Е.А. ЗАЕВА-БУРДОНСКАЯ
Кандидат искусствоведения, профессор, и. о. зав. кафедройсредового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: lenartt@gmail.com

Е.А. КУЗНЕЦОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры средового дизайна РГХПУ им. С.Г. Строганова
e-mail: ek@537dext.ru

E.A. ZAEVA-BURDONSKAYA
PhD in Art History, professor, Head of Environmental Design Department. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: lenartt@gmail.com

E.A. KUZNETSOVA
PhD in Art History, of Environmental Design Department. Russian State Stroganov University of Design and Applied Arts
e-mail: ek@537dext.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_3_2_509_519

ДИЗАЙН МУЛЬТИМЕДИА В ЭПОХУ ИИ: ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ОПЫТ РГХПУ им. С.Г. СТРОГАНОВА

MULTIMEDIA DESIGN IN THE AGE OF AI: THE EDUCATIONAL EXPERIENCE OF THE STROGANOV ACADEMY

Статья нацелена на выявление специфики педагогической деятельности в области средового мультимедиа дизайна в период широкой интеграции технологии AI в проектную деятельность. Полидисциплинарный опыт образовательной программы «Дизайн мультимедиа» РГХПУ им. С.Г. Строганова, формирующийся на пересечении художественной пропедевтики, методик формообразования и цифровых технологий, адаптивен к инновационным технологическим поискам и решениям. Методической основой для проектирования интерактивных и иммерсивных

пространств остаются: стилизация и работа со стереотипами восприятия среды, инструменты средового подхода, разработанные отечественной школой средового дизайна [1]. Структура статьи выстроена как последовательность четырех смысловых блоков: базовые компетенции (Hard Skills), гибкие навыки (Soft Skills), диалог средового проектного мышления и инструментов искусственного интеллекта, в итоге формирующих специалиста мультимедиа дизайна в эпоху ИИ. На примере курсовых и дипломных проектов: архитектурного видеомэппинга, геймифицированных сред, VR- и AR-интерпретаций прослеживается развитие традиции художественного проектирования предметно-пространственной среды в цифровой плоскости, а искусственный интеллект осваивается как вспомогательный инструмент, не подменяющий авторского решения [2]. Образ выпускника программы бакалавриата «Дизайн мультимедиа» формируется как образ автора среды, чья компетентностная модель отвечает актуальному запросу рынка труда в области мультимедиа дизайна и сохраняет гуманитарное измерение профессии.

This article aims to identify the specific characteristics of pedagogical practice in the field of environmental multimedia design during a period of widespread AI integration into the design process. The multidisciplinary experience of the “Multimedia Design” educational program at the Stroganov Russian State University of Design and Applied Arts (RGHPU) — shaped at the intersection of artistic propaedeutics, form-generation methodologies, and digital technologies — demonstrates adaptability to innovative technological explorations and solutions. The methodological foundation for designing interactive and immersive spaces remains rooted in stylization, the management of environmental perception stereotypes, and the tools of the environmental design approach developed by the Russian school of environmental design [1]. The article is structured around four thematic blocks: core competencies (hard skills), soft skills, the interplay between environmental design thinking and artificial intelligence tools, and the resulting profile of the multimedia design specialist in the AI era. Through examples of coursework and graduation projects — such as architectural video mapping, gami-

fied environments, and VR/AR interpretations — the article traces the evolution of the tradition of artistic design of the object-spatial environment into the digital realm, while positioning artificial intelligence as an auxiliary tool rather than a substitute for the designer's creative vision [2]. The graduate of the "Multimedia Design" bachelor's program emerges as a creator of environments whose competency profile meets current labor market demands in multimedia design while preserving the profession's humanistic dimension.

Ключевые слова: дизайн мультимедиа, искусственный интеллект, средовой дизайн, средовой подход, иммерсивные технологии, стилизация, медиареконструкция, образовательная программа, образ выпускника.
Keywords: multimedia design, artificial intelligence, environmental design, environmental approach, immersive technologies, stylization, media reconstruction, educational program, graduate profile.

