



## В ЭТОМ ВЫПУСКЕ

Прошедшие события

2

Свежий взгляд на  
промышленный бренд

3

Наши выпускники — наша  
гордость

4

Интервью с преподавателем

6

Активные студенты

7

Кроссворд

8

## ДИЗАЙН, КОТОРЫЙ ЗАРЯЖАЕТ: ВИЗИТ НА ФЕСТИВАЛЬ В ЙОШКАР-ОЛЕ



5 апреля наши студентки побывали в Йошкар-Оле на фестивале дизайна, который собрал на одной площадке профессионалов, любителей и всех, кому интересна визуальная культура.

В программе выступили опытные эксперты в сфере дизайна, каждый из которых поделился своим уникальным взглядом на профессию: Борис Шилин, Влад Деревянных, Дима Барбанель, София Бакланова, Жак Бокински, Катя Новая, Илья Белов, Макс Фоминых и Дима Черненко.

Их выступления зарядили гостей идеями и вдохновением на новые творческие свершения. Помимо лекций на площадке были мастер-классы, фотозоны и фотобудка, где каждый мог создать запоминающиеся кадры. Также гости могли проявить себя в творческих зонах, рисуя как на бумаге, так и на стенах.



# ПРОШЕДШИЕ СОБЫТИЯ

## От столок до VR: как прошёл фестиваль «Игродень 2026»

4 апреля в библиотеке имени С. Т. Аксакова прошёл фестиваль «Игродень 2026», собравший более 300 гостей. Для посетителей работала стойка регистрации с бинго и призами, проходили турниры по Mortal Kombat, FIFA и CS:GO, был организован маркет с изделиями ручной работы и стена для рисунков. В главном зале представляли игровые проекты, работал кафетерий, а в отдельной зоне гостей ждали настольные игры: «Мафия», D&D, карточные игры и бродилки. Состоялся также конкурс костюмов — зрители увидели популярных героев аниме, компьютерных игр и фильмов.

На фестивале представили 10 проектов от студентов, компаний и организаций. Победителей награждали грамотами, сертификатами и книгами по игровой индустрии.

Важной частью программы стала питч-сессия, в ходе которой начинающие разработчики представили свои идеи экспертам. В состав жюри вошли Олег Власенко — разработчик ПО, общественный деятель и преподаватель с более чем 30-летним стажем, Андрей Федоров — геймдизайнер и feature owner студии MadOut Games, Самат Кадиров — разработчик игр, мобильных и VR-приложений со стажем 8 лет, а также Сергей Тихомиров — Unity-разработчик. Спикером сессии выступил Пименов Михаил Андреевич — руководитель PR и медиакоммуникаций Geltek Cyber

Team, разработчик видеоигр, журналист и писатель.

Особо стоит отметить команду СКБ «Метатория», которая выступила на «Игродне» со своей площадкой. Ребята продемонстрировали VR-пространство с лобби Политеха, активно делились опытом с гостями и приняли участие в питч-сессии, представив проект «VR-симулятор для профорientации».

## SPEECHKA: как дизайн и бизнес нашли общий язык

В этот же день состоялась дизайн-конференция «SPEECHKA». В числе участников были наши 4-курсники, а спикерами выступили доцент кафедры А. Н. Корнев и ассистент А. А. Аринина.

Мероприятие было направлено на развитие профессионального сообщества региона и поиск взаимодействия между креативной индустрией и бизнесом, а также формирование партнёрств для совместных проектов. Обсуждалось сотрудничество компаний с дизайнерами и профильными образовательными учреждениями. В программе были представлены кейсы, реализованные в Ульяновской области, включая социальные и территориальные инициативы.

Участниками отмечается практическая польза выступлений, особенно в части взаимодействия с заказчиками и организации процессов в дизайне.

Конференция «SPEECHKA» стала пространством для новых знакомств, обмена опытом и формирования профессиональных связей.

Это полезно!



**Figma** — мощный инструмент для дизайна интерфейсов, и его плагины значительно упрощают работу. Они ускоряют прототипирование и финальную доработку проектов.

### Iconify

Большая база иконок, которую удобно использовать в создании готового проекта и при составлении вайрфреймов — макетов будущих интерфейсов.

