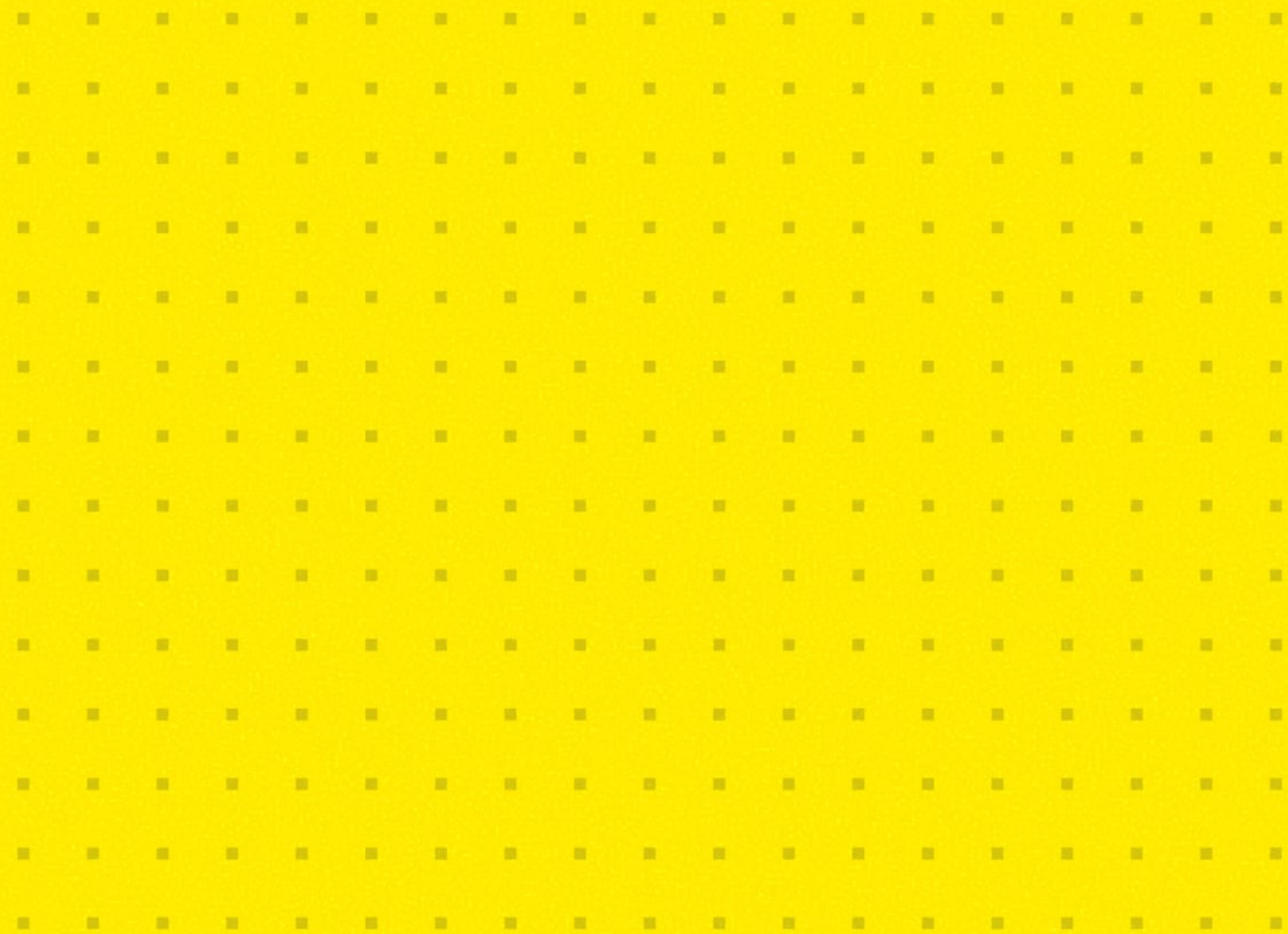
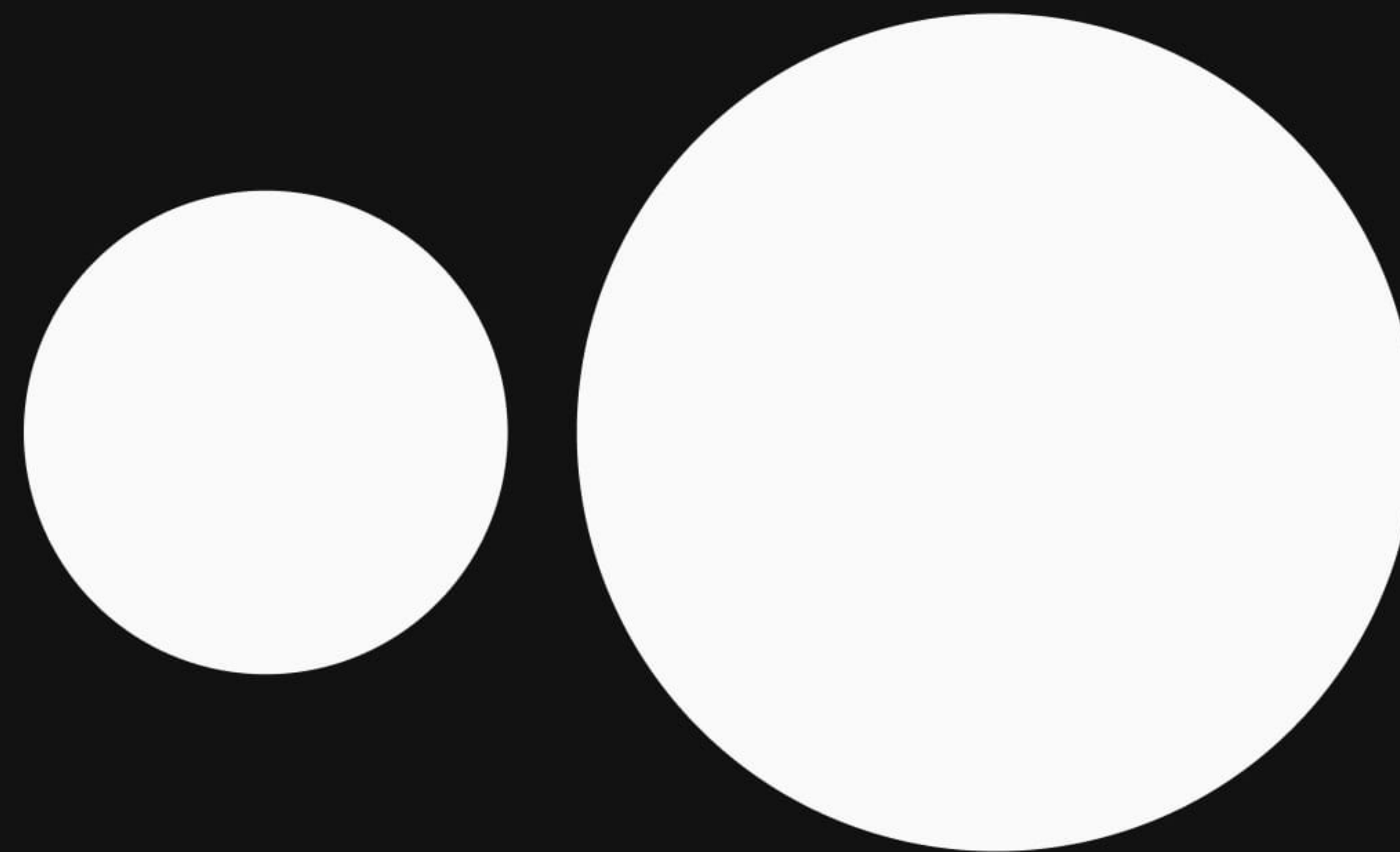




ДИЗАЙН СИСТЕМА





СОДЕРЖАНИЕ

СТРАТЕГИЯ БРЕНДА

01

ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

01.1

Коротко о продукте / Аудитория, Проблема и решение / Ключевые преимущества

СМЫСЛОВОЕ ЯДРО

01.2

Архетипы бренда / Ключевая идея / Ценности и принципы мышления

ТОН И ГОЛОС

01.3

Язык коммуникации / Уровень формальности / скорость / эмоциональность / Примеры фраз

КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

01.4

Визуальные метафоры (связи, орбиты, траектории) / Вербальные метафоры (мышление, запуск, интеллект)

ВИЗУАЛЬНАЯ ОСНОВА

02

ЗНАК И ЛОГОТИП

02.1

Конструкция и пропорции / Правила масштабирования и адаптации / Работа на фоне и в цвете

ЦВЕТОВАЯ СИСТЕМА

02.2

Базовые фирменные цвета / Акцентные и фоновые / Примеры сочетаний / Применение в интерфейсах и графике

ТИПОГРАФИКА

02.3

Основные шрифты / Система размерностей / Интерлиньяж и иерархия / Примеры верстки

СЕТКА И МОДУЛЬНОСТЬ

02.4

Модульная система / Деление пространства по принципу золотого сечения / Поле из точек и координатная логика / Примеры построения блоков

ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК

03

ГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

03.1

Линии и стрелки / Стикеры для текста и интерфейсов / Эмоциональные стикеры для настроения / «Линза» – визуальный эффект и принципы его применения / Фоны и шумы / Световые эффекты и внутреннее свечение

МАСКОТЫ ИИ-АГЕНТОВ

03.2

Типажи и характеры агентов / Стиль и пропорции аватаров / Эмоции, выражения, состояния / Применение в интерфейсах и коммуникациях

АНИМАЦИЯ

03.3

Характер движения (плавность, ускорения) / Скорость, инерция, микродвижения / Принципы оживления интерфейсов и элементов / Примеры применения в UI и видео

ПРИМЕНЕНИЕ

04

ПРЕЗЕНТАЦИИ

04.1

Типы слайдов / Визуальный ритм и композиция / Примеры цветовых решений и типографики

КАНВАСЫ

04.2

Система футеров / Визуальный приемы работы с канвасами / Принципы использования других канвасов / Адаптации других канвасов в дизайн-систему Rocketmind / Правила презентации канвасов на лекциях Правила презентации заполненных канвасов / Визуальное встаивание ИИ Агентов в канвасы.

ХОЛСТ

04.3

Организация канвасов на холсте в единую систему / Визуальное встаивание ИИ Агентов в холст.

ШКОЛА И ЧАТБОТ

04.4

Правила оформление страницы курса / Правила оформления уроков / Оформление скриптов чатботов в ботмейкере.

СИСТЕМАТИЗАЦИЯ И ДОКУМЕНТАЦИЯ

05

ГАЙДБУК

05.1

PDF / Notion / Zeroheight

ТОКЕНЫ ЦВЕТА И ТИПОГРАФИКИ

05.2

КОМПОНЕНТЫ И ИХ СТРУКТУРА

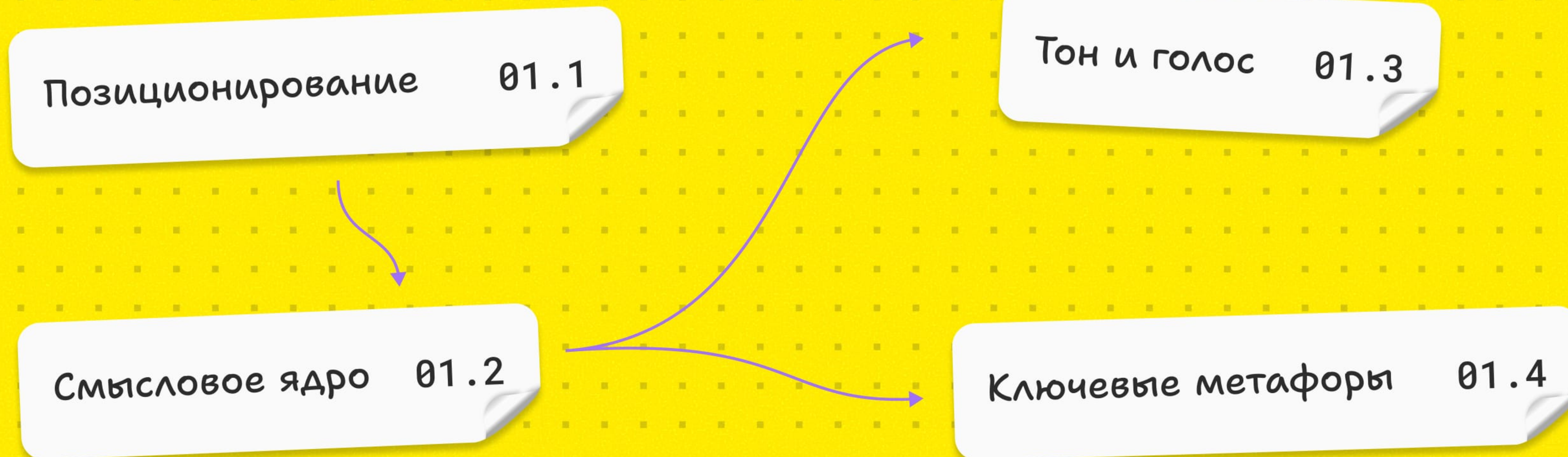
05.3

ПРИМЕРЫ ЖИВЫХ МАКЕТОВ

05.4

ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ

05.4



СТРАТЕГИЯ БРЕНДА 01

ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

Rocketmind помогает внутренним инновационным лидерам в корпорациях быстро проектировать и масштабировать новые бизнес-модели и платформы — через канвасы, экспертов и живые воркфлоу с ИИ-агентами.

АУДИТОРИЯ

Инновационные лидеры внутри крупных компаний — люди, которые ищут новые пути, умеют видеть системно, ценят практику и результат. Это творческие стратеги: им нужно не вдохновение, а инструменты, которые ускоряют действие и структурируют сложное.

ПРОБЛЕМА И РЕШЕНИЕ

Большинство корпоративных инноваций тонет в бюрократии и презентациях. Rocketmind превращает идеи в измеримые модели и живые процессы, где интеллект человека и ИИ работают вместе.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Канвасы,
превращающие
абстрактные
идеи в понятные
бизнес-модели

Простая визуальная
логика — без
"консалтингового
тумана"

Практичность
и уважение
к интеллекту
и опыту клиента

Экосистема экспертов
и ИИ-агентов для
ускорения решений

Культура
мышления,
а не просто
методология

СМЫСЛОВОЕ ЯДРО

Ключевая идея: «Умное движение вперёд».

Rocketmind помогает компаниям расти через мышление, дизайн и действие — без суеты, но с системной скоростью.

АРХЕТИПЫ БРЕНДА

МАГ-ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

ведёт из старого порядка в новый;
создаёт скачки и новые миры.

МУДРЕЦ-АРХИТЕКТОР

объясняет сложное, создаёт структуру
и ясность, формирует культуру мышления



ЦЕННОСТИ И ПРИНЦИПЫ МЫШЛЕНИЯ

Мы действуем
просто, даже в
сложных системах.

Мы верим, что
ясность — это
форма силы.

Мы уважаем
интеллект и время

Мы соединяем
людей, смыслы
и технологии.

Мы проектируем
будущее через
культуру мышления.

ТОН И ГОЛОС



КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

Смысловой слой
(о чём мы говорим)
какие силы действуют
в мире Rocketmind
и как они ощущаются

Смысловой слой (о чём мы говорим).
Какие силы действуют в мире Rocketmind
и как они ощущаются?



Орбита 01



Линза 02



Поток 03



Свет 04

МЕТАФОРА

КЛЮЧЕВОЙ ИНСАЙТ

Мозг бренда. Структурная

Зрение бренда. Аналитическая

Энергия бренда. Динамическая

Навигация бренда. Осознание.

ФУНКЦИЯ В ДИЗАЙНЕ

Даёт структуру, порядок и иерархию.
Организует композицию по золотому сечению.

Управляет фокусом и восприятием:
выделяет главное, размывает второстепенное.

Передаёт динамику, такт,
согласованность и энергию.

Определяет приоритет, направляет внимание,
задаёт эмоциональный тон.

КЛЮЧЕВАЯ ЭМОЦИЯ

Стабильность, интеллект.

Понимание, концентрация.

Вовлечённость, движение, жизнь.

Осознанность, ясность, вдохновение.

ВЕДУЩАЯ ФОРМА

Круг, спираль, сетка.

Круг, прозрачность, свечение.

Кривая, градиент, световой след.

Луч, ореол, направленный градиент.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

СМЫСЛ И СУТЬ БРЕНДА

Золотое сечение задаёт структуру в пропорциях, в которой всё связано, всё имеет место, ритм и логику.

Центр — источник движения и притяжения.

Организация пространства, пропорция, логика, иерархия.

