В.И. ПАЛЛОТТА
Доцент кафедры гуманитарных наук, Московский международный университет
e-mail: pallotta@yandex.ru

Е.А. СЕМЕНОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры художественное стекло РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: kato.semenova@mail.ru

V.I. PALLOTTA
Associate Professor of the Department of Humanities, Moscow International University
e-mail: pallotta@yandex.ru

E.A. SEMENOVA
Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Art Glass at the Stroganov Russian Academy of Art and Industry
e-mail: kato.semenova@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_2_378_391

ФИЛОСОФИЯ И ЭСТЕТИКА В ЭПОХУ ГЕНЕРАТИВНОГО ИИ КАК ФАКТОР ТРАНСФОРМАЦИИ РЕФЛЕКСИВНОГО СОЗНАНИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА

PHILOSOPHY AND AESTHETICS IN THE ERA OF GENERATIVE AI AS A FACTOR IN THE TRANSFORMATION OF THE REFLECTIVE CONSCIOUSNESS OF A GRAPHIC DESIGNER

Статья посвящена проблеме трансформации дизайн-образования в условиях массового распространения технологий искусственного интеллекта и изменения требований рынка труда. Обосновывается модель стратегического сотрудничества, при которой ИИ выступает не конкурентом или простым инструментом, а «тренажером критического мышления», генератором контрпримеров, оппонентом в дискуссии, поставщиком мате-

риала для анализа. Ключевой вывод: ценность дизайнера смещается от технического исполнения к стратегическому мышлению, концептуализации и критической обработке результатов, сгенерированных алгоритмами.

The article addresses the issue of transforming design education in the context of the widespread adoption of artificial intelligence technologies and changing labor market demands. A model of strategic collaboration is substantiated, in which AI acts not as a competitor or a simple tool, but as a «critical thinking trainer», a generator of counterexamples, an opponent in a discussion, and a provider of material for analysis. The key conclusion is that the value of a designer shifts from technical execution to strategic thinking, conceptualization, and critical processing of the results generated by algorithms.

Ключевые слова: дизайн-образование, графический дизайн, искусственный интеллект, нейронные сети, критическое мышление, философия дизайна, эстетика, педагогические стратегии, рынок труда, стратегическое мышление, визуальная коммуникация, профессиональные компетенции, трансформация образования.
Keywords: design education, graphic design, artificial intelligence, neural networks, critical thinking, philosophy of design, aesthetics, pedagogical strategies, labor market, strategic thinking, visual communication, professional competencies, transformation of education.

В отличие от промышленного дизайна, который привязан к физическим законам и производству, графический дизайн более абстрактен, быстр и идеологически заряжен, поэтому всегда находится на переднем крае экспериментов, критики и осмысления роли дизайна в обществе. Он не просто часть науки о дизайне, он ее самый громкий голос и самый острый инструмент.

Как отмечает В. Марголин, дизайн есть форма культурного выражения и социальной активности, а не просто средство обслуживания производства [12]. Х. Фраскарра развивает эту идею в отношении графического дизайна, утверждая, что цель визуальной коммуникации состоит не в создании эстетических объектов, а в воздействии на знания, взгляды и поведение аудитории, и что «нейтрального дизайна не существует» [3].

В последние годы в графическом дизайне к привычному напряжению между «творчеством» и «бизнесом» добавился принципиально новый фактор, а именно, стремительное проникновение технологий искусственного интеллекта в визуальную коммуникацию. В этих условиях ценность специалиста все меньше определяется годами обучения и техническими навыками и начинает активно смещаться в сторону стратегического мышления, способности к концептуализации, критической обработке результатов, полученных с помощью нейросетей, и умения видеть за картинкой сложную сеть причин, обстоятельств и решений.

Чтобы дизайнер оставался востребованным в эпоху искусственного интеллекта, необходимо переосмыслить такие классические дисциплины, как философия и эстетика. Их адаптация к современным реалиям дизайна и работы с нейронными сетями может стать ключом к развитию критического мышления, которое сегодня является главным конкурентным преимуществом специалиста. Начать следует именно с этих дисциплин, поскольку именно они закладывают основу для критического мышления и системы ценностей и понимания границ применения ИИ [10]. В.Л. Глазычев видел в философии, эстетике и истории незыблемую основу мастерства в дизайне. Он полагал, что только глубокое погружение в гуманитарные знания позволяет дизайнеру приобрести широту взглядов, превратив свою профессию из набора навыков в осмысленное служение культуре [6].