### Unsplash и Pexels

Плагины от одноимённых фотостоков. Позволяют добавлять изображения в проект сразу, без поиска на сайте и скачивания материалов.

### Chart

Создаёт диаграммы, используя случайные или реальные данные. Данные можно импортировать из CSV, JSON, Google Sheets, REST API, вводить в таблицу или вставлять из Excel. Графики меняются при обновлении данных. Можно выбрать цветовое оформление и настроить толщину линий.

### Figmotion

Позволяет сделать анимацию на уровне Principle, Naiku или After Effects. Если экспортировать анимацию в формате Lottie JSON, то разработчик сможет встроить её в дизайн сайта или приложения.

### Image Editor

Дает возможность редактировать изображения с помощью коррекции цветовых настроек и применения фильтров, а также позволяет сохранять и импортировать пользовательские настройки.



# СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД НА ПРОМЫШЛЕННЫЙ БРЕНД

Проект «УАЗ: искусство движения» — это уникальное слияние промышленного бренда и студенческой креативности. Он позволяет молодым специалистам по-новому взглянуть на легендарный УАЗ через призму искусства. В рамках проекта проходят тематические лаборатории: музыка, театр, архитектура, графический дизайн, мода и медиа. Каждая из них открывает новые грани для творчества, где студенты экспериментируют с идеями, связанными с автомобилями УАЗ.

## Арт-лаборатория «Графический дизайн»

10 марта студенты приняли участие в дизайн-лаборатории, приуроченной к 85-летию УАЗа. Проект объединил культурные и технические достижения завода, предлагая участникам переосмыслить их через различные формы искусства.

Одним из самых ярких впечатлений стала сама атмосфера производства. Возможность увидеть работу крупного завода изнутри выпадает нечасто, поэтому участники старались буквально «запомнить глазами» каждую деталь.

Основной задачей лаборатории «Графический дизайн» стала генерация идей и их частичная реализация. Представители компании ожидали увидеть свежий взгляд на уже сложившийся образ бренда, поэтому участникам предоставили практически полную свободу творчества. Перед командами стояли конкретные задачи — разработать мерч и придумать маскота. При этом важно было использовать необычные носители и учитывать интересы разных аудиторий: от туристов до сотрудников завода и поклонников бренда.

Работа проходила в интерактивном формате: участники могли задавать вопросы, уточнять детали и получать регулярную обратную связь. Это помогло быстрее ориентироваться в про-

цессе и корректировать идеи на ходу.

Не менее важной частью стала финальная презентация проектов: после нескольких дней полного погружения в собственный процесс было особенно интересно увидеть, к каким результатам пришли команды. Несмотря на общее техническое задание, все работы оказались разными и по-своему уникальными.

Программа оказалась насыщенной и требовала полной отдачи — работа над проектами продолжалась даже после возвращения домой. Несомненно, участие в лаборатории стало ценным опытом как для студентов, так и для наставников.

## Арт-лаборатория «Анимация»

3 апреля студенты вместе с экспертами арт-лаборатории «Анимация» побывали в музее УАЗа, где погрузились в многолетнюю историю этого знаменитого завода. Участники проекта своими глазами увидели, как собирают машины, как работают заводчане, и прослушали увлекательный рассказ о становлении УАЗа. Они получили уникальный опыт.

7 апреля в «Точке кипения» УлГУ стартовала арт-лаборатория «УАЗ. Искусство движения. Анимация». В этом интересном мероприятии приняли участие и наши студенты. Вместе со сценаристом Еленой Но-