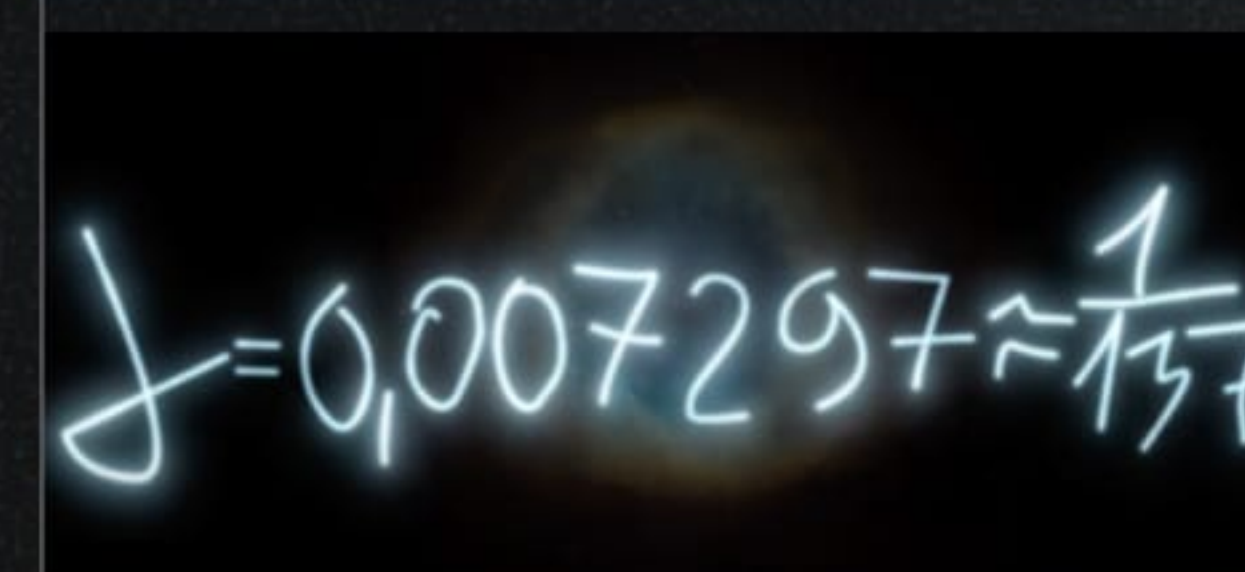
КАК ПРИМЕНЯТЬ В ДИЗАЙНЕ

1. Композиция по золотому сечению. Основные элементы, секции в сетке располагаются с разным масштабом для передачи идеи прогрессии роста.
2. Центральное ядро — ключевая идея, логотип, цитата или фокусное понятие в центре сцены.
3. Иерархия по расстоянию — чем ближе элемент к центру, тем выше его смысловая значимость.
4. Диагональные балансы — текст и графика распределяются по орбитальным диагоналям, а не прямым осям.
5. Акценты на пересечениях орбит — зоны взаимодействия смыслов (подсветка или изменение контраста).
6. Пропорции Фибоначчи в типографике — соотношения размеров заголовков и текста (например, 21–13–8).
7. Динамика вращения — лёгкие анимации орбит или параллакса создают ощущение системного движения.
8. Орбитальная карта смыслов — графические схемы, где блоки связаны линиями по кругу или спирали.

01

Орбита

Мышление — это система, где всё движется вокруг смыслового центра. Форма подчинена закономерностям золотого сечения и равновесию.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

СМЫСЛ И СУТЬ БРЕНДА

Золотое сечение задаёт структуру в пропорциях, в которой всё связано, всё имеет место, ритм и логику.

Центр — источник движения и притяжения.

Организация пространства, пропорция, логика, иерархия.

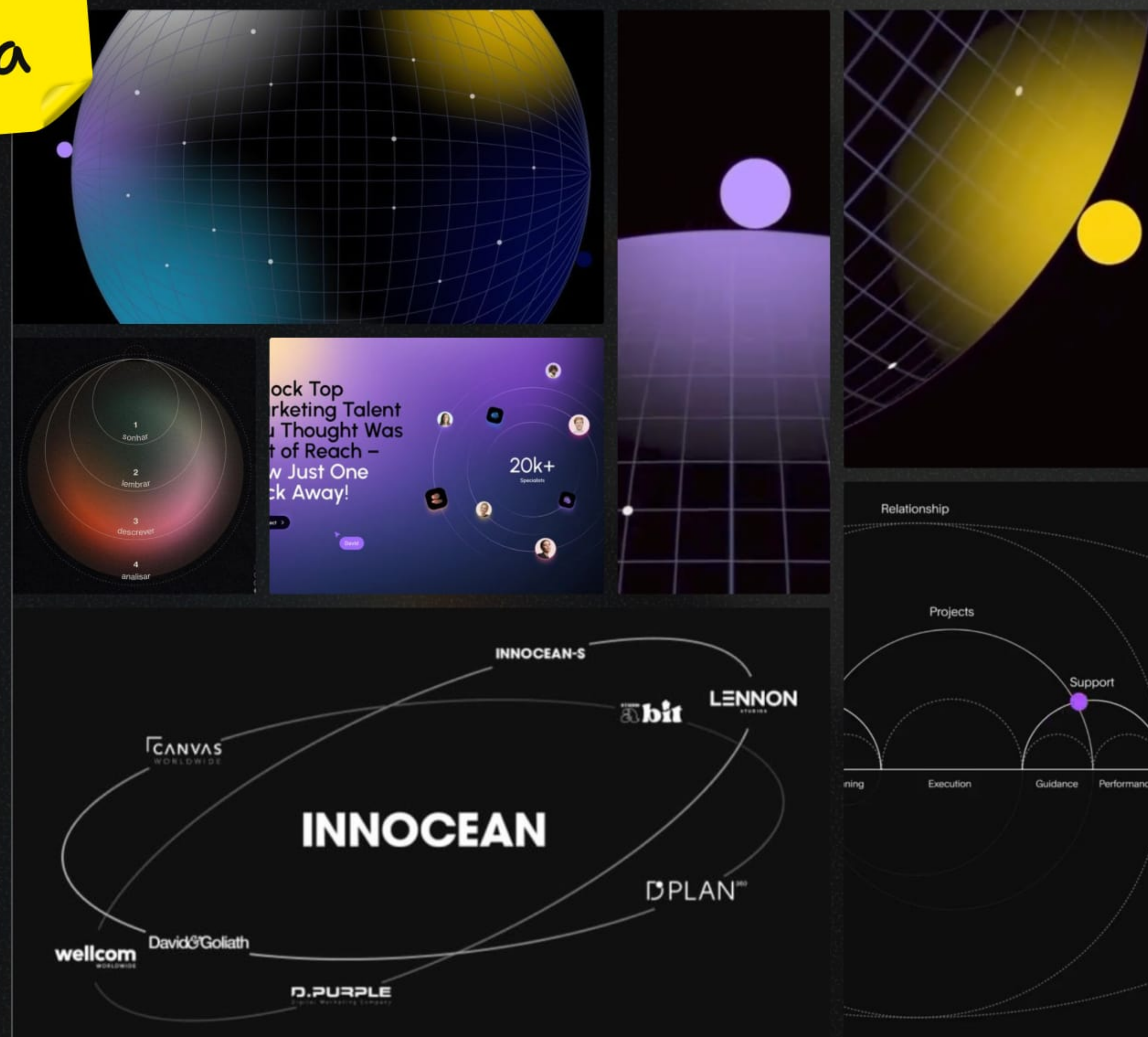
КАК ПРИМЕНЯТЬ В ДИЗАЙНЕ

1. Композиция по золотому сечению. Основные элементы, секции в сетке располагаются с разным масштабом для передачи идеи прогрессии роста.
2. Центральное ядро — ключевая идея, логотип, цитата или фокусное понятие в центре сцены.
3. Иерархия по расстоянию — чем ближе элемент к центру, тем выше его смысловая значимость.
4. Диагональные балансы — текст и графика распределяются по орбитальным диагоналям, а не прямым осям.
5. Акценты на пересечениях орбит — зоны взаимодействия смыслов (подсветка или изменение контраста).
6. Пропорции Фибоначчи в типографике — соотношения размеров заголовков и текста (например, 21–13–8).
7. Динамика вращения — лёгкие анимации орбит или параллакса создают ощущение системного движения.
8. Орбитальная карта смыслов — графические схемы, где блоки связаны линиями по кругу или спирали.

01

Орбита

Мышление — это система, где всё движется вокруг смыслового центра. Форма подчинена закономерностям золотого сечения и равновесию.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

СМЫСЛ И СУТЬ БРЕНДА

Визуальный символ культуры Rocketmind: ясность, понимание, аналитический интеллект.

Линза — инструмент интеллектуальной концентрации.

Линза объединяет свет, фокус и восприятие — ключевой образ работы мышления. Фокусировка и прояснение смыслов.

Фокусировка, управление восприятием, разгрузка визуального поля.

КАК ПРИМЕНЯТЬ В ДИЗАЙНЕ

1. Делить сцену на зону фокуса и зону контекста (второстепенное — мягко размыто).
2. Пересечение линз — на фоне появляются несколько прозрачных кругов, создающих зоны пересечения смыслов.
3. Элементы вне фокуса теряют не только резкость, но и контраст.
4. Световое преломление — мягкие ореолы и переливы вокруг ключевых элементов.
5. Линза как инструмент UI — курсор или активная зона “высвечивает” часть интерфейса.
6. Анимация “фокусировки” — постепенное проявление резкости в момент появления идеи.
7. Оптический параллакс — движение линз по разным осям для передачи ощущения наблюдения.
8. Фоновые “линзовые поля” — пересечения размытых кругов разных масштабов, цветовых переходов, создающих глубину.

02

Линза

Ясность рождается через фокусировку — смысл проявляется, когда внимание собрано.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

СМЫСЛ И СУТЬ БРЕНДА

Мышление как живое движение. Поток придаёт системе жизнь и эмоциональную плавность.

Идеи текут, соединяются, переходят одна в другую.

Поток — это форма внутренней динамики Rocketmind: направленной, согласованной и непрерывной.

Без потока бренд становится сухим и статичным. Поток объединяет мышление (Орбиту) и восприятие (Линзу).

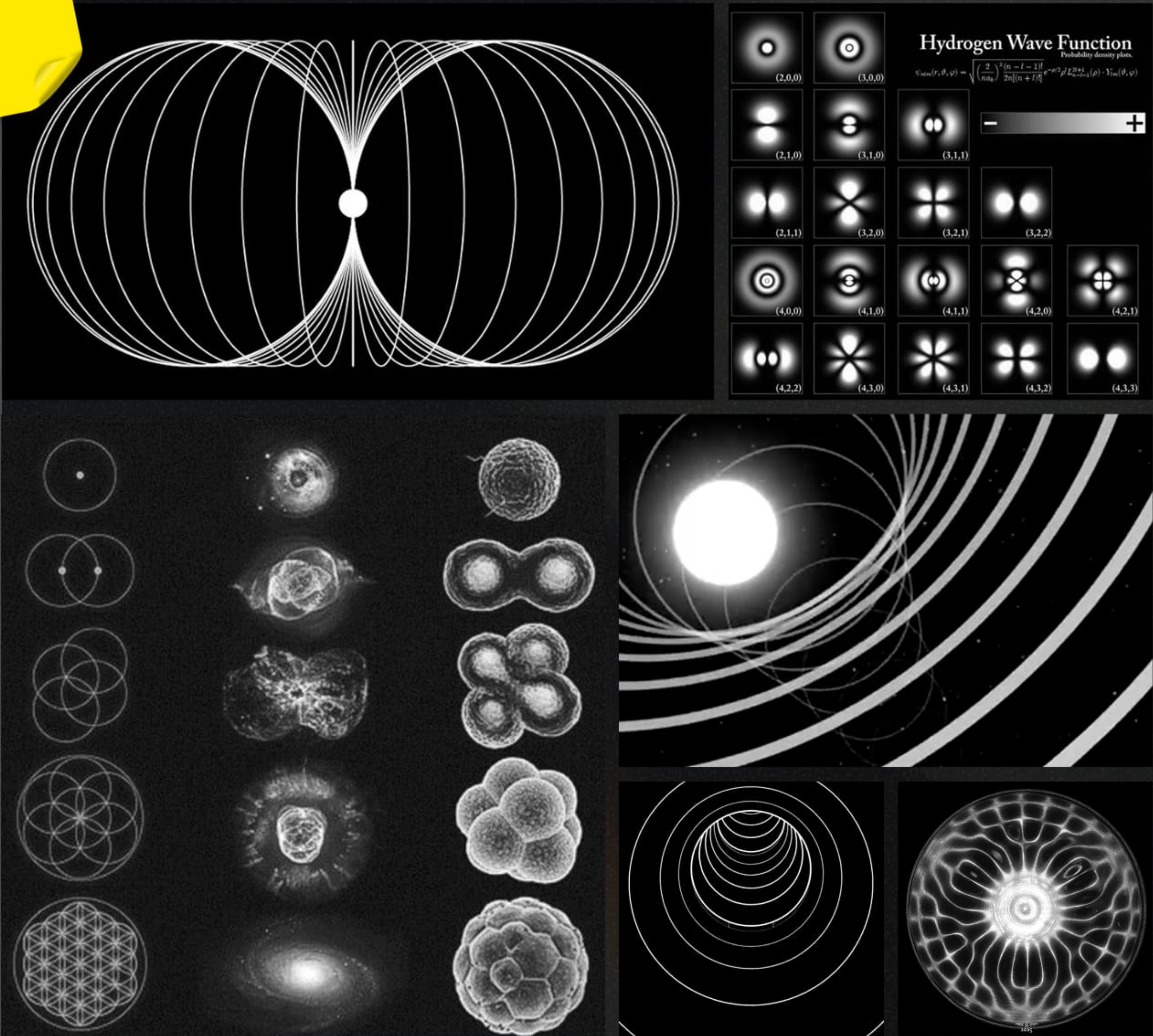
КАК ПРИМЕНЯТЬ В ДИЗАЙНЕ

1. Плавные кривые — линии, без углов, с равномерным радиусом.
2. В цвете использовать градиенты резонанса — переходы между холодным и тёплым, как смена состояний.
3. Многослойные фоны — несколько слоёв движутся с разной скоростью (параллакс).
4. Морфинг форм — плавные переходы между элементами, отражающие эволюцию идей.
5. Ритм презентации — чередование плотных и воздушных слайдов (как вдох-выдох).
6. Повторение форм с фазовым сдвигом (например, линии с разной амплитудой) создаёт резонанс.
7. Анимации “дыхания” — пульсация элементов, лёгкое расширение и сжатие.
8. Композиция “в движении” — объекты слегка смещены, не зафиксированы — создаётся ощущение процесса.

03

Поток

Движение к результату в состоянии резонанса.
Гармония в совпадении ритмов.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

СМЫСЛ И СУТЬ БРЕНДА

Мышление как живое движение. Поток придаёт системе жизнь и эмоциональную плавность.

Идеи текут, соединяются, переходят одна в другую.

Поток — это форма внутренней динамики Rocketmind: направленной, согласованной и непрерывной.

Без потока бренд становится сухим и статичным. Поток объединяет мышление (Орбиту) и восприятие (Линзу).

КАК ПРИМЕНЯТЬ В ДИЗАЙНЕ

1. Плавные кривые — линии, без углов, с равномерным радиусом.
2. В цвете использовать градиенты резонанса — переходы между холодным и тёплым, как смена состояний.
3. Многослойные фоны — несколько слоёв движутся с разной скоростью (параллакс).
4. Морфинг форм — плавные переходы между элементами, отражающие эволюцию идей.
5. Ритм презентации — чередование плотных и воздушных слайдов (как вдох-выдох).
6. Повторение форм с фазовым сдвигом (например, линии с разной амплитудой) создаёт резонанс.
7. Анимации “дыхания” — пульсация элементов, лёгкое расширение и сжатие.
8. Композиция “в движении” — объекты слегка смещены, не зафиксированы — создаётся ощущение процесса.

03

Поток

Движение к результату в состоянии резонанса.
Гармония в совпадении ритмов.



КЛЮЧЕВЫЕ МЕТАФОРЫ

СМЫСЛ И СУТЬ БРЕНДА

Свет — это проявление смысла, момент понимания. В брендинге свет метафора осознанного действия — “мы видим, что делаем”.
Указывает приоритет, создаёт иерархию.
Символ интеллекта, осознанности, фокуса на сути.
Делает коммуникации чистыми и уверенными.

КАК ПРИМЕНЯТЬ В ДИЗАЙНЕ

1. Основное пространство приглушена. Активная зона подсвечена жёлтым мягким свечением — символом понимания.
2. Свет должен исходить из центра смысла, а не извне.
3. Температура света — носитель тона: холодный = аналитика, тёплый = человеческое.
4. Использовать направленные градиенты вместо заливок.
5. Контраст строить по освещённости, не по цвету.
6. В интерфейсах — подсветка активных зон мягким свечением, без резких бликов.
7. Свет может “двигаться по потоку”, направляя взгляд пользователя.
8. В композиции свет и тень должны балансировать, создавая ощущение глубины.
9. Моменты озарения можно подчеркнуть вспышкой или проявлением объекта из тьмы.

04

Свет

Направление внимания, смысловой фокус и эмоциональная температура.





ВИЗУАЛЬНАЯ ОСНОВА 02

ЗНАК И ЛОГОТИП

СМЫСЛ

Два круга показывают двухступенчатый переход от быстрого старта к структурированному результату.

Малый круг — первый импульс, проба, гипотеза. Большой — вторая ступень, где идея оформляется в понятный, рабочий продукт.

Контраст размеров делает траекторию развития наглядной: «вчера/сегодня», «прототип/релиз». Логотип формой объясняет рост без лишних слов.

ПРАВИЛА ПРИМЕНЕНИЯ

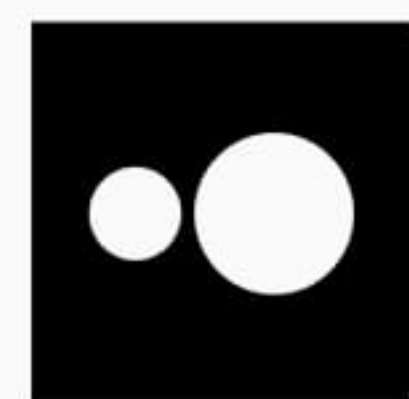
Круги знака используются только в квадратной рамке. Сама рамка должна быть строго квадратной формы.

Допускается размещение знака в верхнем левом углу при наличии сетки из линий, которые являются частью фирменного стиля.

