

Визуальная идентичность школьного фиджитал-проекта: аналитическое обоснование пяти стиливых направлений для пилотной команды «Фиджитал 609»

Препринт. Версия 1.0

Калмыков Николай Николаевич

ООО КМГ (издательская платформа «Целлюлоза»), Москва, Россия

E-mail для корреспонденции: Kalmykov@Kalmykovnn.ru

ORCID: 0000-0002-9620-9225

28 мая 2026 г.

УДК 004.9:796:659.1:37

Рекомендуемое библиографическое описание:

Калмыков Н. Н. Визуальная идентичность школьного фиджитал-проекта: аналитическое обоснование пяти стиливых направлений для пилотной команды «Фиджитал 609» // PREPRINTS.RU. Препринт. 2026.

Аннотация

В статье представлен аналитический препринт, обосновывающий пять альтернативных стиливых направлений визуальной идентичности пилотного школьного проекта «Фиджитал 609». Проект рассматривается как коммуникационная и социально-архитектурная задача: необходимо одновременно вовлечь школьников, сохранить доверие родителей и педагогов, обеспечить соответствие логике развития фиджитал-спорта и не смешать новый формат с киберспортом, компьютерным клубом или традиционной спортивной секцией. Эмпирическим материалом выступает серия из пяти концепт-бордов, разработанных по единому проектному брифу: спортивно-технологическая динамика, мягкий цифровой минимализм, ручная молодежная графика, конструктивный маршрут и официально-образовательная цифровая айдентика. Методологически работа опирается на предпроектный анализ, визуально-семиотическую интерпретацию, матрицу соответствия аудиториям и экспертную оценку рисков публичного применения. Показано, что для школьного фиджитал-проекта наиболее устойчивой является не одна изолированная стилистика, а модульная бренд-архитектура: институционально нейтральный стиль может быть использован как базовый контур, а более выразительные направления - как кампанийные, мерчевые и событийные слои. Предложенная модель может применяться для проектирования визуальных систем школьных спортивно-технологических

инициатив, разработки заданий для студентов графического дизайна и подготовки материалов для согласования с образовательными и спортивными организациями.

Ключевые слова: фиджитал-спорт; школьный спорт; визуальная идентичность; графический дизайн; брендбук; образовательные коммуникации; социальная архитектура; мерч; предпроектное исследование

Visual Identity of a School Phygital Project: Analytical Justification of Five Style Directions for the Pilot Team “Phygital 609”

Abstract

The paper presents an analytical preprint justifying five alternative style directions for the visual identity of the pilot school project “Phygital 609”. The project is considered as a communication and social-architectural task: it must engage school students, maintain the trust of parents and teachers, correspond to the logic of phygital sport development, and avoid being confused with esports, a computer club, or a conventional sports section. The empirical material consists of five concept boards developed under a common design brief: dynamic sport-tech identity, soft digital minimalism, hand-drawn youth graphics, constructivist route-based design, and official educational digital identity. Methodologically, the study combines preliminary design analysis, visual-semiotic interpretation, audience-fit assessment, and expert risk evaluation. The article argues that a sustainable identity for a school phygital project should not rely on a single isolated style. Instead, it requires a modular brand architecture: an institutionally neutral core identity may be used as the master layer, while more expressive directions may operate as campaign, merchandise, and event layers. The proposed model can be used for visual systems of school sport-tech initiatives, student assignments in graphic design, and communication materials for educational and sport stakeholders.

Keywords: phygital sport; school sport; visual identity; graphic design; brand book; educational communication; social architecture; merchandise; preliminary design research

1. Введение

Фиджитал-спорт в российской институциональной рамке закрепляется как функционально-цифровой спорт: направление, соединяющее физическую активность, цифровую среду, соревновательную механику, командную работу и технологическую инфраструктуру [4-7]. Для школы это не только новая форма физической активности, но и особый коммуникационный вызов. Визуальный язык должен одновременно быть понятным детям и подросткам, приемлемым для родителей, педагогов и администрации, совместимым с официальной спортивной повесткой и достаточно выразительным, чтобы отличаться от привычных школьных секций.