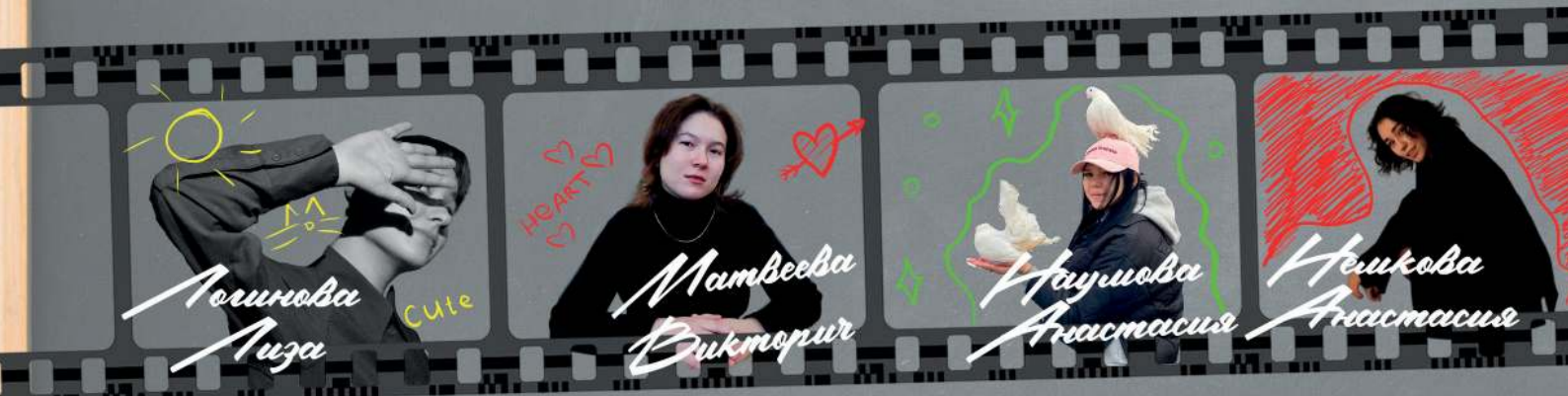
вичковой они набросали сюжет будущего мультфильма, посвящённого истории России на колёсах. Сценарист рассказала об особенностях создания сюжета и проработки характеров персонажей, а также поделилась нюансами работы с анимационным проектом.

В День российской анимации, 8 апреля, участники встретились с экспертом арт-лаборатории и известным российским мультипликатором, режиссёром Алексеем Почиваловым. Он рассказал об особенностях пластилиновой анимации, показал, как работать с этим материалом, и даже дал возможность поучаствовать в создании анимационной сценки. Вместе с экспертом студенты слепили из пластилина персонажей будущего мультфильма и обсудили предстоящие проекты арт-лаборатории.

Пластилиновая анимация — долгий и трудоёмкий процесс. Поэтому мультфильм представят широкой публике лишь в сентябре. Приятно осознавать, что к его созданию приложили руку наши студенты. Они приобрели уникальный опыт, изучили новые сферы применения своих навыков и, самое главное, получили незабываемые эмоции от общения с признанными российскими специалистами.



# НАШИ ВЫПУСКНИКИ



# 1—НАША ГОРДОСТЬ



# ИНТЕРВЬЮ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ

В гостях у нашей газеты — Корнев Андрей Николаевич, опытный графический дизайнер, член Союза Дизайнеров России и доцент кафедры «Филология, медиатехнологии и графический дизайн». Андрей Николаевич не только создаёт успешные проекты, но и делится богатым профессиональным опытом со студентами, преподавая такие важные дисциплины, как «Визуализация информации и инфографика», «Дизайн издательской продукции», «Типографика и шрифтография». В этом интервью мы поговорим о современном графическом дизайне и узнаем ценные советы для студентов.



Расскажите, как Вы пришли в дизайн, как и когда решили, что это ваше направление? Может кто-то или что-то повлияло на Ваше решение?

Дизайном я занимаюсь уже больше 35-ти лет. Считаю отправной точкой получение диплома о профессиональном образовании в 1990-м году. Сначала была художественная школа, потом художественное училище.

Раньше не было на просторах СССР такой профессии как «дизайнер». Это называлось «художник-оформитель». И это были специалисты очень широкого профиля подготовки. В учебной программе кроме рисунка, живописи и композиции были прикладные дисципли-

ны: декоративно-прикладное искусство, шрифты, фотодело. Изучалась история зарубежного искусства, этика и эстетика. К тому же все это было «аналоговое», поскольку в то время не было ни компьютеров, ни всего, что с ними связано. Все только руками и силой своей мысли.

Ну а сделать шаг в профессию было достаточно легко. Мой отец тоже был «художником-оформителем», а впоследствии стал дизайнером интерьеров и много лет работал в этой отрасли.

Как Вы решили стать преподавателем?

В течение примерно десяти лет меня приглашали преподавать в различные учебные заведения. Но я всегда считал преподавание серьезной ответственностью и поэтому отказывался. Пока на одной

из конференций ко мне после выступления не подошла Мария Александровна Кобызева и не позвала в Политех как дизайнера-практика. Тогда и пришло ощущение, что настала пора делиться опытом.