Введение

Отечественная школа средового дизайна традиционно рассматривает проектирование пространства в системе «человек — предметно-пространственная среда», в которой стилевые, композиционные и функциональные характеристики объекта неразрывно связаны с образом жизни и восприятием человека [3]. Развитие цифровых технологий не отменяет эту методологию, а расширяет ее предметное поле: экран, свет, звук и интерактивное взаимодействие становятся полноправными средствами формообразования среды наравне с материалом, объёмом и фактурой. В этой перспективе дизайн мультимедиа понимается как разновидность средовой проектной деятельности, а не как изолированная область экранной графики [4]. В теории урбанизма эта установка на системную целостность сформулирована предельно ясно: «Именно по этой причине целесообразно рассматривать территориальное развитие и эволюцию города как органическое целое» [5, с. 8].

Появление генеративных технологий обостряет гуманитарную сторону вопроса. Инструмент, способный за минуты выдать визуально убедительное изображение, обесценивает не профессию, а ее поверхностный слой: там, где отсутствует авторская позиция, алгоритм немедленно обнаруживает пустоту. В программе «Дизайн мультимедиа» искус-

ственный интеллект вводится не как отдельный финальный сюжет, а как сквозной параметр подготовки: он присутствует на уровне формирования базовых компетенций и гибких навыков, проектной методики, каждый раз проверяя зрелость художественного и человеческого содержания проекта. Показательно, что современные исследования медиасреды описывают ее двойственный потенциал: «Возникший интерактивный слой города — мультимедийная среда — может воздействовать как позитивно, так и негативно» [2, с. 146]. Ответственность за знак этого воздействия остается за автором, а не за инструментом.

Анализ профессиональных трендов подтверждает актуальность этического аспекта применения ИИ. Практика мультимедиа-дизайнера устойчиво смещается в сторону проектирования пользовательских интерфейсов, иммерсивных VR-сред, интерактивных и геймифицированных экспозиций, а также применения инструментов искусственного интеллекта в производственном процессе [6]. Рынок труда демонстрирует отказ от узкой специализации в пользу гибридных профилей: один и тот же автор последовательно работает с интерфейсом цифровой платформы, архитектурным видеомэппингом, музейной или торговой экспозицией, игровой и образовательной средой, что соответствует описанному в теории дизайна принципу многопрофильности дизайнера-проектировщика [3]. Подобная многопрофильность требует компетентностной модели, в которой художественная, технологическая и методическая составляющие рассматриваются не как автономные модули, а как единая система подготовки [4].

1. Базовые компетенции (Hard Skills): пропедевтика как школа человеческого восприятия

Программа бакалавриата формирует жесткие навыки как фундамент профессиональной деятельности, способ практического освоения теоретических основ применительно к широкому кругу проектных задач. В основе базовых компетенций (Hard Skills) лежит пропедевтика: основы композиции и колористики, скетчинг и макетирование; комплекс проектных интерактивных систем, в том числе AR, программное обеспечение; комплекс дисциплин, обеспечивающих проектирование цифровых сред: геймдизайн, motion дизайн, сториборд и анимация. Дизайн световой среды, интегрированный в базовые навыки студентов, является авторской разработкой строгановской школы средового дизайна и входит в широкий круг проектных задач, связанных с проекционными технологиями.

Принципиально, что пропедевтика в строгановской традиции преподается не как набор формальных упражнений, а как школа чувственного и смыслового опыта. Стилизация выступает здесь методом, объединяющим анализ, трансформацию и синтез стилевого прототипа в новый формо-образ, что делает ее активным инструментом проектирования, а не приёмом украшения [7]. В упражнениях на сопоставление холодных и теплых, тяжелых и легких, мягких и острых цветовых сочетаний формируется способность различать эмоциональное состояние среды и улавливать нюансы ее пластики. В работах, посвященных анализу городской световой среды, студенты фиксируют ритм фасадов, смену световых акцентов, взаимодействие света и фактуры: город становится лабораторией, в которой формальный приём проверяется реальной пространственной драматургией [8].