Пилотный проект «Школа № 609 - фиджитал-школа» рассматривается в настоящей статье как кейс предпроектного исследования визуальной идентичности. Исходный практический вопрос заключается в следующем: каким может быть брендинг школьной фиджитал-команды, чтобы он не растворялся в киберспортивной эстетике, не выглядел как обычная спортивная секция и при этом оставался пригодным для официальной образовательной коммуникации?

Актуальность темы усиливается общегосударственной рамкой развития фиджитал-движения до 2030 года, а также появлением школьных пилотных проектов по фиджитал-спорту. В 2026 году Минпросвещения России сообщило об определении 59 школ в 16 субъектах для пилотного проекта по фиджитал-спорту, а также о разработке программы дополнительного образования и образовательного модуля по фиджитал-спорту для школьников [8]. Следовательно, вопрос визуальной идентичности школьных фиджитал-направлений перестает быть частной дизайнерской задачей и становится частью инфраструктуры публичного объяснения нового спортивно-образовательного формата.

Цель статьи - аналитически обосновать пять стилевых направлений визуальной системы проекта «Фиджитал 609» и предложить модель их рационального применения в школьной, спортивной и публичной коммуникации.

Задачи исследования: 1) определить коммуникационные требования к визуальной идентичности школьного фиджитал-проекта; 2) описать пять альтернативных стилевых концептов; 3) оценить их сильные стороны, ограничения и риски; 4) предложить модель модульной бренд-архитектуры, позволяющей сочетать официальную согласуемость и молодежную привлекательность.

2. Теоретическая и нормативная рамка

Визуальная идентичность в данном случае понимается не как декоративное оформление, а как система знаков, правил и носителей, через которую проект становится узнаваемым, объяснимым и социально приемлемым. В логике стратегического брендинга идентичность должна удерживать устойчивое ядро смысла, но оставаться достаточно гибкой для разных каналов и аудиторий [10-12]. Для школьного проекта это особенно важно: один и тот же визуальный язык должен работать в плакате, посте для социальных сетей, презентации для администрации, брендбуке, мерче и навигации внутри школьной среды.

Визуально-семиотический подход позволяет рассматривать цвет, типографику, композицию, изображение тела, интерфейсные элементы и графические траектории как смысловые маркеры, а не как набор декоративных приемов [13, 14]. В случае фиджитал-

спорта ключевая семиотическая трудность связана с двойственной природой объекта: требуется показать и физическое действие, и цифровую среду, не сводя проект к компьютерной игре. Поэтому в визуальной системе должны присутствовать одновременно мотивы движения, реакции, координации, команды, маршрута, данных, интерфейса и спортивного результата.

Нормативно-институциональная рамка задается несколькими источниками. Концепция развития фиджитал-движения на территории Российской Федерации до 2030 года выделяет направления, связанные со спортом и здоровым образом жизни, инфраструктурой, наукой и образованием, технологическими продуктами и платформами [4]. Всероссийская федерация фиджитал спорта определяет свою деятельность через развитие, продвижение и организацию массового спорта в формате функционально-цифрового многоборья, а также через взаимодействие с образовательными организациями и технологическими компаниями [5]. На официальном сайте федерации представлены документы, правила вида спорта, программа развития, фиджитал-образование и фиджитал-урок [6].

Отсюда следует, что школьная визуальная система не может быть построена только на «игровой» привлекательности. Она должна иметь образовательную и физкультурно-оздоровительную легитимацию. Для органов управления образованием, включая городские департаменты, важны безопасность, ясность, отсутствие агрессивной визуальности, корректность в отношении несовершеннолетних, возможность применения в официальных школьных каналах и отсутствие правовых рисков. Для федерации важны спортивность, связь с функционально-цифровым многоборьем, массовость и отличие от неспортивного игрового досуга. Для самой школы важны узнаваемость, аккуратность, возможность вовлечь учеников и не вызвать сопротивления у родителей.

3. Материалы и методы

Материалом исследования является серия из пяти концептуальных визуальных досок, подготовленных по единому проектному брифу для пилотного направления «Школа № 609 - фиджитал-школа». Каждый концепт включает логотип или знак, элементы брендбука, плакат, пост или сторис для социальных сетей, примеры мерча и визуальную систему графических элементов. В настоящей статье данные концепты рассматриваются как исследовательские стимулы и предпроектные гипотезы, а не как финальная официальная айдентика.