Расскажите о своем самом значительном достижении

Надеюсь, что самое значительное достижение еще не случилось. В последнее время много работаю с брендингом территорий. Приятно, когда такая работа начинает внедряться там, где это и планировалось. Как, например, это происходит сейчас

в Смоленской области. Я сделал айдентику для дизайн-кода Смоленска и еще двух муниципальных образований области. Радует, когда приезжаешь в город и видишь, как твои идеи воплощаются на его улицах.

Какое у Вас мнение касательно ИИ и его внедрения в сферу дизайна?

В самом использовании ИИ как инструмента нет ничего плохого. Проблема заключается в том, что дизайнеры, а особенно студенты, стремятся делегировать ему не функции «умного помощника» и инструмента в работе, а ключевые творческие и аналитические задачи, свою креа-

тивность, превращая ИИ в «арт-директора» своего проекта.

Это явление ставит под вопрос саму суть обучения в дизайн-образовании и объективность оценки самих дизайн-продуктов. Чего в них больше — таланта дизайнера или навыков промпт-инженера? Хо-



рошего думающего дизайнера ИИ не заменит, а вот посредством специалистов, решающим второстепенные технические задачи, придется «подвинуться» и искать себе другую работу. Звучит печально, но таких в отрасли около семидесяти процентов.

Какие качества и навыки графического дизайнера могут играть решающую роль в профессии?

Много лет слышу от многих в сети, а также от знакомых дизайнеров, в том числе преподавателей, что дизайнеру не обязательно уметь рисовать. Считаю это большой ошибкой. С умением рисовать приходит владение линией, силуэтом, пятном.

Ну а какой это графический дизайнер, если он не владеет основными элементами графики, не рисует, как следствие не умеет сам хорошо и быстро построить композицию, разобраться в массах и цветовой палитре?

И постоянные упражнения, как в спорте. Даже если сейчас нет заказов, то нужно все время быть в работе, делать какие-то свои личные проекты, участвовать в творческих конкурсах, чтобы оставаться в тонусе.

Что можете сказать о недавно прошедшем мероприятии «УАЗ: Искусство движения», в котором Вы выступили спикером? Какие впечатления остались?

Давно не питаю иллюзий по поводу подобных мероприятий, во многих принимал участие. Однако это был тот случай, когда результат

был выше ожиданий. Там действительно были работы и проекты, которые кроме своей эстетической ценности имели еще и практиче-

скую. Было что обсуждать, корректировать и было не стыдно презентовать это УАЗу.

Какой совет Вы можете дать студентам для успешной профессиональной деятельности в будущем?

Посоветую выпускникам не «вестись» на работу на фрилансе. По крайней мере первые лет пять. Для молодого неопытного дизайнера это тупиковое решение. Работа на фрилансе замедлит его рост

как профессиональный, так и финансовый. Работа же в агентстве, напротив, даст ему возможность быстро развиваться, брать опыт старших коллег, получать профессиональные советы. К тому же, работая

в агентстве, он будет избавлен от утомительных поисков заказов, для этого там есть менеджеры. А «фрилансеры после выпуска» варятся в своем соку и растут очень медленно.

## АКТИВНЫЕ СТУДЕНТЫ

**Исхакова Амаль — студентка пятого курса нашего университета, увлечённая 3D-печатью. Она сочетает учёбу с творчеством, работает в IT-CUBE и уже превращает хобби в источник вдохновения и дохода. В интервью Амаль делится, как началось её знакомство с технологией, какие секреты успеха и с какими трудностями приходится бороться.**

**Как и когда ты впервые решила заняться 3D-печатью? Что такое 3D-печать, для тех, кто не в теме?**

Близко с 3D-печатью я познакомилась два года назад. Это аддитивная технология, когда принтер слой за слоем «выращивает» объект из расплавленного пластика или другого материала по цифровой модели — в отличие от традиционного фрезерования, где материал убирается. Одно из занятий в университете была посвящена этой теме: молодой человек увлеклся и показал, и рассказал про свой принтер. После этого я загорелась, начала копать глубже, а в прошлом году уже сама обучала ребят печати.