Дисциплины «Основы композиции» и «Колористика» первого и второго курсов дают материал, который затем безостановочно работает в цифровом производстве. Светотеневые этюды, цветовые акценты, абстрактные пластические формы выполняются в том числе в анимационной, видеоформе, и уже на этом этапе студент удерживает связь статичного кадра и движения. Дисциплина «Интерфейс в средовом проектировании» переносит этот опыт в цифровую плоскость: в интерфейсе «умного дома» и проекте «Цифровой гардероб» цвет и свет используются как язык навигации и эмоциональной настройки, палитра сигнализирует о состоянии системы, поддерживая ощущение комфорта и безопасности; в графическом решении платформы «Туризм на селе» цветовая и световая структура отражают характер местного ландшафта и локальной архитектурной традиции. Дисциплины «Цифровые технологии в дизайне», «Motion дизайн», «Сториборд и анимация» завершают блок жестких навыков, обеспечивая владение пайплайном от раскадровки до сборки в Cinema 4D и Unreal Engine.

Гуманитарный смысл этого блока определен наполняет иерархическое подчинение технических навыков сомасштабному человеку измерению: что чувствует зритель, как он движется, что он запоминает. Теория средового дизайна рассматривает интерактивные цифровые устройства и мобильные приложения как самостоятельный инструмент развития системы «человек — среда жизнедеятельности», требующий тех же критериев формальной и содержательной обоснованности, что и традиционный предметный объект [2]. Уже на начальном уровне подготов-

ки портрет выпускника формируется как образ художника, для которого цифровая графика опирается на глубоко освоенную традицию работы с формой, цветом и светом.

2. Гибкие навыки (Soft Skills): проектное мышление как гуманитарная практика

На следующем уровне подготовки происходит развитие гибких навыков (Soft Skills): художественные навыки собираются в проектные структуры. Именно на этом уровне происходит формирование проектной профессиональной грамотности. Ручная проектная графика, концептуальное мышление, формирующее образную идею будущего проекта, и сценарный подход к моделированию ситуации противостоят потенциалу приемов, заложенному в инструментарий AI. Это противостояние понимается не как конфликт, а как условие профессиональной субъектности: инструмент предлагает вариант, автор отвечает за замысел.

Основой этого уровня становится методология проектирования интерактивных систем, условно разделенная на три части: пользовательские исследования, проектирование взаимодействия и собственно дизайн. Первая часть включает комплекс количественных и качественных исследований пользовательского опыта, работу с данными, анкетирование, отслеживание сценариев; вторая формирует карту пользовательского пути на основе полученных сценариев; и только завершающим этапом идет дизайн как итог проделанной работы. Исследование и прототипирование защищают дизайнера от ошибок как в технической области, так и в области эргономики и эстетики, а само «изобретательское предложение» остаётся авторским жестом, не сводимым к автоматической генерации.

Интерфейс при таком подходе рассматривается не как автономный экран, а как элемент пространственного сценария. [4] В платформе «Туризм на селе» учитываются маршруты, рельеф местности и визуальные мотивы деревенской архитектуры, что поддерживает локальную идентичность региона; в проектах цифровой платформы музея РГХПУ им. С.Г. Строганова и веб-портала для иностранных студентов проектная логика подчинена коммуникации и навигации реального человека в реальном институциональном пространстве. Здесь работают и собственно гуманитарные инструменты коммуникации: tone of voice, обратная связь, онбординг, персонажи-маскоты, инклюзивные решения по принципам универсального дизайна, контрастность и адаптивность, композиционная модульность и типографика.

Особое место в подготовке студента занимает работа с анимацией и сторибордом. Проект на фасаде ГУМа во Владивостоке, посвященный теме Великого Шелкового пути, демонстрирует, как торговое здание превращается в носитель исторического нарратива: ритм окон и пластика карнизов формируют структуру движения света и изображения, фасад звучит одновременно как элемент городской памяти и как медианоситель [8]. Проекты для ДК Северского трубного завода в Полевском и творческого кластера «Октава» в Туле продолжают эту линию: архитектурная поверхность прочитывается как партитура, а не как экран. В этом пересечении композиции кадра и композиции пространства проявляется специфическая компетенция мультимедиа дизайнера, для которого архитектура становится полноправным участником аудиовизуального события.

