С.А. ПОПОВ

Доцент проектной лаборатории графического дизайна Высшей школы дизайна, Российский государственный университет туризма и сервиса
e-mail: 4708528@mail.ru

S.A. POPOV

Associate Professor. Russian State University of Tourism and Service (RGUTS)
e-mail: 4708528@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_2_283_292

ПЛАТФОРМЕННЫЕ РЕШЕНИЯ В ДИЗАЙНЕ: КАК ЦИФРОВЫЕ ЭКОСИСТЕМЫ ПОВЫШАЮТ КАЧЕСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЖИЗНИ ДИЗАЙНЕРА

PLATFORM SOLUTIONS IN DESIGN: HOW DIGITAL ECOSYSTEMS IMPROVE THE QUALITY OF A DESIGNER'S PROFESSIONAL LIFE

Статья посвящена исследованию платформенных решений в современном дизайне и их влиянию на профессиональную деятельность дизайнера. Рассматриваются особенности использования цифровых экосистем в графическом дизайне, дизайне костюма и дизайне среды. Анализируется роль облачных сервисов, BIM-технологий, 3D-моделирования и инструментов искусственного интеллекта в организации проектного процесса. Особое внимание уделяется влиянию цифровых платформ на качество профессиональной жизни дизайнера, включая оптимизацию коммуникации, сокращение рутинных операций и расширение творческих возможностей.

The article examines platform solutions in contemporary design and their impact on the professional activity of designers. The study considers the use of digital ecosystems in graphic design, fashion design, and environmental design. Particular attention is paid to the

role of cloud services, BIM technologies, 3D modeling, and artificial intelligence tools in organizing the design process. The article also analyzes the influence of digital platforms on the quality of designers' professional life, including communication optimization, reduction of routine operations, and expansion of creative possibilities.

Ключевые слова: платформенные решения, цифровые экосистемы, дизайн, графический дизайн, дизайн среды, дизайн костюма, цифровые платформы, искусственный интеллект, генеративный дизайн, визуализация, цифровая трансформация.
Keywords: platform solutions, digital ecosystems, design, graphic design, environmental design, fashion design, digital platforms, artificial intelligence, generative design, visualization, digital transformation.

Современный дизайн все меньше воспринимается как работа с одним отдельным инструментом — графическим редактором, эскизом, чертежом или макетом [1]. Сегодня профессиональная деятельность дизайнера развивается внутри цифровой экосистемы, где важны не только художественное мышление и визуальная культура, но и умение работать с платформами, данными, облачными сервисами, искусственным интеллектом и командными инструментами.

Платформенные решения становятся новой профессиональной средой дизайнера. Они объединяют проектирование, визуализацию, коммуникацию, хранение материалов, презентацию идей и согласование результатов. Для графического дизайнера это может быть работа с дизайн-системами, прототипами и генеративной графикой; для дизайнера костюма — цифровое моделирование одежды и виртуальная примерка; для дизайнера среды — BIM-технологии, параметрическое проектирование и интерактивная визуализация пространства.

Актуальность исследования платформенных решений в дизайне обусловлена масштабной цифровой трансформацией профессиональной деятельности дизайнера. Сегодня дизайн уже не ограничивается созданием визуального образа, эскиза, макета или проектной документации. Он все чаще становится комплексным процессом, включающим анализ данных, командную работу, цифровое моделирование, визуализацию, презентацию, коммуникацию с заказчиком и дальнейшее сопровождение проекта. В этих условиях дизайнеру необходимо не только обладать

художественным мышлением, но и уверенно ориентироваться в цифровых платформах, которые формируют новую профессиональную среду.

Современные платформенные решения позволяют объединять разные этапы проектирования в единую систему. В графическом дизайне это проявляется через облачные редакторы, дизайн-системы, генеративные инструменты и сервисы для совместной работы. В дизайне костюма — через цифровое моделирование одежды, виртуальные примерки, библиотеки тканей и 3D-визуализацию коллекций. В дизайне среды — через BIM-технологии, параметрическое проектирование, интерактивную визуализацию и анализ пространственных решений. Таким образом, платформы становятся не просто техническими инструментами, а полноценной инфраструктурой профессиональной деятельности.

Несмотря на очевидные преимущества платформенных решений, их активное внедрение в дизайн-практику сопровождается рядом проблем. Первая из них связана с тем, что цифровые платформы развиваются быстрее, чем образовательные программы и профессиональные стандарты. В результате многие дизайнеры осваивают новые инструменты фрагментарно, интуитивно или уже в процессе работы над реальными проектами. Это приводит к неравномерному уровню цифровых компетенций и затрудняет полноценное использование возможностей современных платформ.