Методология включает четыре уровня анализа. Первый уровень - предпроектный анализ: выделение целевых аудиторий, каналов коммуникации и требований публичной

применимости. Второй уровень - визуально-семиотическая интерпретация: оценка того, какие смыслы несут цвет, шрифт, форма, изображение движения, цифровые элементы и композиция. Третий уровень - сравнительная оценка концептов по набору критериев: соответствие фиджитал-спорту, отличие от киберспорта, отличие от традиционного спорта, школьная безопасность, молодежная привлекательность, согласуемость с официальными стейкхолдерами, масштабируемость на носители. Четвертый уровень - риск-анализ: выявление возможных коммуникативных, правовых и репутационных ограничений.

Исследование выполнено в логике *research through design*, когда дизайн-варианты используются не только как результат, но и как способ выявления границ задачи [17, 18]. Такой подход оправдан, поскольку фиджитал-спорт как школьное направление еще не имеет устойчивого массового визуального канона. В этой ситуации разработка нескольких альтернативных стилевых направлений позволяет не выбрать «самую красивую картинку», а увидеть диапазон допустимых решений и условия их применения.

Экспертная оценка в статье является предварительной. Она не заменяет фокус-группы со школьниками, родителями, педагогами, представителями федерации и органов управления образованием. Однако она позволяет сформировать исходную аналитическую рамку для последующей эмпирической проверки.

4. Результаты: пять стилевых направлений

4.1. Концепт 1. Спортивно-технологическая динамика

Первое направление строится на яркой палитре синего, зеленого и оранжевого, активных траекториях движения, визуализации скорости, силуэтах спортсмена и цифровых интерфейсных деталях. Его базовый смысл - «тело, цифра, команда». Это наиболее прямое и энергичное решение: оно хорошо объясняет, что фиджитал включает движение, спортивную активность и цифровой слой.

Сильная сторона концепта - высокая вовлекающая способность для школьников и подростков. Динамичный силуэт, след движения, пиктограммы и крупная цифра 609 быстро считываются в плакате и социальных сетях. Такой стиль может работать для набора группы, школьных объявлений, соревнований, внутренней мотивации команды и мерча.

Риск концепта связан с близостью к массовой рекламной стилистике спортивно-технологических событий. При избытке эффектов он может начать выглядеть как коммерческий турнир или молодежный фестиваль, а не как школьное направление. Для официальной коммуникации его желательно упрощать: снижать визуальный шум,

усиливать белое пространство, оставлять более спокойные блоки текста и избегать слишком агрессивной динамики.

Рекомендуемое применение: кампании набора, плакаты, школьные соревнования, спортивные карточки, динамичный мерч, оформление командных материалов.

4.2. Концепт 2. Мягкий цифровой минимализм

Второе направление использует светлый фон, пастельные оттенки синего, мятного и фиолетового, круговые формы, спокойные интерфейсные линии и минималистичную типографику. Оно меньше давит спортивной агрессией и больше напоминает образовательный технологический проект.

Сильная сторона концепта - доверительность и визуальная чистота. Он хорошо подходит для презентаций родителям, педагогам и администрации, для объясняющих карточек, сайта, постов с описанием проекта, а также для спокойного мерча. В нем фиджитал предстает не как «соревнование любой ценой», а как развитие координации, стратегического мышления и цифровой культуры.

Ограничение заключается в том, что стиль может быть недостаточно спортивным и эмоциональным для части школьников. Если использовать его как единственную айдентику, направление рискует выглядеть слишком мягко, абстрактно или «образовательным кружком», а не командным спортом. Поэтому ему полезно добавлять больше движения, спортивных поз, маршрутов и соревновательных маркеров.

Рекомендуемое применение: презентации, родительские материалы, объясняющие посты, информационные карточки, сайт, инструкции, брендбук, официальные коммуникации внутри школы.

