молодых дизайнеров нередко уступают место серийному производству. Многие талантливые, но неопытные авторы сталкиваются с ограничениями, продиктованными экономикой массовой печати, и возможность реализовать уникальный, авторский проект становится редкой роскошью. Эта проблема особенно заметна в области печати на тканях: разнообразие материалов – от плотного трикотажа до эластичного флиса и глянцевого нейлона – ставит под сомнение привычные полиграфические методы.

Печать на ткани встречается во множестве элементов фирменного стиля и айдентики. Корпоративная идентичность (айдентика) – это комплекс внешних проявлений компании, который формирует её образ в глазах клиентов, партнёров и общественности. Это не только логотип или единый визуальный стиль, а совокупность всех элементов – от цветовой палитры и шрифтов до тона общения, оформления публикаций в соцсетях, внешнего оформления бренда и мерча.

В условиях высокой конкуренции сильная айдентика помогает бизнесу выделиться, привлечь внимание аудитории и сформировать запоминаемый бренд. Печать на тканях – важная и часто используемая часть этой системы: она применяется при создании

брендовой одежды, аксессуаров и материалов для офлайн-мероприятий, и встраивается в айдентiku как дополнительный канал коммуникации и укрепления имиджа компании.

Приведем ключевые примеры использования с краткими пояснениями:

- фирменная одежда персонала (униформа);

- рубашки, футболки, куртки, жилеты и бейсболки с логотипом и слоганом – повышают узнаваемость и создают единый образ сотрудников;

- мерчендайз (корпоративный мерч);

- сумки-шопперы, рюкзаки, экомешки, шарфы, кепки, полотенца – удобный носитель бренда и подарок клиентам;

- сувенирная продукция для мероприятий: ленты для бейджей, ремушки, обвесы, брелки;

- хэнд-аут (англ. handout) – раздаточный материал, который распространяют на мероприятиях (конференциях, семинарах, выставках, промо-акциях и т. п.): примеры хэнд-аутов в тканевом исполнении могут быть футболки, сумки-шопперы, шарфы, кепки;

- оформление точек продаж и выставочных стендов: баннеры из ткани, фоны для прессволов и стендов, декорирование фонов, брендволлы – выглядят презентабельно, имеют небольшой вес и транспортируются оперативно и легко;

- оформление интерьера офиса, магазина, центра, зоны ресепшен: триптихи, шторы, подушки, пледы, покрывала, обивка мебели с фирменным паттерном или цветом – усиливают восприятие бренда в пространстве;

- тара и упаковка: мешочки из ткани и органзы, футляры, чехлы для товаров премиум-сегмента – добавляют ценности и тактильного контакта;

- акцентные элементы на промопродукции: панталончики для бутылок, чехлы для гаджетов, повязки, бейджи на ткани – небольшие детали с большим эффектом;

- рекламные и сезонные инсталляции: текстильные конструкции и инсталляции для праздников и сезонных кампаний – гибкость дизайна и яркость исполнения;

- спортивная и event-продукция: флаги, полотнища, номера, повязки и другие элементы для мероприятий и соревнований;

- коллаборации с модными брендами: лимитированные коллекции одежды и аксессуаров, где айдентика интегрируется в дизайн ткани и кроя.

Таким образом, печать на ткани является важным этапом в создании графических дизайн-макетов для модной индустрии, текстильного производства и декоративных изделий.

Значимость данного исследования состоит в поиске равновесия между масштабируемостью и эксклюзивностью – в выявлении технологических решений, которые позволят дизайнерам сохранять творческую свободу, не жертвуя требованиями производства и экономической целесообразностью.

Цель работы – провести анализ современных методов нанесения изображений на ткани, выявив их потенциал как для крупных серий, так и для создания единичных арт-объектов. Задачи включают в себя изучение технологических нюансов, стоимостных характеристик и требований к подготовке цифровых макетов для каждого из методов.

Существует несколько основных технологий, каждая из которых обладает своими преимуществами и особенностями.

Шелкография (трафаретная печать) – это одна из старейших и наиболее распространённых технологий. Несмотря на активное развитие цифровой печати, шелкография по-прежнему считается эталоном для больших тиражей. Метод заключается в трафаретном нанесении краски и экономически оправдан при массовом производстве: с ростом тиража стоимость одного оттиска значительно снижается.

Плюсы – высокая стойкость и насыщенность цвета, особенно на плотных тканях. *Минусы* – необходимость отдельного трафарета под каждый цвет и трудности с передачей градиентов, поэтому технология плохо подходит для единичных или мелкосерийных изделий.

Отдельно стоит отметить тактильный эффект: краска образует осязаемый слой на поверхности ткани, придавая принту физическую текстуру, что может быть мощным выразительным средством. используется трафарет, через который наносится краска на ткань.

Подходит для тиражных работ и позволяет получать яркие и стойкие изображения. Однако требует изготовления отдельного трафарета для каждого цвета.

Трафаретная печать с использованием специальных красок позволяет наносить изображения на различные виды тканей, включая натуральные и синтетические. Используются водорастворимые или силиконовые краски, что делает технологию экологичной. Также можно использовать светоотражающие, голографические или

светонакапливающие краски, создавая таким образом различные дизайнерские решения.

Практические советы для создания макета с целью печати на ткани методом шелкографарета:

Макет создаётся в графических программах с расширением.cdr, ai, eps, (иногда допустим и pdf).

Размер макета в масштабе 1:1, либо с указанием точного размера нанесения в мм.

Для векторных изображений: все текстовые элементы нужно преобразовать в контуры (кривые); все контурные обводки (абрисы) должны быть преобразованы в объекты; толщина линий для шелкографии не меньше 0,4 мм; толщина внутренних зазоров между печатными элементами для шелкографии не менее 0,5 мм; цвета нанесения для векторных макетов (элементов) укажите по системе пантона Solid Coated или приложите образец цвета.

Для растровых изображений; разрешение не менее 300 dpi.

Часто начинающие дизайнеры просто берут маленькое GIF-изображение с 72 dpi из интернета, меняют формат и сохраняют его как 300 dpi в надежде «улучшить» качество. На деле это не помогает. Чтобы понять, годится ли макет, увеличьте изображение до реального размера в сантиметрах – тогда станут видны рваные края, размытие и пикселизация; при печати эти дефекты только усилятся.

Макет не должен содержать скрытых элементов, которые не должны печататься. Проверьте свой макет во всех слоях и удалите лишнее.

Полноцветные (полутоновые, разноцветные) макеты должны подаваться в системе CMYK, а не RGB.

Обратите внимание, что при переводе из системы RGB в CMYK цветопередача может очень существенно исказиться.

Чёрно-белые растровые (полутоновые) изображения в системе Grayscale. Все растровые макеты желательно предоставлять на прозрачном фоне с дополнительным слоем в цвет изделия под нанесение. В смешанных макетах с использованием векторных и растровых элементов векторные части должны находиться на отдельном слое.

Необходимо указать место печати.

Самые распространённые *ошибки* в подготовке к печати по ткани.

При подготовке полноцветного макета для шелкографии важно учитывать технологические особенности метода. При печати полутонов возможна корректировка плотности оттенков на 5–10%. Например, область, заданная как 95% чёрного в макете, на самом деле может выйти как 100% при печати.

Это объясняет, почему плавные переходы и градиенты на изделии не всегда выглядят так же, как на экране – иногда добиться требуемой мягкости перехода технически проблематично. В таких случаях лучше согласовать решение с технологами на производстве.

Если планируется печать на одежде разных цветов, подготовьте фон-подложку в виде квадрата в тех оттенках, которые будут у изделий. Это позволит оценить читаемость и контраст вашего дизайна на всех вариантах ткани.

Чёрно-белые изображения, выполненные на белом фоне, при печати на тёмной футболке превратятся в негатив. Чтобы увидеть итоговый эффект, добавьте отдельный слой – чёрную подложку под рисунок – и внесите нужные коррекции в макет.

При нанесении на одежду разных размеров соотнесите размеры изображения с минимальным, средним и максимальным размерами изделий. Например: детские (32), женские (44) и мужские (56). Подберите оптимальный размер принта, который будет выглядеть гармонично на всех форматах.

Тщательно формулируйте техническое задание по цветам. Не смешивайте цветовые модели в одном файле: полноцветные изображения переводите в CMYK (при конвертации из RGB возможны значительные сдвиги цвета).

Указывайте номера цветов по принятой шкале (Pantone/и т. п.). Если вы не уверены в подборе, приезжайте к нам – мы можем согласовать цвета с дизайнером/менеджером.

Не полагайтесь полностью на изображение на вашем мониторе – отображение цветов может отличаться на других устройствах.

Машинная вышивка – это принципиально другой приём: она переводит графику в фактурную вышитую композицию. Работа начинается в векторном редакторе (например, CorelDRAW), где прорисовываются контуры будущего рисунка; затем специальная программа конвертирует эти векторные объекты в цифровую «вышивальную» схему – последовательность команд для машины, которая выполняет стежки по заданному алгоритму.

К недостаткам относится зависимость себестоимости от тиража: при небольших партиях (особенно до ~20 штук) объёмные и сложные вышивки гораздо дороже в расчёте на единицу. Также машинная вышивка не обеспечивает фотореалистичной передачи изображения. Главные *плюсы* – прочность и долговечность декора; *минусы* – сравнительно высокая стоимость и длительность изготовления, поэтому метод экономически оправдан прежде всего для средних тиражей или эксклюзивных лимитированных серий.

Далее технологи подбирают нитевые материалы для вышивки, ориентируясь не только на цветовоспроизведение логотипа, но и на совместимость с типом ткани, конструкцией изделия и моделью одежды. Выбор нитей учитывает их оптические и физико-механические свойства: цветовую стабильность, светостойкость, степень гигроскопичности, прочность на разрыв и истирание, усадку при стирке и совместимость с применяемыми стабилизаторами.

Подготовленное изделие фиксируют на специализированной рамке (пяльцах) и стабилизируют с помощью флизелиновых или других адгезионных подложек для предотвращения деформации участка при стежке. После этого цифровой вышивальный файл, содержащий координатную последовательность стежков и параметры нитевой подачи, передаётся на вышивальную машину, которая в автоматическом режиме реализует программу по заданным алгоритмам.

На завершающем этапе осуществляется постобработка: удаление излишних кончиков нитей, демонтаж стабилизатора и контрольная инспекция качества – проверка точности контура, плотности стежка, отсутствия пропусков и дефектов. Хотя производство высокоавтоматизировано, критические операции контроля качества выполняют специалисты: технологи и мастера, осуществляющие визуальный и тактильный осмотр на каждом ключевом этапе для обеспечения соответствия изделия техническим требованиям и нормативам

Практические советы для подготовки макета к вышивке. Требования к векторному макету для машинной вышивки

Формат файла и программное обеспечение Макет должен быть представлен векторным форматом, обеспечивающим сохранение геометрических контуров без растровых искажений при масштабировании. Рекомендуемые программные средства: Adobe Illustrator, CorelDRAW. Приемлемые форматы: .ai, .cdr, .eps; в отдельных

случаях допустим формат.pdf при наличии в нем векторной информации.

Масштаб и реальный размер Макет выполняется в масштабе 1:1 – все элементы должны соответствовать фактическим размерам будущей вышивки. Альтернативно необходимо явно указать требуемые линейные размеры в сопровождающем файле.

Цветовая спецификация – для воспроизведения фирменной палитры следует указывать номера по системе Pantone. Следует учитывать, что набор доступных нитей ограничен по цветовой гамме; абсолютное соответствие пантону не всегда достижимо, однако возможно подборка максимально близкого оттенка.

Типографика и минимальные размеры: минимальная рекомендуемая высота глифов – 5 мм; минимально допустимая высота при отдельных технологических условиях может составлять 4 мм, при этом качество и читабельность уменьшаются по мере уменьшения размера. Для мелких надписей предпочтительны рубленые шрифты (sans-serif), обладающие простыми, четкими контурами (например, Arial), что повышает технологическую реализуемость и разборчивость.

Материал основания и влияние ворса. На материалах с выраженным ворсом (флис, махровые полотенца, мех) рекомендуется увеличение размеров элементов макета для обеспечения видимости и сохранения формообразующих деталей.

Пространственные допуски и толщины линий. Во избежание слияния элементов минимальное межбуквенное расстояние должно быть не менее 1 мм. Минимальная толщина линии – 1 мм; минимальная толщина обводки – 1,5 мм. Эти параметры задают технологические допуски для машинной вышивки и предотвращают потерю детализации.

Ограничения по максимально возможному размеру. Максимальные габариты вышивки зависят от конструктивных параметров вышивальной машины, в первую очередь от размера пялец. Бытовые модели обеспечивают, как правило, рабочее поле до 100 × 100 мм; промышленное оборудование позволяет существенно большие форматы. При больших макетах рекомендуется согласовать с исполнителем возможность выполнения либо разбивку рисунка на сегменты для поэтапной обработки.

Особенности выполнения на готовых изделиях. Выполнение вышивки на уже сшитых изделиях (одежда, сумки, кепки) ограничено возможностью закрепления изделия в пяльцах и особенностями

конструкции (узкие рукава, швы, подкладки). Рекомендуется предварительная консультация с производством для определения допустимых размеров и положения вышивки.

Технология нашивок (шевროнов). При невозможности выполнения прямой вышивки применяют технологию изготовления нашивок: изображение вышивают на отдельном материале, фиксируют термопленкой на изнанке, вырезают по контуру (включая нестандартные формы с лазерной резкой) и фиксируют на изделии термопрессом. Эта методика эффективна для козырьков и других конструктивно сложных участков.

Особые технологические трудности и *ошибки* возникают при наличии подкладки или утеплителя (вышивка прошивает изделие насквозь);

необходимости выполнения вышивки на карманах (требует отпаривания и повторного пришивания);

размещении вышивки через центральные швы на бейсболках. Во всех перечисленных случаях целесообразна предварительная техконсультация с производством; многие задачи решаемы, но требуют индивидуальной оценки и возможных технологических адаптаций.

Для исключения технологических рисков рекомендуется согласовать макет с исполнителем до запуска производства: проверка размеров, допустимости размещения на конкретной модели изделия, подбор нитей по цвету и при необходимости разработка шевронов или сегментация макета для поэтапной вышивки. Лучше перестраховаться, чем закупить продукцию для нанесения, а потом узнать, что на этой вещи выполнить задуманный дизайн или технологию не получится.

Сублимационная печать или термотрансфер (heat transfer). Особенность этой технологии – использование красителей, которые при нагревании превращаются в газ и проникают в волокна ткани, обычно полиэстера. Обеспечивает яркие, стойкие изображения с хорошей износостойкостью. Для сложных, полноцветных изображений, особенно на полиэстеровых материалах, сублимационная печать подойдет лучше всего. В основе этого метода лежит явление сублимации, когда краситель под воздействием высокой температуры переходит из твердого состояния в газообразное, буквально впаиваясь в волокна ткани. Термотрансферная печать использует специальные термопечатающие материалы, которые при нагревании переносятся на ткань. Обеспечивает яркие цвета и

хорошую детализацию, подходит для небольших партий и персонализации. Термоперенос является более доступной, но менее долговечной альтернативой, где готовое изображение на специальной бумаге или пленке переносится на материал под воздействием температуры и давления термопресса. Его достоинство в дешевизне и доступности для домашнего использования, что позволяет дизайнеру самостоятельно и быстро создать прототип или уникальную вещь. Однако такая картинка уязвима к частым стиркам и механическим воздействиям, что ограничивает ее применение в коммерческих проектах, рассчитанных на долгий срок службы.

Плюсы технологии – яркие цвета, гладкость поверхности, идеальна для синтетических тканей (полиэстер).

Минусы – работает преимущественно с белыми или светлыми тканями; резкость мелких деталей иногда уступает другим методам; цветность зависит от подложки основного цвета ткани.

Практические рекомендации для подготовки макетов.

Масштаб макета: 1:1 (натуральный размер).

Шрифты: все шрифтовые контуры должны быть преобразованы в векторные кривые (outlines/paths) во избежание зависимостей от шрифтовых файлов.

Минимальные толщины: минимальная ширина линий и иных векторных элементов – 0,15 мм.

Минимальный размер текста: для гротескных (без засечек) гарнитур прямой набранный текст не должен быть меньше 7 pt. Растровый (bitmap) текст в беззасечном начертании не допускается при размере менее 8 pt.

Цвета: все цвета должны быть заданы в модели CMYK. Если исходный файл предоставлен в RGB, он автоматически конвертируется в CMYK и претензии по соответствию цвета после автоматической конвертации не принимаются.

Эффекты и растровизация: все растровые эффекты (тени, прозрачности, линзы, текстурные заливки и т. п.) должны быть растрованы в формате CMYK-бита с разрешением 300 dpi.

Прозрачность растров: в макете не допускается наличие растровых объектов с прозрачным фоном (альфа-каналом).

Внедрение растровых изображений: все растровые изображения должны быть внедрены (embedded) в документ. Внедрённые изображения должны иметь только один слой; отсутствие лишних слоёв, путей и каналов – обязательное требование.

Технические параметры растров: разрешение – 300 dpi; цветовая модель – CMYK либо Grayscale.

Эти требования предназначены для обеспечения корректной цветопробопечати и стабильности результата при предпечатной обработке.

Сублимационная печать хорошо работает только на синтетических материалах, главным образом – на полиэстере. Натуральная хлопковая или льняная ткань не позволяет получить долговечный и яркий принт этим методом. Материал должен быть светлым – лучшие результаты сублимационная печать даёт на белых или светлых тканях, поскольку на тёмных цветах изображение практически не видно или выглядит тускло. Метод также не подходит для тканей с рельефной поверхностью или объемным ворсом, а также для материалов с водоотталкивающей пропиткой, поскольку краска не сможет проникнуть глубоко. Преимущество технологии – получение фотографического качества без осязательного рельефа, а изображение становится частью самой ткани, не нарушая ее воздухопроницаемости, изделия хорошо переносят неоднократные стирки и служат своему владельцу длительный срок. Стоимость единичного экземпляра относительно невысока, но для достижения ярких цветов требуется специализированный материал, либо светлая синтетическая основа.

Цифровая печать (прямая печать на ткани) DTG – это современная технология, основанная на использовании специальных принтеров, которые наносят изображение прямо на ткань, а затем краска фиксируется в прессе или сушке. Позволяет создавать сложные и многоцветные макеты с высокой детализацией. Идеальна для небольших тиражей и индивидуальных заказов.

Плюсы DTG-печати. Обеспечивает максимально мягкое ощущение принта за счет глубокой интеграции красителей в волокна ткани, что минимизирует видимое ощущение на поверхности.

Высокая детализация изображений, особенно на светлых хлопковых материалах, за счет прямого переноса красителей на ткань и широкого динамического диапазона цветов.