Вторая проблема заключается в зависимости дизайнера от цифровой среды. С одной стороны, платформы ускоряют работу и расширяют профессиональные возможности. С другой — они требуют постоянного обновления навыков, подписок, доступа к интернету, знания интерфейсов и понимания логики работы сервисов. Возникает ситуация, при которой профессиональная эффективность дизайнера во многом зависит не только от его творческого потенциала, но и от технической готовности к работе в определённой цифровой экосистеме.

Также важной проблемой является риск стандартизации проектных решений. Многие платформы предлагают готовые шаблоны, библиотеки компонентов, автоматические рекомендации и генеративные инструменты. Это удобно и экономит время, однако при некритическом использовании может привести к однотипности визуальных решений, снижению авторской индивидуальности и поверхностному подходу к проектированию. Поэтому перед дизайнером встаёт задача не просто использовать платформу, а сохранять собственную профессиональную позицию и осмысленно управлять цифровыми инструментами.

Отдельного внимания заслуживает проблема профессиональной перегрузки. На первый взгляд цифровые платформы должны облегчать труд дизайнера, но на практике они нередко увеличивают количество задач и скорость ожиданий со стороны заказчика. Если раньше правки и согласования занимали больше времени, то теперь заказчик ожидает мгновенной реакции, большого количества вариантов и постоянной доступности специалиста. Это может усиливать стресс и приводить к эмоциональному выгоранию [2].

Платформенные решения в графическом дизайне

В графическом дизайне платформенные решения проявляются особенно ярко, поскольку именно эта сфера одной из первых перешла от работы в отдельных локальных программах к облачным, командным и интеллектуальным цифровым средам. Если раньше дизайнер чаще всего создавал макет в изолированном файле, передавал его заказчику или коллегам и затем вручную собирал правки, то сегодня значительная часть проектного процесса может происходить внутри единой платформы. Такая платформа объединяет разработку визуальной концепции, хранение материалов, совместное редактирование, обсуждение, прототипирование, подготовку презентаций и передачу макетов в дальнейшую работу.

Одним из наиболее показательных примеров является Figma. Эта платформа стала важным инструментом для графических, UI/UX- и digital-дизайнеров благодаря тому, что позволяет работать над проектом в облачной среде, совместно редактировать макеты, собирать комментарии, создавать прототипы и выстраивать дизайн-системы. Figma позиционируется как коллаборативная дизайн-платформа, где команда может одновременно переходить от идеи к проектированию и сборке продукта, а также использовать AI-инструменты для ускорения отдельных этапов работы.

Второе важное направление — генеративные AI-платформы, прежде всего Adobe Firefly и AI-инструменты внутри экосистемы Adobe. Firefly позволяет создавать и редактировать визуальный, аудио- и видеоконтент с помощью генеративного искусственного интеллекта, а Adobe также развивает AI-помощника Firefly для работы в Photoshop, Illustrator, Premiere, Express, Lightroom и других приложениях через единый диалоговый интерфейс.

Для графического дизайнера такие инструменты становятся не заменой авторского мышления, а способом ускорить подготовительный и

вариативный этапы работы. Например, с помощью генеративных инструментов можно быстрее подобрать визуальные референсы, создать фоновые изображения, протестировать разные цветовые решения, расширить изображение под нужный формат, убрать лишние элементы, подготовить черновые композиции или быстро собрать несколько направлений для обсуждения с заказчиком, поэтому платформенные решения можно рассматривать как важный фактор профессионального развития графического дизайнера. Они повышают скорость работы, улучшают качество коммуникации, помогают сохранять визуальную целостность проектов и создают более комфортные условия труда. В перспективе именно способность дизайнера грамотно использовать цифровые платформы, сочетая их с авторским мышлением и профессиональной культурой, становится одним из ключевых признаков современной дизайн-компетентности.

Платформенные решения в дизайне костюма

В дизайне костюма платформенные решения играют всё более значимую роль, поскольку современная мода и проектирование одежды стремительно переходят от исключительно ручного и материального процесса к цифровому моделированию, виртуальной примерке и работе с 3D-образом изделия. Если традиционно дизайнер костюма проходил путь от эскиза к лекалам, макету, примерке, корректировке и только затем к готовому изделию, то сегодня значительная часть этих этапов может быть выполнена в цифровой среде [2]. Это меняет не только технологию создания одежды, но и саму логику профессиональной деятельности дизайнера.

Одним из ключевых платформенных решений в этой сфере являются программы для 3D-проектирования одежды, такие как CLO3D и Marvelous Designer. Они позволяют создавать цифровую модель костюма, работать с лекалами, силуэтом, посадкой, драпировкой, фактурой ткани и движением материала. Дизайнер может увидеть, как изделие будет выглядеть на виртуальной фигуре, как ткань будет спадать, где возникнет натяжение, как будет восприниматься форма в объеме. Это особенно важно, потому что одежда существует не только как плоский эскиз, но и как объект, взаимодействующий с телом человека, движением, пространством и светом.