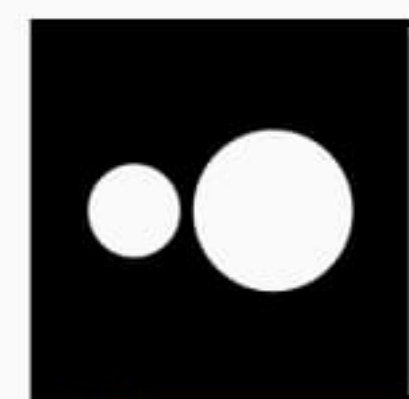
Логотип имеет только чёрный и белый цвет для использования на контрастирующем цвете фона, как представлено в примере справа.

Не допускается окрашивать лого в другие цвета.

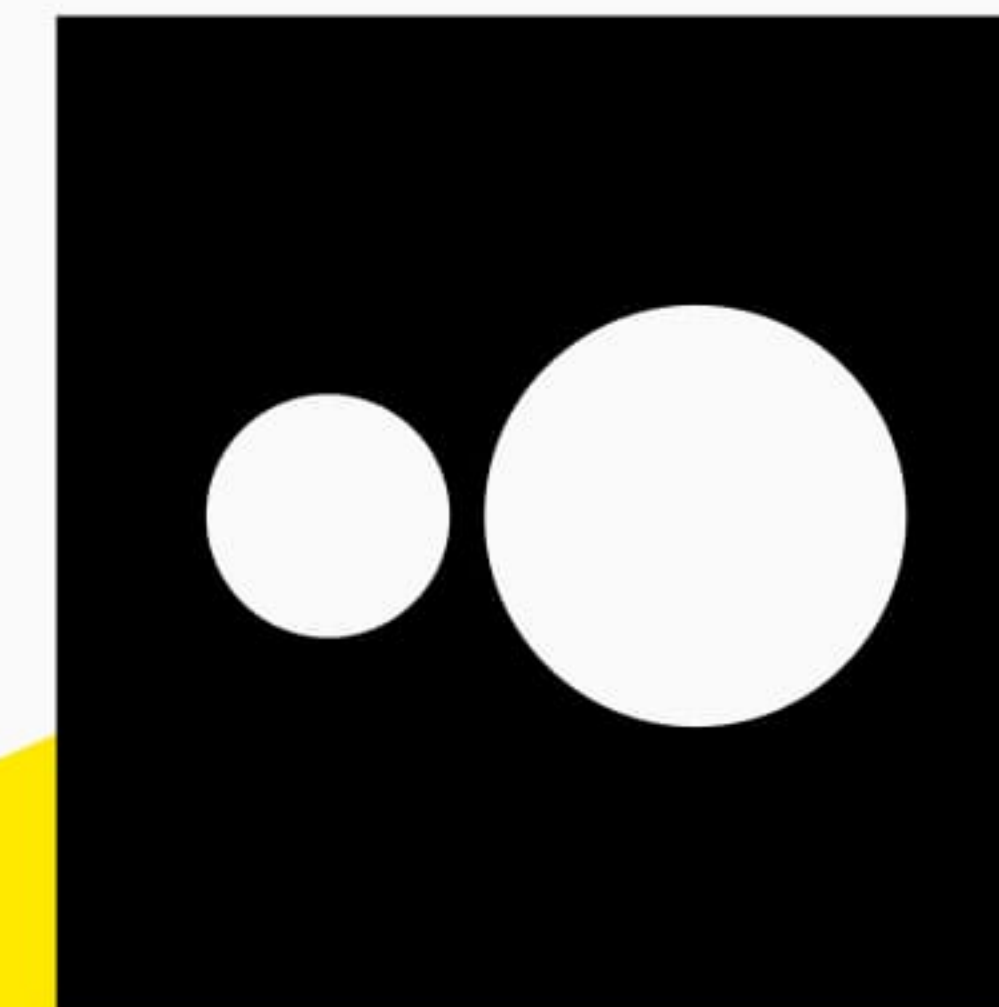
Rocketmind



Rocketmind
BUSINESS DESIGN



Рокетмайн
БИЗНЕС ДИЗАЙН



Рокетмайн

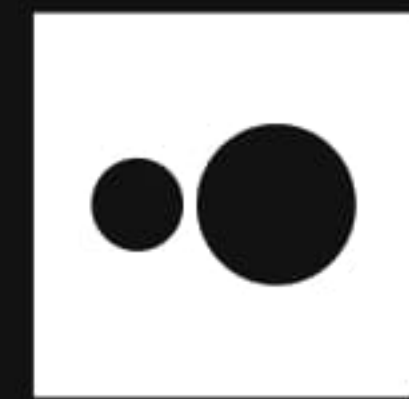
Rocketmind
BUSINESS DESIGN



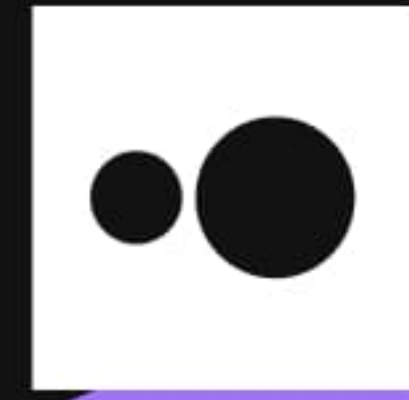
Рокетмайн
БИЗНЕС ДИЗАЙН



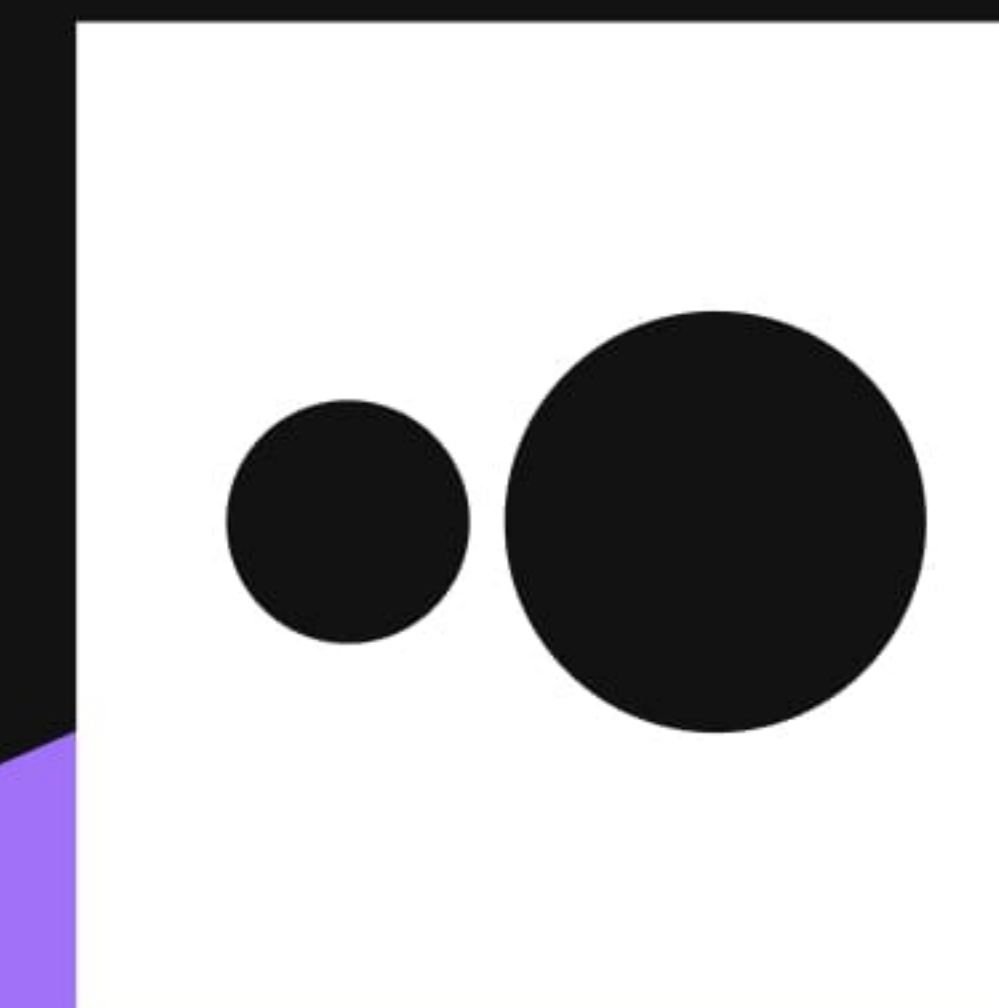
Rocketmind



Rocketmind
BUSINESS DESIGN



Рокетмайн
БИЗНЕС ДИЗАЙН



Рокетмайн

Rocketmind
BUSINESS DESIGN



Рокетмайн
БИЗНЕС ДИЗАЙН



ЗНАК И ЛОГОТИП

СМЫСЛ

Два круга показывают двухступенчатый переход от быстрого старта к структурированному результату.

Малый круг — первый импульс, проба, гипотеза. Большой — вторая ступень, где идея оформляется в понятный, рабочий продукт.

Контраст размеров делает траекторию развития наглядной: «вчера/сегодня», «прототип/релиз». Логотип формой объясняет рост без лишних слов.

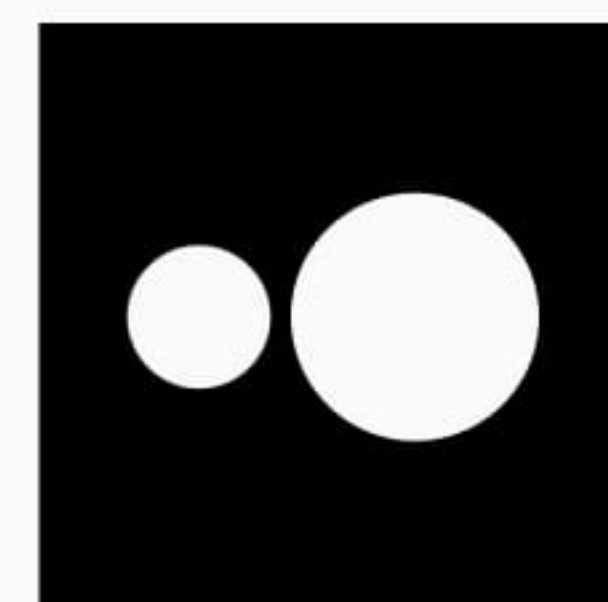
ПРАВИЛА ПРИМЕНЕНИЯ

Круги знака используются только в квадратной рамке. Сама рамка должна быть строго квадратной формы.

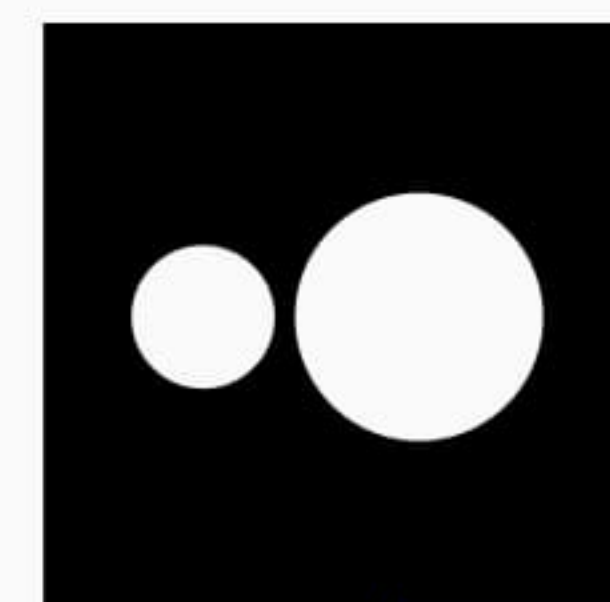
Допускается размещение знака в верхнем левом углу при наличии сетки из линий, которые являются частью фирменного стиля.

Логотип имеет только чёрный и белый цвет для использования на контрастирующем цвете фона, как представлено в примере справа.

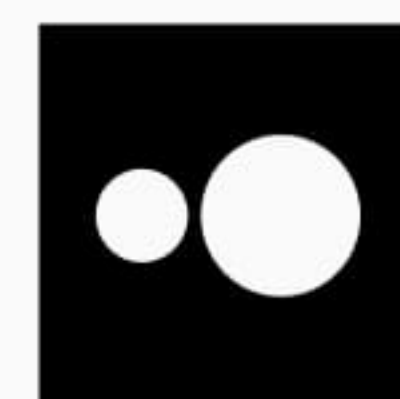
Не допускается окрашивать лого в другие цвета.



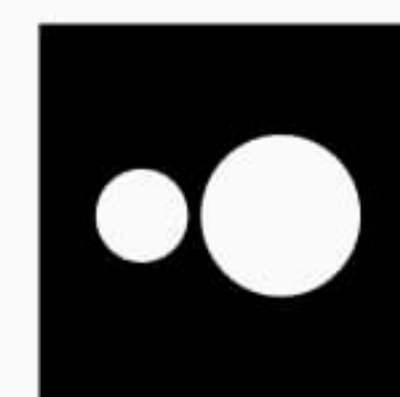
Rocketmind



Рокетмайнд



Rocketmind
BUSINESS DESIGN



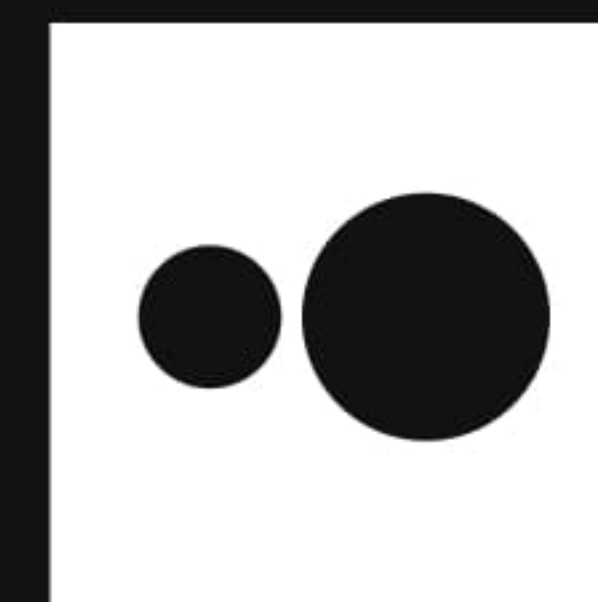
Рокетмайнд
БИЗНЕС ДИЗАЙН



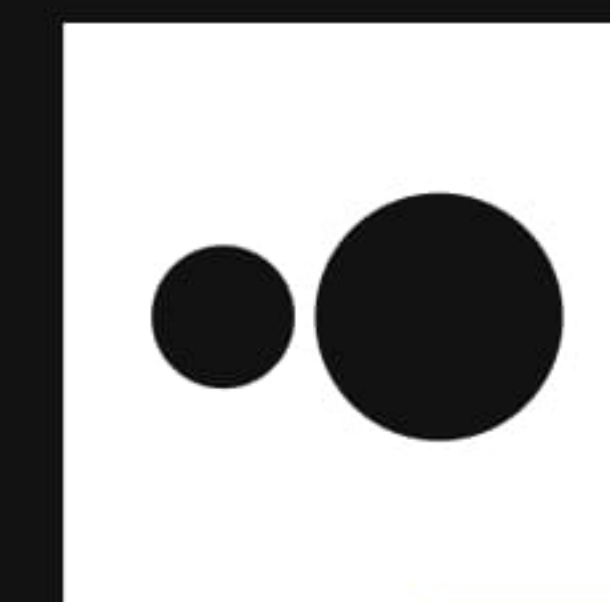
Rocketmind



Рокетмайнд



Rocketmind



Рокетмайнд



Rocketmind
BUSINESS DESIGN



Рокетмайнд
БИЗНЕС ДИЗАЙН



Rocketmind



Рокетмайнд

ЦВЕТОВАЯ СИСТЕМА

АКЦЕНТНЫЕ ЦВЕТА

ЖЁЛТЫЙ
(FFCC00)

тёплый, активный,
символ энергии и ясности.
Ассоциируется
с архетипом Мудреца.

ЖЁЛТЫЙ 50%
(FFF0AA)

ЖЁЛТЫЙ 10%
(FFFEF3)

ФИОЛЕТОВЫЙ
(A172F8)

символ интуиции,
креатива и внутренней
трансформации. Ассоциируется
с архетипом Мага.

ФИОЛЕТОВЫЙ 50%
(DCC8FF)

ФИОЛЕТОВЫЙ 10%
(FBFAFE)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЦВЕТА

ТЕРРАКОТ
(FE733A)

ТЕРРАКОТ 50%
(FFD6AD)

ТЕРРАКОТ 10%
(FFFAF7)

ГОЛУБОЙ
(56CAEA)

ГОЛУБОЙ 50%
(C3ECF7)

ГОЛУБОЙ 10%
(F7FDFF)

РОЗОВЫЙ
(FF54AC)

РОЗОВЫЙ 50%
(FCB9DC)

РОЗОВЫЙ 10%
(FFF8FC)

СИНИЙ
(4A56DF)

СИНИЙ 50%
(BFC4F3)

СИНИЙ 10%
(F9FAFF)

КРАСНЫЙ
(ED4843)

КРАСНЫЙ 50%
(FFBCBA)

КРАСНЫЙ 10%
(FFF9F8)

ЗЕЛЁНЫЙ
(9AF576)

ЗЕЛЁНЫЙ 50%
(D8F4CD)

ЗЕЛЁНЫЙ 10%
(F7FEF3)

БАЗОВЫЕ

ФОН

ОСНОВНОЙ ТЕКСТ

ВТОРОСТЕПЕННЫЙ ТЕКСТ

РАЗДЕЛИТЕЛИ

ЦВЕТНОЙ РАЗДЕЛИТЕЛЬ

АКЦЕНТ

СВЕТЛЫЙ ФОН

FAFAFA

2D2D2D

666666

CBCBCB

7D61B1

A172F8

ТЁМНЫЙ ФОН

121212

F0F0F0

939393

404040

DBC800

FFCC00

ЗАГ

ТЕКСТ

Второстепенный текст

Акцент

Линии узоров

Линии узоров
второстепенных

Линии узоров
фоновые

ЗАГ

ТЕКСТ

Второстепенный текст

Акцент

Линии узоров

Линии узоров
второстепенных

Линии узоров
фоновые

ЗАГ

ТЕКСТ

Второстепенный текст

Акцент

Линии узоров

Линии узоров
второстепенных

Линии узоров
фоновые

ЗАГ

ТЕКСТ

Второстепенный текст

Акцент

Линии узоров

Линии узоров
второстепенных

Линии узоров
фоновые

ЗАГ

ТЕКСТ

Второстепенный текст

Акцент

Линии узоров

Линии узоров
второстепенных

Линии узоров
фоновые



ТИПОГРАФИКА

ROBOTO CONDENSED (BCE CAPS)

Для написания заголовков всех уровней. Характер – сдержанный, технологичный, уверенный.