4.3. Концепт 3. Ручная молодежная графика

Третье направление основано на фактурной бумаге, ручных мазках, плакатной типографике, стрелках, штампах, шероховатых текстурах и почти уличной графике. Его визуальная логика ближе к школьной самодеятельности, командному дневнику, стенду, стикерпаку, молодежному клубу и неформальной команде.

Сильная сторона концепта - ощущение живого участия. Он показывает, что фиджитал-направление может быть не только официальным проектом, но и пространством школьной команды, где ученики чувствуют принадлежность. Такой стиль особенно полезен для мерча, стикеров, внутренних материалов, стендов, командных девизов и творческих заданий.

Главный риск - избыточная неформальность. Для федерации, Минпросвещения или департамента образования такой стиль может выглядеть менее институционально, а

иногда - слишком «улично» или грубо. Кроме того, фактурные стили хуже переносятся в строгие документы, официальные презентации и многостраничные брендбуки.

Рекомендуемое применение: молодежный мерч, стикеры, командные плакаты, внутренняя коммуникация, творческие мероприятия, альтернативная линейка для учеников. Не рекомендуется использовать как основной официальный стиль без адаптации.

4.4. Концепт 4. Конструктивный маршрут

Четвертое направление использует геометрию, крупную типографику, красный, синий, черный и желтый акценты, диагонали, стрелки, маршрутные линии и модульные иконки. В нем фиджитал представлен как система движения, маршрута, дисциплины и результата.

Сильная сторона концепта - выразительность и связь с визуальными традициями спортивного плаката, навигации и конструктивной графики. Он хорошо показывает организованность, соревновательность и движение к результату. Цифра 609 становится почти навигационным объектом, а не только номером школы.

Риск концепта - возможная жесткость и избыточная плакатность. Красно-черная палитра и резкая типографика могут восприниматься как слишком напряженные для школьного проекта. При неосторожном использовании стиль может отсылать к политизированным или ретро-конструктивистским ассоциациям, что не всегда желательно в образовательной коммуникации.

Рекомендуемое применение: специальные соревнования, турнирные афиши, навигация, маршрутные карты, сезонные кампании, ограниченные серии мерча. В базовой школьной айдентике его лучше использовать дозированно.

4.5. Концепт 5. Официально-образовательная цифровая айдентика

Пятое направление использует сине-бирюзовую палитру, чистую сетку, фотографии или иллюстрации школьников в движении, понятные пиктограммы, аккуратные интерфейсные линии, белое пространство и спокойную типографику. Это наиболее институционально согласуемый вариант.

Сильная сторона концепта - баланс между спортивностью, цифровой тематикой и образовательной безопасностью. Он достаточно современен для школьников, но не выглядит как киберспортивный клуб; достаточно официален для родителей, администрации, департамента образования и федерации; достаточно гибок для плаката, поста, брендбука, формы, шоппера, бутылки, бейджа и презентации.

Ограничение - меньшая радикальность и меньшая визуальная провокационность. По сравнению с более смелыми вариантами он может показаться спокойным. Однако именно это качество делает его пригодным для базовой идентичности, поскольку школьный фиджитал-проект должен быть не только заметным, но и согласуемым.

Рекомендуемое применение: базовый официальный стиль, первая публичная презентация проекта, анонс набора, материалы для родителей, педагогов, федерации и органов управления образованием, основной брендбук, школьный стенд и базовый мерч.

5. Сравнительная оценка концептов

Сравнение показывает, что концепты различаются не только эстетически, но и управленчески. Каждый стиль несет собственную модель отношений между школой, учеником, спортом, цифровой средой и внешними стейкхолдерами. Поэтому вопрос выбора нельзя сводить к вкусовому предпочтению. Он должен решаться через соответствие каналу, аудитории и уровню публичной ответственности.

Для оценки использована семибалльная качественная матрица, где высокий показатель означает не абсолютное превосходство, а лучшую пригодность концепта по конкретному критерию. Оценка носит экспертный предварительный характер и требует последующей проверки на фокус-группах.

