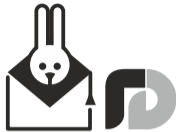




ФГБОУ ВО  
Уральский государственный  
архитектурно-художественный  
университет

УрГАХУ



Стратегия и принципы  
магистерской подготовки  
графических дизайнеров

Strategy and principles  
of graphic designers'  
master program

**Современный дизайн это:**  
инновации  
в управлении визуальными  
коммуникациями

## НОВЫЕ

*проектные концепции,  
творческие стратегии,  
оригинальные аттрактивные образы  
визуальная айдентика и стилистика  
информационные технологии,  
каналы, носители, форматы*

**Contemporary design is:**  
innovations  
in visual communications  
management

## new

*design concepts  
creative strategies  
original attractive images  
visual identity and styling  
information technologies  
channels, media, formats*

Основания  
для формирования  
стратегии

Basis  
for strategic  
approach

актуальный  
«социальный заказ»  
на дизайн

*actual «social order»*

ценности нового  
поколения студентов

*new generation of students  
values*

новые  
образовательные  
технологии

*new educational  
technologies*

# фактор 1 *factor*

Динамичная  
и изменчивая  
социально-экономическая реальность  
требует мобильного  
и адаптивного  
поведения, саморазвития работников



*Dynamic  
and changeable  
socio-economic  
reality requires  
mobile and adaptive  
behavior, self-  
development*

востребованы специалисты,  
адаптирующиеся к различным задачам и ситуациям

-----  
*demand for professionals  
adaptable to different tasks and situations*

## фактор 2 *factor*

Поколение,  
выросшее в среде  
цифровых гаджетов,  
сетевых сообществ  
и виртуальной реаль-  
ности не приемлет  
формальной органи-  
зации работы



*Generation  
growing up in the  
environment of digital  
gadgets, online commu-  
nities and virtual reality  
rejects the formal  
activity-management*

возросла важность мотивации,  
соотношения общих и личных целей

-----  
*increased the importance of motivation,  
the ratio of general and personal goals*

# фактор 3 *factor*

Подавляющая часть визуальных инноваций порождается при помощи цифровых сетевых технологий как виртуальные феномены

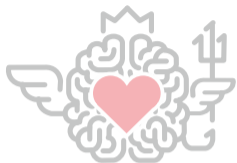


*The most of visual innovations creates with digital network technologies as a virtual phenomena*

виртуальная : *virtual*  
онлайн среда : *online learning*  
обучения : *space*

Стратегия  
магистерского образования  
в графическом дизайне

*Master's education  
strategy in graphic design*



персональная  
идентичность

-----  
*personal identity*

**МОТИВАЦИЯ**  
-----  
*motivation*

виртуальная : *virtual*  
онлайн : *online*  
среда : *space*

**ВОЗМОЖНОСТИ**  
-----  
*abilities*

командная  
адаптивность

-----  
*team adaptability*

**актуализация**  
-----  
*actualization*

персональная актуализация  
в дизайне визуальных  
коммуникаций

*personal actualization  
in visual communications  
design*

Реализация стратегии  
**персональной актуализации**  
в образовательной программе  
магистратуры ГД

⋮ *Implementation of the*  
***personal actualization** strategy*  
*in the GD masters*  
*educational program*



основа для обучения по МП ГД –  
базовые компетенции  
бакалавра ГД

*base for MP GD –  
basic bachelor  
competencies*

история, теория  
и методология дизайна

*history, theory and methodology  
of design*

знание основ профес-  
сиональной культуры,  
опыт профессиональной  
коммуникации

*professional culture  
basic knowledge, expe-  
rience in professional  
communications*