ROCKETMIND ПОМОГАЕТ КОМПАНИЯМ РАСТИ ЧЕРЕЗ МЫШЛЕНИЕ, ДИЗАЙН И ДЕЙСТВИЕ – БЕЗ СУЕТЫ, НО С СИСТЕМНОЙ СКОРОСТЬЮ.

ROBOTO MONO (BCE CAPS)

для навигации, кнопок, технических обозначений и числовых данных. Передаёт инженерный характер и упорядоченность системы.

ROCKETMIND ПОМОГАЕТ КОМПАНИЯМ РАСТИ ЧЕРЕЗ МЫШЛЕНИЕ, ДИЗАЙН И ДЕЙСТВИЕ – БЕЗ СУЕТЫ, НО С СИСТЕМНОЙ СКОРОСТЬЮ.

ROBOTO

для основного текста и описаний. Читабельный, нейтральный, создаёт ощущение открытого диалога.

Rocketmind помогает компаниям расти через мышление, дизайн и действие — без суеты, но с системной скоростью.

SHANTELL SANS

рукописный шрифт для подписей в стикерах. Эмоциональный динамичный, акцентирующий внимание.

Rocketmind помогает компаниям расти через мышление, дизайн и действие — без суеты, но с системной скоростью.



ТИПОГРАФИЧЕСКАЯ ШКАЛА

Рассчитана в пропорции золотого сечения

ЗАГОЛОВКИ	ПОДПИСИ	ОСНОВНОЙ ТЕКСТ	РАЗМЕР	МЕЖСТРОЧНЫЙ ИНТЕРВАЛ	ПРИМЕНЕНИЕ
DISPLAY			146 px	100%	Главный экран, вступительный слайд, разделительные слайды, цитаты
H1	↓	↓	90 px	100%	Титульный заголовок
	CAPTION L		35 px	115%	Крупная подпись для коротких текстовых сущностей с высокой значимостью. Располагается под заголовком H1
H2	↓	↓	56 px	110%	Подраздел
		Boby L	32 px	120%	Крупный текст. Используется в сочетании с заголовками H1 и H2
H3	↓	↓	35 px	125%	Внутренние блоки
	CAPTION M		18 px	120%	Основная подпись, для технических элементов
		Boby M	24 px	130%	Второстепенные тексты, интерфейсы
H4	↓	↓	22 px	130%	Мелкие заголовки, названия элементов в инфографике
	CAPTION S		14 px	120%	Подпись мелких элементов. Используется в редких случаях
		Boby S	14 px	120%	Мелкие второстепенные тексты. Используется в редких случаях

СЕТКА И МОДУЛЬНОСТЬ

ЕДИНЫЙ МОДУЛЬ

Базовый шаг задаёт интервалы, размеры блоков и отступы. Он обеспечивает системность и собирает всё в едином ритме.



ПРОПОРЦИИ ПО ЗОЛОТОМУ СЕЧЕНИЮ

Размеры модулей и блоков построены на прогрессии золотого сечения. Они не симметричны, но естественны для глаза — создают ощущение роста, движения и внутренней логики.

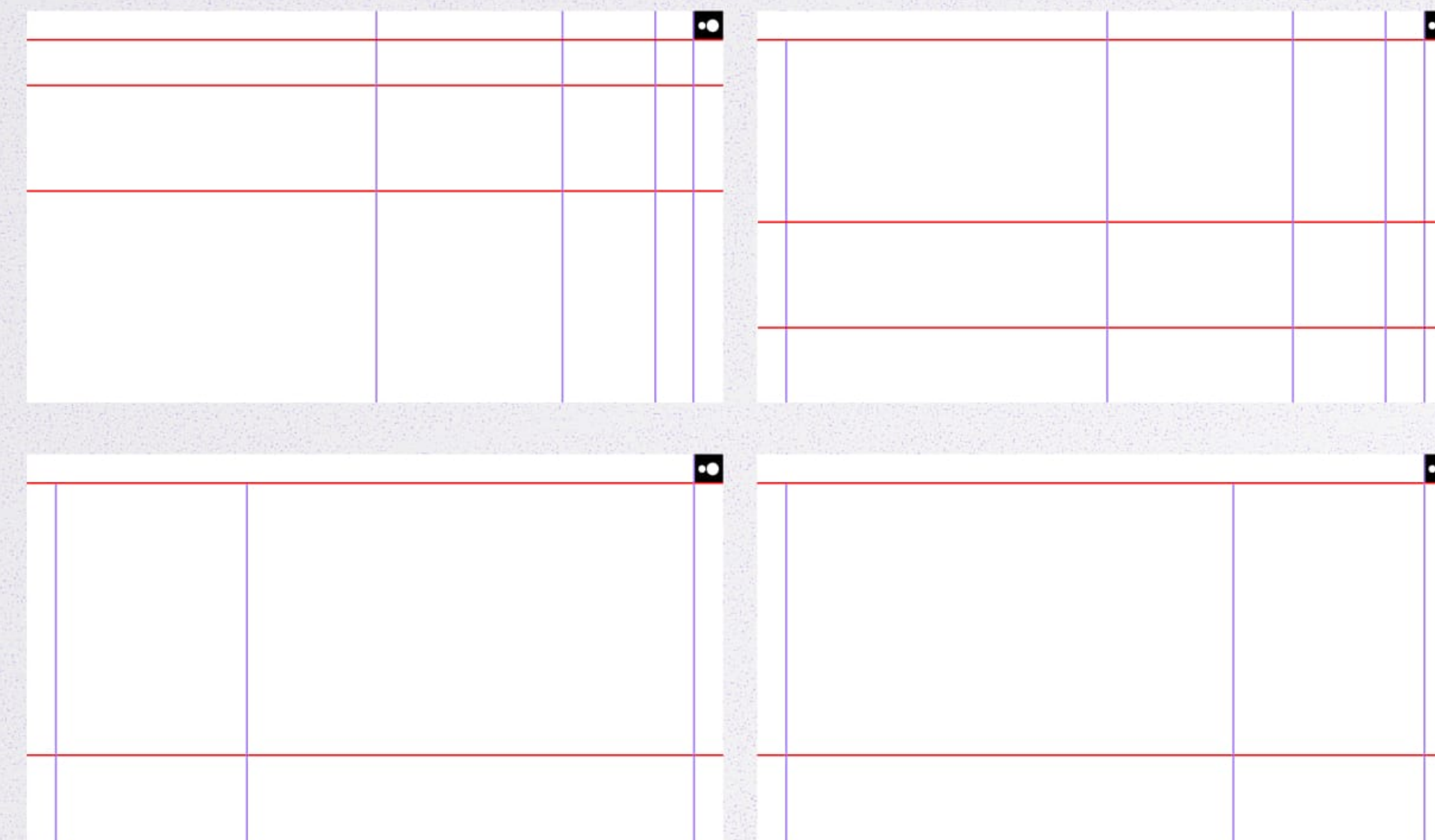
ГИБКАЯ КОМПОЗИЦИЯ

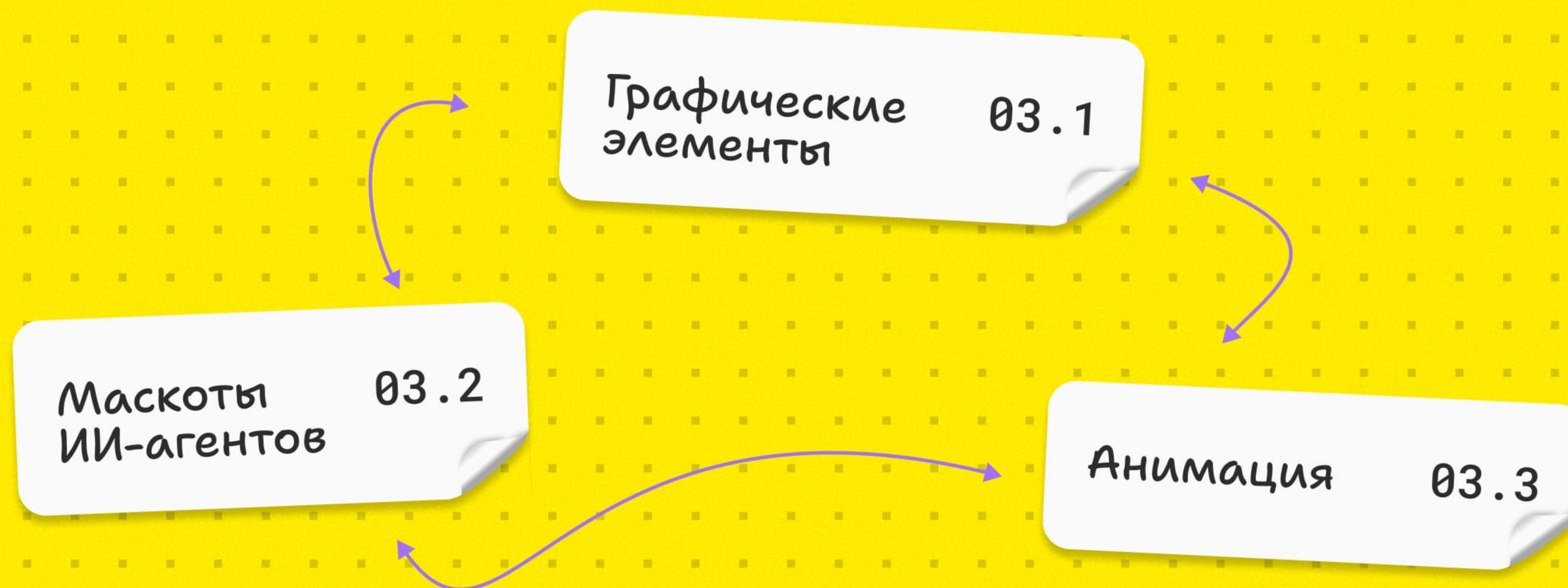
Модули позволяют быстро пересобирать контент под разные форматы. При масштабировании пропорции сохраняются, поэтому структура остаётся цельной. Сетка адаптируется под разные среды, сохраняя пропорции и принцип золотого сечения. Меняется лишь плотность модуля.

ВЫСТРАИВАНИЕ АКЦЕНТОВ

Сетка помогает выделять главное. Осознанный выход за модуль используется как инструмент смыслового акцента.

Сетка — часть дизайн-кода. Она символизирует структуру и логику, на которых держится весь визуальный язык. Это каркас, задающий порядок, ритм и предсказуемость макетов. Все элементы собираются на основе модульной структуры с продуманными пропорциями.