Таблица 1. Обобщенная характеристика пяти стилевых направлений

Стилевое направление	Аналитическая характеристика и рекомендуемая роль
1. Спортивно-технологическая динамика	Самый прямой и вовлекающий стиль. Подходит для набора, соревнований, плакатов и командного мерча. Требует контроля визуального шума и дистанции от коммерческой киберспортивной эстетики.
2. Мягкий цифровой минимализм	Подходит для объясняющих и родительских материалов, презентаций, сайта и брендбука. Риск - недостаток спортивной энергии; нужен усиленный слой движения и команды.
3. Ручная молодежная графика	Лучше всего работает как внутренняя командная и мерчевая линия: стикеры, стенды, неформальные плакаты. Для официальной коммуникации требует смягчения и очистки.
4. Конструктивный маршрут	Выразительный стиль для турниров, навигации и специальных афиш. Риск - жесткость, ретро-политические ассоциации, чрезмерная плакатность.
5. Официально-образовательная цифровая айдентика	Наиболее согласуемый базовый стиль для школы, родителей, федерации, Минпросвещения и ДОНМ. Подходит для официального запуска и мастер-брендбука.

Таблица 2. Предварительная экспертная оценка применимости концептов

Критерий	K1	K2	K3	K4	K5
Соответствие фиджитал-спорту	5	4	4	4	5
Отличие от киберспорта	4	4	5	5	4
Отличие от обычной секции	4	4	4	4	4

Школьная безопасность	4	5	3	3	5
Молодежная привлекательность	5	3	5	4	4
Согласуемость с официальными стейкхолдерами	4	4	2	3	5
Масштабируемость на носители	5	4	3	4	5

Примечание. К1 - спортивно-технологическая динамика; К2 - мягкий цифровой минимализм; К3 - ручная молодежная графика; К4 - конструктивный маршрут; К5 - официально-образовательная цифровая айдентика. Шкала: 1 - низкая применимость, 5 - высокая применимость.

6. Обсуждение: почему нужна модульная бренд-архитектура

Анализ пяти направлений показывает, что попытка выбрать один-единственный стиль для всех задач была бы методически слабой. Школьный фиджитал-проект существует одновременно в нескольких средах: официальной образовательной, спортивной, молодежной, цифровой, родительской и партнерской. Каждая из них предъявляет разные требования к тону и форме коммуникации.

Наиболее рациональной представляется модульная бренд-архитектура. Ее базовым уровнем может быть концепт 5 - официально-образовательная цифровая айдентика. Он обеспечивает доверие, согласуемость и публичную безопасность. На втором уровне могут использоваться кампанийные и событийные стили: концепт 1 для динамичного набора и соревнований, концепт 2 для объясняющих материалов, концепт 3 для молодежного мерча и внутренних командных материалов, концепт 4 для турниров, маршрутных схем и специальных афиш.

Такой подход соответствует логике современной бренд-системы: идентичность не сводится к одному логотипу, а функционирует как набор правил, носителей и вариативных визуальных регистров [11, 12]. Для школы это особенно важно, поскольку официальный плакат для родителей и стикерпак для учеников не должны выглядеть одинаково. При этом они должны оставаться частью одной узнаваемой системы: цифра 609, идея «тело - цифра - команда», линии движения, цифровой след, командные пиктограммы и аккуратная типографическая основа могут связывать все направления.

С точки зрения социально-архитектурного подхода визуальная идентичность выступает как интерфейс вовлечения. Она не только сообщает о проекте, но и задает способ участия: кто здесь желанный участник, какие действия считаются ценными, как соотносятся физическая активность и цифровая среда, насколько проект выглядит безопасным и легитимным. Поэтому дизайн школьного фиджитал-проекта должен проектировать не только изображение, но и социальное ожидание.

7. Практические рекомендации

1. Базовым официальным направлением для запуска проекта целесообразно выбрать концепт 5. Он лучше всего подходит для первого согласования, публичной презентации, школьных объявлений, родительской коммуникации и взаимодействия с образовательными структурами.

2. Концепт 1 следует использовать как кампанийный слой для набора группы, школьных соревнований, динамичных постов и спортивного мерча. При этом необходимо избегать перегруженности эффектами и слишком коммерческого вида.

3. Концепт 2 полезен для методических и информационных материалов: карточек «что такое фиджитал», презентаций, инструкций, публикаций для родителей и педагогов.