**Какие этапы создания изделия самые сложные? С чего начинается работа с принтером и из каких основных частей он состоит?**

Самый сложный этап — сама печать. Работа начинается с подготовки: модель загружаешь в слайсер, настраиваешь параметры. Принтер состоит из экструдера (подаёт и плавит пластик), стола (для фиксации модели), осей движения (X, Y, Z для позиционирования) и контроллера. После запуска полагаешься на автономность, но нужно постоянно следить за процессом.

**С какими неожиданными проблемами сталкиваешься при печати? Что чаще ломается?**

Проблем море: пластик вдруг перестаёт лезть, «носик» засорился, модель слетает со стола, не прилипла, ниточки тянутся между деталями, пластик горячий растекается, углы коробятся от холода, слои не склеиваются из-за неверной скорости. Бывает и пластик кончится посередине работы.

**Ты как-нибудь монетизируешь своё творчество, или оно чисто для себя?**

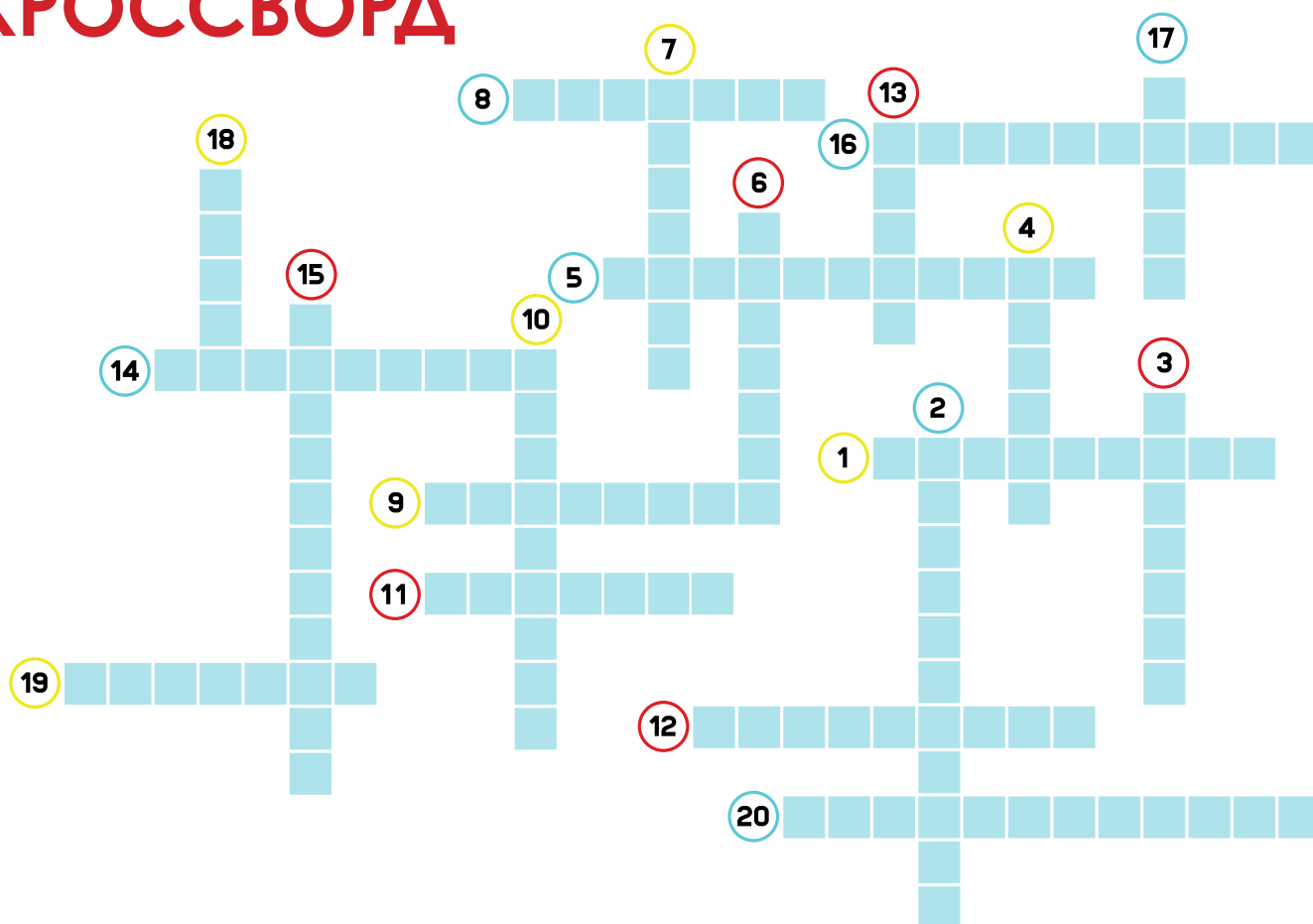
Я пробовала себя на ярмарке и в продаже по сети. Сейчас у меня есть Telegram-канал, через который можно связаться и заказать что угодно.