Для дизайнера костюма такие платформы открывают возможность быстрее проверять проектные гипотезы. Например, можно оперативно изменить длину изделия, форму рукава, объем юбки, ширину

плеча, тип ткани или характер складок и сразу увидеть результат. Раньше подобные изменения требовали создания пробника, дополнительных примерок и затрат материалов. В цифровой среде дизайнер получает пространство для эксперимента, где можно смелее искать форму и не бояться, что каждая ошибка приведёт к финансовым и временным потерям.

Платформенные решения также значительно улучшают коммуникацию между дизайнером, конструктором, технологом, производителем и заказчиком. В традиционной системе между эскизом и готовым изделием часто возникает разрыв: дизайнер представляет одну форму, конструктор интерпретирует её по-своему, технолог видит производственные ограничения, а заказчик может не понимать, каким будет финальный результат. Цифровая 3D-модель помогает сделать проект более наглядным и понятным для всех участников процесса. Она становится общей визуальной основой для обсуждения.

Это особенно важно при разработке сложных костюмов: сценической одежды, униформы, коллекционных изделий, экспериментальной моды, спортивной экипировки или одежды с нестандартным кроем. Когда все участники видят объемную модель, проще обсуждать посадку, пропорции, детали, цветовые решения и технологические особенности. Это уменьшает количество недопониманий и снижает риск дорогостоящих ошибок на этапе производства.

В перспективе цифровые платформы будут все активнее интегрироваться в сферу дизайна костюма. Они станут неотъемлемой частью как авторского проектирования, так и промышленного производства, образовательных программ, виртуальных показов и устойчивой моды. Именно поэтому владение платформенными решениями становится важным профессиональным навыком дизайнера костюма, который позволяет не только создавать современные изделия, но и адаптироваться к новым условиям развития индустрии моды.

Платформенные решения в дизайне среды

В дизайне среды платформенные решения приобретают особое значение, поскольку эта область связана не только с художественным образом, но и с пространством, функциональностью, эргономикой, инженерными ограничениями, материалами, поведением человека и качеством повседневной жизни. Дизайнер среды работает с интерьерами, общественными пространствами, городской средой, выставочными

объектами, навигацией, благоустройством, коммерческими и образовательными пространствами. Поэтому его профессиональная деятельность требует комплексного подхода, где важно учитывать не только эстетику, но и удобство, безопасность, сценарии использования, технические параметры и эмоциональное восприятие пространства.

Если раньше проектирование среды во многом строилось вокруг чертежа, эскиза, макета и набора разрозненных файлов, то сегодня всё большее значение приобретают цифровые платформы, объединяющие разные этапы работы: анализ исходной ситуации, моделирование, планировочные решения, визуализацию, спецификацию материалов, совместную работу с архитекторами и инженерами, презентацию проекта заказчику и подготовку проектной документации. Платформенные решения позволяют дизайнеру среды видеть проект не как отдельную картинку, а как целостную систему.

Одним из ключевых направлений в дизайне среды являются BIM-технологии. Такие платформы, как Revit, Archicad, Renga и другие BIM-среды, позволяют работать с информационной моделью объекта. Это означает, что дизайнер создает не просто изображение интерьера или пространства, а цифровую модель, в которой элементы имеют параметры: размеры, материалы, конструктивные характеристики, связи с другими объектами, спецификации и технические данные. Стена, окно, дверь, мебель, светильник или отделочный материал становятся частью единой проектной системы.

Кроме того, BIM-платформы улучшают взаимодействие между специалистами. Дизайн среды редко существует изолированно: он связан с архитектурой, инженерными системами, освещением, вентиляцией, пожарной безопасностью, мебельным производством, строительством и эксплуатацией объекта. Когда специалисты работают в единой цифровой модели или используют совместимые форматы, становится проще выявлять пересечения, согласовывать решения и избегать конфликтов между эстетикой и технической реальностью проекта.

Второе важное направление — 3D-моделирование и визуализация пространства. Здесь большое значение имеют такие инструменты, как SketchUp, 3ds Max, Blender, Rhino, Twinmotion, Enscape, Lumion, D5 Render и другие платформы для создания объёмных моделей и реалистичной визуализации. Для дизайнера среды визуализация является не просто красивой картинкой, а способом проверить и объяснить проект-

ное решение. Пространство сложно воспринимать по плоскому чертежу, особенно если заказчик не имеет профессиональной подготовки. 3D-модель позволяет увидеть масштаб, пропорции, свет, материалы, цветовые сочетания и атмосферу будущего объекта.