дизайн-менеджмент

*design management*

навыки планирования  
и самоорганизации

*planning and self-  
organization skills*

дизайн-проектирование

*project realisation*

практика выполнения  
полного цикла проектной  
разработки

*a practice in full cycle  
project development  
& realisation*

профессионально-  
техническая подготовка

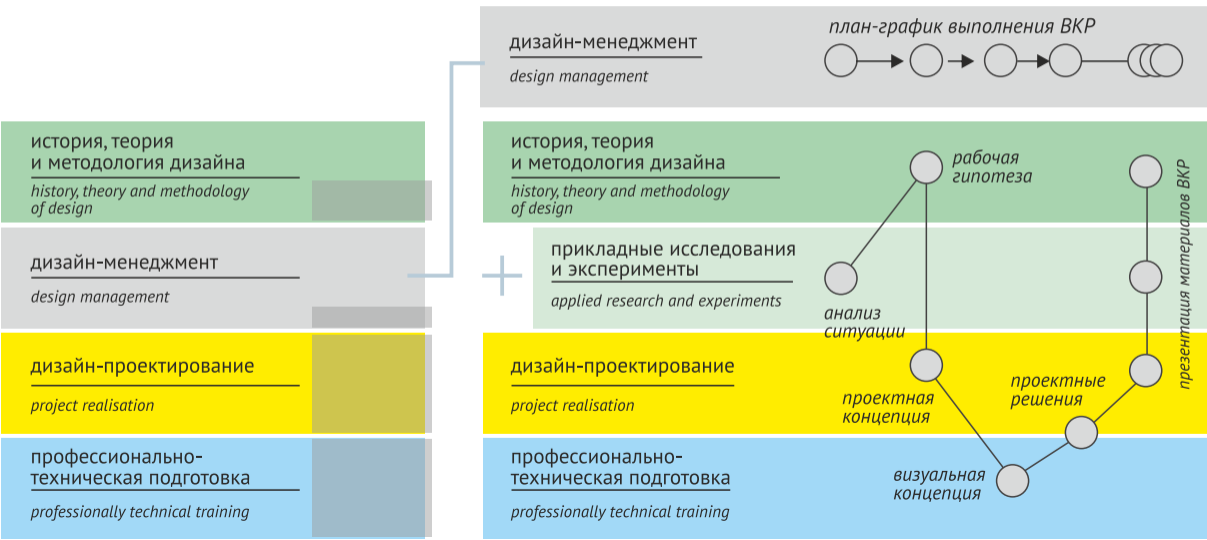
*professionally technical training*

владение цифровыми  
и художественными  
техниками работы  
с визуальным материалом

*possession of digital  
and art techniques  
of work with visual  
material*

# «Дорожная карта» проектирования ВКР по базовым блокам компетенций

# Road map for FQW planning on basic competencies blocs



**Клаузура**

(3-5 актуальных тем на выбор,  
авторская текстографика на формате А3)

***Clausura***

*(3-5 relevant topics for choose,  
textography on A3 format)*

**основные критерии оценки:**

- аналитическое и концептуальное мышление;
  - инновационные идеи;
- техническое мастерство визуализации.

**main evaluation criteria:**

- analytical and conceptual thinking;
- innovative ideas;
- visualization skills

**Собеседование**

(10-15 минут, темы – личное  
отношение к дизайну, цели и мотивация  
обучения в магистратуре, вопросы  
по портфолио)

***Interview***

*(10-15 minutes, subject – personal opinion about  
design, goals and motivation in graduate,  
questions about portfolio)*

**основные критерии оценки:**

- культура коммуникации;
- оригинальные ответы, суждения;
- высокий уровень работ в портфолио;
- эмоционально выраженная мотивированность.

**main evaluation criteria:**

- culture of communication;
- original answers, opinions;
- high level of work in the portfolio;
- emotionally expressed motivation.