4. Концепт 3 целесообразно оставить как молодежную, внутреннюю и мерчевую линию: стикеры, командные плакаты, неформальные девизы, творческие задания. Для официального использования он нуждается в смягчении.

5. Концепт 4 можно использовать для специальных турнирных событий, маршрутов, афиш и навигационных решений. Его не следует делать единственным базовым стилем из-за возможной визуальной жесткости.

6. Во всех направлениях необходимо исключить прямое смешение с киберспортом: нельзя строить стиль только на темном фоне, неоне, геймпадах, шлемах, игровых персонажах, агрессивных маскотах и клише компьютерного клуба.

7. Из-за школьного контекста требуется отдельный правовой фильтр: не использовать фотографии реальных детей без согласий, чужие игровые персонажи, логотипы, скриншоты игр, стоковые изображения с неясной лицензией и неотредактированные нейросетевые генерации.

8. Ограничения исследования и дальнейшая проверка

Исследование имеет предпроектный характер. Оно не включает количественный опрос школьников, родителей и педагогов, не содержит данных А/В-тестирования социальных постов и не проверяет фактическую узнаваемость логотипов в реальных условиях. Представленные визуальные доски являются концептуальными прототипами, а не финальными макетами для немедленной публикации.

Особое ограничение связано с использованием генеративных инструментов визуализации. Такие инструменты позволяют быстро сравнивать стилевые гипотезы, но могут порождать ошибки в деталях, текстах, анатомии, типографике и правовой чистоте образов. Поэтому перед публичным применением любой концепт должен быть заново

собран дизайнером в редактируемых форматах, очищен от артефактов, проверен по лицензиям и адаптирован под реальные носители.

Следующим этапом рекомендуется провести серию фокус-групп: 1) ученики 5-7 классов; 2) ученики 8-11 классов; 3) родители; 4) педагоги и администрация школы; 5) представители спортивного и фиджитал-сообщества; 6) специалисты по образовательным коммуникациям. Для каждой группы следует проверить понимание смысла фиджитал-спорта, привлекательность визуального образа, ощущение безопасности, отличие от киберспорта и готовность участвовать или поддерживать проект.

9. Заключение

Визуальная идентичность школьного фиджитал-проекта является не второстепенным оформлением, а одним из условий его общественного принятия. В ситуации, когда фиджитал-спорт только формирует школьную инфраструктуру и массовое понимание, дизайн должен выполнять объясняющую, вовлекающую и легитимирующую функции.

Пять рассмотренных концептов показывают диапазон возможных решений: от яркой спортивно-технологической динамики до спокойной официально-образовательной системы. Каждый стиль может быть эффективен, но в разных каналах и для разных аудиторий. Наиболее обоснованной моделью является не выбор одного визуального направления, а создание модульной системы: официальный базовый контур плюс вариативные молодежные, событийные и информационные слои.

Для проекта «Фиджитал 609» оптимальной базой является пятый концепт, ориентированный на согласуемость с федерацией, Минпросвещения, Департаментом образования и науки города Москвы, школой, родителями и педагогами. Остальные четыре направления целесообразно использовать как дополнительные визуальные регистры. Такая архитектура позволяет сохранить институциональное доверие и одновременно дать школьникам эмоционально привлекательный образ новой команды.

Предложенная аналитическая рамка может быть использована не только для Школы № 609, но и для других образовательных организаций, запускающих фиджитал-направления. Она также может стать основой для учебных заданий по графическому дизайну, где студенты решают не декоративную, а социально-коммуникативную задачу: проектируют визуальную среду для нового формата школьной активности.

Доступность данных и материалов

Основным материалом исследования является набор из пяти концептуальных визуальных досок, включенных в приложение к настоящему препринту. При размещении

препринта они могут быть загружены как часть основного файла или как дополнительные материалы. Перед публичным использованием в коммуникационных каналах школы все материалы должны пройти ручную дизайнерскую переработку и правовую проверку.

Конфликт интересов

Автор участвовал в постановке проектной задачи и аналитической интерпретации концептов. Коммерческий конфликт интересов не заявлен. Настоящий текст является препринтом и предназначен для обсуждения, экспертной критики и последующей доработки.