Дизайн-педагогика, безусловно, должна давать студентам честное представление о реальном положении дел на рынке труда. И это не благое пожелание, а ключевое условие выживания и успеха как самих студентов, так и всей системы дизайн-образования. Многие начинающие дизайнеры воспринимают свою профессию как чистое творчество. Однако на практике она предполагает бесконечные доработки со стороны клиента, необходимость подкреплять каждое решение цифрами и фактами и работу в жестких рамках ограниченного бюджета, сжатых сроков, перегрузок заданиями и пр. Работодатели платят не за красивые изображения. Они платят за дизайн, который помогает решать бизнес-задачи, т.е. увеличивать продажи, улучшать пользовательский опыт и сокращать расходы на поддержку. Вот почему цель образования дизайнеров не просто научить их рисовать, а подготовить настоящих профессионалов, способных привлекать клиентов, решать сложные задачи и строить карьеру. Без откровенного обсуждения реалий рынка труда эта цель становится недостижимой.

К таким реалиям относится и проблема искусственного интеллекта. Исторически ценность специалиста определялась годами обучения и опытом. В современных условиях, характеризующихся широкой доступностью инструментов визуального производства, наблюдается феномен имитационного профессионализма без внутренней связи со своими смыслами и ценностями. Довольно часто графический дизайнер не имеет специализированного образования. В эпоху ИИ этот феномен усугубляется. Нейросети «как правило, основываются на существующих данных и шаблонах, что ограничивает их способность генерировать по-настоящему оригинальные идеи» [15]. Технологии, вроде сами создают продукт, который внешне соответствует стандартам качества, но без концептуальной глубины. Ирония заключается в том, что технологии, которые сделали эту профессию массовой, теперь подрывают ее престиж, обесценивая труд настоящих профессионалов.

Со студентами нужно честно обсуждать эту проблему, отмечая изменения экономики и социального статуса профессии. Массовый рынок наводняется шаблонными, эстетически однородными изображениями, в то время как нишевые запросы удовлетворяются высококлассными графическими дизайнерами. Потому что, как утверждает И.В. Логунцова, все еще «востребован живой голос автора как носителя интуиции, чувств, контекста и смысла, который не поддается воспроизведению средствами алгоритма» [11]. Это должно наводить подрастающих творцов на мысль, что в эпоху массовой «приемлемости» именно исключительное станет самым востребованным товаром. Идею исключительности и уникальности профессии графического дизайнера нужно взращивать в умах будущих специалистов, как некую профессиональную ценность, как идеал, к которому нужно стремиться. Под профессиональным идеалом в учебно-воспитательном аспекте представляется понятие о конкурентоспособном и востребованном специалисте высокой квалификации в определенной профессиональной сфере [1]. В противном случае дизайн перестанет быть профессией и превратится в ремесленную услугу, полностью подчиненную алгоритмам и прихотям клиентов.

Идея не нова, она высказывалась практиками дизайна и визуальной культуры, такими как классик графического дизайна П. Рэнд. Хотя он работал еще до эры искусственного интеллекта, его принцип «дизайн как решение, а не украшение» остается актуальным. В мире шаблонных картинок именно дизайнер-стратег, который понимает проблему, выхо-

дящую за рамки базовых задач, будет востребован [16, с. 10–15]. Или возьмем известного графического дизайнера М. Бейрута, так он подчеркивает, что автоматизация не устраняет дизайн, а, скорее, меняет его цели. Массовое производство визуальных элементов с помощью искусственного интеллекта только повышает ценность работы, которая включает концепцию, контекст и авторское видение [2].

Современный студент должен учиться с пониманием того, что ценность профессионала будет смещаться с технического исполнения на комплексное стратегическое мышление. Его роль эволюционирует и приобретает различные функции, от художника-ремесленника до арт-директора, редактора и переводчика в одном лице, который может обеспечить глубокий анализ аудитории, построение повествования, эмоциональную проницательность, способность к подлинно художественной абстракции и, что немаловажно, критическую обработку результатов, полученных с помощью искусственного интеллекта.