**Есть ли у тебя наиболее значимая работа, требующая особого упорства? Бывали ли моменты отчаяния, когда хотелось прекратить занятия?**

В каждую работу я вкладываю значительные ресурсы — силы, время и терпение, что делает их уникальными и по-своему любимыми. Моменты желания всё бросить возникали неоднократно, однако системный подход позволяет преодолеть трудности. Эмоционально это формирует стойкость: триумф над проблемой приносит удовлетворение, превосходящее начальные разочарования и превращающее хобби в подлинное мастерство.



# КРОССВОРД



## ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. Уникальный знак, который символизирует бренд или компанию. 5. Практика создания и использования шрифтов в дизайне. 8. Художественный знак владельца книги, ставящийся на книгу. 9. Сочетание нескольких букв, образующее уникальный знак. 11. Минимальная узнаваемая единица письменности, независимая от шрифта или стиля. 12. Искусство рисования или создания уникальных букв и надписей вручную. 14. Компонировка элементов дизайна перед печатью или публикацией. 16. Визуализация информации через графики и схемы. 19. Повторяющийся декоративный узор в дизайне. 20. Визуально-смысловая система, формирующая уникальный образ бренда, его узнаваемость и отличие от конкурентов.

## ПО ВЕРТИКАЛИ

2. Руководство по фирменному стилю компании. 3. Руководство по использованию логотипа и фирменных элементов. 4. Правила оформления текста шрифтами и компоновкой для визуальной иерархии, читабельности и эмоций бренда. 6. Искусство выразительного ручного письма, тесно связанное со шрифтовым дизайном. 7. Шрифтовое семейство: единый художественный замысел, различия в жирности, наклоне и ширине. 10. Размер шрифта, измеряемый в пунктах. 13. Невидимая структура из вертикальных и горизонтальных направляющих. 15. Макет продукта для презентации и проверки дизайна. 17. Регулировка межбуквенного пространства для гармоничного ритма и читаемости текста. 18. Равномерное изменение межбуквенного расстояния в текстовом блоке.

**Ответы к предыдущему кроссворду:** 1. Шарик; 2. Пушкин; 3. Кабаниха; 4. Антитеза; 5. Гипербола; 6. Вронский; 7. Олицетворение; 8. Аллитерация; 9. Раневская; 10. Желтков; 11. Шолохов; 12. Сатин; 13. Болконский; 14. Карамзин; 15. Масло; 16. Метафора; 17. Мармеладова; 18. Лермонтов; 19. Нигилист; 20. Гоголь.

## Следующий выпуск ваш!

У вас есть постеры, плакаты, рисунки, которые ждут своего зрителя? Самое время их показать!

Мы открываем приём работ на свободную тему. Делитесь своим взглядом на мир, яркими эмоциями и уникальными идеями. Пусть ваше творчество вдохновит других! Ждём ваши работы. Лучшие из них мы опубликуем в следующем номере!

Присылайте ваши работы на [fmigd@mail.ru](mailto:fmigd@mail.ru). Творите и будьте услышаны!

Главный редактор — Пузанова Е.О.,  
дизайн и верстка — Миняйленко А.Р.,  
авторы и составители — студенты групп  
МППГБд-31 и МППГБд-41.

Кафедра «Филология, медиатехнологии  
и графический дизайн», 432027, г. Ульяновск,  
ул. Северный Венец, 32, гл. учебный корпус,  
тел. +7 (8422) 77-80-68, +7 (8422) 77-84-31.

Отпечатано в ИПК «Венец», 432027, г. Ульяновск,  
ул. Сев.Венец, 32.



Мы в Telegram



Мы в VK