Эффективна для воспроизведения фотоданных, плавных градиентов и сложных иллюстраций благодаря разрешению печати и raster-обработке.

Минусы DTG-печати. Ограничивается в основном тканями натурального происхождения или их смесами с высоким содержанием хлопка; снижение качества возможно на материалах с высоким содержанием синтетики.

Для темных тканей требуется применение праймера (предварительной обработки) для обеспечения адгезии и контраста принта.

Более высокая стоимость оборудования и усложнённое техническое обслуживание по сравнению с традиционными методами массовой печати.

DTG-оборудование позволяет решать широкий спектр задач в области декора текстильной продукции, включая изделия из текстиля, кожи и кожзама, а также товары сегментов B2C и B2B. Практически весь ассортимент, включая футболки, толстовки, кепки, носки, нижнее белье, шапки, панамы и кроссовки, может быть подвергнут декорированию оперативно, с минимальными себестоимостями и без значительных трудозатрат.

Практические рекомендации: единственным ограничением в рамках DTG-технологии является сравнительная неэффективность печати на белых текстильных изделиях без применения подложки (primer). Дополнительно DTG может обеспечить экологичный принт с минимальным тактильным ощущением, что может быть предпочтительным в контекстах, где важна визуальная непрерывность поверхности.

Размер файла указывает на реальный размер печатного изображения и влияет на итоговый вид дизайна на изделии. В отличие от разрешения, которое отвечает за резкость, размер файла влияет на физический размер отпечатка. При подготовке файла подгоняйте его под желаемый размер печати.

Например, если ваш дизайн планируется для всей передней части футболки, размер файла должен точно соответствовать этой площади. Помните, что изменение размера без пересчета разрешения может повлиять на DPI и привести к потере качества изображения.

Разрешение – ключевой параметр DTG-печати, напрямую влияющий на резкость изображения. Разрешение измеряют в пикселях на дюйм (PPI), которые характеризуют плотность пикселей в изображении. В контексте печати применяют термин DPI (точек на дюйм), поскольку он отражает количество краски, наносимой принтером на ткань. Для DTG рекомендуется использовать не менее 300 DPI. Такой уровень обеспечивает сохранение детализации и четкости изображения при переносе на ткань.

Выбранный формат файла существенно влияет на финальный вид отпечатка. Как отмечалось ранее, если дизайн представлен в векторном формате (например, SVG, EPS, AI), лучше отправлять файл в той же форме без экспорта. Но если вы работаете с растровым ПО, например Photoshop, придерживайтесь следующих рекомендаций.

DTG-печать обычно предпочитает файлы PNG, особенно если дизайн имеет прозрачный фон. PNG сохраняет прозрачность, что позволяет дизайну естественно сочетаться с тканью без нежелательного белого фона.

Файлы JPG в этом контексте менее предпочтительны, поскольку они не поддерживают прозрачность и лучше подходят для дизайнов с полностью прямоугольной формой или однотонным фоном. Чтобы исключить появление белого фона, используйте PNG.

Цветовая точность – важный аспект DTG-печати. Мониторы отображают цвет в цветовом пространстве RGB, которое обеспечивает широкий диапазон ярких цветов. Принтеры же работают в CMYK. Для обеспечения максимально надёжной цветопередачи на ткани целесообразно конвертировать файл из RGB в CMYK перед отправкой на печать. При этом преобразование может вызвать незначительные смещения цветов из-за различий между цветовыми пространствами, но CMYK необходим для стабильной воспроизводимости.

Цветовой режим можно настраивать в используемом ПО и при необходимости корректировать после завершения работы над изображением.

Грамотно настроенные изображения обеспечат четкую детализацию, корректную цветопередачу и аккуратные края без лишнего фона. Внимательное отношение к этим деталям позволит воплотить ваш дизайн именно так, как вы задумали, и получить по-настоящему впечатляющие результаты на готовых изделиях. При соблюдении корректной предпечатной подготовки макетов и применении растрирования изображений можно достигнуть эффекта, близкого к DTG, также через методы DTF.

Настоящим технологическим прорывом, ломающим барьеры между тиражностью и уникальностью, стала *ДТФ-печать (Direct-to-Film)*. Это цифровой метод, при котором изображение сначала печатается (пигментные чернила на водной основе) на специальной плотной пленке, а затем обрабатывается порошковым термоклеем и «запекается» в специальной печи.

Далее осуществляется перенос готового изображения с заготовки на любое (ровное и поглаженное) текстильное изделие с использованием плоского термопресса. с помощью термопресса переносится на ткань.

Минусами данной печати является ограничение по тактильным ощущениям – принт на одежде имеет дополнительный объем и выглядит дополнительным слоем, особенно если рисунок большой. От подбора плёнки, краски и особенно адгезивного порошка

зависит конечный результат. Если использовать дешёвые или несоответствующие материалы, возможны проблемы со стойкостью цвета, отслоением принта или тусклостью оттенков. Его колоссальное *преимущество* – универсальность: он прекрасно работает с хлопком, смешанными тканями и даже с уже сшитыми изделиями сложной формы, такими как шапки. Технология позволяет делать экономически целесообразно даже единичные заказы. Это делает ее мощным инструментом в руках дизайнера, желающего экспериментировать без оглядки на тираж.

Практические рекомендации: максимально допустимое разрешение макета следует устанавливать на уровне 300 точек на дюйм (dpi). Это обеспечивает сохранение резкости изображения при масштабировании и печати.

Использование картинок низкого разрешения приводит к пикселизации и снижению резкости принтов. DTF-принтеры работают в цветовой системе CMYK; макет рекомендуется создавать сразу в этой модели. Если исходный файл создан в RGB, его следует преобразовать в CMYK до экспорта, чтобы минимизировать несоответствия цветов при печати.

Рекомендуемые форматы файлов: TIFF или PNG с прозрачным фоном. TIFF обеспечивает наивысшее качество без потерь. PNG подходит для сохранения прозрачных областей. Формат JPEG не рекомендуется из-за потерь в детализации из-за сжатия. Оптимальная глубина цвета – 8 бит на канал, что обеспечивает баланс между качеством изображения и размером файла.

DTF-печать позволяет воспроизводить мелкие детали, однако слишком тонкие элементы могут не отображаться корректно. Рекомендованная минимальная толщина – 0,3 мм. При наличии миниатюрных деталей целесообразно увеличить их толщину для улучшения введённой видимости.

Технология DTF лучше воспроизводит сплошные цвета; плавные градации и градиенты могут выглядеть иначе, чем на мониторе. Рекомендуется протестировать градиенты на небольшом образце перед серийным выпуском. Предусмотрена техническая возможность нанесения на ткани любого цвета, включая темные и насыщенные ткани. Белая краска не наносится автоматически; её добавление требует ручного контроля. Для печати на темной основе необходима белая подложка, иначе некоторые элементы могут потеряться.

Перед отправкой в производство убедиться, что все области с прозрачностью корректно обозначены в файле.

При макетах, требующих точного реза, рекомендуется добавить обводку с запасом примерно 2–3 мм. Это снижает риск неточностей при раскрое, особенно при сложной форме рисунка.

Острые углы и резкие элементы могут усложнить процесс переноса; при необходимости их целесообразно слегка смягчить, чтобы предотвратить деформацию во время термопечати.

Рекомендуется выполнить пробный оттиск, особенно при сложных элементах макета. Это позволяет выявить и устранить недочёты до запуска основной партии.

Выбор технологии зависит от требований к макету, тиража, типа ткани и бюджета. Современные цифровые методы позволяют создавать сложные и многоцветные дизайны с высокой точностью, что делает их популярными для подготовки графических макетов и индивидуальных заказов.

В заключение следует констатировать, что при выборе технологий печати и декорирования одежды, доступных начинающему дизайнеру для единичных изделий и малых тиражей набор технологических решений и современных возможностей расширяется: DTF-печать характеризуется оптимальным компромиссом между экономичностью, качеством воспроизведения и универсальностью применения.

Машинная вышивка является технологически наименее тривиальной и, как правило, наиболее затратной по сравнению с рассмотренными методами; её реализация требует специализированного оборудования и квалификации в области программирования вышивальных машин. Вышивка выступает в роли технологического решения для премиальных продуктовых позиций.

Шелкография же представляет собой наиболее предпочтительный метод для крупносерийного производства с точки зрения соотношения затрат и качества.

Наименее ресурсоёмким и наиболее доступным для самостоятельной реализации дизайнером методом остается термоперенос, при этом его эксплуатационная долговечность обычно ниже, чем у альтернативных технологий.

Независимо от избранной технологии критерием оценки готового изделия должна оставаться интеграция эстетических и прикладных аспектов – визуальной привлекательности, тактильных характеристик и функциональности. Как говорил Дитер Рамс: «Хороший дизайн – как можно меньше дизайна» (ориг. «Good design is as little design as possible»). Эта формула подчёркивает принцип функциональной экономии и целесообразности формы в отношении к задаче. Проектировщик несет ответственность за обеспечение

качества как визуальной, так и эксплуатационной составляющей продукта. Данная парадигма должна служить ориентиром при выборе технологического решения и при формировании проектных ограничений с целью получения эффективных, эргономичных и значимых для пользователя визуальных коммуникаций.

Независимо от поставленной задачи, фундаментом качественного результата является безупречно подготовленный цифровой макет. Правила для грамотной подготовки макета для печати на ткани содержат ряд общих рекомендаций.

Необходимо первично уточнять у заказчика параметры носителей и объёмы тиража. Данные параметры являются определяющими при выборе технологического процесса и материально-технических решений.

Рекомендуется разрабатывать несколько технологически адаптированных версий макета. Каждая версия должна учитывать специфику соответствующей технологии (например, оптимизированная для шелкографии с ограниченным числом цветов и отдельная — для DTF/DTG с расширенной цветовой палитрой).

Исходные файлы должны быть организованы с использованием слоёв и контурных выделений: отдельные слои для заливки (краски), для обводки и для вспомогательных элементов. При этом исходная векторная графика должна храниться без растривования для обеспечения точного масштабирования и последующей технологической подготовки.

Обязательной является экспериментальная валидация тестовых оттисков на образцах реальных материалов. Эксперименты должны оценивать адгезию и визуальные характеристики краски, поведение цветов на конкретной текстуре, а также возможные изменения геометрии рисунка в процессе эксплуатации (растяжение, деформация при носке и стирке).

Необходимо опираться на технические паспорта и спецификации оборудования и материалов: допустимые оттенки и цветовые профили, предельные значения плотности красочного слоя, минимальные и максимальные геометрические размеры элементов, рекомендуемые допуски для межэлементных зазоров и толщины линий.

Следует своевременно согласовывать с исполнителем ограничения по цветовой палитре и предоставлять альтернативные цветовые решения и допуски для приближения к фирменным оттенкам в условиях ограниченной палитры нитей или пигментов.

Не забудьте проверить орфографию, правильность написания сайта, телефона, фамилий и прочую важную информацию, если она присутствует в макете.

Системное понимание различий между технологиями нанесения изображений на текстиль позволяет дизайнеру:

сохранять когерентность визуальной идентичности при адаптации макетов к производственным ограничениям;

снижать технологические и цветовые риски посредством ранней верификации и подготовки альтернатив;

предлагать экономически обоснованные и практикоориентированные решения для различных продуктовых линеек мерча;

ускорять цикл проектирования и утверждения за счет использования унифицированных спецификаций и тестовых протоколов.

Применение этих рекомендаций способствует не только созданию уникальных единичных экземпляров изделий из текстиля, но и повышению качества и предсказуемости итогового продукта в условиях промышленного изготовления текстильной продукции.

Библиографический список к главе 6

1. Савченко Л.И. Печатные ткани: современные методы переноса изображений / Л.И. Савченко. – СПб.: Политехник, 2020. – 312 с.

2. Ivanov A.A. Textile printing technologies / A.A. Ivanov, B.S. Smirnov. – 2-е изд. – М.: Текстиль-Инф, 2019. – 340 с.

3. Петров Е.В. Современные методы цифровой печати на текстиле: сравнение технологий / Е.В. Петров, М.Д. Волков // Журнал текстильной индустрии. – 2023. – Т. 12, №4. – С. 45–58.

4. Федоров К.А. Эко-безопасные красители для прямой печати по ткани / К.А. Федоров, Н.П. Ларина // Вестник легкой промышленности. – 2022. – №3. – С. 112–120.

5. Зайцев П.Р. Микроструктура поверхности ткани и адгезия печати / П.Р. Зайцев, Я.Н. Хохлов // Материалы на ткани и текстиль. – 2021. – Т. 7, № 89. – С. 75–83.

6. Чернов Г.Н. Группа дисплеев и переноса изображения на текстиль в условиях цифровой печати / Г.Н. Чернов // Материалы V Международной конференции по печати на ткани. – М., 2023. – С. 12–18.

7. Smith J. Textile Printing Technologies: A Review / J. Smith, A. Brown // Journal of Textile Science. – 2021. – URL: <https://www.examplejournal.org/texprint> (дата обращения: 15.11.2024).

8. Vitsø. Good Design – Principles. – URL: <https://www.vitsoe.com/us/about/good-design/principles> (дата обращения: 05.03.2026).

ГЛАВА 7

Захарова Наталья Юрьевна

DOI 10.31483/r-168795

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ВИЗУАЛЬНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ ДИЗАЙНЕРОВ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

Аннотация: в главе рассматриваются процессы визуальных исследований в эстетическом контексте подготовки дизайнеров, формирование профессиональных компетенций на основе изучения дисциплин художественного цикла, проектирование визуалитов, художественных языков и проектных решений. Визуальный анализ выступает связующим звеном между теорией и практической деятельностью, обеспечивая единство восприятия культурного пространства.

Ключевые слова: визуальные исследования, смыслы, нравственные ориентиры, цифровизация образования, визуальный анализ, художественный объект, произведение искусства, профессиональные компетенции, эстетической оценки, поликультурный масштаб.

Abstract: this chapter examines visual research processes in the aesthetic context of design training, the development of professional competencies based on the study of artistic disciplines, and the development of visuals, artistic languages, and design solutions. Visual analysis serves as a link between theory and practice, ensuring a unified perception of cultural space.

Keywords: Visual research, meanings, moral guidelines, digitalization of education, visual analysis, artistic object, work of art, professional competencies, aesthetic evaluation, multicultural scale.

В современных требованиях к уровню профессионализма бакалавров по профилю «Графический дизайн», отчетливо обозначается ориентация на развитие общекультурной и эстетической составляющей личности будущего бакалавра. Подготовка бакалавров предполагает не только овладение прикладными навыками проектной деятельности, но и формирование способности к

осмысленному восприятию окружающего пространства, анализу художественных объектов и интерпретации произведений искусства в широком поликультурном масштабе.

В рамках изучения дисциплин теоретического и практического назначения, таких как «История визуальных искусств», «История развития дизайна, науки и техники», «Искусство иллюстрации», «Проектирование объектов графического дизайна» и «Проектирование в дизайне», востребуются умения, связанных с проведением визуального анализа и «насмотренности». Бакалавры обучаются анализировать объекты дизайна и искусства, выявляя их художественно-эстетические характеристики. Происходит тренинг овладения индукцией и дедукцией, анализом и синтезом, методами ТРИЗ.

Эстетический контекст подготовки дизайнеров формируется на основе изучения дисциплин художественного цикла, практический блок опирается на многообразие визуалитов, художественных языков и проектных решений. Визуальный анализ выступает связующим звеном между теорией и практической деятельностью, обеспечивая единство восприятия культурного пространства.

Проблема восприятия визуалов и механизмов рассматривается в исследованиях современных ученых, подтверждающих психологию и физиологию зрительного восприятия, особенности эстетической оценки объектов искусства и дизайна. Эти исследования создают базис для формирования пространственно-оценочной конструкции профессионализма будущего дизайнера.

Методологической основой визуальных исследований (в дальнейшем, ВИ) в системе дизайн-образования выступают методы выявления создания и восприятия объекта анализа, его эстетических качеств и критериев оценки. Существенное значение имеет изучение алгоритма анализа арт-объектов в контексте художественно-творческой деятельности, профессионального дизайнерского образования, индустрии искусства.

В процессе обучения проблема формирования оценочного взгляда рассматривается в неразрывной связи с культурным и искусствоведческим контекстом. Современное образование расширяет границы, предоставляет пространство для погружения в будущую профессиональную деятельность, позволяет экспериментировать в поисках художественного выражения в контексте участия в творческих мероприятиях. Значимость приобретает развитие у

обучающихся способности к восприятию визуалов и определению их культурной идентификации.

ВИ тесно связаны с индивидуальными психологическими особенностями восприятия, эмпатией, рефлексией и умением идентифицировать качество дизайн-продуктов. Развитие способности к восприятию происходит в процессе анализа объектов дизайна с учетом культурного насыщения интеллекта. Качество индивидуального опыта включено в процесс ВИ.

Анализ визуальной репрезентации предполагает обращение к культурно-художественной ценности, что дает возможность идентифицировать особенности функционирования визуальной культуры на данном этапе. ВИ оценивают визуальное пространство, его символы, смыслы и ценности.

В культурном пространстве визуальные искусства выступают в качестве средств коммуникации, конгломерируя художественную культуру и массмедиа. Визуальные искусства отражают понимание действительности, в которых продукты фиксируются как носители нравственных ориентаций, ценностей социума и художественных достояний.

Визуальная репрезентация в широком смысле включает анализ культурных накоплений, идеологию формирования художественных ценностей. Исследование визуальных феноменов в области кинематографа, телевидения, искусства, культуры и медиапространства позволяет выявить специфику функционирования визуальных продуктов в условиях современной социокультурной реальности. С позиций различных теорий визуальные практики могут быть рассмотрены как отражение и фиксация общественных процессов.

ВИ дают возможность охарактеризовать визуальные образы, которые становятся основным инструментом воздействия на сознание масс. В данном случае мы можем отметить, что визуальный продукт помимо эстетической функции, приобретает свойства социокультурного феномена, в котором заключено своеобразие отраженного момента. Феномен визуальной культуры получил теоретическое осмысление в трудах философов, культурологов и искусствоведов, рассматривающих визуальность как сложную систему знаков и символов. В ВИ внимание уделяется процессу воспроизведения художественного образа и его структуре, благодаря чему устанавливается тонкое взаимодействие между произведением, между психической энергией, вложенным автором, и внимающим реципиентом. Созданный продукт рассматривается как

конгломерат культурных индивидуумов и событий, исторических контекстов и индивидуальной значимости переживания событий.

Значимость в философии визуального искусства приобретает статусность художественного объекта в условиях его материализации. Тиражирование визуальных образов упрощает художественную ценность и авторскую презентацию объекта, нивелирует разницу между образцом и его копией, несет изменение представлений об уникальности произведения искусства, его неизменной ценности. В итоге происходит подмена понятий об избранности и гениальности автора, его индивидуальности, принижаются особенности воспроизведения гением своих творений, таинства акта творчества.