На этом фоне модель взаимодействия дизайнеров и искусственного интеллекта претерпевает значительные изменения. Если изначально технологии часто воспринимались либо как прямой конкурент человека, либо как вспомогательный инструмент, то сегодня появляется более глубокая и продуктивная форма партнерства, построенная на стратегическом сотрудничестве. Эти мысли о преобразующихся взаимоотношениях между дизайнерами и алгоритмами высказываются экспертами, занимающимися исследованиями, образованием и практикой в области дизайна и технологий. Ремесленный подход уступает место аналитическому и концептуальному, что влечет за собой формирование новых навыков и профессиональных функций за счет внедрения искусственного интеллекта в творческую деятельность [7].

Сегодняшние студенты-дизайнеры уже вовсю используют Midjourney, ChatGPT и Gemini, а некоторые применяют российские аналоги, такие как ЯндексGPT, Kandinsky или GigaChat. Но вот что интересно, об этом не принято говорить открыто. Никто толком не знает, как правильно использовать нейронные сети в обучении. Студенты боятся, что их за это отругают, а мнения преподавателей разделились и одни категорически против такой практики, а другие закрывают на это глаза.

Есть еще один важный момент. Из-за санкций не у всех есть доступ к западным нейросетям. Кому-то нужно платить за подписку, кому-то приходится иметь дело с виртуальной частной сетью для защищён-

ного интернет соединения, а кто-то просто не может себе этого позволить. Таким образом, хотя инструменты существуют, они используются совершенно по-разному. Возникает проблема обеспечения равных условий, когда дело дойдет до использования искусственного интеллекта в учебе. Вопрос сложный, и он точно заслуживает отдельного серьезного исследования.

В этой ситуации важно подчеркнуть один ключевой момент. Истинное равенство не означает, чтобы все могли использовать одни и те же дорогостоящие нейросети. Скорее, это о том, что в процессе обучения главным оставался человек, его способности мыслить, анализировать информацию и принимать независимые решения. Полезно вспомнить идеи конструктивного обучения, предложенные Л.С. Выготским и Ж. Пиаже. Согласно их взглядам, знания не просто передаются от учителя к ученику, но создаются самим учеником посредством активного взаимодействия с окружающим миром [5; 4].

В рамках такой модели обучения искусственный интеллект функционирует не как поставщик готовых ответов, а как инструмент, побуждающий к размышлениям и стимулирующий мыслительные процессы.

Если проблему доступа к технологии можно пока оставить в сторону, то поиск правильной педагогической стратегии для ее эффективного применения в продуктивное сотворчество следует осмыслить, обратив внимание на такие дисциплины учебного плана, такие как философия, эстетика. Нужно, однако, здесь сделать оговорку, что в контексте обучения графическому дизайну эти дисциплины даются в общем виде без учета его специфики.

Это объясняется такими факторами, как историческое наследие, при котором графический дизайн рассматривался как частный случай более широких художественных дисциплин. К таким факторам можно отнести еще и институциональную инерцию, при которой учебные программы ориентированы на универсальные принципы, а не на специфику визуальной коммуникации, также методологический дефицит, выражающийся в отсутствии адаптированных курсов по семиотике, теории медиа и визуальной риторике. В результате возникает разрыв между формальным знанием правил и способностью осмысленно применять их в контексте конкретной коммуникативной задачи, на преодоление которого направлен предлагаемый подход, предполагающий сотрудничество между студентом и нейронной сетью.

М. Липман, мыслитель и педагог-теоретик, настаивал на том, что обсуждение философских вопросов формирует умение мыслить критически [20]. Философия способна стать средством для выработки «хорошего мышления», которое объединяет в себе логику, способность к анализу, творческий подход, учет контекста и готовность к диалогу [17].

Путь дизайна к признанию среди философов и историков был долгим. Изначально это было чисто прикладное ремесло, которое со временем превратилось в индустрию. И только когда стало ясно, что дизайн буквально формирует наш мир, он стал предметом серьезных философских дискуссий. Теоретики дизайна и урбанистики, такие как Виктор Папанек, Альба Форти, Вячеслав Глазычев и другие, размышляют в своих трудах о том, как произошла эта метаморфоза [13; 18; 6].