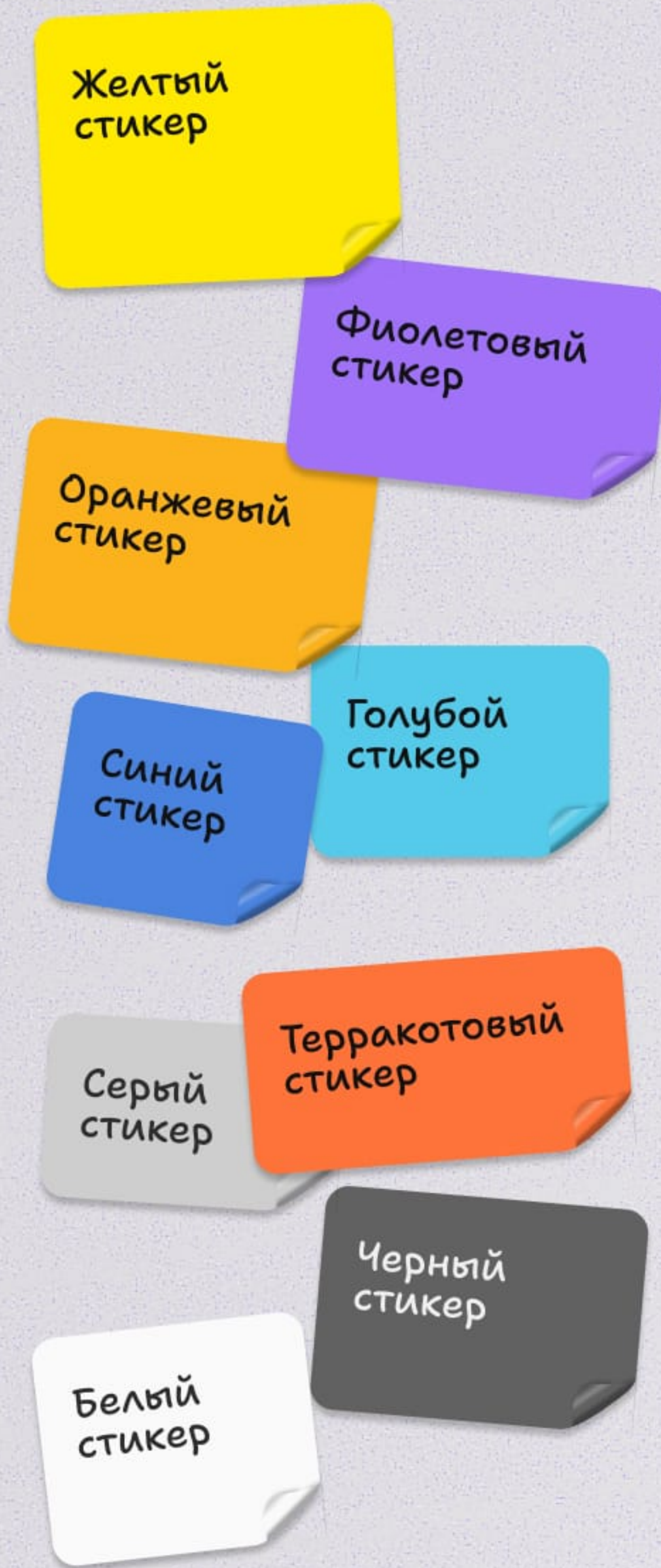




ВИЗУАЛЬНЫЙ ЯЗЫК 03

ГРАФИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

СТИКЕРЫ ДЛЯ ПОДПИСЕЙ



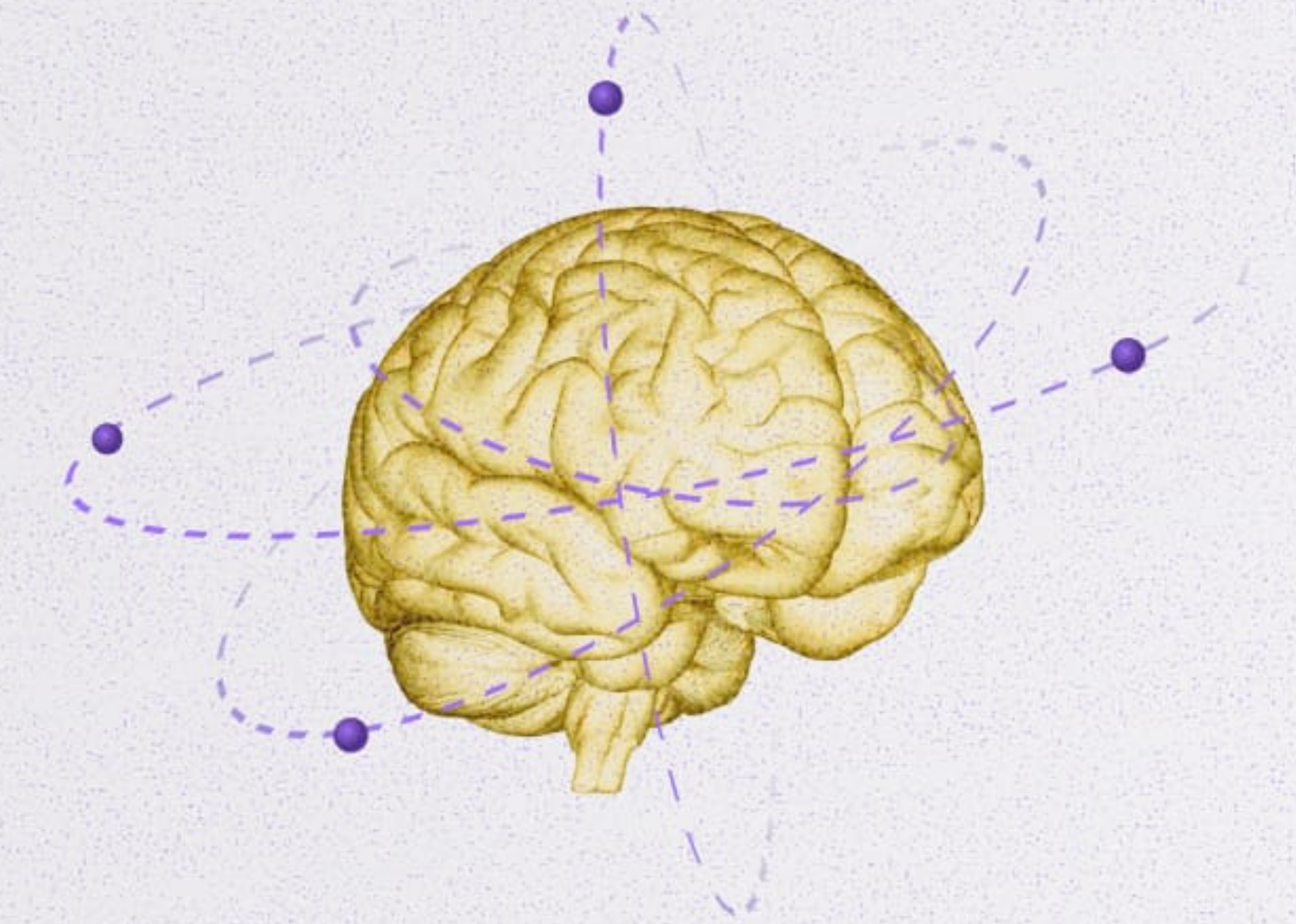
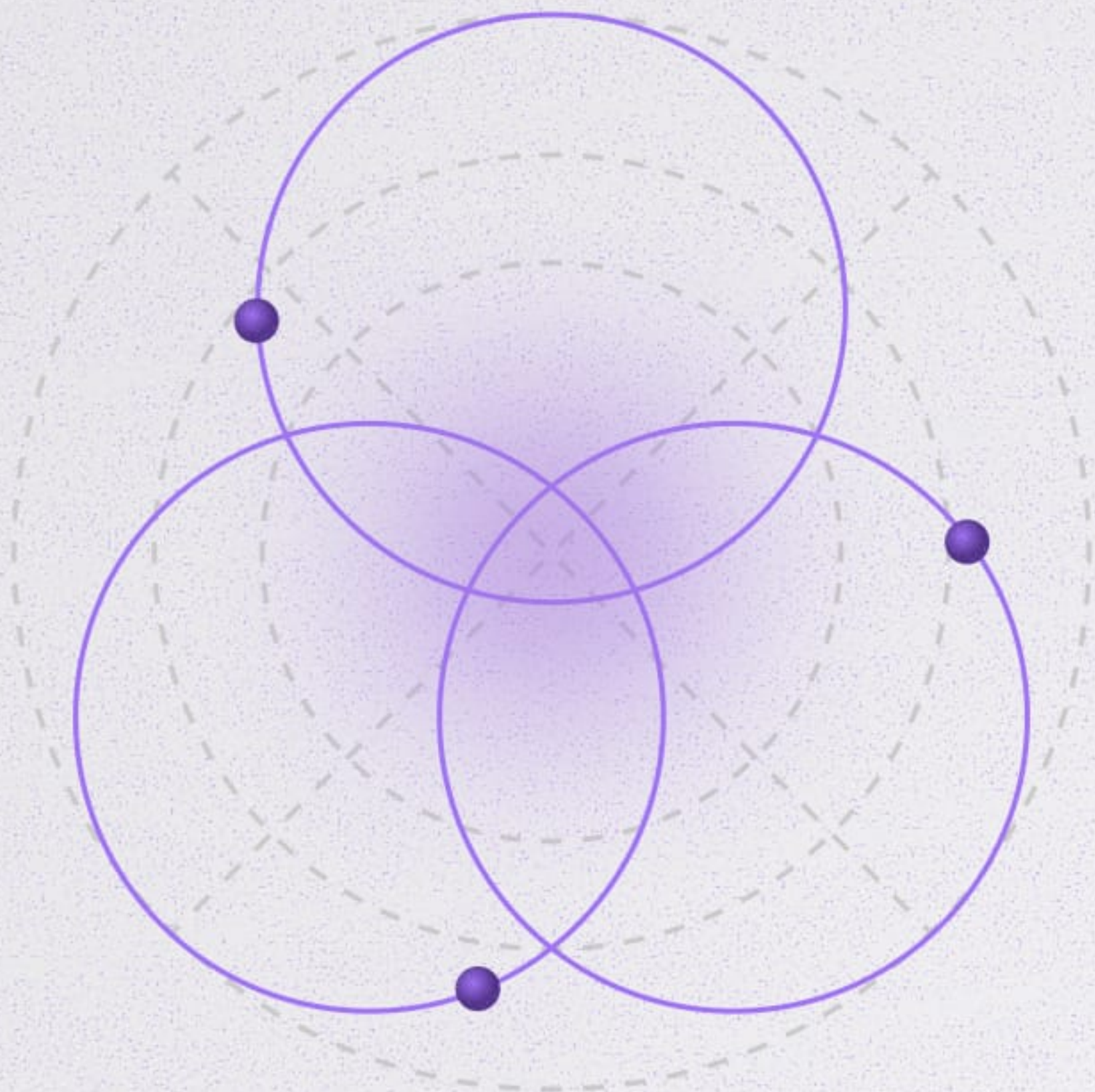
ЛИНЗА



ПРОСТРАНСТВО ИЗ ТОЧЕК



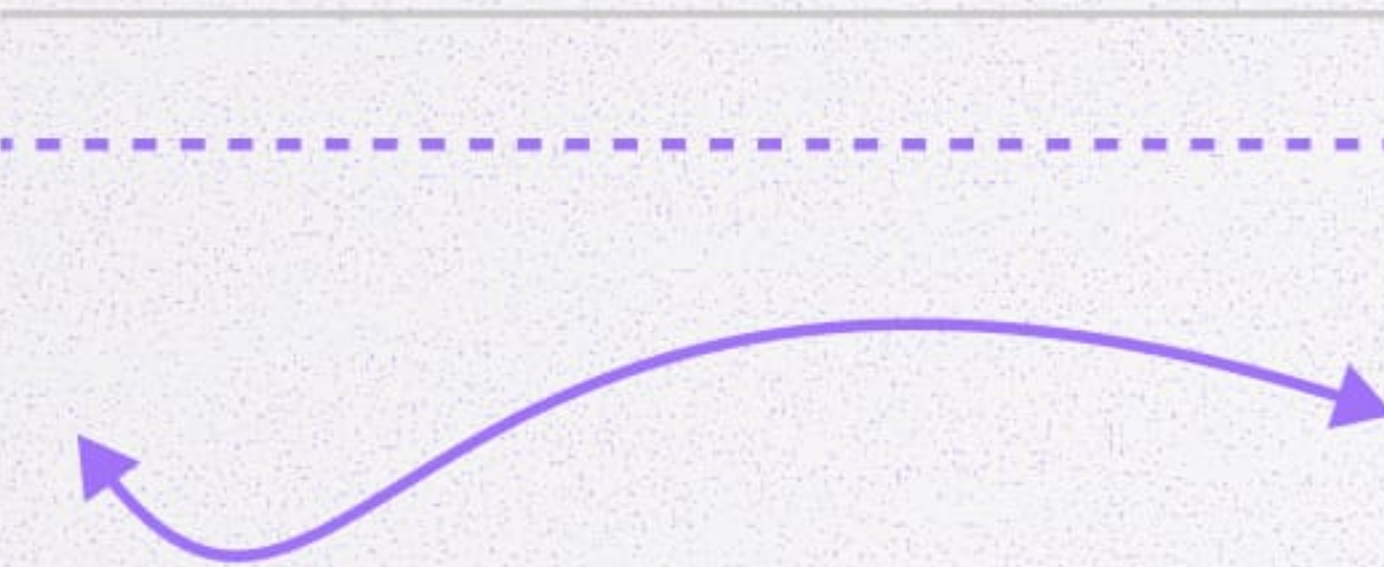
ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА ИЗ ОКРУЖНОСТЕЙ



МАСКОТЫ ИИ-АГЕНТОВ



СТРЕЛКИ И РАЗДЕЛИТЕЛИ



МАСКОТЫ ИИ-АГЕНТОВ

МИНИМАЛИСТИЧНО

ЖИВО И ЭМОЦИОНАЛЬНО



КЛЮЧЕВЫЕ ПРИНЦИПЫ СТИЛЯ

3D-МОДЕЛИНГ ВЫСОКОГО КАЧЕСТВА

Чёткие формы, проработанные материалы, гладкие переходы света. Поверхности чистые, без шума и случайных артефактов.

ФИРМЕННЫЕ СТИКЕРЫ-МАРКЕРЫ

На лице — один ключевой стикер: элемент роли/функции (аналитика, разработка, управление, исследования). Он не загромождает образ, а служит идентификатором агента.

АКЦЕНТ НА ГЛАЗАХ И МИМИКЕ

Глаза крупные, выразительные. Мимика считывается мгновенно и работает как визуальный call-to-action.

ФИОЛЕТОВОЕ СВЕЧЕНИЕ

Лёгкая ореольная подсветка создаёт единую атмосферу и подчёркивает ИИ-характер персонажей.

МИНИМАЛИЗМ В ЭЛЕМЕНТАХ

Только голова и руки-жесты, если они нужны для эмоции или функции. Тело не используется — это уменьшает шум и делает маскоты универсальными для UI.

ГЛАДКИЕ, АККУРАТНЫЕ ТЕНИ

Освещение мягкое, без контрастных бликов. Стил — ближе к качественной 3D-иллюстрации класса Мемоji, но с собственной пластикой и формой.

ЧЁТКАЯ УЗНАВАЕМОСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый маскот построен на устойчивом облике: причёска, очки, головные уборы, цвета, стикер. Это формирует стабильный визуальный язык для агентных ролей.

БАЛАНС ДРУЖЕЛЮБИЯ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОСТИ

Маскоты не инфантильные — они открытые, «умные», уверенные. Это подчёркивает экспертность ИИ-агентов и делает взаимодействие тёплым, но рабочим.

ФРОНТАЛЬНАЯ ПЕРСПЕКТИВА ИЛИ ЛЁГКИЙ ПОВОРОТ

Позиции головы фиксированы: анфас, полубоком, лёгкий наклон. Это сохраняет единство сетки и облегчает использование в интерфейсе.

Маскоты оформлены в стиле 3D-cartoon real, с высоким уровнем детализации и мягкой пластикой. Лица читаются сразу: крупные черты, чистые эмоции, аккуратные материалы кожи и волос. В образах нет избыточной мультяшности — всё держится на балансе реалистичных текстур и упрощённой геометрии.

ПРОМТ ДЛЯ ГЕНЕРАЦИИ

create a 3d-cartoon real mascot based on the attached photo, keeping the person instantly recognizable through their facial structure, eyes, and hair shape. render the character with high-quality 3d modeling, smooth clean materials, soft realistic lighting, and a balanced mix of realism and stylization similar to premium memoji-quality. the face should have big expressive eyes, a friendly and confident emotion, and natural clean textures without noise or stains. add a soft purple rim-light glow around the head and place the mascot on a dark neutral background with a smooth vignette. use one small glossy sticker-icon on the cheek or temple to indicate the agent's role. optionally add a simple floating hand gesture if it supports the emotion. the composition should feature only the head (no neck), centered, facing front or with a slight natural turn, with stable rounded proportions and a clean silhouette. the overall tone is professional, friendly, and expressive, conveying a smart ai-agent persona.

МАСКОТЫ ИИ-АГЕНТОВ



КАТЯ

РОЛЬ
аналитик экосистем

ПОМОГАЕТ
собирает системную картину, анализирует связи, показывает, как элементы экосистемы влияют друг на друга

МЕТКА
синий спортивный знак на щеке

ХАРАКТЕР
внимательная, структурная, быстрая в выводах

НИК

РОЛЬ
дизраптор

ПОМОГАЕТ
ломает рамки, предлагает смелые ходы, ускоряет переход к новым решениям

МЕТКА
ракета на кепке

ХАРАКТЕР
энергичный, резкий, двигает вперёд без лишних сомнений.

СЕРГЕЙ

РОЛЬ
внешний контекст

ПОМОГАЕТ
приносит рыночные сигналы, сравнивает с конкурентами, подсказывает, куда движется отрасль.

МЕТКА
стрелка роста и мини-графики.

ХАРАКТЕР
спокойный, наблюдательный, смотрит на всё снаружи и сверху

ЛИДА

РОЛЬ
тестировщик гипотез

ПОМОГАЕТ
проверяет идеи, собирает обратную связь, показывает, что работает, а что нет.

МЕТКА
мини-ракета-клип и глобус-стикер.

ХАРАКТЕР
практичная, аккуратная, быстро фиксирует паттерны.

АЛЕКС

РОЛЬ
клиентский агент

ПОМОГАЕТ
общается с клиентами, объясняет процессы Rocketmind, выстраивает доверие и ясность.

МЕТКА
лого стикер на виске.

ХАРАКТЕР
дружелюбный, уверенный, открытый.

МАКС

РОЛЬ
диагност бизнеса

ПОМОГАЕТ
смотрит на компанию как на систему, выявляет слабые места, называет реальные проблемы.

МЕТКА
лупа и бандана

ХАРАКТЕР
внимательный, вдумчивый, говорит по делу.

МАРК

РОЛЬ
дизайнер платформ

ПОМОГАЕТ
формирует системную логику продуктов, собирает интерфейсы, задаёт архитектуру платформы.

МЕТКА
офисный бэйдж + знак связности.

ХАРАКТЕР
собранный, методичный, видит структуру там, где её нет.

СОФИ

РОЛЬ
куратор обучения

ПОМОГАЕТ
упрощает сложное, переводит знания в понятный формат, сопровождает развитие команд.

МЕТКА
карандаш и буквенный стикер.

ХАРАКТЕР
тёплая, терпеливая, заботливо проводит через обучение.



ПРИМЕНЕНИЕ

04

 Rocketmind BUSINESS DESIGN

Стратегический инструмент, который помогает компании увидеть всю картину изменений: от целей и процессов до клиентов и данных. Он нужен, чтобы не просто «оцифровать» бизнес, а осознанно перестроить его под новые условия и возможности.

Зачем нам цифровая трансформация?	Что в нашей работе уже оцифровано, а что тормозит развитие?	Какие ресурсы у нас есть, а какие нужно привлечь?
Как именно мы достигнем этой цели?	Как цифровизация изменит опыт клиента и создаст новую ценность?	Какие новые возможности и рынки открывает?

АМБИЦИИ

КОРПОРАТИВНАЯ СТРАТЕГИЯ

БИЗНЕС-ПРОЦЕССЫ

ПРОДУКТЫ И УСЛУГИ

КЛИЕНТСКИЙ ОПЫТ

РЫНОК И КЛИЕНТЫ

Как меняется производство?
Какие технологии для работы
с клиентами? На каких сегментах
обратить внимание?

НОВЫЙ БИЗНЕС

НОВЫЕ СЕГМЕНТЫ

РЕСУРСЫ КОМПАНИИ

Какие ресурсы есть?
Какая не хватает?
Что нужно изменить?

ДАННЫЕ

КЛЮЧЕВЫЕ ВЫВОДЫ И ЗАМЕТКИ

 Rocketmind BUSINESS DESIGN

Помогает визуализировать и упорядочить текущий и будущий портфель компании в 12 макроэкосистемах. Она позволяет определить ключевых участников, таких как производители, поставщики и оркестраторы, и выстроить стратегии, ориентированные на клиента.

В какой экосистеме мы находимся сегодня?

Где мы видим возможности для создания платформы?

Какова наша стратегия в рамках экосистемы?

КЛЮЧЕВЫЕ ВЫВОДЫ И ЗАМЕТКИ

ОСНОВНЫЕ ОБЛАСТИ

ЧЕЛОВЕК

Какие главные задачи / потребности существуют / человека в этой области?

представлена ваша платформа в этой области?

Какие продукты и услуги вы поставляете конечным потребителям в этой области?

Какие еще производители продуктов и услуг работают в этой области?

Какие продукты, услуги, ресурсы или сервисы вы предоставляете участникам экосистемы?

Кто еще работает в этой области?