Платформы визуализации дают возможность создавать статичные рендеры, панорамы, видеопрезентации и интерактивные прогулки по пространству. Это особенно важно при проектировании интерьеров, гостиничных комплексов, образовательных пространств, выставочных зон, общественных интерьеров, парков, входных групп и коммерческих объектов. Заказчик может не просто услышать описание идеи, а буквально «попасть» внутрь будущего пространства. Это повышает доверие к проекту и снижает количество непониманий на этапе согласования.

Платформенные решения также меняют способ коммуникации с заказчиком. В дизайне среды заказчику часто сложно понять профессиональные чертежи, планы, развертки и технические схемы. Поэтому дизайнеру приходится переводить проектный язык в понятную визуальную форму. Интерактивные модели, панорамы, видеооблёты, подборки материалов, цифровые мудборды и презентационные платформы позволяют сделать проект более доступным для обсуждения. Это снижает количество субъективных правок и помогает обсуждать не абстрактные впечатления, а конкретные решения.

Таким образом, платформенные решения в дизайне среды можно рассматривать как важный фактор развития современной профессии. Они помогают дизайнеру перейти от разрозненных инструментов к целостной цифровой экосистеме, где проект создаётся, анализируется, визуализируется и обсуждается в едином пространстве. Благодаря этому дизайнер среды получает возможность проектировать не только красивые, но и более удобные, осознанные, технологичные и человекоцентричные пространства [2].

В перспективе значение таких платформ будет только усиливаться. Развитие BIM, параметрического проектирования, искусственного интеллекта, VR/AR, цифровых библиотек и real-time визуализации будет формировать новую культуру проектирования среды. В этой культуре дизайнер становится не просто автором визуального образа, а координатором сложной системы, где соединяются человек, пространство, технология, данные и эмоциональный опыт. Именно поэтому владение платформенными решениями становится одним из ключевых профессиональных навыков дизайнера среды XXI века.

Заключение

Платформенные решения становятся важнейшей частью современной дизайн-деятельности. Они меняют не только инструменты, которыми пользуется дизайнер, но и саму организацию профессионального процесса. Графический дизайн, дизайн костюма и дизайн среды все активнее развиваются внутри цифровых экосистем, где проектирование, визуализация, коммуникация, аналитика, хранение данных и презентация результатов объединяются в единую рабочую среду.

В графическом дизайне платформы помогают выстраивать дизайн-системы, работать с фирменным стилем, создавать макеты, прототипы, презентации и визуальные коммуникации в облачной командной среде. В дизайне костюма цифровые платформы позволяют переходить от плоского эскиза к 3D-модели, виртуальной примерке, цифровым тканям и новым форматам fashion-презентации. В дизайне среды BIM, параметрическое проектирование, real-time визуализация, VR/AR и цифровые библиотеки дают возможность проектировать пространство более точно, осознанно и человекоцентрично.

Общим для всех направлений является то, что платформенные решения повышают эффективность работы и одновременно влияют на качество профессиональной жизни дизайнера. Они уменьшают хаос, помогают структурировать проект, сохраняют историю изменений, ускоряют согласование, делают коммуникацию более прозрачной и позволяют быстрее переходить от идеи к результату. Благодаря этому дизайнер получает больше времени и ресурсов для главного — творческого мышления, поиска выразительного образа, анализа задачи и создания качественного проектного решения.

Искусственный интеллект усиливает этот процесс, становясь частью новой профессиональной среды. Он помогает автоматизировать рутинные операции, генерировать варианты, искать визуальные направления, адаптировать материалы и ускорять подготовительные этапы работы. Однако ИИ не отменяет роли дизайнера. Напротив, он повышает значение человеческого мышления, вкуса, ответственности и способности принимать осмысленные решения. В условиях цифровой трансформации дизайнер становится не просто исполнителем, а автором, куратором, исследователем и стратегом, который управляет сложной системой инструментов.

Таким образом, платформенные решения и искусственный интеллект не заменяют профессиональную культуру дизайна, а расширяют

ее возможности. Они помогают создавать более качественные, точные, устойчивые и выразительные проекты, а также делают труд дизайнера более гибким, комфортным и современным. В перспективе именно способность работать внутри цифровых экосистем, критически использовать ИИ и сохранять авторскую позицию станет одним из ключевых показателей профессиональной компетентности дизайнера XXI века.

Список литературы:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под редакцией А.Н. Лаврентьева. — 3-е изд., исп. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 179 с.

2. *Попов С.А.* Искусственный интеллект в дизайне: творческие возможности и перспективы: учебно-методическое пособие: [для студентов, обучающихся по направлениям подготовки: 54.03.01 Дизайн]. Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет туризма и сервиса» ФГБОУ ВО «РГУТИС», Высшая школа дизайна (на правах института). — Москва: Строки; Воронеж: Копыльцов П.И., 2024. — 112 с.: ил.