Несмотря на то, что философия дизайна давно стала полноценной дисциплиной в глобальном образовательном пространстве, в российских университетах она остается «невидимой». Вместо полноценного курса студенты получают лишь фрагментарные знания в рамках общеобразовательных дисциплин или истории искусств. В эпоху нейронных сетей и алгоритмического проектирования такой подход выглядит архаичным. Такие темы, как ИИ, цифровая этика и кризис авторства, затрагиваются лишь вскользь. В результате студенты не получают необходимой теоретической базы для понимания условий быстро меняющегося цифрового мира, в котором ИИ становится главным инструментом.

Если проявить смелость и предположить, что эта дисциплина может быть адаптирована к различным направлениям дизайна, то нынешние вызовы, стоящие перед индустрией, перестанут быть абстрактными и превратятся в конкретные профессиональные задачи. В графическом дизайне, например, сегодня критически важно не просто сгенерировать изображение, а обосновать его выбор. Главные вопросы смещаются в сторону авторства, этики и правовой чистоты визуальных решений. Недостаточно владеть нейросетью, нужно понимать контекст и ответственность за результат.

Методика преподавания должна адаптироваться к современным задачам. Если философия дизайна адаптируется к различным специализациям, то и сам процесс обучения становится иным. Лучше строить обучение в виде модулей и сначала дать общую теорию, а затем добавить примеры, подходящие для конкретной области, одни для графического дизайна, другие для UX, а третьи для моушн-дизайна.

Вместо традиционных лекций было бы полезнее анализировать ситуации из реальной жизни. Например, можно было бы обсудить, как разрешать спорные вопросы, такие как авторство, когда часть работы выполнялась с использованием нейронной сети. Рефлексия должна стать частью учебного задания, и студент должен не только представить результат, но и сразу же объяснить, почему он выбрал именно это решение и какие этические или культурные аспекты он учел.

Целесообразно пересмотреть методику преподавания, сместив акцент с директивного обучения на интерактивное обсуждение. Ключевой целью станет развитие у студентов навыков формирования и защиты профессиональной позиции. Эффективное использование ИИ в дизайне требует внедрения трехуровневой системы критериев: содержательной (постановка целей и контекст), технической (формальные ограничения) и профессиональной (анализ тенденций и традиций). Это позволит трансформировать роль дизайнера, превратив его из исполнителя технических задач в стратега, ответственного за создание смыслового содержания и формирование визуальной среды.

Пора прекратить сопротивление интеграции искусственного интеллекта в образовательный процесс. Мировая академическая практика показывает, что запреты неэффективны и гораздо продуктивнее интегрировать ИИ в обучение и осознанно использовать его потенциал. Поэтому в рамках дисциплины, адаптированной к философии дизайна, а еще более эффективно с учетом его специфики, это можно сделать наиболее безболезненным и продуктивным способом, поскольку она предоставляет «каркас» для разложения задания на семантические слои (цель, аудитория, этика, выразительность и пр.), а ИИ становится одним из инструментов на определенных этапах, с четкими критериями контроля на каждом шаге.

Нейронная сеть может писать короткие тексты с точки зрения различных философов, формулируя позиции о природе визуальной коммуникации. Студент, изучающий графический дизайн, должен определить, к какой традиции принадлежит эта позиция, выявить ее слабые стороны, и объяснить, чего в ней не хватает в контексте реальных задач дизайна. Например, как понимание символа влияет на дизайн логотипа или плаката?

ИИ может перефразировать идеи теоретиков философии дизайна, а студент сравнивает этот парафраз с оригиналом, выявляет ошибки или упрощения и демонстрирует, как эти идеи применимы (или неприменимы) к созданию графических форм. Нейронная сеть может высту-

пать в качестве оппонента в дискуссии, защищая, например, утилитарный подход к типографике, в то время как студент выступает против него.

Сгенерированные гипотетические методы проектирования визуальных коммуникаций могут оцениваться студентами на предмет философских идей, соответствия этических принципов профессии и применимости к реальной практике графического дизайна. Главное, чтобы нейросеть была не источником истины, а тренажером для критического мышления. И в таком взаимодействии количество переходит в качество, но только если все это проходит через призму рефлексии и редактуры. Скорость, с которой ИИ генерирует идеи, обретает настоящую глубину, когда человек начинает просчитывать ситуацию. А машинная бесстрастность уравновешивается человеческой способностью к провокации и диалогу.