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОБЛАСТИ

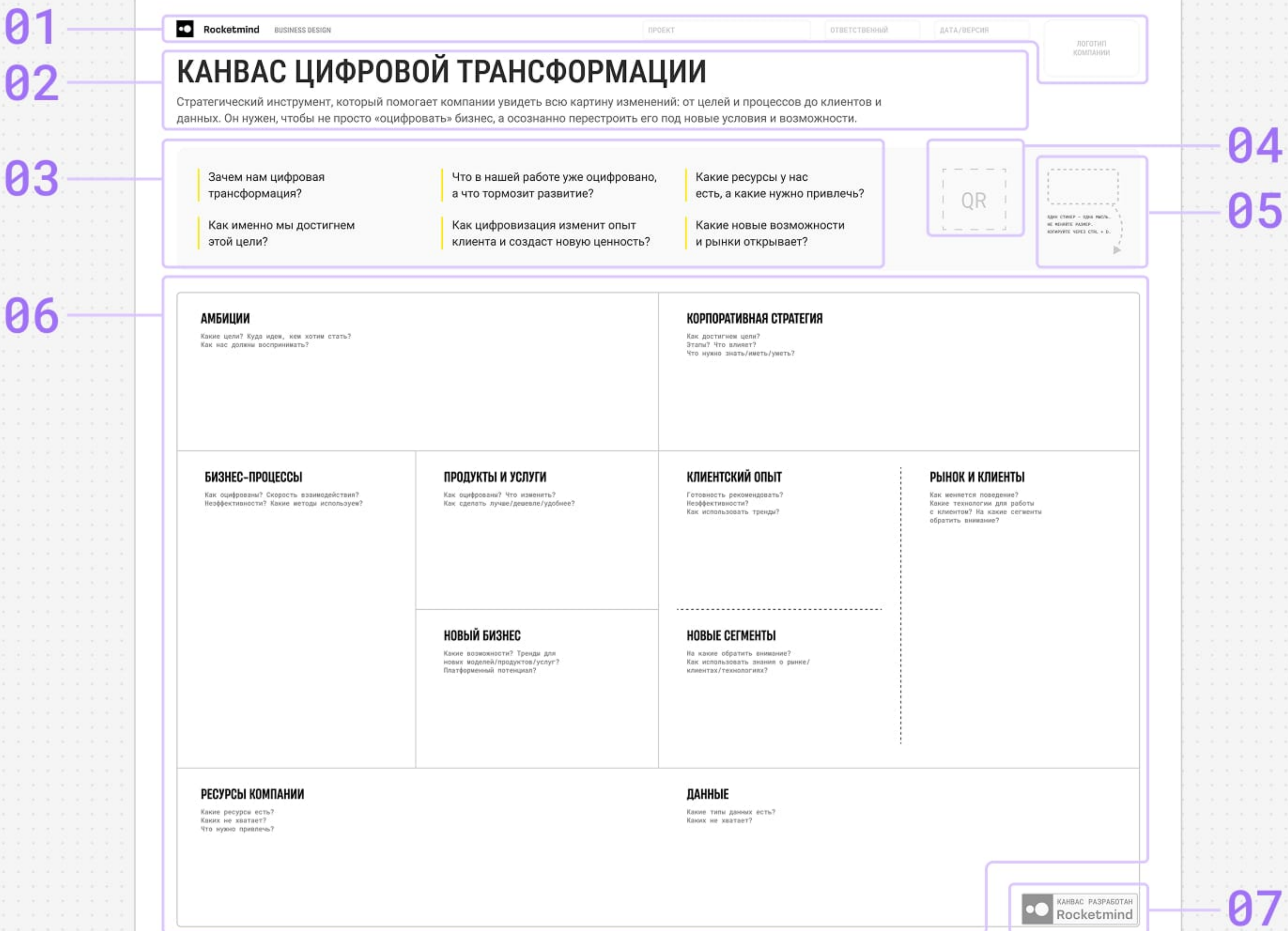
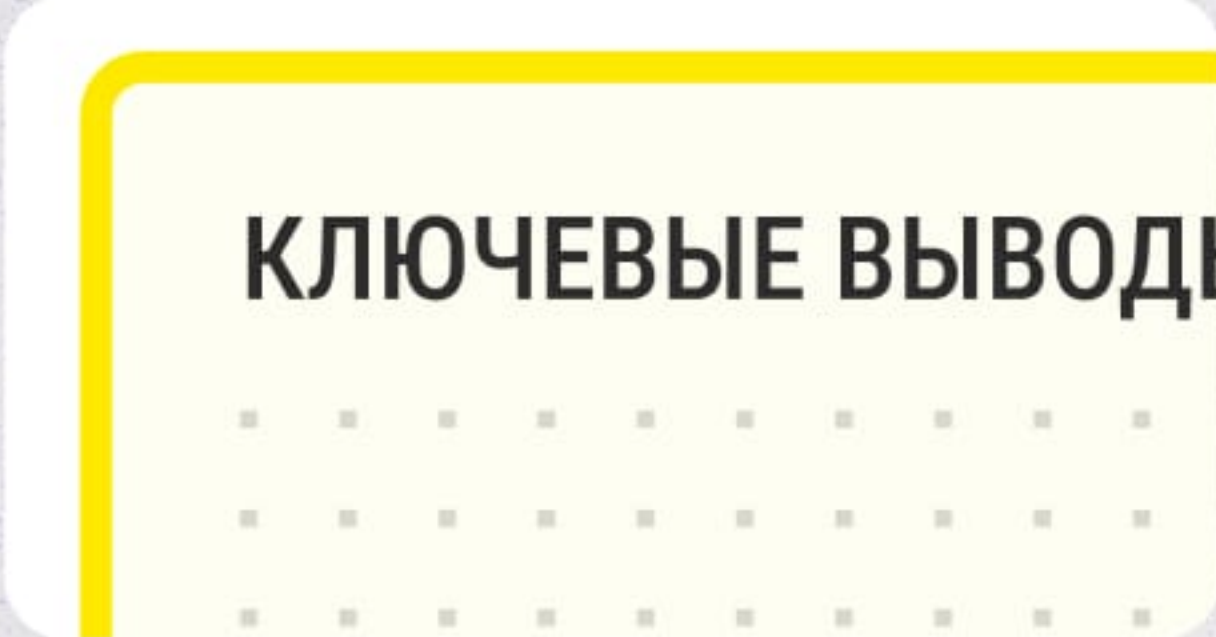
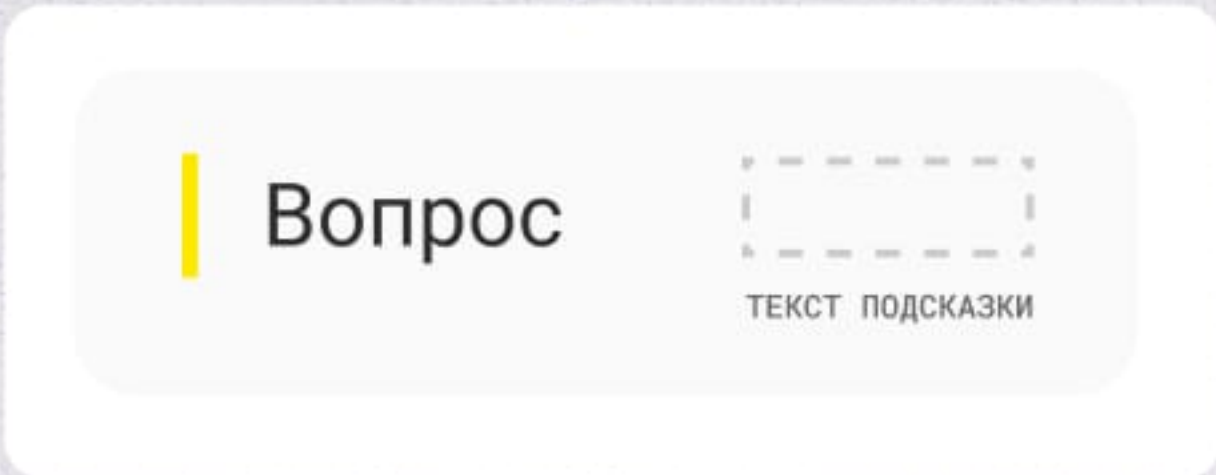
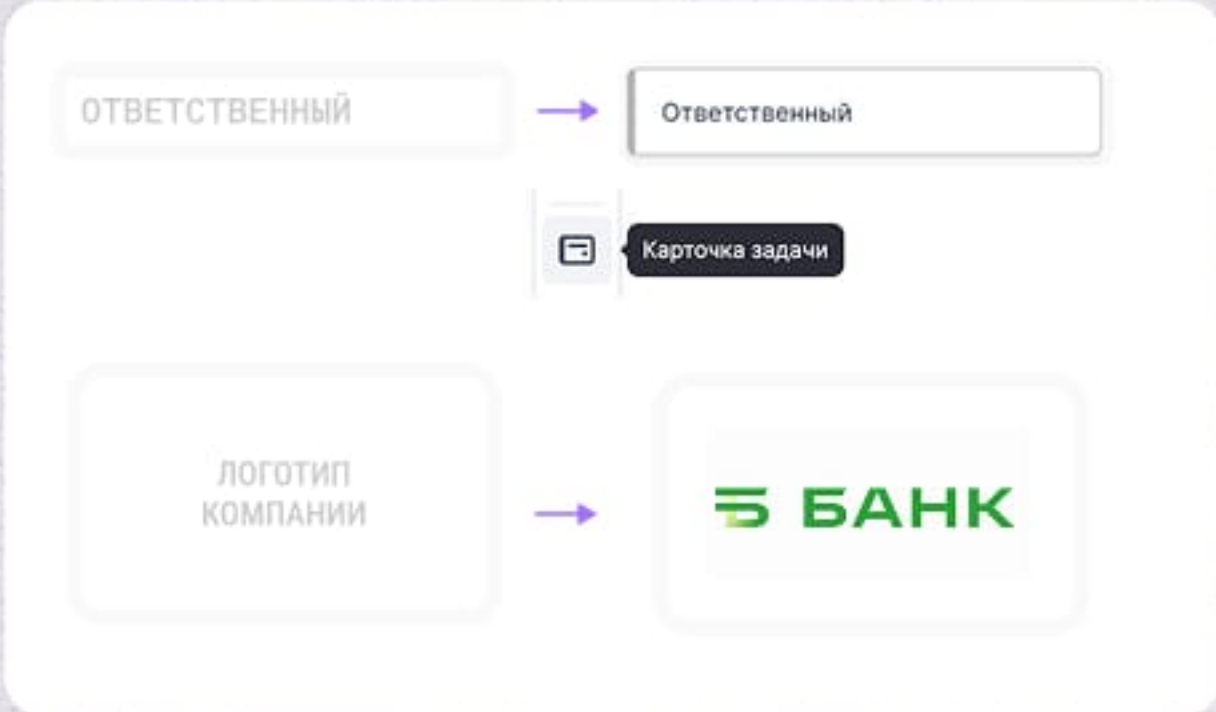
 PLATFORM INNOVATION KIT

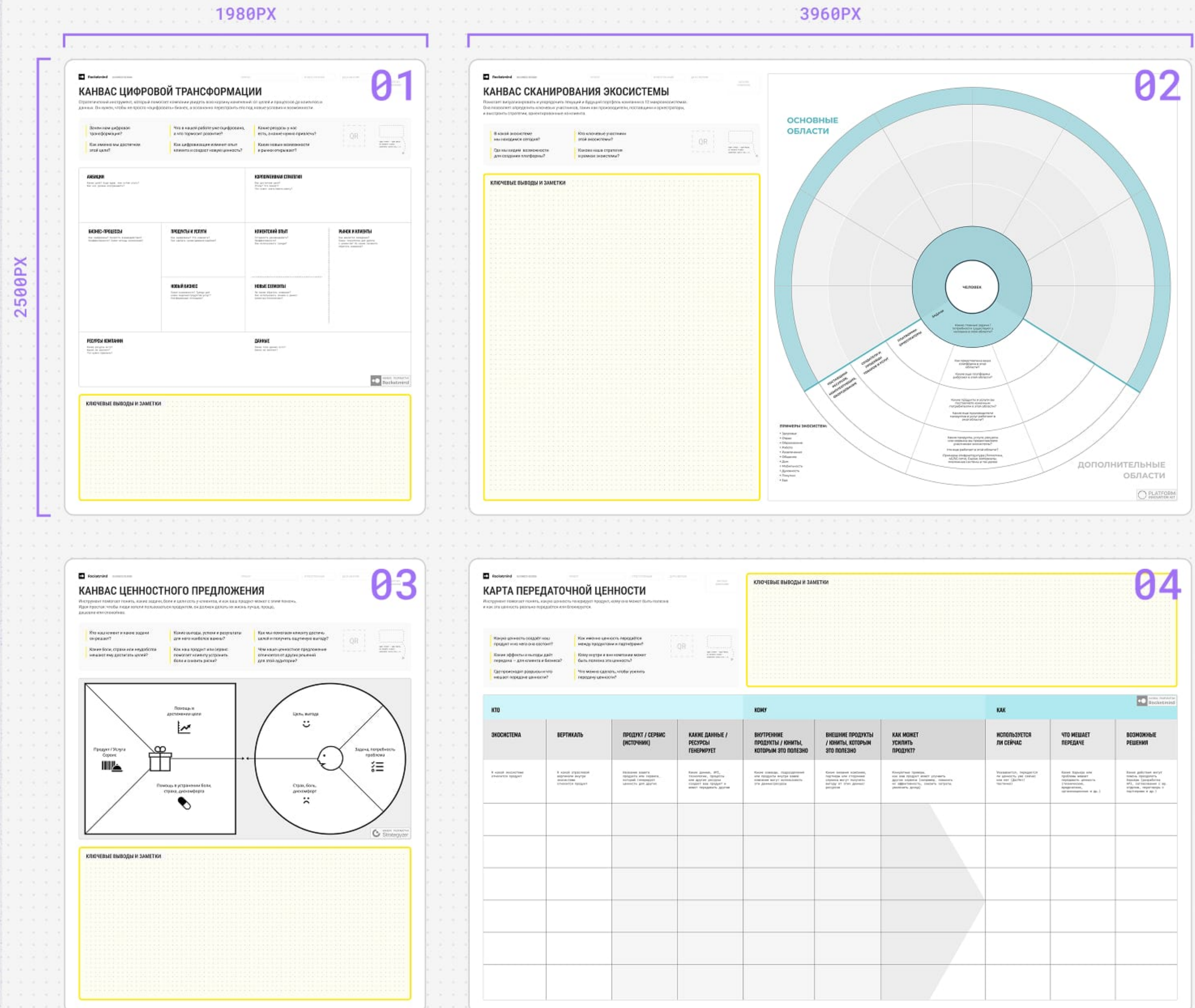
- ПРИМЕРЫ ЭКОСИСТЕМ:**
- Здоровье
 - Отдых
 - Образование
 - Работа
 - Развлечения
 - Общение
 - Дом
 - Мобильность
 - Духовность
 - Покупки
 - Еда

ФРЕЙМЫ КАНВАСОВ

ДИЗАЙН

- 1. В шапке поля для заполнения визуально приглушены [FAFAFA] 4px , и являются заглушками в которые нужно вставить контент, поэтому они светло серого цвета по аналогии с disabled состоянием в интерфейсе кнопок. В холсте добавляем поверх инструмент Карточка задачи, а в поле Логотип ставим лого компании клиента с белым фоном.
- 3, 4, 5 — зона под инструкцию, которая оформляется светло серой плашкой [FAFAFA] без обводки, чтобы не привлекать много внимания, но иметь свою зону
- 6. Канвас вставляем в рамочку 2px. Она придаёт выделения уровнем выше, чем у зоны инструкции, за счёт чего канвас выглядит самостоятельным блоком.
- 8. Ключевые выводы выделены желтой [FFE900] рамкой 8px и имею приглушенный желтый фон [FFFEF3] как самый акцентный блок на фрейме, что позволяет легко их находить при работе