Гейм-дизайн и геймификация раскрывают гуманитарное измерение мультимедиа-практики наиболее отчетливо. Игровой проект «Сказочный лес» для детского отделения Национального медицинского исследовательского центра онкологии им. Н.Н. Блохина показывает, как механика, визуальный язык и звук поддерживают эмоциональное состояние ребенка: мягкая палитра, деликатная музыка и сюжетная структура превращают игру в часть лечебной среды, а не в отвлекающий аттракцион. Мобильная игра «Найдите игрушки» и проекты для Музея космонавтики закрепляют способность отвечать не только технологическим, но и психологическим запросам среды.

В музейных проектах мультимедиа дизайн выступает посредником между зрителем и культурной памятью, и здесь формируется методология медиа-реконструкции: цифрового воссоздания и интерпретации утраченных, фрагментарных или концептуальных объектов культурного наследия средствами AR и VR. VR-реконструкция Пальмиры для Государственного Эрмитажа, AR-экспозиция «Терракотовые войны: наследие императора» для Государственного исторического музея и экспозиции Музея военных технологий в Реутове требуют внимательного обращения с историческим материалом [9]. В виртуальной Пальмире архитектоника города восстанавливается на основе археологических данных, а задача автора состоит в том, чтобы предложить опыт сопереживания структуре, а не аттракцион; в AR-интерпретации терракотовой армии цифровые слои дополняют физические фигуры, раскрывая контекст и строй войска; в экспозиции Музея военных технологий мультимедиа организуют маршрут от документального знания к чувственному опыту. Архивные

материалы, эскизы и 3D-модели, подвергаясь алгоритмической визуализации и сценарной адаптации, приобретают свойства гибридной материальности. Эта проектная линия соотносится с более широкой тенденцией применения цифровых технологий в музейной практике, где мультимедийные средства все чаще становятся инструментом интерпретации специализированных экспонатов [6].

Проект медиареконструкции интерьеров Галины Балашовой для космических орбитальных станций демонстрирует, как мультимедиа позволяет вернуть зрителю технически обусловленный, но художественно насыщенный опыт космического дизайна: цифровой слой раскрывает пространственную, цветовую и световую структуру интерьеров, позволяя увидеть их как живое пространство, а не только как исторический документ. Семиотическая природа такой работы очевидна: «вещь обладает внутренним смыслом, не сводимым к ее материальному бытию» [10, с. 68]. В образ выпускника включается компетенция работы с культурным наследием, где цифровой слой поддерживает, а не разрушает достоинство материала.

3. Диалог средового проектного мышления и инструментов искусственного интеллекта

Интеграция искусственного интеллекта в образовательный процесс выстроена как последовательное освоение производственного инструмента, который поддерживает авторскую работу, но не заменяет ее. Существенно, что в программе зафиксированы конкретные задачи и конкретные этапы обучения, на которых эти технологии применяются.

На первом курсе ИИ используется для генерации и проверки кода при вставке блоков в веб-конструктор Tilda: студент не просто собирает готовые блоки, а формулирует точную задачу и понимает логику разметки, сохраняя контроль над результатом. На втором курсе алгоритмические инструменты частично подключаются к созданию сложных анимаций для архитектурного видеомэппинга: нейросеть берет на себя трудоемкую техническую часть, студент доводит материал и встраивает его в проекцию с учетом геометрии фасада. На третьем курсе ИИ помогает выстраивать связки блюпринтов визуального программирования в Unreal Engine 5.5, то есть участвует уже не в генерации картинки, а в логике интерактивной системы. Со второго по четвертый курс действует сквозная практика: генерация 3D-моделей, футажей для роликов, озвучивание текстов и создание музыки, свободной от авторских прав. В ди-

пломном проектировании ИИ работает как полноценный производственный инструмент: анимационные ролики и ИИ-ассистент для посетителей экспозиции «Терракотовые войны: наследие императора», генерация визуальных фонов для видеопроекций в детском отделении НМИЦ онкологии им. Н.Н. Блохина и т. д.

Принцип остается неизменным: алгоритм предлагает материал, а дизайнер принимает решения о смысле, композиции и драматургии среды. Такой подход согласуется с методологией средового проектирования, в которой формальный приём, будь то стилизация или генеративная модель, остается вспомогательным средством, подчиненным художественному замыслу и задачам проекта [3]. Это подтверждается и в исследованиях городской медиасреды: «Проектирование городской медиасреды основывается на системной основе средового подхода, углубленного теорией событийного и эмоционального дизайна, с целью гармонизации психоэмоционального состояния жителей» [2, с. 151]. Иными словами, критерием качества остается человек, а не производительность инструмента.