Философия дизайна является молодой областью, преподавателей мало, а вузы ориентированы на формальные компетенции, а не на рефлексию о природе творчества. По мнению Л.С. Шаталовой, эта рефлексия, конечно, может косвенно формироваться, как часть развития критического мышления, способности к анализу и самоанализу, что важно для творческого процесса. Однако она это относит, скорее, к внутренней работе студента или преподавателя, а не к формальным компетенциям, закрепленным в ФГОС [19].

Философия (общая), включает в себя еще такой раздел как «Эстетика», рассматривая ее как философскую категорию. Традиционный подход к эстетике, сложившийся в период Нового времени и построенный на противопоставлении «красивого» и «уродливого», часто оказывается неподходящим для оценки современных дизайнерских продуктов. Т.Ю. Быстрова подчеркивает, что в таких объектах ключевыми являются такие качества, как уникальность, новизна и коммерческая жизнеспособность. В графическом дизайне эстетические принципы часто используются как средство достижения практических целей (например, для привлечения внимания аудитории или создания логотипа). Такое положение дел приводит к тому, что границы эстетики как самостоятельной научной дисциплины становятся все более размытыми [4].

Хотя отдельного академического курса под названием «Эстетика графического дизайна» не существует, эстетические вопросы все же изучаются в рамках истории искусств и теоретических основ дизайна. Эстетика как учебная дисциплина присутствует в планах филологов, ис-

кусствоведов, философов, но для дизайнеров она не выделяется отдельно, поскольку дизайн традиционно считается прикладной сферой. Эстетика же воспринимается скорее, как «внутреннее качество» работы дизайнера, а не как отдельный предмет изучения.

Нам кажется, что такой курс, в узкопрофильном плане вполне мог бы появиться как ответ на растущую сложность визуального пространства, технический прогресс и требования самой профессии. Его содержание сочетало бы философские и теоретические основы с прикладными методами, что позволило бы дизайнерам осмысленно подходить к эстетике в эпоху цифровых технологий.

Курс может быть построен на принципах, которые связывают визуальные решения с их назначением и информационной коммуникацией. Программа должна включать основы эстетики в дизайне, а также эстетические категории, используемые в этой области. Важно изучить художественные образы в графических произведениях и историю развития эстетических направлений в графическом дизайне. Особое внимание следует уделить практическому использованию эстетики при создании логотипов, упаковки, веб-интерфейсов, рекламных материалов и инфографики. Конечно, нельзя игнорировать такие современные тенденции в графике, как минимализм, брутализм и ретро-стили. Стоит также затронуть цифровую эстетику, включая пиксельную графику, глитч-эффекты, 3D-моделирование и генеративную креативность. Наконец, важно обсудить, как искусственный интеллект меняет эстетические стандарты.

Искусственный интеллект не устраняет эстетику, а, скорее, делает ее более значимой. Такая дисциплина, адаптированная к графическому дизайну, должна научить студентов не просто «создавать что-то привлекательное», но и понимать механизмы, с помощью которых изображения влияют на людей, использовать алгоритмы как инструмент анализа и генерации, а также поддерживать критическое мышление и объективный подход, и авторскую позицию.

Дисциплина с таким уклоном может дать графическому дизайнеру язык для описания эмоций и ощущений, который он может передать ИИ, превращая будущего специалиста из носителя субъективного вкуса в аналитика, изучающего законы воздействия формы на сознание. Ключевым итогом этого превращения становится выверенный терминологический аппарат для работы. Именно этот фундамент при совместной работе с ИИ на практических занятиях в аудитории и самостоятельной работе

дома запускает критическое мышление при подборе продуманных заданий. Они должны быть структурированы так, чтобы студент мог в одних случаях отсеивать визуальный шум, оставляя только объективно работающие решения, в других мог превращать размытые пожелания в четкие технические инструкции.

В ведущих западных дизайн-школах (например Утрехтская школа искусств и Aalto University) основы философии и эстетики дизайна начинают преподавать уже на бакалавриате. студенты изучают не только визуальные аспекты дизайна, но и культурный и политический контекст, в котором он формируется [8]. Как отмечает Е. Н. Ковешникова, в зарубежных программах бакалавриата общеобразовательный модуль включает эстетику, психологию и культурный контекст наравне с профессиональными дисциплинами [9]. Эти дисциплины воспринимаются не как привилегия для магистров, а как необходимая составляющая базовой подготовки будущего специалиста.