Существование ауры арт-объекта, формирующуюся его уникальными качествами и подлинностью, закреплёнными в пространстве и времени, воздействием на реципиента, в условиях трансляций в медиапространстве с доступностью цифровых технологий, несколько трансформируется и снижается острота ее восприятия. Расширение доступа к произведениям искусства, несомненно, облагораживает аудиторию, но изменяет характер их восприятия, которое теряет свою целостность и единичность, становится фрагментированным и теряющим избранность. Однако уникальность ауры продолжает оказывать влияние на специфику пространства, окружающее арт-объект.

Специфика алгоритма ВИ открывают область визуально-бессознательного, позволяя выявлять скрытые уровни воздействия художественного образа на психику человека. ВИ выходит за рамки поверхностного созерцания и направлено на профессиональное понимание процессов формирования художественно-эстетического образа и осмысление обратной связи в виде эмоционального и когнитивного отклика. В результате визуальность рассматривается как базис формирования опыта, памяти и идентичности.

Импульс популярности ВИ был спровоцирован переориентацией методов теории логоцентризма на анализ нелитературных культурных образцов. Созерцание и восприятие объектов искусства, выявление композиционных схем и смыслов, воздействие ауры объекта, активизирует творческое воображение, эмпатию и рефлексию реципиента.

В поле наглядности при исследовании сформировалась система анализа, индивидуальную визуальную репрезентацию художественного образа, выявление языка повествования. При

рассмотрении экземпляров визуального искусства первостепенное значение предоставляется сумме ценностей, истинам правдоподобия, объективности и нравственным ориентирам. Социокультурный срез дает возможность судить о материальной и формальной стороне арт-объекта, в то время как психофизиологизм восприятия дает возможность оценить значение воздействия объекта вкупе с его аурой.

Организация использования инструментария ВИ предполагает исключение формальности в выборе визуальных характеристик арт-объекта и акцент на его эмоциональные составляющие. Художественный образ исследуемого объекта вычленяется в качестве ведущего, собирательный образ может быть результатом синтеза искусств, включая хеппенинг, перформанс, живую живопись, театральные действия, пространственные инсталляции и др. Расширение видов искусств, их объединение и взаимосвязи консолидируются в новых достижениях и арт-событиях. Данные новообразования рассматриваются как носитель современных технологий, обладающий различной степенью культурной ценности. Культурный код новообразованных арт-событий может быть зафиксирован в процессе визуального оценивания, основанного на совокупности поликультурных критериев.

В достоверности текущего момента новоявленное многообразие визуальных объектов инновационных интерпретаций видов искусств, многофункциональными по содержанию и техникам, увеличивает требования к профессионализму авторов и к уровню культурной ценности, разночтением интерпретаций произведений, что существенно усложняет процесс ориентирования в культурной среде.

В этой ситуации возрастает необходимость в формировании банка ценностей для идентификации и оценки арт-объектов, отличающие качественные продукты от ненужных форм. Задача определения ценности арт-объекта является важной в профессиональной подготовке дизайнеров, держит планку культуры визуальной среды в нравственных и социокультурных ориентирах общества.

Проблема высокого качества информационных источников поддерживает культурный статус образования и выходит за пределы влияния обучающегося. В современных условиях многофункционального поликультурного пространства, насыщенного различными визуальными продуктами, обучающийся должен выстроить гражданскую позицию, основанную на критической оценке, объективному анализу предоставляемой продукции. Активная

гражданская и творческая позиция, непримиримость к подмене эстетических ценностей и снижению интеллектуального уровня становится обязанностью обучающихся в профессиональной сфере.

Технологии ВИ включают:

1) инструменты формирования профессионального взгляда («насмотренность»);

2) определение смыслов визуального объекта;

3) внешний анализ визуального объекта;

4) выявление художественной структуры визуального объекта;

5) выявление художественных координат;

6) вычленение выразительных средств;

7) определение культурных контекстов;

Перечень аналитических процедур ВИ:

1) единство содержания и формы визуального объекта;

2) анализ культурной доминанты;

3) вариабельность визуальной презентации,

4) выявление языка художественной выразительности;

5) оценка конструктивной связи частей произведения;

6) соотношение пространства и времени;

7) условия устойчивости образа.

Критерии визуального анализа:

1) соответствие системе ценностей в данной социокультурной ситуации;

2) критерии правдоподобия;

3) критерии объективности;

4) критерии художественной выразительности;

5) критерии культурной значимости (место в современном культурном поле);

6) искусствоведческая оценка;

7) психологические особенности.

Эмоциональная реакция, чувственный отзыв, степень эмпатии добавляют баллы к оценке визуального объекта. Феномен ауры визуального произведения в ее влиянии на окружающее пространство и реципиента.

Анализ навыков визуальной экспертизы

Накопление ресурса	ЭГ1	ЭГ2	КГ1	КГ2
Качество визуального восприятия	74	78	55	57
Развитие аналитических способностей	67	77	64	64
Формирование пространственного мышления	68	80	58	70
Формирование культурных и знаковых доминант	55	77	57	70
Формирование основ идентификации культурной доминанты	76	83	58	67
Формирование устойчивой системы ценностных ориентиров	81	85	63	68

Навыки профессиональной визуальной экспертизы способствует развитию визуального восприятия, пространственного мышления и аналитических способностей. Тренинг анализа объектов дизайна закладывает основы профессиональной идентификации, формирует индивидуальный опыт восприятия и разнообразие мнений при этом рассматриваются как ресурс углубления визуального анализа и расширения интерпретационных возможностей.

Таким образом, технологии ВИ и профессиональной экспертизы выступают необходимым условием повышения качества обучения дизайнеров в условиях поликультурного визуального пространства. Их освоение обеспечивает повышение профессионализма будущих дизайнеров, необходимых для осмысленного взаимодействия с визуальной культурой, сохранения высокого уровня художественных стандартов и ответственного участия в формировании информационного пространства.

Инновационные образовательные технологии обучения дизайнеров развиваются в тесной взаимосвязи с процессами цифровизации и трансформацией информационной среды. Изменение архитектуры учебной деятельности приводит к формированию нового типа образовательного продукта, который отражает уровень освоения профессионализма и выполняет диагностику развития.

Образовательные технологии интегрируют теоретическое знание, практический опыт и проектную деятельность обучающихся. Они включает приращения, среди которых особое значение имеют ценностные смыслы, целеполагание субъекта, активные коммуникации, художественная деятельность субъектов образовательного

процесса, критерии оценивания творческого результата, уровень итогового творческого продукта, а также корреляция результатов ожиданию обучающихся. Существенной составляющей обучения выступают процессы рефлексии и эмпатии, обеспечивающие осмысление собственной деятельности в поле образовательного пространства.

Эстетико-техническая деятельность обучающихся в условиях цифровой образовательной среды расширяет диапазон их творческой самореализации и приобретение универсальных умений, применяемых в профессиональной практике. Включение ресурсов и технологий сети Интернет в образовательный процесс образуют массивы, ориентированные на оптимизацию технологий в изменяющихся условиях,

организация эмоционального поля, ассоциативного пространства, среды отбора информации и выстраивание системы доминант, направляющих творческую активность обучающихся. Использование аналогии в образовательном процессе позволяет сгладить противоречия между рациональным и иррациональным, логическим и образным. В качестве продукта происходит объединение разнородных смысловых элементов в проектный образ, в котором воображение и логика выступают как взаимодополняющие компоненты творческой деятельности. Такой подход способствует формированию способности перехода от инсайда к осмысленному проектному решению.

Полимодальная проектная деятельность, включающая комплекс предпроектных исследований и развитие ВИ, «насмотренности», расширяет возможности профессиональной самореализации бакалавров. В инновационном обучении, происходит интеграция личностного опыта, профессиональных навыков и цифровых технологий, что повышает адаптивность будущих специалистов к требованиям современной профессиональной среды.

Анализ психологических исследований академика РАН Т. Черниговской, посвящённых развитию эмоциональной сферы, выделяет ведущее место развитию эмоционального интеллекта в условиях активного развития искусственного интеллекта и цифровых технологий. Эмоциональный интеллект рассматривается как способность личности контролировать и оптимизировать эмоциональные усилия, проявлять управляемую эмоциональную подвижность и эмпатию, сохраняя при этом устойчивость эмоционального фона.

Данная способность является важным фактором успешной профессиональной деятельности в сфере дизайна.

Понимание эмоционального состояния, управление им в процессе профессионального взаимодействия. Психологическими детерминантами эмоционального интеллекта выступают способность к самоанализу, способность выстраивать адекватные взаимоотношения с окружающими, адаптироваться к изменяющимся условиям образовательной среды, проявлять инициативу и принимать ответственные решения.

Приращением данных процессов становится формирование нового качества дизайна – интерактивности, обеспечивающей активное участие пользователя в коммуникации с визуальным продуктом.

Проектная деятельность в дизайне предполагает активное включение обучающихся в процессы анализа, интерпретации и создания визуальных образов, что требует высокой степени эмоциональной вовлеченности и развития эмоционального интеллекта, который рассматривается как способность личности осознавать собственные эмоции, понимать эмоциональные состояния других людей и использовать эмоциональный опыт в процессе профессионального взаимодействия.

Анализ психологических исследований, посвящённых развитию эмоциональной сферы личности, развитие эмоционального интеллекта способствуют формированию устойчивого эмоционального фона, необходимого для продуктивной творческой работы, в способности обучающихся гибко реагировать на изменения задач, находить компромиссные решения. Управление эмоциональными состояниями позволяет сохранять работоспособность на всех этапах проектирования,

умение выстраивать конструктивные взаимоотношения с окружающими. Адекватное восприятие действительности и способность влиять на основу личностного развития будущих дизайнеров.

Для повышения мотивационного потенциала обучения возможно применение эмоциональных моделей, ориентированных на формирование устойчивого интереса к учебной деятельности. Такие модели предполагают создание условий для привлечения внимания, формирования уверенности в собственных возможностях и получения удовлетворения от достигнутого результата. Реализация данных подходов позволяет адаптировать образовательный

процесс к способностям обучающихся и повысить его результативность.

Эмоциональная составляющая предполагает использование форматов, ориентированных на активное взаимодействие участников образовательного процесса. Индивидуальные и групповые тренинги, обсуждения, дискуссии, коллективные просмотры и создание арт-проектов расширяют событийный ряд в формате событийного обучения усиливает образовательный эффект и способствует развитию профессиональных и личностных качеств.

Эмоциональный интеллект объединяет когнитивную и эмоциональную функцию, что обобщает опыт ВИ и играет значимую роль в подготовке будущих дизайнеров. Его целенаправленное развитие способствует повышению качества ВИ, остроте восприятия, эффективности аналитической деятельности, профессиональной коммуникации и формированию готовности к работе и высокой ответственности.

Библиографический список к главе 7

1. Амиров Р.А. Перспективы внедрения технологий искусственного интеллекта в сфере высшего образования / Р.А. Амиров, У.М. Билалова // Управленческое консультирование. – 2020. – №3. – С. 80–88. DOI 10.22394/1726-1139-2020-3-80-88. EDN ХКТQТС
2. Даггэн С. Искусственный интеллект в образовании: изменение темпов обучения / С. Даггэн // Аналитическая записка ИИТО ЮНЕСКО. – 2020. – URL: https://iite.unesco.org/wpcontent/uploads/2020/12/Steven_Duggan_AI-in-Education_2020_RUS.pdf (дата обращения: 11.08.2022).
3. Исаева Г.Г. Подготовка будущего педагога профессионального обучения к использованию элементов искусственного интеллекта: на примере отрасли «информатика, вычислительная техника и компьютерные технологии»: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Исаева Гачиханум Гаджимедовна. – Махачкала, 2013. – 23 с. EDN ZOQWKR
4. Лучшева Л.В. Социальные проблемы использования искусственного интеллекта в высшем образовании: задачи и перспективы / Л.В. Лучшева // Научный Татарстан. – 2020. – №4. – С. 84–89. EDN GMNLMR
5. Опрос VK Образования. – 2021. – URL: <https://vk.company/ru/press/releases/11081/> (дата обращения: 11.08.2022).
6. Ракитов А.И. Высшее образование и искусственный интеллект: эйфория и алармизм / А.И. Ракитов // Высшее образование в России. – 2018. – №6. – С. 41–49. EDN USPQDV
7. Моисеев В.Б. Технологии визуализации учебной информации как фактор повышения качества подготовки специалистов / В.Б. Моисеев, О.П. Тарасов // XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего плюс. – 2018. – Т. 7, №4 (44). – С. 112–117.

8. Яницкий О.Н. Высшее образование: проблемы, перспективы (размышление после дискуссии) // Блог Яницкого О.Н. – Институт социологии РАН. – URL: http://www.isras.ru/blog_van_2.html (дата обращения: не указана).

9. Авраамов Ю.С. Практика формирования информационно-образовательной среды на основе дистанционных технологий // Телекоммуникации и информатизация образования. – 2004. – №2. – С. 40–42. – URL: statua.tehnologiya.distsionnogo.obucheniya.doc (дата обращения: 03.05.2019). EDN HTZBNT

10. Zakharova N. Technologies of tutorial assistance in the visual activity distance education for the bachelors-designers / N. Zakharova, I. Vlasova, O. Kartavtseva // E3S Web Conf. – 2020. – Vol. 210. – Innovative Technologies in Science and Education (ITSE-2020). – DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202021022014>. EDN MKHXQF

11. Danaci H.M. Creativity and knowledge in architectural education / H.M. Danaci // Procedia – Social and Behavioral Sciences. – 2015. – DOI: 10.1016/j.sbspro.2015.01.752.

12. Frith C. Making Up the Mind: How the Brain Creates Our Mental World / C. Frith. – Oxford: Blackwell Publishing, 2007. – 234 с.

13. Gombrich E.N. The Essential Gombrich: Selected Writings on Art and Culture / E.N. Gombrich; ed. R. Woodfield. – London: Phaidon Press, 1996. – 624 с.

14. Livingstone M. Vision and Art: The Biology of Seeing / M. Livingstone. – New York: Abrams, 2012. – 240 с.

15. Innovative technologies of sculptural and applied activities in bachelor-architects training / N.Yu. Zakharova, I.M. Vlasova, I.V. Protopopova, R.L. Lukyanov // IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. – 2019. – Vol. 698, Issue 3. – DOI: <https://doi.org/10.1088/1757-899X/698/3/033013>. EDN HTMVSW

16. Абакумова И.В. Смысловой выбор как психологическая проблема / И.В. Абакумова, М.В. Годунов, Д.А. Гурцкой // Вестник Удмуртского университета. Философия. Психология. Педагогика. – 2019. – Т. 29, №4. – С. 413–420. – DOI: <https://doi.org/10.35634/2412-9550-2019-29-4-413-420>. EDN HFJDEL

ГЛАВА 8

Дейнека Светлана Валерьевна

DOI 10.31483/r-168796

РОЛЬ УЧЕБНОГО МУЗЕЯ В СОВРЕМЕННОМ ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ

Аннотация: в главе обосновывается актуальность создания художественного музея Института креативных индустрий (ИКИ) при Донском государственном техническом университете (ДГТУ) в Ростове-на-Дону. Опираясь на многолетний опыт функционирования вузовских музеев России и зарубежья, а также на современные образовательные подходы, автор предлагает рассмотреть музей не только как хранилище культурных ценностей, но и как многофункциональную образовательную и выставочную площадку, интегрированную в учебный процесс.

Особое внимание уделяется потенциальной роли музея в формировании профессиональных компетенций будущих дизайнеров. На этапе проектирования и создания музейного пространства предполагается активное привлечение студентов различных факультетов, что позволит реализовать междисциплинарные проекты и обеспечит практико-ориентированное обучение. Вузовский музей рассматривается как репрезентативная модель, отражающая научные достижения преподавателей и творческие успехи студентов, что делает его важным элементом корпоративной идентичности университета.

Обосновывается социальная миссия проектируемого музея: его открытость для широкой аудитории, активное продвижение и популяризация среди горожан и туристов. Включение музея в городское культурное пространство позволит ему выполнять имиджевую функцию, способствуя повышению узнаваемости университета и формированию привлекательного культурного облика города. Таким образом, художественный музей ИКИ ДГТУ может стать точкой притяжения для профессионального сообщества, студенческой молодёжи и жителей Ростова-на-Дону, объединяя образовательные, просветительские и социокультурные задачи в едином проекте.

Ключевые слова: учебный музей, вузовский музей, дизайн-образование, дизайн-проектирование, проектная деятельность, междисциплинарность.

Abstract: *the chapter justifies the relevance of establishing an art museum at the Institute of Creative Industries (ICI) at Don State Technical University (DSTU) in Rostov-on-Don. Drawing on the long-term experience of university museums in Russia and abroad, as well as on modern educational approaches, the author proposes considering the museum not only as a repository of cultural values, but also as a multi-functional educational and exhibition space integrated into the educational process.*

Special attention is paid to the potential role of the museum in shaping the professional competencies of future designers. At the stage of designing and creating the museum space, it is planned to actively involve students from various faculties, which will make it possible to implement interdisciplinary projects and ensure practice-oriented learning. The university museum is considered a representative model reflecting the scientific achievements of teachers and the creative successes of students, which makes it an important element of the university's corporate identity.

The social mission of the planned museum is substantiated: its openness to a wide audience, active promotion and popularization among city residents and tourists. Integrating the museum into the city's cultural space will enable it to fulfil an image-building function, helping to enhance the university's visibility and shape an attractive cultural image of the city. Thus, the art museum of the IKI DGTU can become a focal point for the professional community, student youth, and residents of Rostov-on-Don, combining educational, enlightenment, and socio-cultural objectives within a single project.

Keywords: *educational museum, university museum, design education, design engineering, project activity, interdisciplinarity.*

В современном обществе музеев, являясь хранителем культурно-исторического и нравственно-эстетического воспитания, выступает необходимым источником знаний и культурного багажа в системе образования. Функции современного музея постоянно расширяются, а выставочные экспозиции усложняются [1–3]. Сегодня музей – это еще и место для продуктивного межкультурного взаимодействия, информационного и ценностного взаимодействия

между различными социальными группами, этническими общностями, профессиональными и территориальными субкультурами.

Учебным музеем называют музей, организованный при учебных заведениях или специальных ведомствах. Главная задача такого музея заключается в обеспечении наглядности и предметности процессу образования и подготовки кадров. Особую роль в формировании культурно-образовательного потенциала молодежи, а именно студенчества, играют музеи при высших учебных заведениях (вузовские музеи). Музеи при университетах в России возникли одновременно с самими вузами, положив начало организации музейного дела в стране [4].