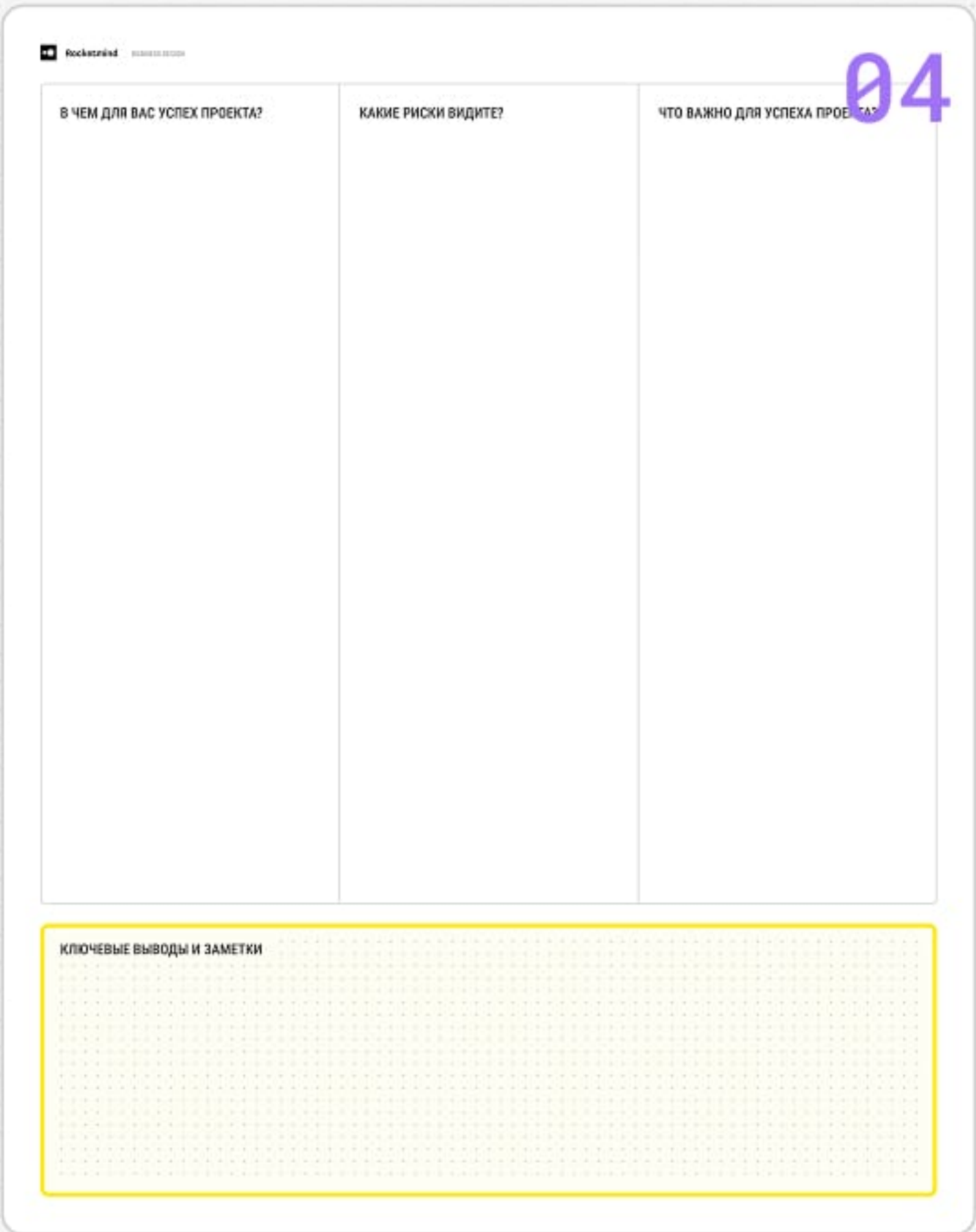
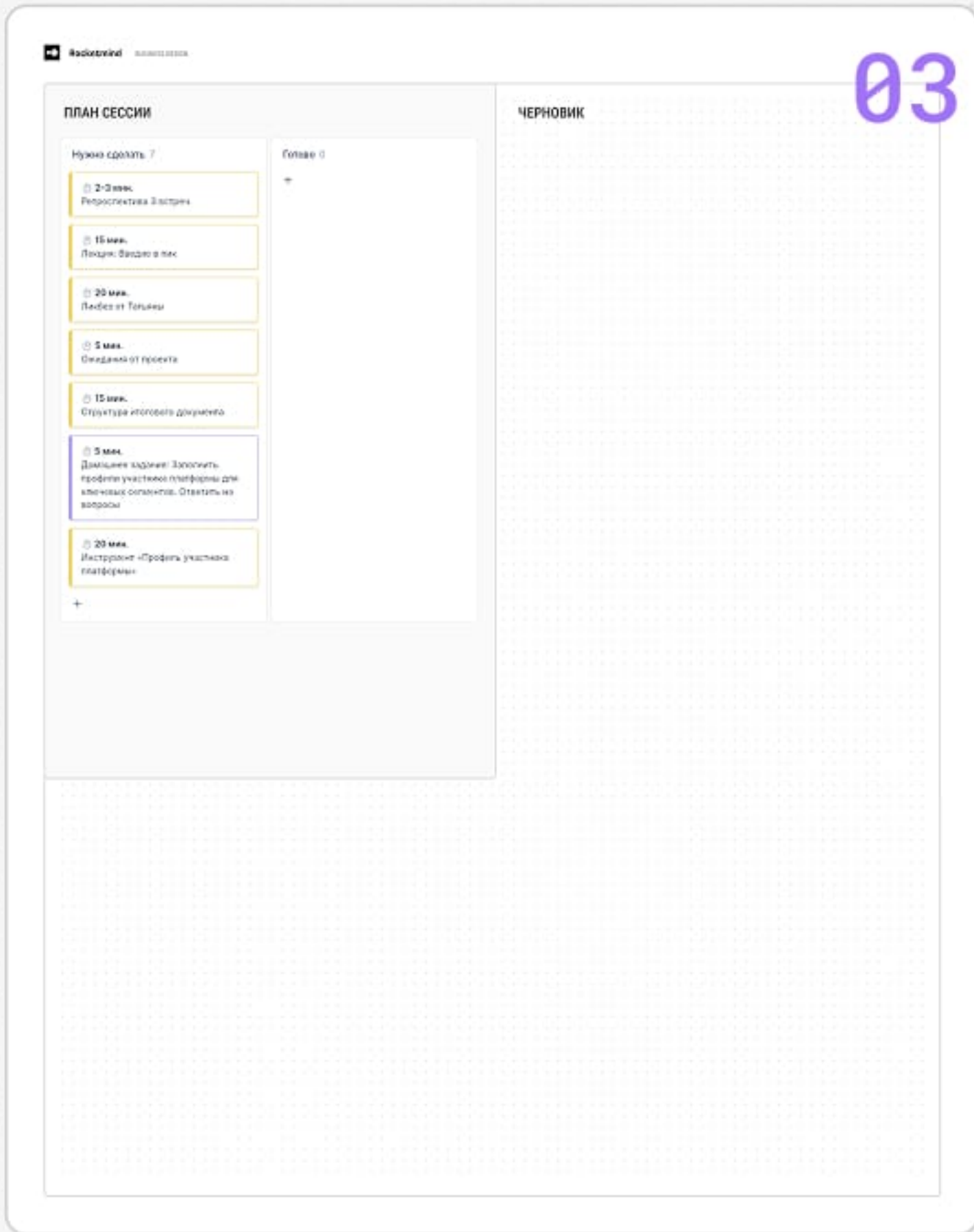
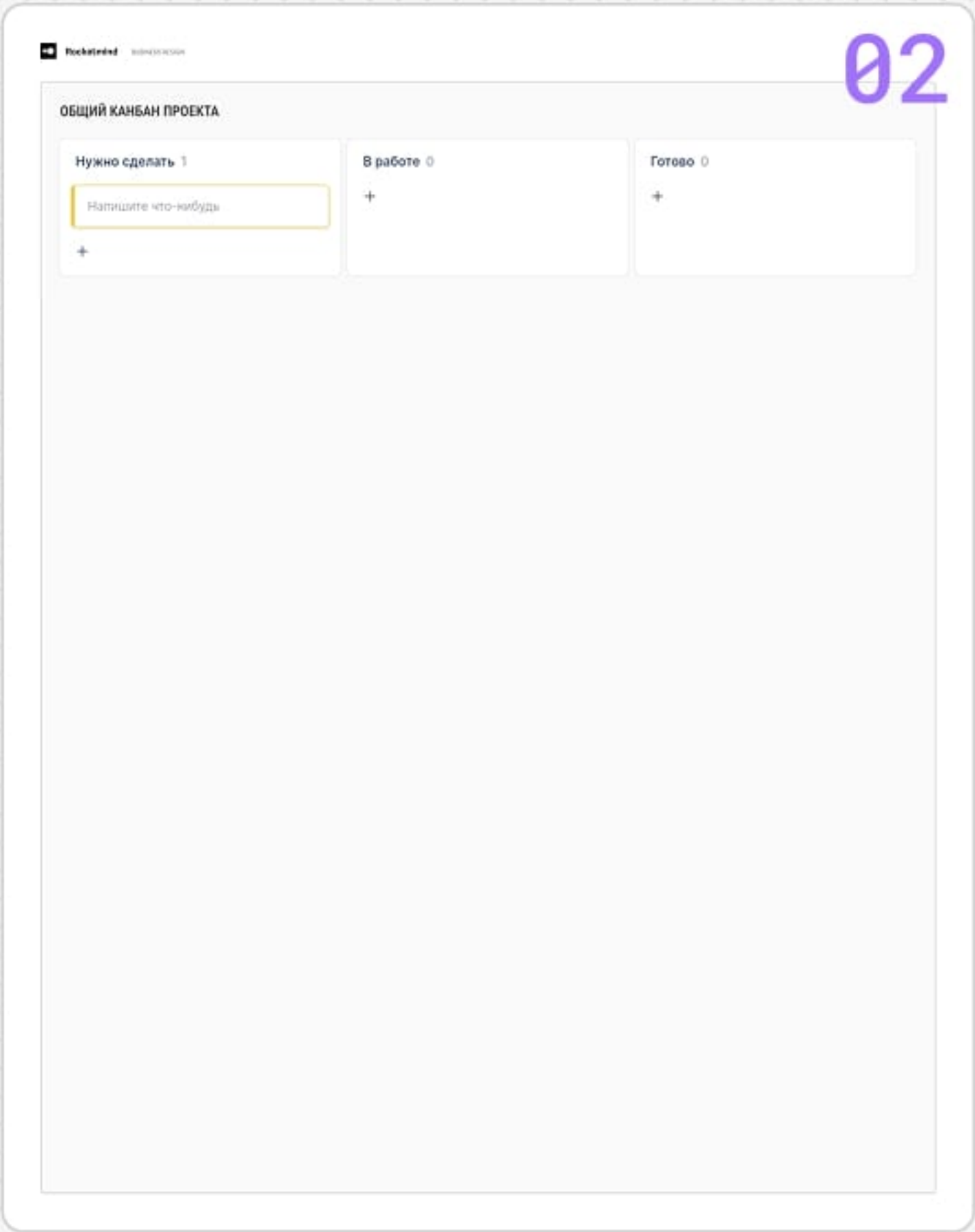
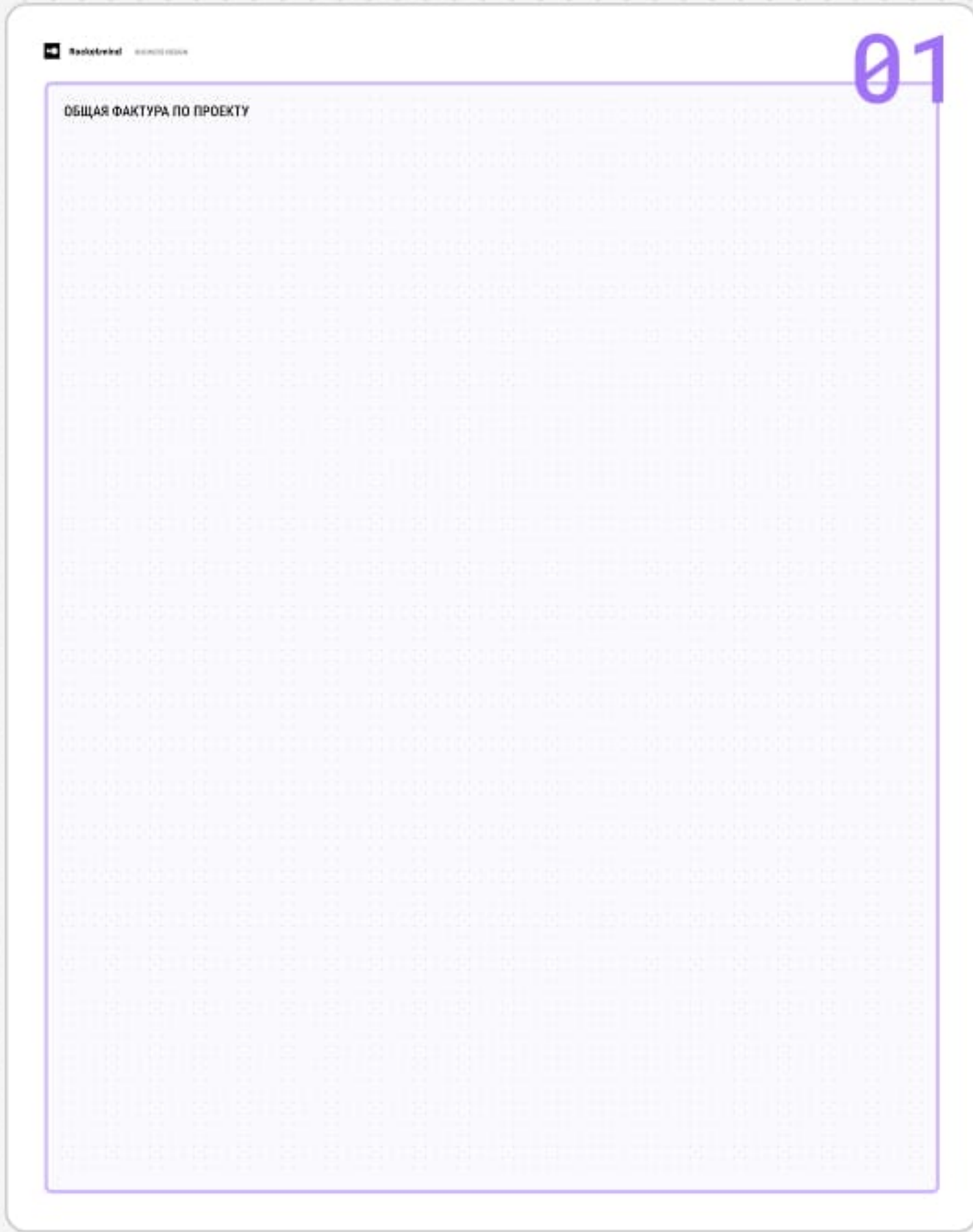




ДОП ФРЕЙМЫ

РАЗНОВИДНОСТИ

- 1. Фрейм под общую фактуру по проекту выделена фиолетовым цветом, чтобы легко находить его среди остального контента.
- 2. Общий канбан проекта с серым фоном, чтобы в холсте поверх фрейма вставить внутренний интструмент — канбан.
- 3. Фрейм — черновик с планом сессии, в котором так же есть канбан, но состоящий из двух колонок: Нужно сделать и Готово. Черновик служит рабочим полем для экспериментов или фактуры, необходимой для выполнения задания.
- 4. Так же могут быть разработаны фреймы для уточняющей работы: например для фиксации ожиданий от проекта. Поскольку это не канвас — у этого фрейма нет названия и он имеет просто поля, в которые необходимо добавить ответы в произвольной форме.