Включение ИИ в учебный процесс формирует готовность к работе в условиях активного развития технологий генеративного производства, но не растворяет выпускника в технологической среде. Конкурентоспособность будущего специалиста напрямую зависит от присутствия гибридных форматов навыков и компетенций, суммирующих авторскую творческую гуманитарную позицию и технологические навыки, служащие платформой для работы с ИИ-инструментами. Первостепенной задачей педагога становится обучение студента критическому отбору и методическому осмыслению результатов работы с цифровым помощником, а также формирование навыков критического осмысления технологических процессов в художественной практике.

4. Образ выпускника в эпоху ИИ

Сумма дисциплинарных блоков и апробированная на практике проектная методика позволяют рассматривать образ выпускника программы «Дизайн мультимедиа» как образ междисциплинарного специалиста, готового к авторским решениям. Именно это качество самостоятельного концептуального мышления опирается на художественную интуицию, на глубокое гуманитарное понимание смысла, драматургии и культурных кодов проекта и на критическое мышление в отборе и осмыслении визуальных решений.

Современный мультимедиа-дизайнер — это не просто художник, а стратегический архитектор пользовательского опыта. Он технолог во владении инструментами цифрового производства, стратег в проектировании пользовательского опыта и коммуникации, креатор, создающий иммерсивные среды и новые интерактивные форматы. Он владеет инструментами графики, анимации, интерфейса, иммерсивных технологий и искусственного интеллекта, но решающим остаётся умение работать с пространством и человеком в единой композиционной и методической рамке, унаследованной от отечественной школы средового дизайна [4]. В музейных, медицинских, торговых и городских проектах он выступает не оператором технологий, а автором сценария взаимодействия человека со средой.

В условиях, когда рынок труда демонстрирует отказ от узкой специализации в пользу гибридных профилей и предъявляет запрос на междисциплинарных медиадизайнеров, способных работать на стыке архитектуры, экспозиции, интерфейсов и цифрового контента, такая образовательная модель становится прямым ответом на профессиональные реалии. Средовой подход при этом сохраняет значение методологического ядра: он «дал возможность целостного рассмотрения города как сложной многоуровневой системы взаимосвязанных элементов, включая психоэмоциональные параметры» [2, с. 149]. В эпоху искусственного интеллекта именно эта целостность и ответственность за человеческое содержание среды становятся главным профессиональным ресурсом выпускника.

Список литературы:

1. *Заева-Бурдонская Е.А., Курасов С.В.* Формообразование в дизайне среды. Метод стилизации: учебное пособие. — Москва: МГХПУ им. С.Г. Строганова, 2008. — 236 с.

2. *Хусанбаева Э.Р.* Медиасреда в гармонизации психоэмоционального климата города // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2021. — № 2/2. — С. 145–153.

3. *Иванова Е.В., Заева-Бурдонская Е.А.* Тестирование гипотез в дизайне интерактивных городских экосистем // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4/2. — С. 13–20.

4. *Жердев Е.В.* Семиотика дизайна. Художественная смыслообразность: монография. — Москва: Академический проект, 2021. — 799 с.

5. *Глазычев В.Л.* Город без границ. — Москва: Территория будущего, 2011. — 400 с.

6. *Кузнецова Е.А*. Стереотипы в организации торговой экспозиции // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. 2016. — № 2. — С. 102–110.

7. *Заева-Бурдонская Е.А*. Стилизация в дизайне среды // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА. — 2012. — № 2/2. — С. 45–58.

8. *Польшина П.Д., Назаров Ю.В., Казакова Н.Ю*. Цифровые технологии в развитии музеев науки. Зарубежный опыт // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4/2. — С. 91–101.

9. *Кузнецова Е.А.* Методы дизайна в формировании модели системной организации торговой экспозиции: дисс. на соиск. уч. степени канд. искусствоведения: 5.10.3. — Москва: РГХПУ им. С.Г. Строганова, 2024. — 186 с.

10. Теория и методология дизайна: хрестоматия / сост. И.В. Горбунов. — Витебск: УО «ВГУ им. П.М. Машерова», 2010. — 114 с.