Реформы Петра I в XVIII веке инициировали создание первых государственных музеев в России, которые впоследствии получили широкое распространение и оказали значительное влияние на просветительскую деятельность в стране. Эти музеи формировались в рамках государственной политики и создавались при различных министерствах, ведомствах и учреждениях, включая высшие учебные заведения. Кунсткамера, основанная Петром I, стала первым правительственным музеем в России. В 1724 году она интегрировалась в академическую систему и фактически превратилась в исследовательскую базу первого российского университета [5].

В первой половине XVIII века были образованы основные формы музейной деятельности: научно-исследовательская, научно-фондовая, научно-экспозиционная и научно-просветительская. В 1758 году началось формирование учебного музея при Петербургской Академии художеств. В 1773 году был открыт кабинет «российских и иностранных минеральных и ископаемых тел» в петербургском Горном училище, а в 1791 году – кабинет естественной истории Московского университета [6].

В конце XVIII – начале XIX века в российских университетах активно создавались кабинеты редкостей. В 1830–1850-х годах университетские музеи разделились на два основных типа: гуманитарные (нумизматика, изящные искусства и древности) и естественнонаучные (зоология, ботаника, минералогия, анатомия). Впоследствии начали формироваться специализированные коллекции, такие как палеонтологические, этнографические, антропологические, географические и социальные, а также музеи отечествоведения (краеведения). Музейные фонды состояли из двух основных разделов: коллекции подлинных памятников истории и культуры, а также научно-вспомогательных учебных материалов.

Впоследствии в музеях начали накапливаться личные фонды университетской профессуры [7].

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, основанный в 1755 году, считается старейшим российским университетом. По инициативе и при содействии университета во второй половине XIX – начале XX века возникли известные московские музеи: Политехнический, Исторический, Зоологический, Антропологии, Изящных искусств (ныне Музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина) [8].

Музей (ГМИИ им. А.С. Пушкина) был создан на базе Кабинета (Музея) изящных искусств и древностей Московского университета, включавшего античные вазы, нумизматическую коллекцию, несколько слепков с античных скульптур и небольшую специализированную библиотеку. С приходом И.В. Цветаева на должность заведующего Кабинетом в 1889–1890 годах начался его систематический рост, особенно в разделах скульптуры и библиотеки, а также процесс трансформации в Музей изящных искусств (с 1895 года – им. императора Александра III), став учебно-образовательным и публичным. В гипсовых слепках, макетах и гальванокопиях по единой научной программе были представлены ключевые этапы развития искусства с древности до Нового времени (по XVI века). Музей стал первым учреждением такого типа в России.

Один из интереснейших и уникальных музеев России – музей декоративно-прикладного и промышленного искусства РГХПУ им. С.Г. Строганова был открыт в 1868 году, через 43 года после основания университета. В настоящее время в нем представлены произведения искусства различных жанров и эпох, начиная с античности и до современности. Его коллекция формировалась благодаря усилиям директоров и ректоров Строгановского училища и вузов, возникших на его базе. В музейных фондах представлены дары преподавателей, попечителей и их наследников, а также уникальные графические и документальные материалы, отражающие творчество выдающихся деятелей отечественной культуры и историю учебного заведения [9]. Переименованный после Октябрьской революции во ВХУТЕИН, в 1930 году был разделен на ряд самостоятельных вузов. В результате чего музейная коллекция расформировалась в крупные музеи страны: – в Государственный исторический музей, Третьяковскую галерею, Государственный музей Восточных культур, Музей керамики, музей народов СССР, Оружейную палату,

Государственный музей изобразительных искусств им. А.С. Пушкина.

Таким образом, к началу XX века в Российской империи функционировало около 300 высших учебных заведений, включая 13 университетов. Некоторые вузовские музеи сформировали богатейшие фонды, сделали доступными для широкой публики обширные экспозиционные залы. Отдельные музеи считались лучшими не только в России, но и в Европе [6]. После Октябрьской революции 1917 года и вплоть до перестроечных преобразований к вузовским музеям было бережное отношение, обеспечивающее сохранность и государственное финансирование.

Цель определить роль музея в современном дизайн-образовании, показать значимость вузовского музея Института креативных индустрий (ИКИ) при ДГТУ Донском Государственном техническом университете, как для направления «Дизайн» (54.03.01), так и для других специальностей.

Музей как объект исследования для студентов профессиональных образовательных учреждений изучался Е.И. Лелиной, Г.Ф. Мельниковой, С.И. Гильманшиной, Е.А. Поляковой, И.В. Мишиной и С.М. Ворошиным. Анализ эффективности сотрудничества между музеем и высшим учебным заведением в рамках образовательного процесса вузов представлен всего в двух исследованиях, которые фокусируются исключительно на педагогических вузах. К ним относятся работы авторов С.Л. Троянской и Л. М. Авдевой. Роль и место музея в образовательной среде современной высшей школы осветила в своей диссертации «Музей как современный ресурс вузовской образовательной среды» О.В. Ченцова [10].

Роль музея в современном дизайн-образовании – тема, слабо освещенная в научной литературе, так как само определение дизайна вернулось в нашу страну после полувекового перерыва только в 90-е годы XX века.

В 60-е годы были пересмотрены многие стандарты. Пристальное внимание было обращено на функциональные и эстетические качества предметов народного потребления. Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики (ВНИИТЭ), созданный в 1961 году, сыграл ключевую роль в продвижении советского дизайна на европейской арене того времени. Этот период ознаменовался возрождением интереса к художественному конструированию. Во второй половине XX века развитие дизайн-

образования в России шло в рамках двух основных школ – это Московское высшее художественно-промышленное училище (Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова) и Ленинградское высшее художественно-промышленное училище им. В.И. Мухомовой (Санкт-Петербургская государственная художественно-промышленная академия им. А.Л. Штиглица). И только в конце XX в. во многих академиях и университетах стали открываться дизайнерские факультеты. Поэтому, не имея за плечами опыта взаимодействия вузовского музея (кроме вышеперечисленных учебных заведений) со студентами-дизайнерами в процессе обучения, согласно учебным программам, сложно оценить важность наличия учебного музея.

Рассмотрим, какими компетенциями должен обладать дизайнер и как вузовский музей может повысить качество образования и уровень культурно-эстетического и нравственного развития студента.

Процесс обучения направлен на развитие личности и индивидуальности, формирование знаний и умений из различных областей: инженерного конструирования, технологии, экономики, социологии, искусства. Итогом работы является проект. В процессе работы над ним у студента формируются профессиональные специальные компетентности, соответствующие его специализации: научно-исследовательская, организационная, технологическая, техническая, информационная, художественно-эстетическая, проектная [11]. Для успешной работы дизайнер должен владеть техническими умениями, иметь креативные способности, и обладать профессиональными знаниями. А так как музей со своей выставочной деятельностью служит одним из методов научной и экспозиционной работы, а не просто является местом хранения и накопления научного материала, то интеграция его в учебный процесс позволит развить креативные способности и получить профессиональные знания, используя практический опыт. Метод Стратегии визуального мышления VTS, позволяющий критически изучать произведения искусства, способствует развитию собственного мышления у студентов и может помочь в изучении дисциплины «живопись» [12]. Применять этот метод удобно и логично в музее при вузе.

Обращаясь к теме актуальности создания вузовского музея при ИКИ, рассмотрим структуру формирования музея, согласно специфике образовательных программ направлений.

ИКИ создан 17 сентября 2024 г. путем реорганизации факультета «Медиакоммуникации и мультимедийные технологии»

(основан в 2012 г.). В 2020 г. были разработаны образовательные программы в сфере культуры и искусства по непосредственному стратегическому запросу Минкультуры Ростовской области. Институт реализует образовательные программы бакалавриата и магистратуры по направлениям: Медиакоммуникации, Реклама и связи с общественностью, Народная художественная культура, Социально-культурная деятельность, Музыкальное искусство эстрады, Дизайн, Конструирование изделий легкой промышленности. Междисциплинарность и открытость является одним из основных принципов работы Института креативных индустрий.

Говоря о специфике расположения музея, следует отметить, что он может находиться в здании вуза, ориентированного в первую очередь на учебный процесс, а может быть самостоятельным подразделением.

Вузовские музеи можно разделить на два основных вида: учебные, которые имеют специализированный профиль, и музеи истории вуза. В нашем случае предлагается сделать музей своеобразным культурным центром, состоящим из 3 блоков: музейный, выставочный и коммуникационный (рис. 1).

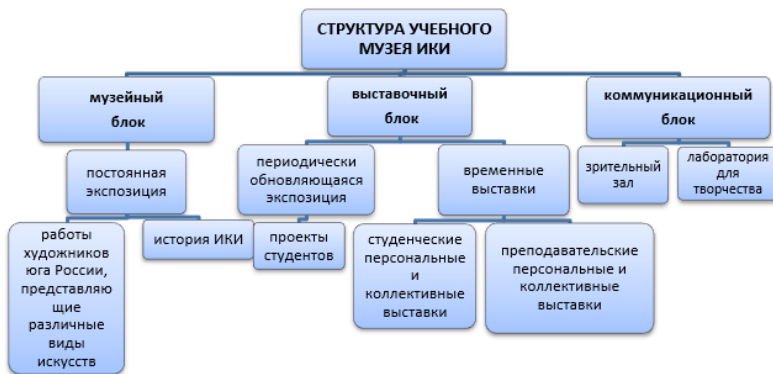


Рис. 1. Структура учебного музея ИКИ, автор – Дейнека С.В.

Музейный блок может включать в себя произведения художников юга России, представляющих различные виды искусств: живопись, графику, ДПИ (керамика, куклы, резьба по дереву, гобелены), скульптуру (рис. 2, 3, 4).



Рис. 2. Работы Сухорукова Г.С. Резьба по дереву



Рис. 3. Работы Новикова Ю.М. Керамика



Рис. 4. Работы Коробова В.Ф. Живопись

Выставочный блок будет работать, как учебно-образовательный и методический фонд, в котором представлены проекты студентов и отведено место под временные выставки личностных, коллективных достижений студентов и преподавателей (рис. 5, 6, 7, 8).



Рис. 5. Изображение серии упаковок для сладостей «Serenity», автор – студентка Короткова М.А., руководитель – Пугач В.А.



Рис. 6. Проектное решение фитнес-клуба «Молот и наковальня», автор – студентка Моисеева А.П., руководитель – Дейнека С.В.



Рис. 7. Проектное решение серии упаковок с дополнительной функцией «Scotch», автор – студентка Сахарова А.С., руководитель – Дейнека С.В.

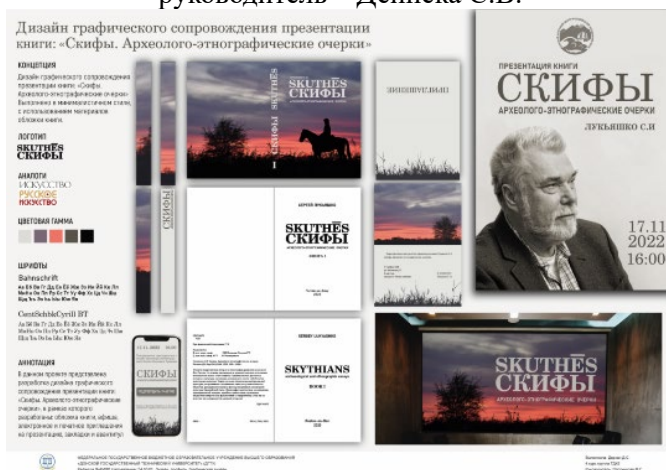


Рис. 8. Дизайн графического сопровождения презентации книги: «Скифы. Археолого-этнографические очерки», автор студентка – Деркач Д.С., руководитель – Плотникова М.Г.

Для проведения лекционных занятий и просмотра фильмов по профильным дисциплинам предполагается использовать *коммуникационный блок*, служащий одновременно и зрительным залом и лабораторией для творчества.

Вузовский музей выполнит важные функции: сформирует, исследует и сохранит коллекции, которые использует для экспозиций и продемонстрирует историческое развитие и достижения науки. Поддержит образовательную и научную деятельность, предоставляя материалы для учебных целей и исследований, а также разовьет студенческие инициативы. Научно-просветительскую работу можно направить на широкую аудиторию через выставки, лекции и экскурсии, повышая интерес к творчеству и науке. Музей также, зафиксировав историю вуза, собрав материалы о его развитии и значимых событиях, может предоставить это для обзора общественности. Особую актуальность приобретает организация мобильных и динамичных выставок, приуроченных к значимым событиям и юбилеям. Как пишет Н.А. Белоусова: «На сотрудниках вузовского музея лежит ответственность за состояние культурного наследия перед аудиторией новых поколений студентов, сотрудников и сограждан. От того насколько востребован музей городским и региональным сообществом, напрямую зависит существование и развитие вузовского музея. Поэтому, решая просветительные, учебно-образовательные задачи, вузовские музеи стараются учитывать интересы не только студенческой аудитории, но и интересы всей разносторонней структуры общества. Им отведена особая роль в развитии научного процесса и образования» [13].

Над проектом музея могут поработать студенты ДГТУ – будущие архитекторы, маркетологи, менеджеры, дизайнеры, конструкторы, юристы. На конкурсной основе можно выбрать лучший архитектурный проект и команду из числа студентов, готовых применить свои знания и умения в интересной, масштабной работе. Междисциплинарный подход уже на этапе проектирования и планирования деятельности музея позволит объединить прогрессивную молодежь вуза и почувствовать свою сопричастность к важному историческому моменту.

Примером организации работы вузовского музея может послужить Музей прикладного искусства Санкт-Петербургской Государственной художественно-промышленной академии им. А. Л. Штиглица (СПГХПА). Построенный по проекту М.Е. Месмахера (первый директор, известный петербургский зодчий), музей был открыт в 1896 году. Здание представляет собой уникальный памятник архитектуры периода историзма. В тридцати двух залах музея нашли отражение почти все исторические эпохи и стили: античность, византийское, романское и готическое искусство, эпоха Ренессанса,

венское, фламандское, французское и итальянское барокко (по замыслу М.Е. Месмахера обучение искусству должно было осуществляться на примерах художественных стилей). Фонды насчитывают более тридцати пяти тысяч предметов прикладного искусства от Античности до наших дней. Музей является неотъемлемой частью академии, выпускающей художников различных направлений монументально-декоративного, прикладного искусства и дизайна, ее культурно-просветительским, учебным и выставочным центром. Хочется отметить его удобное расположение, рядом с академией, но отдельно стоящее. У музея есть свой сайт, по предварительной записи его могут посетить все желающие. В организационной структуре СПГХПА им. А. Л. Штиглица учебный музей находится в подчинении проректора по учебной работе, куда входит и экскурсионное бюро (рис. 9). Всего в штате числится 8 человек.

Перенимая опыт для создания музея ИКИ, нужно обратить внимание на специфику вуза, современные тенденции и прежде всего, на то, что сам музей может быть по-своему уникален.

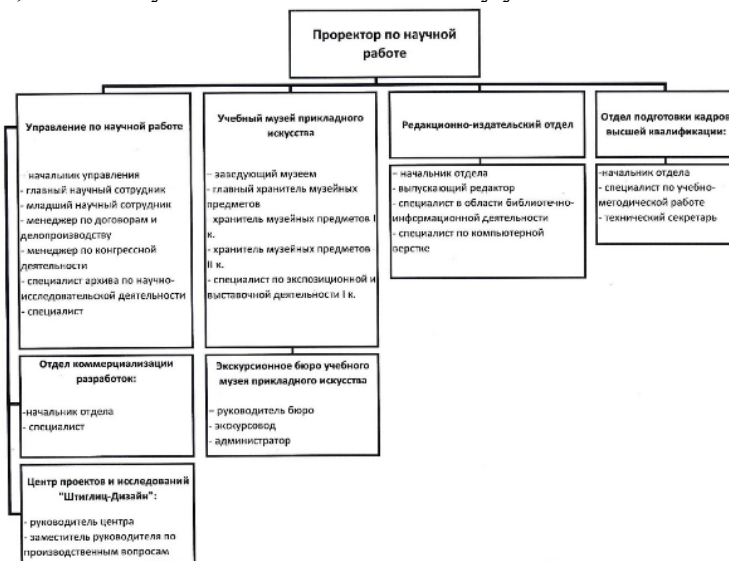


Рис. 9. Организационная структура СПГХПА, по линии работы проректора по научной работе (рисунок с сайта СПГХПА)

Подводя итоги, нужно резюмировать все вышесказанное. Учебный музей в современном дизайн-образовании играет научно-образовательную и культурно-эстетическую роль (рис. 10).

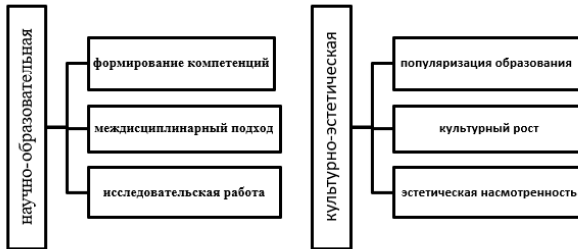


Рис. 10. Роль учебного музея в современном дизайн-образовании, автор – Дейнека С.В.

Формирование компетенций происходит, в том числе, через работу над созданием проекта музея, учебную музейную практику. Участие в организации временных музейных выставок способствует развитию у студентов-дизайнеров навыков разработки и реализации концепций экспозиций, а также планирования размещения экспонатов. Междисциплинарный подход требует постоянного общения со студентами других направлений и учебно-преподавательского состава. Также на базе музея можно вести научно-исследовательскую работу.

Культурно-эстетическая роль включает в себя культурный рост, эстетическую насмотренность и популяризацию образования.

Учитывая опыт крупных учебных музеев, современные технологии и запросы сегодняшнего времени, музей ИКИ может стать ориентиром для других вузов, пожелавшим создать или реорганизовать учебный музей.