Как уже упоминалось, сама профессия претерпевает трансформацию. Уже сегодня дизайнер-бакалавр сталкивается с непростыми вопросами, что считать красивым, кому принадлежит авторство, как оценить работу, созданную нейросетью и пр. Если не вооружить его инструментами для осмысления этих проблем на этапе бакалавриата, он рискует оказаться неготовым к ним в своей профессиональной деятельности.

Именно на бакалавриате формируется профессиональное мышление студента. Если знакомить его с эстетикой и философией дизайна на втором-третьем курсе, он начнет воспринимать дизайн не как простой набор инструментов, а как осмысленную, содержательную деятельность. Это, в свою очередь, заметно повысит качество проектных работ уже на старших курсах.

Нам представляется оптимальным комбинированный подход. Вводить эти темы в программу бакалавриата необходимо, но не в качестве отдельного предмета, а как обязательные разделы внутри существующего теоретического блока. Например, модуль «Эстетика и философия графического дизайна» объемом 36–72 часа можно включить в курс «Теория дизайна» или «Методология проектирования» на 2–3 курсе. Это обеспечит студентов необходимой базой для размышлений, не перегружая при этом учебный план. В содержание модуля могли бы войти базовые вопросы о красоте в дизайне, как меняется роль дизайнера, этические аспекты работы с ИИ, основы визуальной эстетики и пр.

Что касается магистратуры, здесь уместно создать полноценные, глубокие курсы «Эстетика графического дизайна» и «Философия дизайна», которые станут логическим продолжением бакалаврской подготовки. Их содержание включает углубленное изучение теорий, исследовательские проекты, написание эссе и статей.

В завершение отметим, что развитие рефлексивного сознания как ключевой профессиональной компетенции дизайнеров в эпоху стремительного распространения искусственного интеллекта все еще находится на начальном этапе изучения. Однако очевиден явный дисбаланс в том, что количество материалов, посвященных искусственному интеллекту, неуклонно растет, а целостная теоретическая база по этой теме пока не сформирована. Текущие дискуссии на высоком государственном уровне, а также внутри профессионального и научного сообщества показывают, что способность специалиста воспринимать, анализировать и подвергать сомнению поступающую информацию становится первостепенной. Умение стратегически мыслить, разрабатывать концепции и проводить критический анализ теперь важнее, чем чисто технические навыки выполнения задачи. Образовательные программы в области дизайна должны соответствовать требованиям рынка и готовить студентов к роли аналитиков и стратегов, а не просто исполнителей с художественными способностями.

Хотя в будущем неизбежно потребуются новые специализированные курсы и тщательный пересмотр учебных планов и рабочих программ, на начальном этапе переосмысление методики преподавания общих дисциплин, таких как философия дизайна и эстетика, послужит катализатором для понимания будущих направлений развития.

Не менее важно сместить акцент с готового визуального результата на предшествующую ему интеллектуальную стадию. Это означает, что преподавателю необходимо перераспределить учебное время и педагогические усилия. Вместо контроля за качеством исполнения уделять больше внимания сопровождению мыслительного процесса студента, от формулировки задачи и анализа среды до определения критериев оценки и формирования авторской концепции.

Педагогика будущего не должна противоречить прогрессу. Ее миссия воспитать человека, способного к осознанному мышлению, который не просто использует инструменты, но и понимает их место в контексте реальности. Именно эта внутренняя свобода и глубина суждения станут основой профессионализма завтрашнего дня.

Список литературы:

1. *Алексеева И.В.* Профессиональный идеал как ценностная профессиональная цель обучения в вузе / И.В. Алексеева, В.И. Паллотта, М.С. Мищенко // Россия и мир: развитие цивилизаций. Мир, страна, университет — 25 лет развития: сборник трудов молодых учёных и студентов XIV международной научно-практической конференции. — Москва, 2024. — С. 508–515.

2. *Бейрут М.* Теперь вы это видите и другие эссе о дизайне / М. Бейрут; пер. с англ. А. Токарева. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 256 с.

3. *Бузинова А.А.* Визуальный контент современного PR-текста // Медиаскоп. 2013. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/vizualnyy-kontent-sovremennogo-pr-teksta (дата обращения: 21.09.2026).

4. *Быстрова Т.Ю.* Философия дизайна: учеб.-метод. пособие / Т.Ю. Быстрова. — 2-е изд., перераб. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2015. — 128 с.