Финансирование

Исследование выполнено без внешнего финансирования.

Список источников

1. Список источников

1. PREPRINTS.RU. О проекте PREPRINTS.RU. URL: <https://preprints.ru/about> (дата обращения: 28.05.2026).
2. PREPRINTS.RU. Правила для авторов. URL: <https://preprints.ru/terms> (дата обращения: 28.05.2026).
3. Ассоциация научных редакторов и издателей. Декларация «Этические принципы научных публикаций». URL: <https://rassep.ru/sovet-po-etike/manifesty/deklaratsiya/> (дата обращения: 28.05.2026).
4. Правительство Российской Федерации. Распоряжение от 22 ноября 2024 г. № 3387-р «Об утверждении Концепции развития фиджитал-движения на территории Российской Федерации на период до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации». URL: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001202412020020> (дата обращения: 28.05.2026).
5. Всероссийская федерация фиджитал спорта. Официальный сайт. URL: <https://phygitalsport.ru/> (дата обращения: 28.05.2026).
6. Всероссийская федерация фиджитал спорта. Документы: нормативные документы, правила вида спорта, программа развития, фиджитал-образование. URL: <https://phygitalsport.ru/dokumenty/> (дата обращения: 28.05.2026).

7. Министерство спорта Российской Федерации. Правила вида спорта «фиджитал спорт (функционально-цифровой спорт)», утвержденные приказом Минспорта России от 28.12.2023 № 1112. URL: https://storage.minsport.gov.ru/cms-uploads/cms/Fidzhital_sport_Funkczionalno_c_zifrovoj_sport_2024_0ee34f7ca2.pdf (дата обращения: 28.05.2026).

8. Министерство просвещения Российской Федерации. Для пилотного проекта по фиджитал-спорту Минпросвещения России определены 59 школ в 16 субъектах. 12.02.2026. URL: <https://edu.gov.ru/press/11059/> (дата обращения: 28.05.2026).

9. ГБОУ Школа № 609. Официальный сайт. URL: <https://sch609zg.mskobr.ru/> (дата обращения: 28.05.2026).

10. Домнин В. Н. Брендинг: учебник и практикум для вузов. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2022. 493 с.

11. Музыкант В. Л. Брендинг. Управление брендом: учебное пособие. М.: РИОР; ИНФРА-М, 2023. 316 с.

12. Иванов А. А. Брендинг: учебное пособие. Комсомольск-на-Амуре: КНАГТУ, 2013.

13. Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб.: Искусство-СПБ, 2000. 704 с.

14. Розенсон И. А. Основы теории дизайна: учебник для вузов. 2-е изд. СПб.: Питер, 2007. 219 с.

15. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. М.: Академический проект, 2005.

16. ГОСТ Р ИСО 9241-210-2016. Эргономика взаимодействия человек-система. Часть 210. Человеко-ориентированное проектирование интерактивных систем. М.: Стандартинформ, 2017. URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200141127> (дата обращения: 28.05.2026).

17. Грашин А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды: учебное пособие. М.: Архитектура-С, 2004. 232 с.

18. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. М.: Европа, 2006. 320 с.

19. Генисаретский О. И. Проектная культура и концептуализм. М.: Российский институт культурологии, 1997.
20. Черневич Е. В. Язык графического дизайна: материалы к методике художественного конструирования. М.: ВНИИТЭ, 1975. 137 с.
21. Голубева О. Л. Основы композиции: учебник. 6-е изд. М.: Издательство В. Шевчук, 2014. 144 с.
22. Сонин А. Г. Экспериментальное исследование поликодовых текстов: основные направления // Вопросы языкознания. 2005. № 6. С. 115–123.
23. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по профессии 54.01.20 «Графический дизайнер», утвержден приказом Минобрнауки России от 09.12.2016 № 1543. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-54-01-20-graficheskiy-dizayner-1543/> (дата обращения: 28.05.2026).
24. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», утвержден приказом Минпросвещения России от 23.11.2020 № 658. URL: <https://normativ.kontur.ru/document?documentId=379269&moduleId=1> (дата обращения: 28.05.2026).