Библиографический список к главе 8

1. Фомина Э.В. Музей как экосистема: синтез архитектуры, дизайна и ландшафта в музейном проектировании / Э.В. Фомина, Н.И. Барсукова // Урбанистика. – 2024. – №4. – С. 49–63. DOI 10.7256/2310-8673.2024.4.70279. EDN UIOSQW

2. Барсукова Н.И. Экспозиционный дизайн – основные тенденции организации художественных выставок / Н.И. Барсукова, М.В. Процок // Техническая эстетика и дизайн-исследования. – 2024. – Т. 6, №2. – С. 6–14. EDN GJJIFN

3. Белова М.В. Детское игровое пространство в структуре современного музея / М.В. Белова, Н.И. Барсукова // Артикульт. – 2024. – №3 (55). – С. 74–83. DOI 10.28995/2227-6165-2024-3-74-83. EDN ZIBZRW
4. Ворошин С.Д. К истории формирования университетских музеев / С.Д. Ворошин // Вестник ЮУрГУ. Серия: Социально-гуманитарные науки. – 2015. – №2. – С. 97–102. EDN TIZHKF
5. Неверов О.Я. Из коллекции Петровской Кунсткамеры / О.Я. Неверов. – СПб.: Гос. Эрмитаж, 1992. – С. 3–8.
6. Бурлыкина М.И. Музеи высших учебных заведений России на рубеже XIX–XX вв. / М.И. Бурлыкина // Вопросы музеологии. – 2012. – №1 (5). – С. 88. EDN OYLGSV
7. Бурлыкина М.И. Университетские музеи дореволюционной России (XVIII – начало XX вв.) / М.И. Бурлыкина. – Сыктывкар, 1996. – 204 с.
8. МГУ имени М.В. Ломоносова. История Московского университета. – URL: <https://msu.ru/info/history.html/> (дата обращения: 31.07.2026).
9. Портал Университета Строганова. История музея. – URL: <https://rghpu.ru/istoriya-muzeya/> (дата обращения: 31.07.2026).
10. Ченцова О.В. Музей как современный ресурс вузовской образовательной среды: автореф. дис. ... канд. наук / О.В. Ченцова. – 2020. – 206 с. – URL: <https://www.dissercat.com/content/muzei-kak-sovremennyyi-resurs-vuzovskoi-obrazovatelnoi-sredy/read> (дата обращения: 31.07.2026). EDN YXQVQE
11. Беляева Е.И. О профессиональной компетентности будущего дизайнера / Е.И. Беляева // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2009. – №4. – С. 67–70. EDN LPBQRT
12. Барсукова Н.И. Формирование визуального мышления у студентов-дизайнеров на дисциплине «живопись» / Н.И. Барсукова, С.В. Дейнека // Вопросы современного дизайн-образования: монография. – Чебоксары, 2024. – С. 127–136. DOI 10.31483/r-112964. EDN LPXGGU
13. Белоусова Н.А. Проблемы и перспективы использования потенциала вузовских музеев в профессиональном образовании и воспитании / Н.А. Белоусова // Материалы Всероссийской научной конференции с международным участием. – Томск: Национальный исследовательский Томский государственный университет, 2009. – С. 95–100.

ГЛАВА 9

Решетова Маргарита Владимировна

Добровинский Владимир Евгеньевич

DOI 10.31483/r-168818

ВАРИАТИВНАЯ И ПАРАМЕТРИЧЕСКАЯ ТИПОГРАФИКА И ГЕНЕРАТИВНАЯ АЙДЕНТИКА: ВЗГЛЯД СКВОЗЬ ПРИЗМУ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Аннотация: в главе анализируется процесс разработки вариативной и параметрической типографики с позиций культурно-экологического подхода. Рассматриваются современные системы классификации шрифтов, обосновывается необходимость их пересмотра в связи с появлением сложных акцидентных и параметрических форм. Предлагается методика проектирования динамической айдентики, включающая этапы предпроектного исследования, формообразования, автоматизации и адаптации шрифтов под различные носители. Описана практика применения данной методики в обучении студентов-дизайнеров, представлены результаты проектной деятельности. Делается вывод о значимости интеграции вариативной и параметрической типографики в образовательный процесс для формирования компетенций в области адаптивного дизайна и алгоритмического мышления.

Ключевые слова: генеративная айдентика, вариативная и параметрическая типографика, система дизайн-образования.

Abstract: the chapter analyzes the process of developing variable and parametric typography from the perspective of a cultural-ecological approach. Modern font classification systems are examined, and the need to revise them in light of the emergence of complex display and parametric forms is substantiated. A methodology for designing dynamic identity is proposed, which includes the stages of pre-project research, form generation, automation, and adaptation of fonts for various media. The practice of applying this methodology in teaching design students is described, and the results of project activities are presented. The conclusion is drawn regarding the importance of integrating

variable and parametric typography into the educational process to develop competencies in the field of adaptive design and algorithmic thinking.

Keywords: *generative identity, variable and parametric typography, design education system.*

Система вариативной и параметрической типографики классифицирует и описывает обширный корпус шрифтов, созданных на протяжении последних лет, которые используются в образовательных, коммерческих и профессиональных целях.

Основные системы типографики обычно фокусируются на разделении чётко определённых текстовых шрифтов на отдельные классы, в то время как огромное разнообразие дисплейных шрифтов и других исключений группируется в слабо определённые, общие классы.

Образцы модульных и геометрических шрифтов чрезвычайно разнообразны и иногда стилистически гибричны. Точно так же достаточно неустойчивы параметрические образцы шрифтов. Они могут охватывать стилистическую гамму, потенциально более широкую, чем у простых семейств шрифтов или даже суперсемейств с несколькими стилями, без засечек и с засечками (таких как Rotis, Scala и т. д.).

В значительной степени доминирующие системы вариативной типографики с их типично упрощёнными и одноклассовыми процессами категоризации недостаточно охватывают более сложные акцидентные формы шрифтов. Более того, последние используются как в академических, так и в профессиональных целях, для выразительных средств и, в частности, для переменных и параметрических шрифтов, а также для обычного текста (читабельность которого, напротив, имеет первостепенное значение).

Постоянно растущая популярность и разнообразие этих шрифтов ещё больше усугубляют недостатки основных таксономических систем для академических и профессиональных целей.

Использование передовых технологий и генеративной айдентики позволило бы решить эти неизбежные проблемы и, таким образом, улучшить преподавание типографики, распространение новых шрифтов и выбор шрифтов профессионалами из уже имеющихся и лицензированных коллекций.

В качестве конкретного решения этих проблем и их последствий представляется новый теоретический подход, использующий

методологию качественного исследования, основанную на обзоре литературы и наблюдениях, анализе потенциальных усовершенствованных альтернатив основным таксономическим системам и предложении дальнейшего расширения классификации и типологии шрифтов.

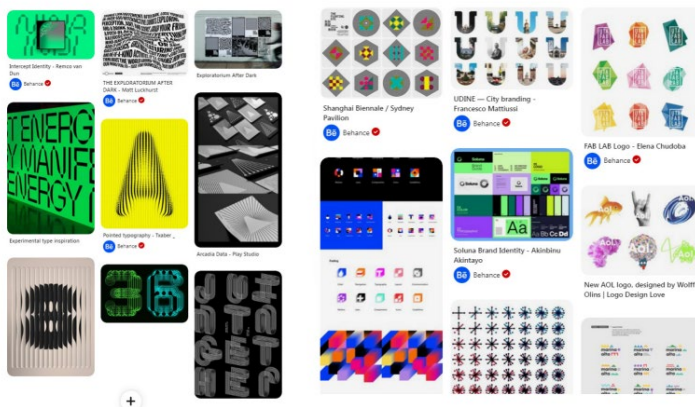


Рис. 1. Система типографики

Вариативная типографика основана на использовании вариативных шрифтов – одного файла, который хранит данные обо всех возможных начертаниях. Некоторые особенности вариативных шрифтов: несколько осей изменения. Например, толщина, ширина, наклон, автоматическое построение промежуточных вариантов.

Компьютер создаёт варианты шрифта на основе заданных правил, что позволяет избежать ручного рисования всех начертаний. Гибкость и адаптивность. Шрифт можно настраивать под разные задачи, например, менять толщину для улучшения читаемости на маленьких экранах. Вариативные шрифты используются в веб-дизайне, упаковке продуктов, типографии для создания логотипов, заголовков и других элементов дизайна, которые требуют гибкости.

Параметрическая типографика использует шрифты, которые изменяются в пределах набора заданных атрибутов. Для данной категории характерно создание шрифтов с помощью алгоритмов, что позволяет быстро генерировать множество вариаций и адаптировать их к различным требованиям (например, работы в стилистике алгоритмического дизайна). При работе с этой группой шрифтов параметры легко трансформируются, что позволяет создавать

формы более гибкие и адаптивные, которые подходят для разных контекстов. Параметрические шрифты применяются в системе виртуальной реальности и новых технологий, например, виртуальной и дополненной реальности, где параметры контента генерируются, а не задаются заранее.

Генеративная айдентика строится на «концепции визуальной идентичности, которая способна изменяться и адаптироваться в зависимости от контекста или взаимодействия с пользователем» [1]. Элементы построения генеративной графики включают процесс создания изображений или визуальных объектов с использованием алгоритмов и компьютерных программ. Здесь основой является использование «систем, которые могут автоматически генерировать, изменять или комбинировать графические элементы» [Добровинский, В.Е., Решетова М.В., с. 84]. Например, инструменты и платформы, программные среды такие как Processing, p5.js, TouchDesigner. Некоторые визуальные редакторы: Adobe Illustrator с использованием скриптов, Figma с использованием плагинов. Динамическая айдентика в этой области более узкий аспект генеративной айдентики. Он подчеркивает динамичность и полиморфность графических элементов. Наиболее значимыми характеристиками являются адаптивность и интерактивность.

Айдентика меняется в зависимости от среды, платформы или пользовательского опыта [Калиничева М.М., Решетова М.В., с. 103]. Также есть возможность взаимодействия пользователя с элементами айдентики, что создает уникальный опыт по построению нового функционального поля (Рис.1). «Многообразие форм элементов айдентики могут принимать интересные акцидентные образы, а также взаимодействовать с цветом и типографикой, что обеспечивает разнообразие визуальной коммуникации» [5; 6].



Рис. 2. Варианты типографики

Методика проектирования динамической айдентики

Первоначально начинаем со студентами с разбора референсов. Анализа прототипов. Используем разнообразные интернет-ресурсы для аналитической части (рис. 2).

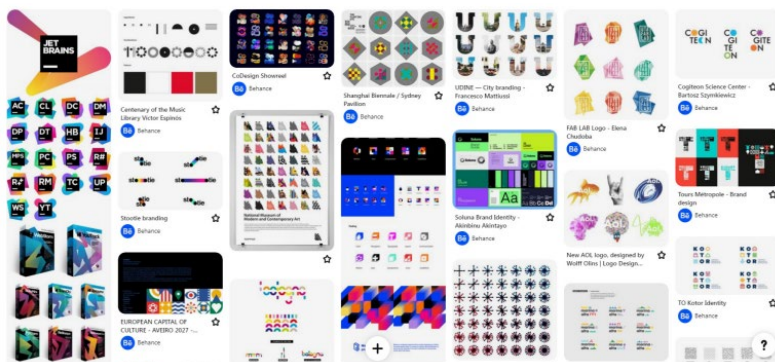


Рис. 3. Варианты поисковых ресурсов.
Предпроектное исследование

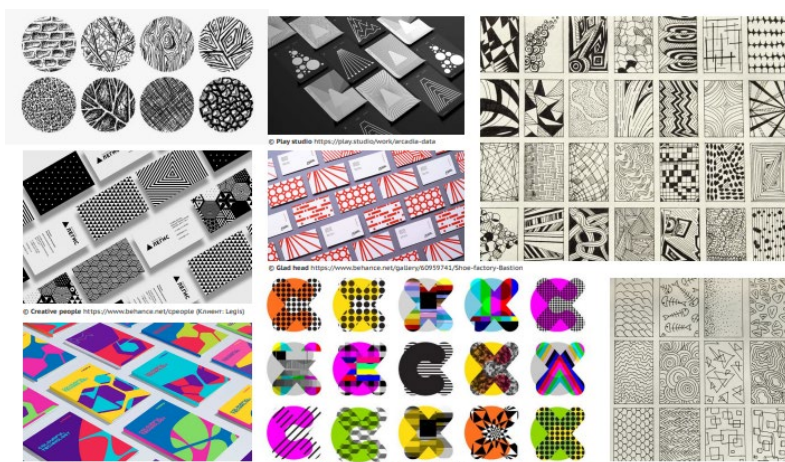


Рис. 4. Пропедевтика: жизнь формы, фактура, текстура, структура, ритмы, сценарии, масштаб, алгоритмы.
Предпроектное исследование

Следующий этап – это формообразование и автоматизация в динамической айдентике (рис. 3–9) [7].

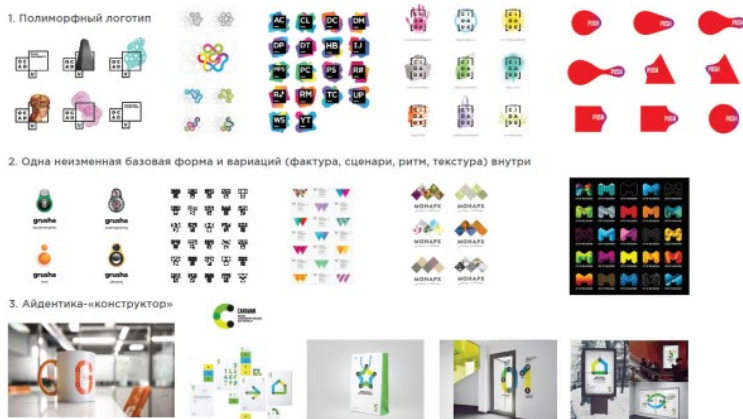
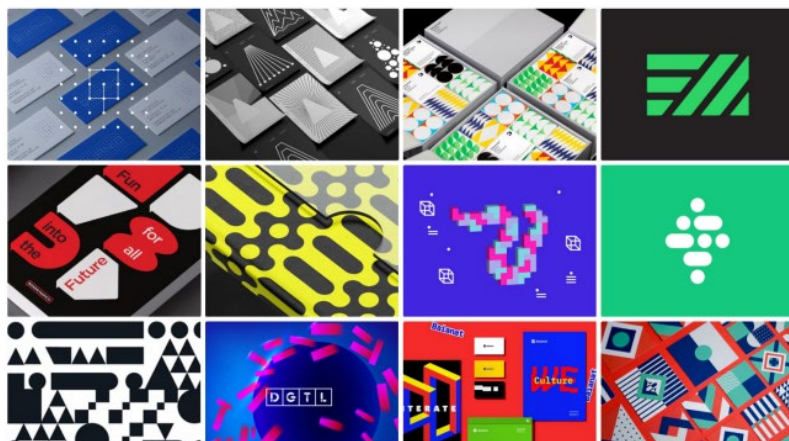


Рис. 5. «Формы бытования»: паттерны «Вариативный дизайн-код» (семиотический ряд)



<https://www.behance.net/moodboard/194179465/semiotic-code>

Рис. 6. Паттерны (инструменты) Штатные инструменты в Adobe Illustrator

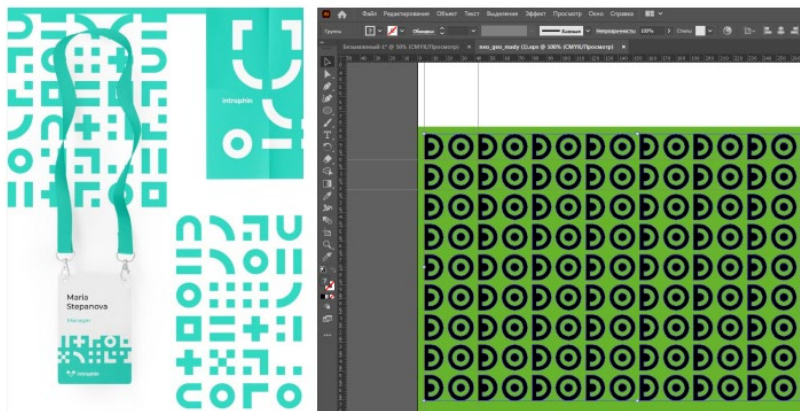


Рис. 7. Паттерны

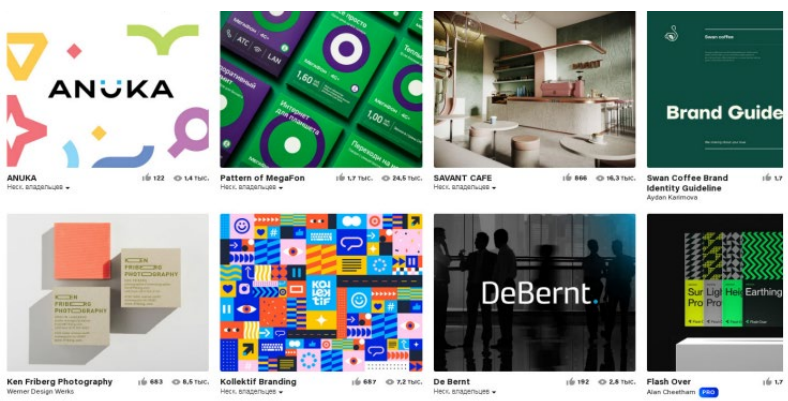


Рис. 8. Айдентика-«конструктор» (инструменты + рубрика «Как это сделано») Штатные инструменты в Adobe Illustrator

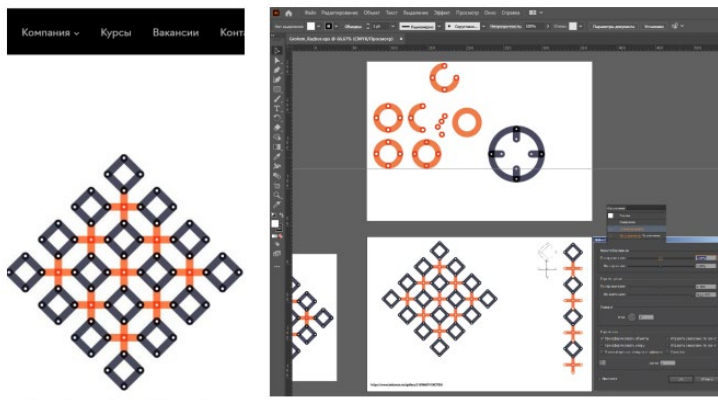
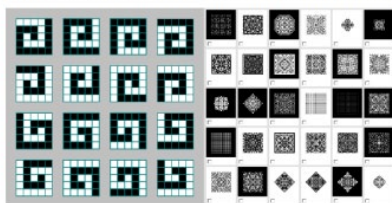


Рис. 9. Матричная» айденитика (инструменты + рубрика «Как это сделано») Скрипты в Adobe Illustrator. На основе кейса «Брендинг и сайт разработчика мобильных приложений © Гротем». Разработчик кейса: © ООО «Нимакс» ОГРН 1109847023626 190005, Санкт-Петербург г, Московский пр., д. 55, лит.А

1. Вообще, это математическая модель. Но в дизайне она очень хорошо обосновывает несколько эффективных приёмов визуализации на уровне модульного мышления: <https://habr.com/en/post/455958>



2. В продаже:

Adobe Illustrator

- модульная сетка

- скрипты

Если анимация, то

- программирование в <https://www.processing.org>

- построение в Adobe AfterEffects

2. В модульной динамической айденитике есть отдельный тип такого рода визуализаций (в коммерческих фирменных стилях)



Динамическая айденитика для Tours Métropole от студии © Graphline
<https://www.behance.net/gallery/56894737/Tours-Metropole-Brand-design>



Рис. 10. Матричная» айденитика (инструменты + рубрика «Как это сделано») Скрипты в Adobe Illustrator

При ребрендинге, добавляются следующие цели и задачи.