5. *Выготский Л.С.* Мышление и речь: психологические исследования / Л.С. Выготский. — Изд. 6-е, стер. — Москва: АСТ, 2024. — 576 с. — (Эксклюзивная классика).

6. *Глазычев В.Л.* Дизайн как он есть / В.Л. Глазычев. — 3-е изд. — Москва: ИД КДУ, 2021. — 320 с.

7. *Гордовский Р.А.* Эволюция дизайнерского труда в эпоху искусственного интеллекта // Вестник науки. 2025. — № 8 (89). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-dizaynerskogo-truda-v-epohu-iskusstvennogo-intellekta (дата обращения: 01.05.2026).

8. Изучение графического дизайна за границей // Allterra Education: [сайт]. — URL: https://allterra.ru/articles/izuchenie-graficheskogo-dizayna-za-granitsey/ (дата обращения: 21.09.2026).

9. *Ковешникова Е. Н., Ковешникова Н. А.* Модели дизайн-образования: зарубежный опыт // Известия ТулГУ. Гуманитарные науки. — 2014. — № 4-2. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/modeli-dizayn-obrazovaniya-zarubezhnyy-opyt (дата обращения: 21.09.2026).

10. *Костина А.О.* Цифровизация и нейросети в работе графического дизайнера: новые инструменты и образовательные вызовы // Наука, образование и культура. 2026. №3 (77). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovizatsiya-i-neyroseti-v-rabote-graficheskogo-dizaynera-novye-instrumenty-i-obrazovatelnye-vyzovy (дата обращения: 20.09.2026).

11. *Логунцова И.В.* Искусственный интеллект в креативных индустриях: модели взаимодействия и возможности применения в брендинге малых городов // Среднерусский вестник общественных наук. — 2025. — № 4. — URL: https://

cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-v-kreativnyh-industriyah-modeli-vzaimodeystviya-i-vozmozhnosti-primeneniya-v-brendinge-malyh-gorodov (дата обращения: 20.09.2026).

12. *Ляшенко В. А.* Дизайн как социокультурный феномен // Вестник ОГУ. — 2008. — № 9. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/dizayn-kak-sotsiokulturnyy-fenomen (дата обращения: 21.09.2026).

13. *Папанек В.* Дизайн для реального мира / В. Папенек; пер. с англ. Г. Северской. — Москва: Издатель Дмитрий Аронов, 2025. — 416 с.

14. *Пиаже Ж.* Речь и мышление ребенка / Ж. Пиаже. — Изд. 2-е, исп. — Москва: АСТ, 2022. — 480 с. — (Эксклюзивная классика).

15. *Рудова М. А., Зубрилин К. М.* Образование дизайнеров в век искусственного интеллекта: проблемы и перспективы // Проблемы современного образования. — 2025. — № 5. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovanie-dizaynerov-v-vek-iskusstvennogo-intellekta-problemy-i-perspektivy (дата обращения: 20.09.2026).

16. *Рэнд П.* Искусство дизайнера / П. Рэнд; пер. с англ. И. Форонова. — Москва: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2017. — 284 с.

17. *Тылик А.Ю.* Дидактические принципы программы «Философия для детей» (М. Липман) в свете концепции универсальных компетентностей // Педагогика. Вопросы теории и практики. — 2020. — № 1. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/didakticheskie-printsipy-programmy-filosofiya-dlya-detey-m-lipman-v-svete-kontseptsii-universalnyh-kompetentnostey (дата обращения: 18.05.2026).

18. *Форти А.* Объекты желания. Дизайн и общество с 1750 года / А. Форти; пер. с англ. И. Форонова. — 3-е изд. — Москва: Студия Артемия Лебедева, 2021. — 454 с.

19. *Шаталова Л.С.* Подготовка студентов-дизайнеров к творческой графической деятельности // Ярославский педагогический вестник. — 2014. — № 1. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/podgotovka-studentov-dizaynerov-k-tvorcheskoy-graficheskoy-deyatelnosti (дата обращения: 15.05.2026).

20. *Юлина Н.С.* Философия для детей: обучение навыкам разумного мышления / Н.С. Юлина; Российская акад. наук, Ин-т философии. — Москва: Канон+РООИ Реабилитация, 2005. — 463 с. — (Современная философия).