командная работа  
по актуальным кейсам

*teamwork  
on actual cases*

1-18 неделя/week  
1 семестр/semester

### Проект/project 1

Оригинальный  
конкурентный  
имидж

*Original  
competitive  
image*



### Проект/project 2

Инновации  
в позиционировании  
дизайн-деятельности

*Innovation  
in design activity  
positioning*

Финальный продукт - цифровая презентация

*Final product - digital presentation*

### Проект/project 3

Инновации  
в социокультурных  
коммуникациях

*Innovation  
in the socio-cultural  
communications*

Практики

*Practice*

1-20 неделя/week  
2 семестр/semester

Научно-исследовательская практика

Подготовка публикации

Педагогическая практика

Подготовка заявки на грант

*Research practice*

*Publication*

Совместное с преподавателями проведение практических занятий

*Grant application*

*Pedagogical practice*

отчет

заявка на грант



1-3

1-18 неделя/week  
3 семестр/semester

1-16 неделя/week  
4 семестр/semester

17-20 неделя/week  
4 семестр/semester

Презентация  
темы ВКР

Прикладные исследования  
и эксперименты

Выполнение ВКР

Подготовка  
к защите ВКР

*Final  
qualifying  
work  
theme  
presenta-  
tion*

*Applied research  
and experiments*

*Final  
qualifying  
work  
performing*

*Final  
qualifying  
work  
presentation*

Защита ВКР

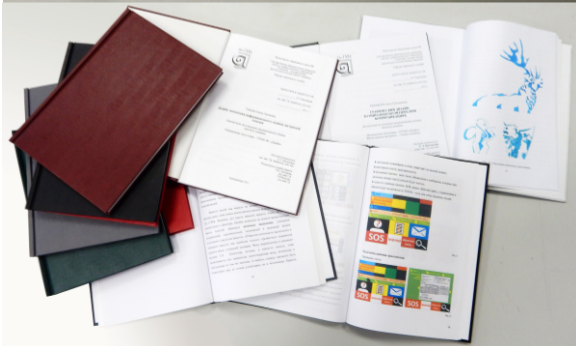
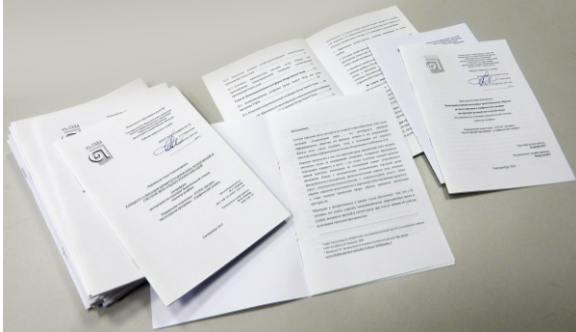
30%

80%

100%



1-3

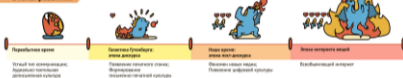


## Действующие Арт-Объекты (Д.А.О.) как инструмент адаптации к эпохе Интернета Вещей «Рекламозавр»

Рекламозвр представляет собой проблемный объект Интернета Вещей.



### Этапы развития



### Действующий Арт-объект (Д.А.О.)

Д.А.О. – эффективное средство коммуникации, активно функционирующее в онлайн-пространстве при реализации виртуализированного проекта. Задача Д.А.О.: повысить популярность и активность творца эпохи ИВ. Действующий – действующий и функционирующий в онлайн-пространстве. Действующий – в онлайн-пространстве.



### Преимущества Д.А.О.

- 1) Возможность усиления привлекательности коммуникации;
- 2) Активное вовлечение аудитории;
- 3) Возможность создания персонализированного дизайна;
- 4) Прямой визуальный объект.

### Будущее: интернет вещей



Интернет вещей (Internet of Things) – это сеть физических объектов, различных сенсоров и выходов в интернет, что позволяет объединять возможности цифровой жизни и реальной и создавать продукты интеллектуальности.

### Рост интернета



### «Болевые точки» и преимущества эпохи интернета вещей

Целью этой работы было создание футуристического проекта, который продемонстрирует проблемы и преимущества эпохи Интернета Вещей. Проект был сделан на основе анализа и оптимизации традиционных и инновационных технологий, связанных с Интернетом в прошлом и в настоящее время.

### Сюжетная карта Д.А.О.

Настоящая сюжетная карта



Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова

Степанова  
Степанова  
Степанова





Дизайн-менеджер



*Design-manager*

Дизайн-командер



*Design-commander*

Фрилансер  
полного  
цикла



*Full circle  
freelancer*

Виртуоз



*Virtuoso*

Дизайн-аналитик



*Design  
analyst*

Преподаватель  
«НОВОЙ ВОЛНЫ»



*New wave  
tutor*