1. Придать проекту профессиональный вид:

– сделать структуру понятнее за счёт обложек для актуальных и афиш в одном стиле, создать единый вид ленты (рис. 11–14);

2. Включить элементы:

1) лого, знак, визитки, афиша событий (пост, плакат), обложки для актуальных событий и изданий, оформление отзывов, фото-лента (пример оформления), мерч (принт для шоппера) (рис. 15–21).

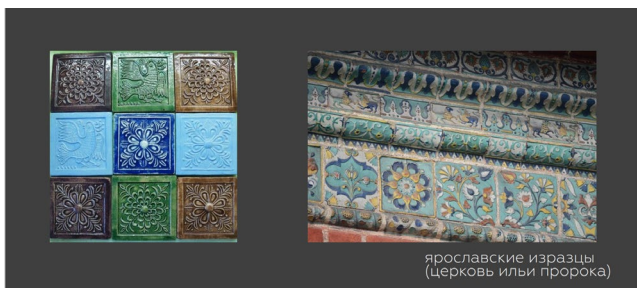
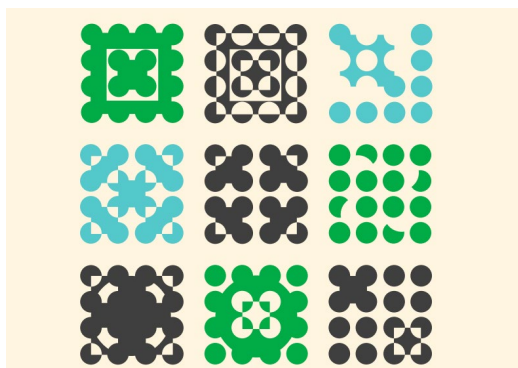


Рис. 11. Культурно-экологический подход к проектированию айдентики. Разработка карты ассоциаций и позиционирования



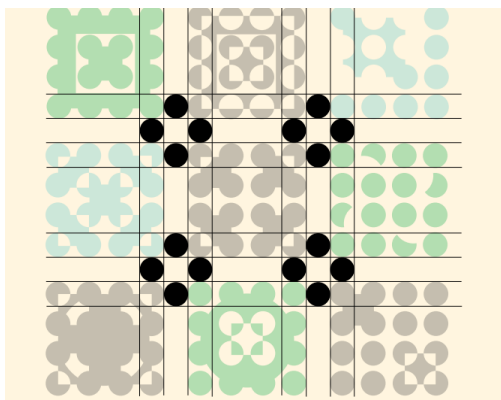


Рис. 12. Паттерн

Из проекта по разработке комплекса графической идентичности для Московского института Гештальта и психодрамы. Автор: студентка 3 курса Школы дизайна ИОН РАНХиГС Лилия Меркурьева

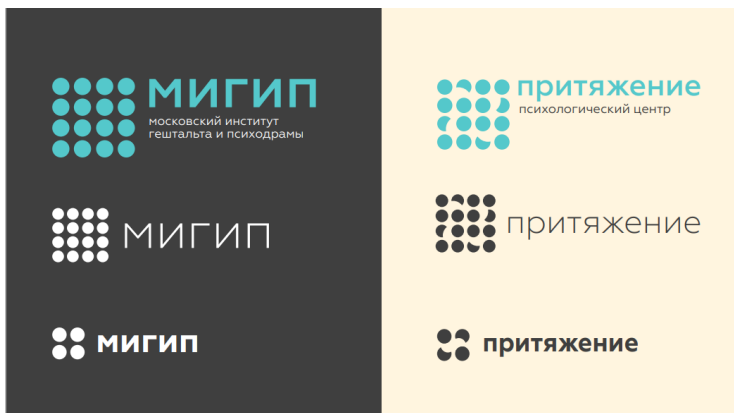


Рис. 13. Логотип

Из проекта по разработке комплекса графической идентичности для Московского института Гештальта и психодрамы.

Автор: студентка 3 курса Школы дизайна ИОН РАНХиГС Лилия Меркурьева

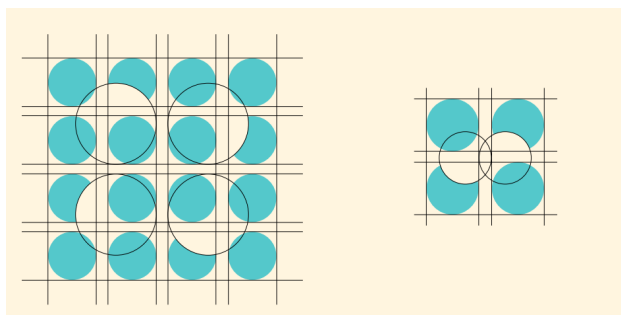


Рис. 14. Паттерн. Автор: студентка 3 курса Школы дизайна ИОН РАНХиГС Лилия Меркурьева



Рис. 15. Система визуальной графики

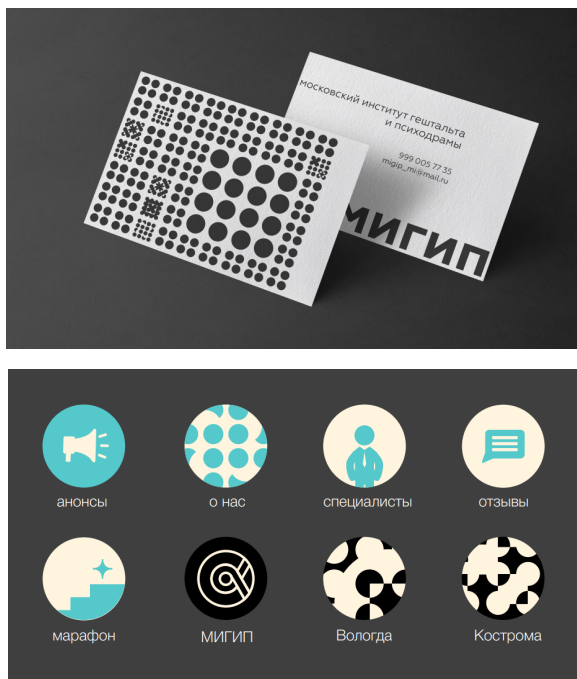


Рис. 16. Пиктограммы. Автор: студентка 3 курса
Школы дизайна ИОН РАНХиГС Лилия Меркурьева

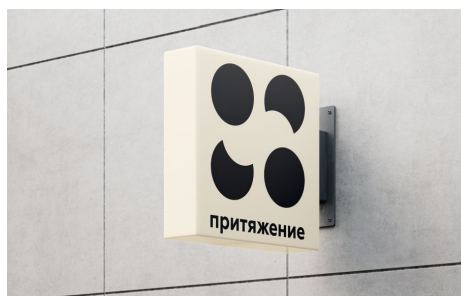


Рис. 17. Вывеска. Автор: студентка 3 курса
Школы дизайна ИОН РАНХиГС Лилия Меркурьева

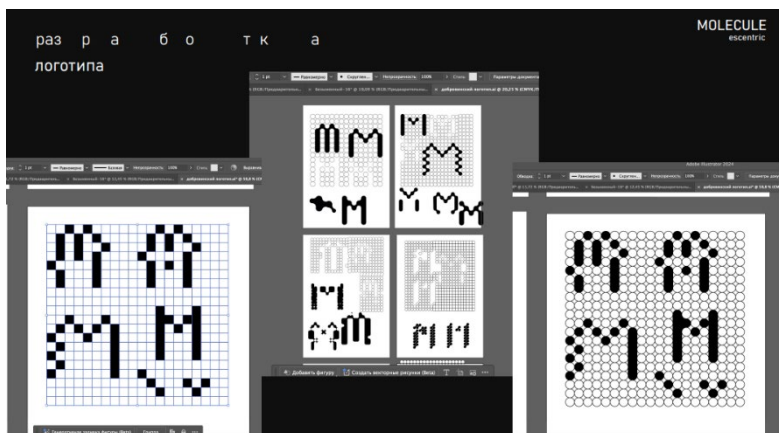


Рис. 20. Пример семестрового результата. Автор: студентка 3 курса Школы дизайна ИОН РАНХиГС Элина Ширшикова

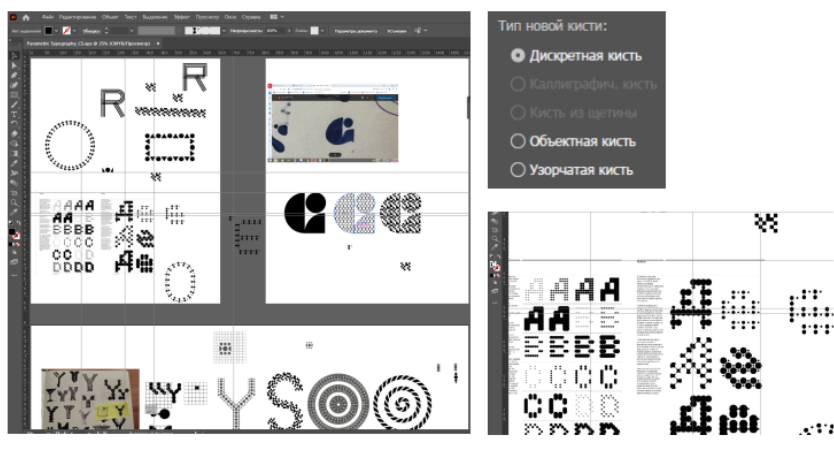


Рис. 21. Параметрическая типографика (рубрика «Как это сделано») Штатные инструменты в Adobe Illustrator

Таким образом, система вариативной и параметрической типографики и генеративная айдентика является важной частью образовательного процесса в целом.

Библиографический список к главе 9

1. Вариативные и параметрические шрифты. Skillbox. – URL: <https://habr.com/ru/companies/skillbox/articles/432292> (дата обращения: 12.05.2025).
2. Добровинский В.Е. Динамическая айдентика в дизайне / В.Е. Добровинский, М.В. Решетова // Проектная культура и качество жизни. – 2024. – №34. – С. 84–92. – EDN LIWSUQ.
3. Калиничева М.М. Креационное и креативное в проектной культуре дизайна / М.М. Калиничева, М.В. Решетова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2014. – №7. – С. 103–108. – EDN SYACQJ.
4. Сайт Пинтерест. – URL: <https://ru.pinterest.com/vdobrovinsky/динамическая-айдентика> (дата обращения: 07.05.2025).
5. Экранная типографика в контексте цифровизации начального образования. – URL: <https://rep.vsu.by/bitstream/123456789/42732/1/76-90.pdf> (дата обращения: 03.05.2025).
6. Конспект по трем основным «схемам» разработки. – URL: <https://vk.com/@-154184664-semester-target> (дата обращения: 05.05.2025).

ГЛАВА 10

Решетова Маргарита Владимировна

DOI 10.31483/r-168819

ПРИНЦИПЫ ИНКЛЮЗИВНО- САЛЮТОГЕННОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СРЕДОВОГО ПРОСТРАНСТВА

Аннотация: исследование посвящено методике проектирования многофункциональной образовательной среды для детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). На основе сравнительного анализа традиционных и современных практик выявлены и систематизированы ключевые качества среды, способствующей не только инклюзии, но и комплексному развитию личности. В главе рассматриваются психосоциальные аспекты дизайна, включая восстановление, самоэффективность, эргодизайн, трансформируемость, реабилитацию, обучение состраданию и профессиональную ориентацию. Представлены практические решения по проектированию кабинетов коррекционной работы, зон отдыха, мастерских, библиотек, спортивных и медицинских блоков, а также элементов, формирующих культурный код. Сформулированы ключевые факторы салютогенного дизайна: гибкость, адаптивность, коммуникативность и стимулирующая среда. Делается вывод, что инспиративные методы управления салютогенным дизайном базируются на социально-психологических факторах, сохранении национального культурного кода и системном экологическом подходе.

Ключевые слова: образовательная среда, дети с ОВЗ, инклюзивный дизайн, трансформируемость пространства, гибкость, стимулирующая среда.

Abstract: the study is devoted to the methodology of designing a multifunctional educational environment for children with disabilities (DD). Based on a comparative analysis of traditional and modern practices, the key qualities of an environment that promotes not only inclusion but also the comprehensive development of the individual have been identified and systematized. The chapter examines the psychosocial aspects of design, including recovery, self-efficacy, ergonomic design,

transformability, rehabilitation, teaching compassion, and career guidance. Practical solutions for designing correctional work rooms, recreation areas, workshops, libraries, sports and medical units, as well as elements that shape the cultural code, are presented. The key factors of salutogenic design are formulated: flexibility, adaptability, communicativeness, and a stimulating environment. It is concluded that inspirational methods of managing salutogenic design are based on socio-psychological factors, the preservation of the national cultural code, and a systemic ecological approach.

Keywords: *educational environment, children with disabilities, inclusive design, spatial transformability, flexibility, stimulating environment.*

В настоящее время необходимость создания инклюзивной среды, которая не просто интегрирует обучающихся с особыми образовательными потребностями (ОВЗ), но и способствует их социальной и психологической адаптации возрастает. Около 722 тысяч детей-инвалидов – это целевая аудитория, для которой должны создаваться инклюзивные и салютогенные образовательные пространства. Системный анализ позволил рассмотреть образовательную среду как целостную систему, где такие элементы, как трансформируемость, флексибильность, стимулирующий дизайн и художественное оформление, взаимосвязаны и направлены на достижение общей цели – развитие и социализацию детей с ограниченными возможностями здоровья.

В таблице 1 рассмотрены ключевые психосоциальные аспекты дизайна образовательных организаций, которые составляют основу методики социокультурного проектирования и необходимы для комфортного обучения детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Таблица 1

Матрица ключевых психосоциальных аспектов дизайна образовательных организаций для обучающихся с особыми образовательными потребностями

Компоненты здоровья		Ключевые факторы дизайна	Понятность:	Управляемость	Осмысленность
Психосоциальные факторы	Эмоции		Восприятие	Комфорт	Включение
			Эко-дизайн	Визуальные стимулы	Обучение состраданию
			Сочувствие	Гигиена труда и обучения	Повышение самооценки
			Безопасность	Эстетические элементы	Социальная поддержка
	Опыт		Функциональность	Предотвращение буллинга	Уход и выращивание растений
			Естественное освещение	Флексибильность	Профопределение
			Искусственное освещение	Восстановление	Стимулирующая среда
			Гостеприимство	Самозффективность	Коррекция и развитие
			Цвет	Экологичная среда	Содержательность окружения
	Образ жизни		Навигация	Эргодизайн	Специализированное оборудование
			Уединение	Цифровые ресурсы	Вдохновение
			Взаимодействие	Места для активного отдыха	Культурный код
			Адаптированная школьная форма	Трансформируемость	АФК и паралимпийский спорт
			Доступная среда и оснащение	Реабилитация	Медицинское сопровождение

Рассмотрим специфику основных компонентов образовательной среды для детей и лиц с ОВЗ.

Один из важных аспектов является восстановление. В рамках зонирования необходимо предусмотреть пространства для восстановления физического и психологического состояния обучающихся и учителей. «Природное» восстановление подтверждается Теорией восстановления внимания (ART), предложенной в 1989 году Kaplan R. & Kaplan S [3]. В зоне восстановления, зимнем саду, атриуме может быть установлен небольшой фонтан или транслироваться соответствующее звуковое сопровождение (рис. 1).



Рис. 1. Дизайн оборудования для ресурсного класса с уголком психологической разгрузки

Для успокоения и восстановления хорошо подойдут звуки воды или тихий щебет птиц. Для распространения звука только в одном направлении можно использовать систему направленного звука. Система обеспечивает трансляцию с углом расхождения не более 45 градусов. Направленный звук слышим только в ограниченном месте. Данная система позволит в одной зоне отдыха спроектировать несколько уголков с разным звуковым сопровождением (рис. 2).



Рис. 2. Система направленного звука для звуковой информационной поддержки. Подходя к стенду, можно услышать информацию про конкретный интересующий вас экспонат

Следующий компонент – это самоэффективность. В рамках «Теории социального научения» А. Бандура ввел понятие «самоэффективность» [6], которое трактуется как вера человека в собственную компетентность в какой-либо деятельности.

Экологичная среда. «Отделка помещений (используемые материалы для оформления стен, потолка и пола) и мебель должны быть выполнены из экологичных, безопасных материалов, соответствовать санитарно-эпидемиологическим требованиям и гигиеническим нормам.

Мебель должна учитывать ростовые показатели ребенка и удобство пользования. При цветовом оформлении используются экологичные цветовые решения, помещения и мебель не должны оказывать негативного влияния на состояние ребенка» [1].

Использование акустических панелей на стенах и потолке учебных кабинетов создаст необходимые условия шумоизоляции для обучающихся с нарушениями слуха.

Эргодизайн. Учет эргономических показателей при организации рабочего места ребенка, а также его перемещение в пространстве образовательного учреждения необходим для обеспечения его благополучия и оптимизации системы взаимодействия с предметами и пространством. При проектировании пространства оценивается эргономическая система «обучающийся с ОВЗ – изделие – среда»; при тяжелых нарушениях у ребенка образуется система «обучающийся с ОВЗ – изделие – педагог – среда», что обусловлено невозможностью применения изделия без участия взрослого человека [4].

Учебные кабинеты надо комплектовать эргономичными и удобными, регулируемыми по высоте, партами и стульями/креслами, которые учитывают особые образовательные потребности обучающихся (рис. 3). Например, для обучающихся с нарушениями зрения, использующими для обучения учебники со шрифтом Брайля, целесообразна корзина для их вертикального хранения; для детей с НОДА нельзя комплектовать кабинет креслами с колесиками и т. д.» [2].

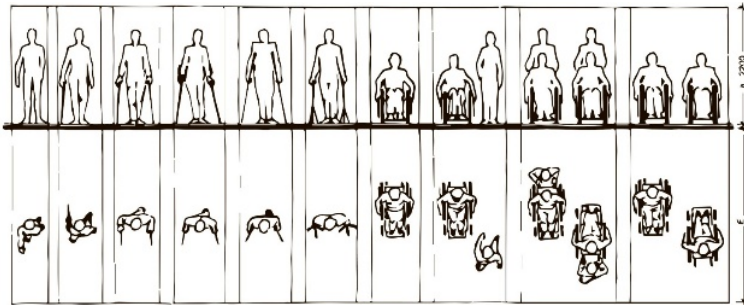


Рис. 3. Эргодизайн для лиц с ОВЗ

Цифровые ресурсы. Использование цифровых ресурсов в процессе обучения детей с ОВЗ способствует расширению их образовательных возможностей, продуктивному усвоению знаний, решению актуальных образовательных и коррекционных задач (интерактивная песочница, цифровые лаборатории и т. д.) (рис. 4).