Приложение. Визуальные концепт-борды

Иллюстрации приведены как предпроектные визуальные гипотезы. Текстовые элементы, шрифты, изображения людей, мокапы и детали композиции подлежат ручной доработке перед публичным применением.



Рисунок 1. Концепт 1. Спортивно-технологическая динамика: яркая модульная айдентика с акцентом на движение, команду и цифровой след.

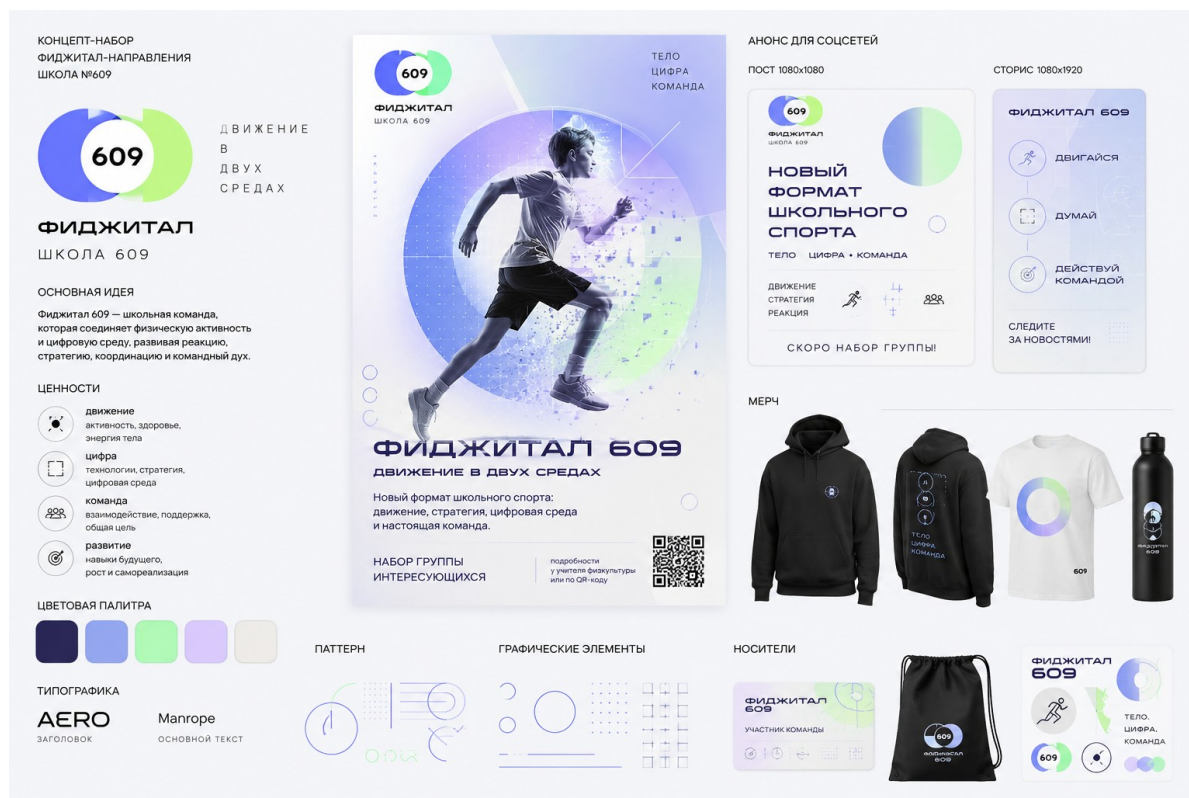


Рисунок 2. Концепт 2. Мягкий цифровой минимализм: спокойная технологичная система с пастельной палитрой и высокой читаемостью.



Рисунок 3. Концепт 3. Ручная молодежная графика: фактурный, плакатно-уличный язык для вовлечения школьников и командной самоидентификации.



Рисунок 4. Концепт 4. Конструктивный маршрут: геометрический стиль с сильной типографикой, траекториями и спортивной навигацией.



Рисунок 5. Концепт 5. Официально-образовательная цифровая айдентика: институционально нейтральная, согласуемая система для школы, родителей и органов управления образованием.