Рис. 4. Интерактивный стол

Места активного отдыха. В помещениях общего пользования и рекреациях необходимо проектировать зоны двигательной активности, которые должны содержать оборудование и приспособления для двигательной активности, а также мягкую и эргономичную мебель для комфортного сидения (скамьи, диванчики, пуфы и т. п.), что снизит утомляемость обучающихся в течение учебного дня. Необходимо правильно организовать «подвижность», чтобы дети бесцельно не бегали по коридорам (рис. 5).

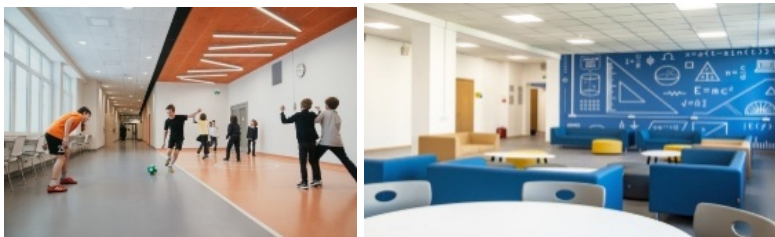


Рис. 5. Дизайн зон отдыха и спортивных корпусов

Трансформируемость. Данный фактор предполагает, что помещения, мебель и оборудование могут в зависимости от образовательных целей и решаемых задач трансформироваться в различных соотношениях, позволяющих сохранять комфорт для школьников и реализовывать выполнение разных видов деятельности. Организованная таким образом среда будет иметь зонирование как стационарное, так и мобильное [5]. Для удобства передвижения столов некоторые модели имеют колесики (рис. 6).



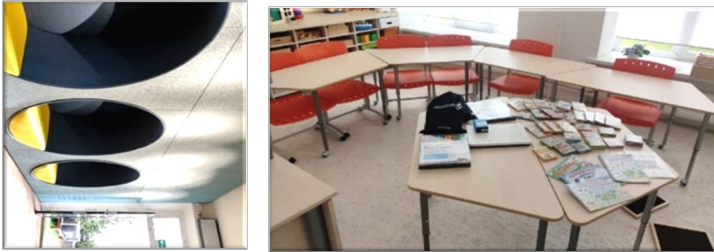


Рис. 6. Модульная трансформируемая мебель

Реабилитация. Окружающее пространство должно иметь реабилитационный ресурс, связанный с необходимостью конструирования среды, позволяющей реализовывать не только возможности профилактики и здоровьесбережения в образовательном процессе, но и стимулирующей восстановительно-реабилитационный потенциал обучающегося с ОВЗ.

Обучение состраданию. Живой уголок способствует обучению состраданию в процессе ухода и заботы за питомцами, также он выступает в качестве образовательной среды для обучающихся при изучении животных, наблюдении за их поведением. Дети ухаживают за питомцами, кормят их, убирают жилище. В зооуголке могут проводиться исследования по биологии, ветеринарии, селекции (рис. 7).



Рис. 7. Дизайн живого уголка в интерьере школы

Повышение самооценки. Обучающийся с ОВЗ должен чувствовать себя комфортно в школе, для этого окружающим детям и учителям следует уважать его, признавать как личность.

Социальная поддержка. Коворкинги, игровые площадки и настольные спортивные игры в местах общественного пользования

будут способствовать взаимодействию обучающихся и социальной поддержке. В рамках инклюзивной школы социальное взаимодействие между обучающимися с ОВЗ и нормотипичными детьми наиболее перспективно и комфортно в зонах отдыха и коммуникации (рис. 8).



Рис. 8. Групповые занятия с детьми совмещенного контингента

Уход и выращивание растений. Как было описано выше, контакт с растениями как визуальный, так и тактильный оказывает положительное влияние на психологическое состояние ребенка. На пришкольной территории может быть организован небольшой огород или поставлена теплица.

Профопределение. Одной из главных задач образовательного процесса является профопределение обучающихся с ОВЗ. Этому будет способствовать наличие в школе мастерских и студий с разносторонними направлениями деятельности. Новые IT-полигоны способствуют получению навыков в области робототехники, пилотировании БПЛА и т. д. Мастерская клининга и агропромышленного дела позволят получить обучающимся с умственной отсталостью востребованную рабочую профессию (рис. 9).

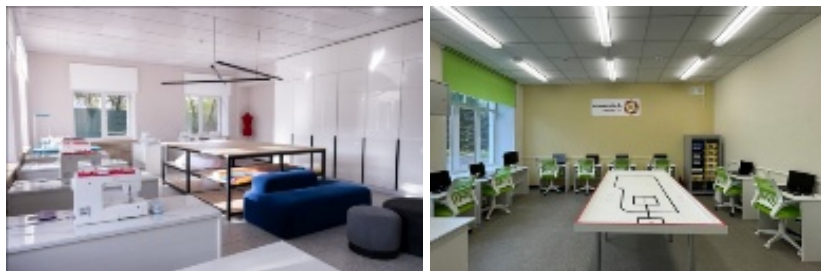




Рис. 9. Дизайн мастерских гончарного дела, декоративно-прикладного творчества, столярного и слесарного искусства

Стимулирующая среда. Наполнение среды элементами-стимулами, воздействующими на все органы чувств, позволяет активизировать восприятие ребенка (слуховое, зрительное, осязательное, фонематическое). Например, слабовидящие дети не видят мелких деталей и используют зрение для общего обзора, но тактильно они могут их различать.

Коррекция и развитие. Оснащение кабинетов, особенно для коррекционной работы с обучающимися (дефектолога, тифлопедагога, сурдопедагога, логопеда, психолога) должно включать специальную игровую и дидактическую продукцию, соответствовать образовательным задачам.

Среда должна иметь возможность модифицироваться в соответствии с возрастными особенностями детей, быть оптимальной для реализации ведущего вида деятельности и личностного становления в целом. Правильно спроектированное пространство учитывает не только актуальный социально-психологический статус обучающегося, но и экстраполирует возможности и перспективы его развития (рис. 10).



Рис. 10. Дизайн кабинетов коррекционной работы

Содержательность окружения. Среда, в зависимости от назначения помещений, должна быть оснащена необходимыми средствами обучения, коррекционно-развивающим инструментарием, лабораторным и спортивным оборудованием, элементами для организации досуга и т. п.

Компьютеризированное рабочее место обучающегося с нарушениями опорно-двигательного аппарата комплектуется клавиатурой адаптированной беспроводной с большими кнопками и накладкой, джойстиком и выносными кнопками компьютерными адаптированными беспроводными, ресивером для беспроводной связи.

Кабинет начальных классов для слепых детей комплектуется инструментарием: разборная азбука-колодка по Брайлю для изучения новых знаков, кубик-буква брайлевский, тактильная касса букв и цифр, прибор прямого чтения для письма по Брайлю, прибор для рельефного рисования «Школьник», индивидуальный тактильный комплект для построения чертежей и тифлографики.

Компьютеризированное рабочее место слепых обучающихся оснащается персональным компьютером с периферией с установленным специализированным программным обеспечением для слепых, тактильным (брайлевским) дисплеем.

При отсутствии в учебных кабинетах индукционной петли для слабослышащих обучающихся используются индивидуальные звукоусиливающие аппараты с модулем вибротактильного восприятия.

Для детей с расстройствами аутистического спектра применяются ламинированные наборы карточек для альтернативной коммуникации и составления визуального расписания, оборудование для сенсорной интеграции, развития и стимуляции вестибулярной системы (рис. 11).



Рис. 11. Дизайн рабочего места для лиц с ОВЗ (портативный ручной видеоувеличитель, читающая машина, различные тифлофлешплееры, устройство для печати тактильной графики, райлевский принтер и др.)

Вдохновение. Комфортные, интересные и привлекательно выполненные пространства для общения и учебы будут способствовать увеличению работоспособности, появлению вдохновения для различных видов деятельности.

В соответствии с современными тенденциями библиотека должна представлять собой центр общественной жизни школы, где можно проводить лекции, различные кружки, отдыхать. Для создания комфортной и неформальной обстановки необходимо организовать зоны коворкинга с разнообразными сидениями для групповой и индивидуальной работы; предусмотреть уединенные кабинки для детей с расстройствами аутистического спектра. Для обучающихся с нарушениями зрения необходимо предусмотреть добавочное освещение стеллажей и мест в читальном зале (рис. 12).



Рис. 12. Дизайн цифрового пространства

Культурный код. Большое значение в воспитании гармонично развитой личности имеет сохранение национальных традиций.

Уникальные этнокультурные компоненты нашей многонациональной страны должны органично вплестаться в архитектуру и интерьер образовательной организации. Это могут быть материалы, орнаменты, исторические образы и т. п. Например, в школах создаются музеи, тематические выставки (рис. 13). Включение элементов славянской культуры (истории, литературы, искусства, фольклора) в учебные программы и внеурочную деятельность способствует формированию у учащихся представления о богатстве и разнообразии славянского культурного наследия.



Рис. 13. Дизайн школьного этнографического уголка и уголка патриотического воспитания

Адаптивная физическая культура и паралимпийский спорт. Для привлечения обучающихся к ведению здорового образа жизни и занятия спортом необходим специальный спортивный инвентарь, который учитывает физические и психологические особенности детей с ОВЗ. Бассейн должен быть оснащен специальным подъемником для инвалидов (рис. 14).

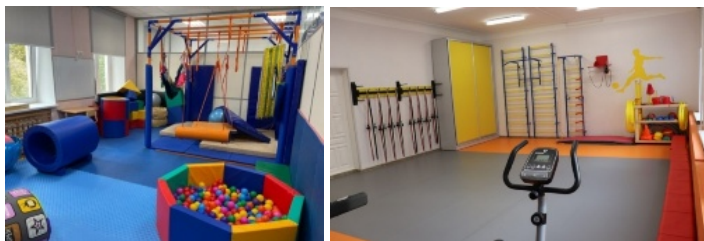


Рис. 14. Дизайн спортивного зала

Медицинское сопровождение. Важную роль в сохранении и укреплении здоровья детей с ограниченными возможностями здоровья и с инвалидностью имеет создание пространственно-предметных условий для ведения медицинского сопровождения каждого ребенка в соответствии с видом нарушения, особенностями здоровья и сочетанными проблемами. Такой блок будет включать

массажный и физиотерапевтический кабинеты (рис. 15), кабинеты врачей: терапевта, сурдолога, офтальмолога и невролога, медицинский изолятор.



Рис. 15. Дизайн медицинского кабинета

Заключение.

В ходе работы были проанализированы психофизиологические нарушения и особые образовательные потребности обучающихся с ОВЗ. На основе проведенного исследования можно выделить факторы салютогенного и инклюзивного дизайна, обеспечивающие комфортную среду для обучения и реабилитации:

- гибкость пространства для возможности организации доступной среды и функционального оснащения;
- стимулирующая среда для коррекции и развития;
- адаптивность пространства;
- коммуникативность в школьных коллективах.

В ходе работы были проанализированы психофизиологические нарушения и особые образовательные потребности обучающихся с ОВЗ, получены факторы салютогенного дизайна, обеспечивающие комфортную среду для обучения и реабилитации [7].

Сравнительный анализ традиционных и инновационных подходов к организации образовательной среды для детей с ОВЗ позволил выявить преимущества и недостатки инклюзивного дизайна и определить основные качества образовательной среды, это:

- трансформируемость, организация среды с помощью гибких пространств;
- гибкость пространства для возможности организации доступной среды и функционального оснащения;
- стимулирующая среда для коррекции и развития;
- профопределение и цифровые ресурсы в системе организации дополнительного образования;
- адаптированная школьная форма;

- художественно-культурный подход в оформлении библиотек, зон передвижных выставок и объектов визуального искусства;
- социализация и развитие личностных качеств через выделение мест для общения и активного отдыха.

Таким образом, выявлены основные инспиративные методы управления салютогенным дизайном, базирующиеся на социально-психологических факторах, сохранении ценностей и идеалов национального культурного кода и системного экологического подхода в дизайн-проектировании.

Библиографический список к главе 10

1. Методические рекомендации по разработке и обновлению адаптированных образовательных программ, разработке индивидуальных планов с учетом особенностей здоровья детей при необходимости снижения или перераспределения учебной нагрузки / Г.А. Гончарова, И.Н. Нурлыгаянов, С.Б. Лазуренко, А.В. Голубчикова. – М., 2021. – 59 с. EDN TVHDCW
2. Голубчикова А.В. Принципы дизайн-проектирования пространственно-предметного компонента инклюзивной образовательной среды / А.В. Голубчикова, И.Н. Нурлыгаянов, С.Б. Лазуренко // Альманах Института коррекционной педагогики. – 2023. – № 52. – URL: <https://alldef.ru/ru/articles/almanac-52/design-principles-for-the-spatially-substantive-component-of-an-inclusive-educational-environment> (дата обращения: 10.02.2025). EDN ICNSFQ
3. Kaplan R. The Experience of Nature: A Psychological Perspective / R. Kaplan, S. Kaplan. – New York: Cambridge University Press, 1989. – 352 p.
4. Калининцева М.М. Креационное и креативное в проектной культуре дизайна / М.М. Калининцева, М.В. Решетова // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2014. – №7. – С. 103–108. – EDN SYACQJ.
5. Решетова М.В. Квинтэссенция тотального экологического проектирования в дизайне / М.В. Решетова // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2023. – №4 (240). – С. 74–81. – DOI: 10.25198/1814-6457-240-74. – EDN UPPGFB.
6. Bandura A. Self-Efficacy: The Exercise of Control / A. Bandura. – New York: W.H. Freeman, 1997. – 604 p.
7. Голубчикова А.В. Специфика психосоциальных аспектов дизайна образовательных организаций для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья / А.В. Голубчикова, М.В. Решетова, Н.А. Коробцева // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. – 2025. – №4-2. – С. 252–266. – DOI: 10.37485/1997-4663_2025_4_2_252_266. – EDN OWOIAS

ГЛАВА 11

Кулешова Анна Александровна

DOI 10.31483/r-168797

ВИЗУАЛЬНЫЕ КОММУНИКАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ

Аннотация: в исследовании рассматриваются приемы передачи связи между визуальным образом и смысловым текстовым наполнением как одна из проблем в дизайн – образования. Определяется роль принципов проектирования пользовательского опыта в формировании эффективных образовательных платформ. Приводятся сведения об этапах эволюции графических редакторов и обосновывается необходимость преемственности традиционных подходов решения проектных задач в цифровой среде на примере изменения содержания визуального продукта с учетом изменения форм и педагогических технологии передачи материала, смысловой обусловленности действий дизайнера.

Ключевые слова: визуальная коммуникация, цифровая иммерсивная среда, трансляция информации, плакат, типографика, иллюстрация, дизайнерское мышление.

Abstract: the study examines the methods of transmitting the connection between a visual image and meaningful text content as one of the problems in design education. It determines the role of the principles of user experience design in the formation of effective educational platforms. The study provides information about the stages of the evolution of graphic editors and substantiates the need for continuity of traditional approaches to solving design tasks in the digital environment, using the example of changes in the content of visual products, taking into account changes in the forms and pedagogical technologies of transmitting the material, and the semantic conditioning of the designer's actions.

Keywords: visual communication, digital immersive environment, information broadcasting, poster, typography and illustration, and design thinking.

Визуальная коммуникация формируется задолго до появления термина «графический дизайн». На ранних этапах цивилизации

человек использовал изображения, знаки и орнамент как способ передачи смысла, а затем как инструмент фиксации информации. Уже в античности и средневековые рукописи сочетают текст и изображения, композиционно выстраивают страницы и визуально передают смысл сообщений.

Визуальная коммуникация в цифровую эпоху формирует комплексную систему передачи и интерпретации информации, в которой смысл понимается за счёт текстового содержания и визуальной структуры интерфейса, композиционных акцентов, типографики, колорита и логики взаимодействия пользователя с цифровым продуктом [1, с. 99]. В отличие от традиционных форм графического дизайна, цифровая среда обладает интерактивной природой. Визуальные элементы из статичных носителей информации превращаются в динамические инструменты управления вниманием, навигацией и пользовательским поведением.

Одна из проблем образования в области графического дизайна 21 века вытекает из освоения приемов передачи связи между визуальным образом и смысловым текстовым наполнением. Визуальная коммуникация развивается на фоне массового производства и тиражирования информационных продуктов. Важно сегодня понимать ее цифровые трансформации, правильно выстраивать траектории обучения проектированию массового визуального продукта.

Сегодня процесс преобразования системы профессионального образования в цифровую форму диктует необходимость переосмысления принципов разработки веб-сайтов и платформ, на которых реализуются различные программы: изучение современных дизайнерских подходов к созданию образовательных ресурсов; создание эффективных и конкурентоспособных онлайн-платформ, веб-сайтов профессионального образования.

Образовательные онлайн-ресурсы в интерактивной среде должны предоставлять возможность ориентироваться во множестве предложений, выбирать качественную программу с доступом к учебным материалам.

Среди ключевых факторов, обеспечивающих положительный опыт взаимодействия, выделены: интуитивно понятная навигация, четкая визуальная иерархия элементов и адаптивное поведение интерфейса при различных сценариях использования.

Принципы проектирования пользовательского опыта играют важную роль в формировании эффективных образовательных платформ, с решением таких задач, как снижение когнитивной

нагрузки, обеспечение прозрачности и наглядности, создание условий для эмоциональной поддержки пользователя. Визуальная интерпретация сведений позволяет сделать материалы интересными и доступными для потребителя информации. Показать ее эффективность и необходимость развития инфографики в современных СМИ [4, с. 219].

Современные подходы к созданию образовательных веб-сайтов показывают тенденцию к слиянию педагогических теорий и передовых технологий, что свидетельствует о междисциплинарном характере процесса. На данный момент образовательные онлайн-ресурсы перестают быть простыми платформами с демонстрацией перечня курсов. Они выступают в роли комплексных адаптивных экосистем, способных к динамическим изменениям под разные образовательные и технические вызовы. Программы обучения должны иметь узнаваемый вид, запоминаться. За айдентiku программы отвечает дизайн, который раскрывает смысловое содержание и уникальность курса. Визуальные средства представляют собой синтез возможностей графического оформления книги, рекламного плаката и веб-дизайна. Академически сложившиеся традиции в истории графического дизайна – привлекать внимание потребителя, «зазывать» и давать блестящую оценку своему продукту, – имеют глубокие корни. Традиционные формы визуальной коммуникации все еще актуальны в век, когда на экране востребованы тренды Y2X, скевоморфизм, плоский дизайн и др. Базой для таких ресурсов становится системный подход к педагогическому дизайну, который объединяет научно обоснованные методы обучения с современными средствами дизайна в части технической реализации.

Перспективы развития с внедрением технологий искусственного интеллекта способны предоставить подбор индивидуальных траекторий обучения, исходя из запроса, потребностей, интересов пользователей. Активно развивается направление создания иммерсивных образовательных сред с использованием виртуальной и дополненной реальности, что расширяет возможности для глубокого погружения и интерактивности в учебном процессе, способствует развитию навыков и формированию устойчивых знаний в условиях, максимально приближенных к реальным или смоделированным профессиональным ситуациям.

Современные средства массовой информации (СМИ) – каналы и платформы для публичной трансляции информации на широкие

слои населения выполняют социальные функции, развиваются на фоне распространения новых технологий.

Графический дизайн в СМИ становится идеологией для всех видов дизайна, а дизайнер постепенно учится выполнять функцию редактора информационных слоев. Информационное поле год от года усложняется и видоизменяется по формам, становится важным вопросом изучения эволюции новых графических редакторов и подходов. Традиционные принципы и опыт первых массовых жанров графического дизайна являются ценным источником знаний, часто позволяют получить ответы на многие вопросы современных вызовов и одна из задач в образовании сводится к необходимости научиться видеть связи эпох, понимать важность преемственности традиций и адаптировать их использование как инструмент создания нового образного мира. Особенно эти знания важны в практике обучения дизайн-проектированию на уровне бакалавриата, для проведения научных исследований и получения результатов аналитики на уровне магистратуры.

Достижение новых образовательных целей образования требует изменения содержания изучаемых предметов, методов и форм организации образовательного процесса, активизацию деятельности обучающихся в ходе занятия, приближения изучаемых тем к реальной жизни с поиском путей решения возникающих проблем. При отборе содержания образования необходимо учитывать формы, методы и педагогические технологии передачи материала, уровни его усвоения, смысловую обусловленность действий [3, с. 89].

Во второй половине XIX века плакат становится полноценным культурным феноменом. Работы Жюль Шере, а затем Анри де Тулуз-Лотрека и Альфонса Мухи превратили афишу в самостоятельное художественное произведение. В период индустриализации графический дизайн становится дисциплиной, связанной с визуальным мышлением, коммуникационной задачей и коммерческим заказом, а рекламное изображение из носителя информации превращается в средство формирования образа товара, события или бренда.

Первое известное имя среди ранних плакатистов – это художник, график, иллюстратор русской классики и писатель Владимир Табурин, автор рекламы компании «Зингер», одной из самых тиражируемых работ этого периода. На рисунке 1 представлен плакат, выполненный в традициях академизма. Художники-плакати́сты на рубеже веков искали новые художественные техники, приемы и

отказывались от сложившихся традиций «демократической» живописи. На развитие визуальной коммуникации повлияли авангардные художественные течения и принципы школы Баухаус с акцентом на функциональность, простоту, ясность и рациональность формы. Отказ от декора в строгой системе: шрифт, сетка, баланс, контраст и структура начали восприниматься как базовые основы визуального языка в конструктивизме, дадаизме и функционалистской типографике.

С развитием плаката меняется и сама профессия, превращая все в символы, знаки, визуальную коммуникацию. Графический дизайн как самостоятельная профессиональная область связан с индустриализацией, когда производство и проектирование визуального сообщения отделяются друг от друга на фоне роста издательского дела, распространения рекламных агентств и специализации труда. Одни дизайнеры придумывают форму коммуникации, другие реализуют её технически. Исторический анализ примеров обращения дизайнеров к теме образования показывает, как менялось визуальное содержание плакатов на разных этапах развития дизайна. На рисунке 2 социальный плакат А. Радакова решает проблемы ликбеза. Международный типографический стиль основывается на модульной сетке с акцентом на читаемости и характеризуется нейтральностью, объективностью, отсутствием декоративности, закладывает ключевые позиции будущего веб-дизайна.



Рис. 1. В. Табурин Реклама компании «Зингер», 1910

Сеточная структура, выравнивание, иерархия заголовков и визуальная дисциплина позднее полностью перенесены в цифровую среду.



Рис. 2. Социальная пропаганда в советских плакатах, 1920 г.

Во второй половине XX века обновляются технологии воспроизведения изображения. Офсетная печать, фотонабор, компьютерная вёрстка и настольные издательские системы всё чаще связываются с массовыми медиа. Печатная графика формирует систему визуальной коммуникации с корпоративной идентичностью, журнальной и рекламной индустрией, создает образы, организует устойчивую структуру трансляции информации на разных носителях и для разных слоев потребителей.

Переход к цифровой эпохе начался с появления персональных компьютеров и графических программ, а затем — с возникновением Всемирной паутины. В 1963 году американский ученый Айван Сазерленд создаёт первый графический редактор Sketchpad, способный производить векторную графику. Главная особенность программы — её интерактивность. В отличие от ранних компьютерных систем, где графика создавалась с помощью описания программистами матрицы пикселей, Sketchpad выводит изображения непосредственно на экран компьютера с помощью светового пера. Пользователь может рисовать фигуры, изменять их размеры и геометрический вид, форму, применять сдвиг, поворот и масштабирование. В библиотеку Sketchpad попали геометрические фигуры, символы алфавита, цифры, научные символы, радиотехнические элементы и даже такие элементы, как «глаз», «нос», «рот», позволяющие нарисовать, например, такое лицо, как представлено на рисунке 3.

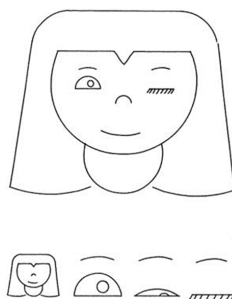


Рис. 3. Первое экранное изображение с помощью компьютерного графического редактора Sketchpad, 1963 г.

В 1989 году создается Всемирная паутина World Wide Web как система для обмена информацией между учёными и выводит дизайн печатной страницы в интерактивную среду, где пользователь имеет возможность прочитать сообщение, а также взаимодействовать с ним, обмениваясь информацией, обрабатывать. Визуальная коммуникация становится динамической: ей нужны клики, переходы, маршруты движения, состояние интерфейса и последовательность действий пользователя, по таким запросам формируется логика пользовательского опыта и экспериментов с внешней формой изображения – UX/UI-дизайн. Первые графические решения интерфейса создавались интуитивно, на рисунке 3 приведен пример иконок и интерфейс Сьюзен Кэр. В 1964 году изобретена компьютерная мышь, с большими возможностями, чем световые перья, а в 1975 году вводится термин «иконка» для описания графических символов, представляющих программы и данные.

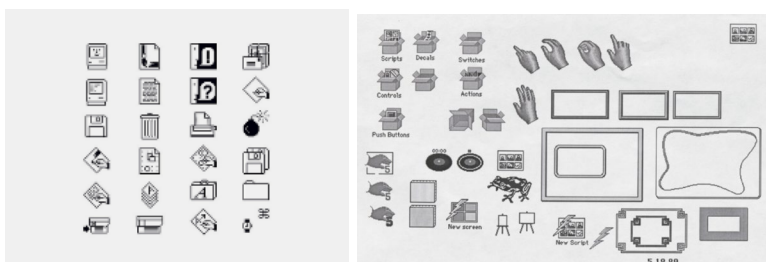


Рис. 4. Первые иконки и интуитивный интерфейс пользователя, Сьюзен Кэр

Вместо текстовых команд первый интуитивный графический интерфейс компьютера Apple Macintosh основан на образе рабочего стола с оригинальными пиксельными предметами-иконками (папка, дискета, лист бумаги, мусорный бак и др.), разработанными дизайнером Сьюзен Кэр, которая считала, что *растровая графика похожа на мозаику и вышивание и многие другие «псевдоцифровые» художественные формы. А проблемы дизайна решаются размышлениями о контексте и метафоре – отнюдь не инструментами.* Вдохновение и идеи создания системы иконок Сьюзан Кэр черпала в таких источниках, как справочник 1972 года по графическим символам, в котором собраны всевозможные знаки: астрологические, метки бродяг, обозначения достопримечательностей в картографии и др.

В отличие от функций работы над формой визуального сообщения в графическом дизайне, UX-дизайн ориентирован на возможностях взаимодействия человека с цифровым продуктом, а UI – на визуальном воплощении этого опыта.

Графика влияет на человека как когнитивно, так и эмоционально [5, с. 118]. Современный интерфейс сегодня – красивая «упаковка информации», как система коммуникации, в которой эстетика визуальной подачи, структура, навигация, удобство, эмоциональное восприятие и эргономика работают совместно.

Развитие визуальной коммуникации опирается на принцип преемственности дизайнерских решений, чтобы цифровые формы возникали не случайно и спонтанно, а учитывали все лучшее, что было накоплено в традиционной печатной культуре и графическом проектировании.

Изучение исторических прототипов современных интерфейсов позволяет выделить базовые элементы визуальных структур:

- модульные сетки веб-страниц с принципами типографики порядка;
- навигационные меню с иерархией связей заголовков, оглавлений и колонтитулов книги;
- кнопки и интерактивные иконки как визуальные акценты плакатов и рекламных объявлений, управляющих взглядом зрителя.

Принципы адаптивности и визуальной иерархии развивают задачи полиграфического дизайна в обеспечении эргономичности восприятия информации на различных форматах носителя за счет правильного масштабирования, ясности, читаемости, четкости и т. п.).

Цифровая среда использует палитру инструментов, не меняя основ визуальной коммуникации, восприятия зрительных образов, психологии взаимодействия. Исторически сложившиеся ориентиры на функциональность, структурность и запросы на удобство пользователя остаются главными задачами в процессе проектирования. Эти ориентиры проецируются и на образовательный процесс, обозначают задачи обучения дизайн-проектированию цифрового визуального продукта, требуют запуска нового типа мышления, формируют новые модели профессионального дизайнера.

UX/UI-дизайн – новый этап эволюции дизайнерского мышления, сложившийся на основах многовековой практики печатного и рекламного дизайна. В начале 1980-х годов «Гибридная образность» публикаций, афиш, рекламы и других средств массовой информации стала «коллажным» подходом в творчестве «королевы новой волны» Эприл Грайман. Колорит ее работ проявляется в свободных формах и манере. Грайман комбинирует образы, используя видеозаписи, компьютерные данные, фотографии и печать. В основу такого подхода Грайман закладывает существование различных слоев информации. «Поверхностный слой инстинктивно вызывает эмоциональную реакцию, существуют слои, которые увлекают вглубь и заставляют задумываться». Одной из первых в мире дизайнер начала профессионально работать с компьютерными возможностями, используя появившийся в 1985 году Apple Macintosh с графическим редактором MacDraw. Эйприл Грайман показала палитру его графических средств для создания нового образного мира и пришла к выводу, что процессор компьютера способен инициировать поражающие воображение визуальные миры, которые не могут прийти в голову дизайнеру, если над ним довлеет бремя художественных правил, методов и теорий [2].

Формообразование в работах Грайман строилось на экспрессии, фотомонтаже раздробленных изображений и текстовых фрагментов, как бы хаотично рассеянных в поле экранного формата. Такая свободная композиция названа «принципом коктейля». Случайность и выраженная бессистемность, отсутствие четкой фокусировки вызывала ощущения невесомости, с преодолением гравитации. Параллельные художественные движения 70–80-х годов изменяли профессиональное дизайнерское сознание в направлении открытия новых форм визуальной культуры. В 1990–2000-е годы процесс развития графического дизайна в наибольшей степени

определяется эволюцией программ для создания компьютерной графики.

Визуальный язык дизайна XXI века формируется на заимствовании у искусства методов работы с неопределённостью, эмоциональным воздействием и многослойностью смыслов. Дизайнер из пассивного транслятора-оформителя заданного содержания постепенно превратился в ключевую фигуру в системе информационного общества. Многие произведения дизайна конца XX века свидетельствуют о непрерывно возраставшем интересе к нелинейности и многоаспектности художественно-коммуникативных основ. Ориентацию на «плодотворный беспорядок» объясняет современный философ Умберто Эко, который утверждает, что художник сегодня призван полагаться на «Случай, Неопределенное, Вероятное, Двусмысленное, Поливалентное».



Рис. 5. «Принцип коктейля» в плакатах Э. Грэйман

Продуктивный беспорядок обеспечивает жизнедеятельность современной культуры. В ситуации неопределенности возникают опасения по поводу того, что инструменты на основе ИИ могут в скором времени отнять работу у дизайнеров. Существуют прямо противоположные прогнозы о будущем графического дизайна, которые влияют на формулировку задач дизайн образования, подстраиваясь под вызовы времени и социума на фоне стремительно развивающегося ИИ. Остаются открытыми вопросы: «Заменят ли полностью или частично нейросети дизайнерские функции? Сумеет ли ИИ освоить нелинейность, многоаспектность художественного мышления человека с богатейшей палитрой его эмоций и чувственностью, сгенерировать интуицию?»

Оптимистичный прогноз – это уверенность в том, что искусственный интеллект будет новым эффективным инструментом в руках профессиональных дизайнеров, а не заменять их. Пессимистичны результаты опроса 1000 работодателей, представляющих более 14 миллионов работников в 55 странах, изложенные в отчете Всемирного экономического форума «Будущее рабочих мест». Графический дизайнер – одна из профессий, находящихся под наибольшей угрозой исчезновения: согласно прогнозам работодателей, занимает 11-е место в списке профессий с самым быстрым сокращением.

Вопросами научного исследования и графического представления передачи связи между визуальным образом и смысловым текстовым наполнением в своем творчестве с 1971 по 1995 год занимались преподаватели -дизайнеры различных университетов, в которых возникали центры прогрессивного мышления на пересечении дизайна и критической теории. На рис. 6 представлена реклама образовательной программы дизайна Кэтрин и Майкл Маккой.

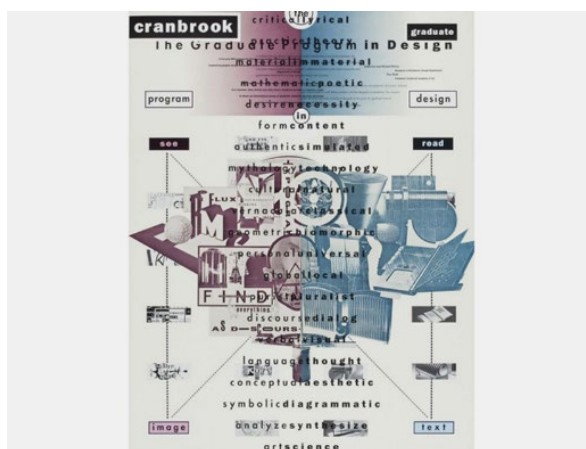


Рис. 6. Рекламный плакат образовательной программы дизайна Кэтрин и Майкл Маккой

Плакат не просто рекламирует, он иллюстрирует механизмы творческой деятельности человека на уровне обеспечения взаимосвязей сознания и логики, эмоций и чувственности, образования, считывания и понимания смыслов в процессе обработки текстовой информации и создания визуальных художественных образов. В

центре плаката расположено условное изображение головы человека. Левая половина на розовом фоне объединяет пунктирной линией слова «изображение» и «смотреть», а также символы, стереотипно связанные с работой левого полушария мозга – например, с восприятием визуальных характеристик, таких объектов как объём и фактура. Правая половина – голубого тона, где расположены группа слов «текст» и «читать», а также образы, связанные с деятельностью правого полушария мозга и логической обработкой текстовой информации. На фоне главного тренда о включенности ИИ в профессию дизайнера с использованием нейросетей для генерации идей, сегодня заметен ряд ключевых тенденции российского дизайна, среди которых выделяется:

1) локальная специфика и популярность кириллицы, проявление национальной самобытности;

2) экологичность и устойчивость. Баланс между технологиями и человечностью, эстетикой и функциональностью, цифровым и аналоговым;

3) динамика средствами анимации, интерактивный дизайн;

4) рост спроса на дизайн для маркетплейсов, веб и мобильных приложений (UI/UX), решение бизнес-задач.

Во всем мире за последние годы заметен рост, повышение значимости и популярности в обществе визуальных форм подачи информации. Освоение новых технологических возможностей для сферы профессионального дизайна необходимо проводить параллельно с пониманием ментальных изменений в сфере дизайнерского мышления. Все эти процессы взаимоувязаны и творческий успех порой зависит от своевременного овладения инструментами визуализации и периодами адаптации к новым глобальным вызовам. Цифровые трансформации позволяют создавать образцы визуальной культуры, формировать уникальный, национально окрашенный визуальный язык.

Таким образом, приведенные выше исследования во-первых, акцентируют необходимость дифференцированного подхода к проектированию пользовательских интерфейсов в зависимости от формата и целей образовательных программ. Во-вторых, объединение педагогических принципов и современных технологических дизайнерских решениях создает основу для проектирования

эффективных, адаптивных и инновационных продуктов, отвечающих требованиям современного рынка образовательных услуг.

Библиографический список к главе 11

1. Гуртовая Е.А. Визуальная коммуникация: учеб.-метод. пособие / Е.А. Гуртовая. – Минск: БГУ, 2019. – 99 с. – ISBN 978-985-566-721-7.
2. Крокетт З. Женщина, подарившая компьютеру Macintosh улыбку / З. Крокетт. – URL: <https://priceconomics.com/the-woman-behind-apples-first-icons/> (дата обращения: 31.07.2026).
3. Кулешова А.А. Педагогические технологии формирования творческой самостоятельности художника-стилиста / А.А. Кулешова // Фундаментальные исследования. – 2013. – №10-4. – С. 865–869. – EDN RCHQOX.
4. Симакова С.И. Инфографика: визуализация цифрового контента / С.И. Симакова // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. – 2012. – №3 (10). – С. 219–226. EDN PJCINR
5. Шумакова Е.А. Эстетика визуального контента в маркетинговых коммуникациях / Е.А. Шумакова // Медиасреда. – 2020. – №2. – С. 117–124. – DOI: 10.24411/2070-0717-2020-10221. – EDN AYZJEQ.

Научное электронное издание

**ДИЗАЙН В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ:
СТРАТЕГИИ, ТЕХНОЛОГИИ
И МЕТОДИКА ПОДГОТОВКИ**

Монография
Коллектив авторов

Главный редактор *М. Г. Плотникова*
Дизайнер *М. Г. Плотникова*
Компьютерная вёрстка *Е. В. Кузнецова*

Подписано к использованию 28.08.2026 г.
Объем 10,0 Мб. Тираж 20 экз.
Уч. изд. л. 14,48.

ООО «Издательский дом «Среда»
г. Чебоксары г, ул. Гражданская, д. 75, оф. 12
+7 (8352) 655-731
info@phsreda.com
<https://phsreda.com>