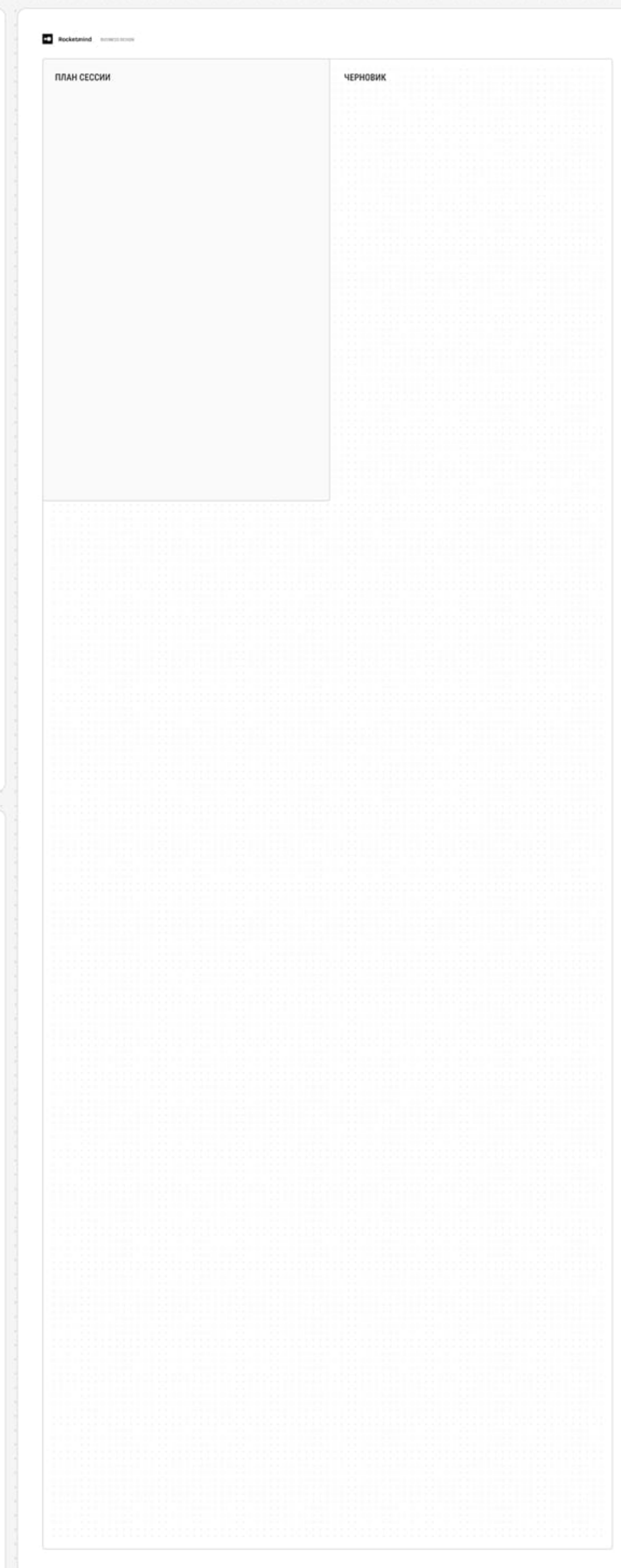
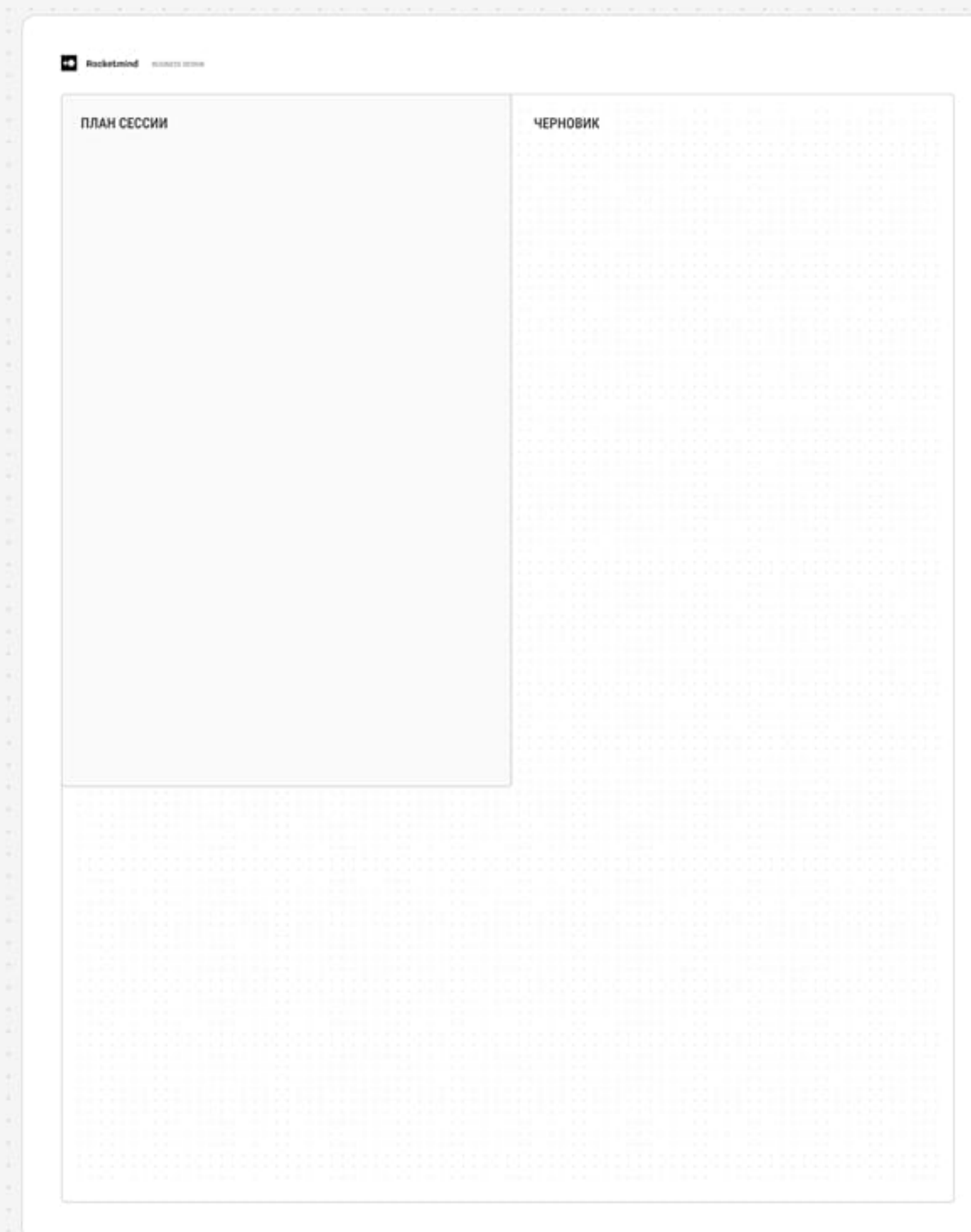
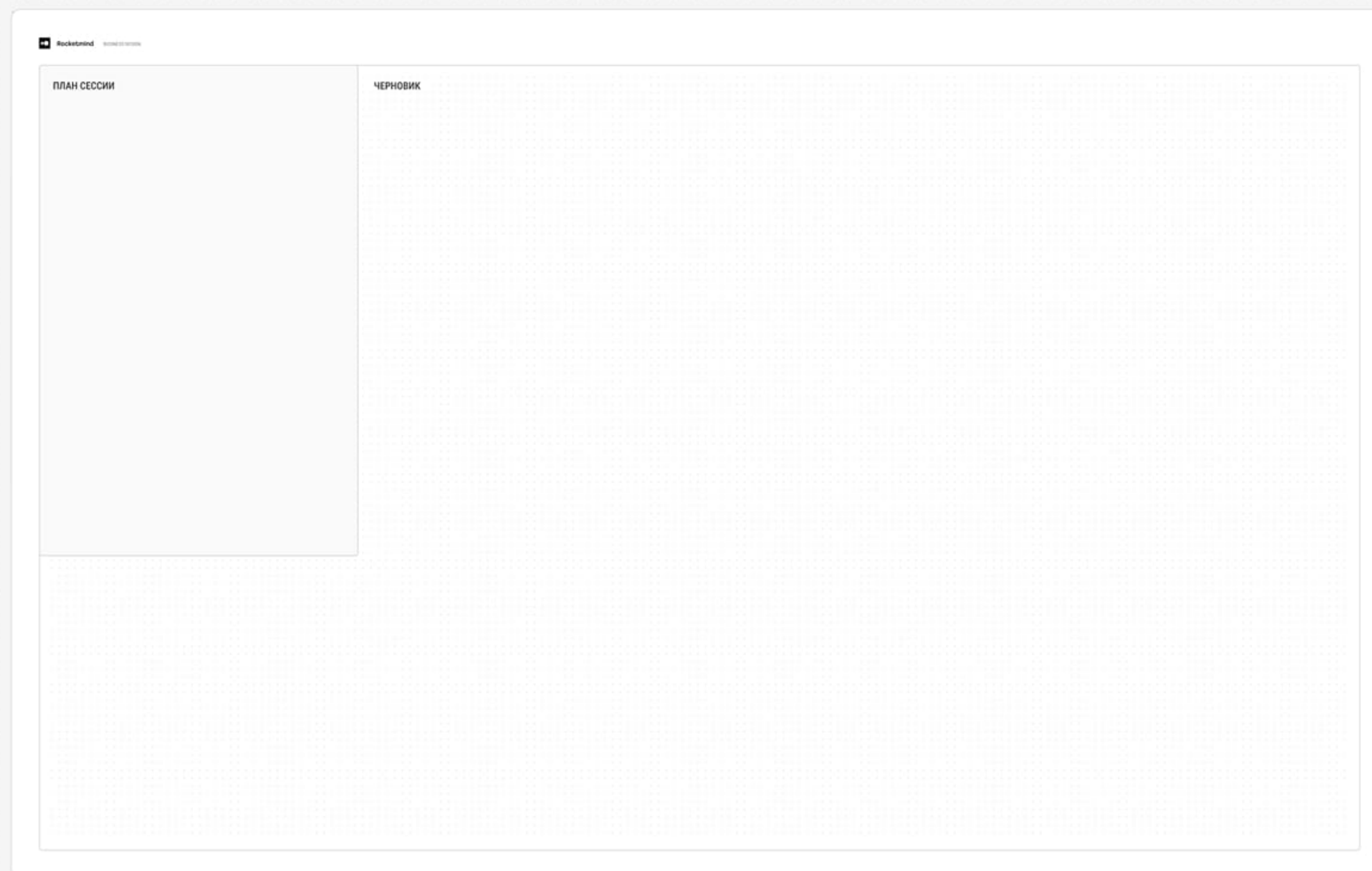
ДОП ФРЕЙМЫ

РАЗМЕРЫ

Вспомогательные фреймы выполнены в нескольких размерах для удобного комбинирования их с фреймами канвасов на холсте в ровные прямоугольники.

1:1**1:2****2:1****2:2**

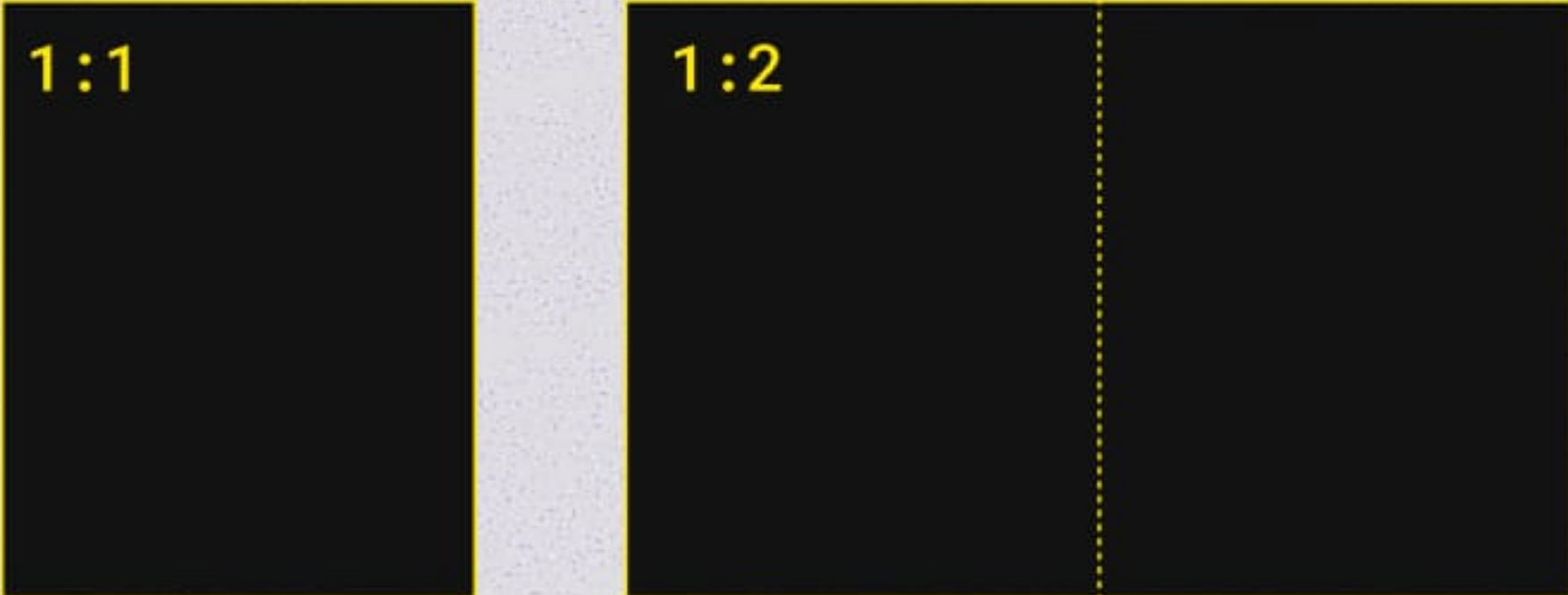
Размер фрейма 1:2 и 2:1 — это два фрейма 1:1, а размер 2:2 — равняется четырём фреймам 1:1



ДОП ФРЕЙМЫ

РАЗМЕРЫ

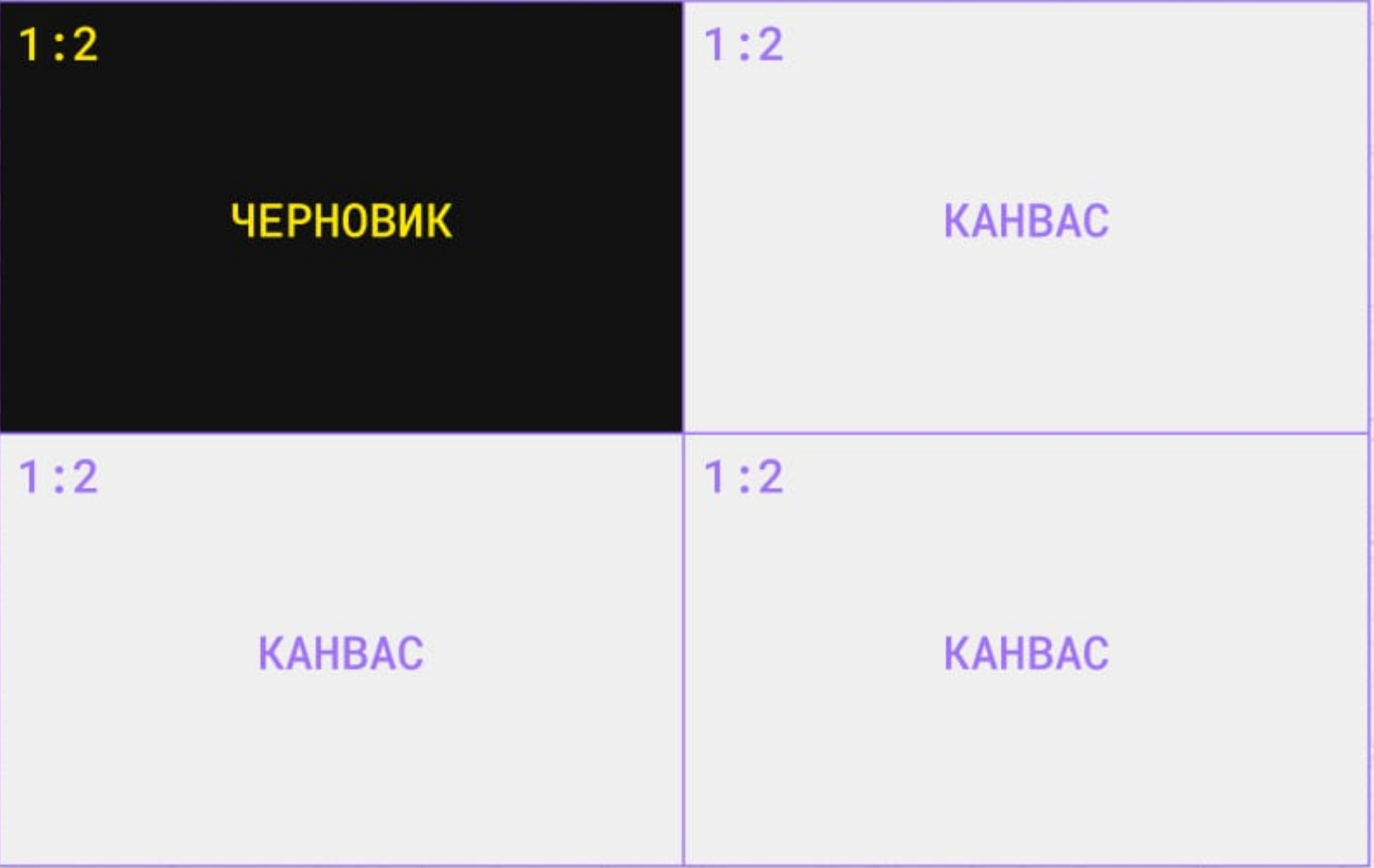
Вспомогательные фреймы выполнены в четырёх размерах для удобного комбинирования их с фреймами канвасов на холсте в ровные прямоугольники.



Размер фрейма 1:2 и 2:1 — это два фрейма 1:1, а размер 2:2 — равняется четырём фреймам 1:1

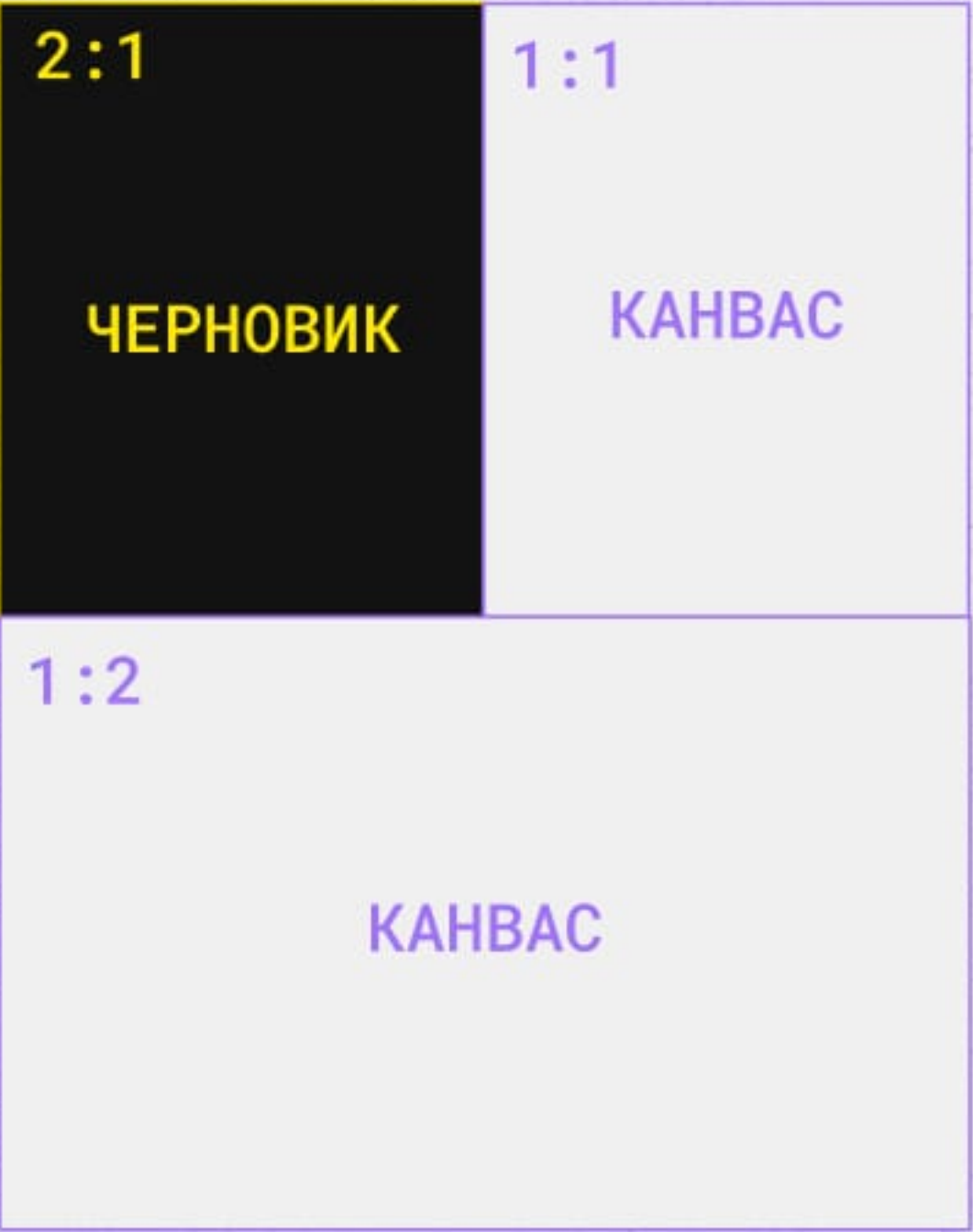
ПРИМЕР 1

В секции три фрейма с мета канвасами размером 1:2. Добавляем доп фрейм 1:2, чтобы заполнить визуальный прямоугольник.



ПРИМЕР 3

В секции один фрейм с мета канвасом размером 1:2 и одним фремом с стандартными канвасами 1:1. Добавляем доп фрейм 1:1, чтобы заполнить визуальный прямоугольник.



ПРИМЕР 2

В секции один фрейм с мета канвасом размером 1:2 и два фрема с стандартными канвасами 1:1. Добавляем доп фрейм 1:2, чтобы заполнить визуальный прямоугольник.



ИМПОРТ

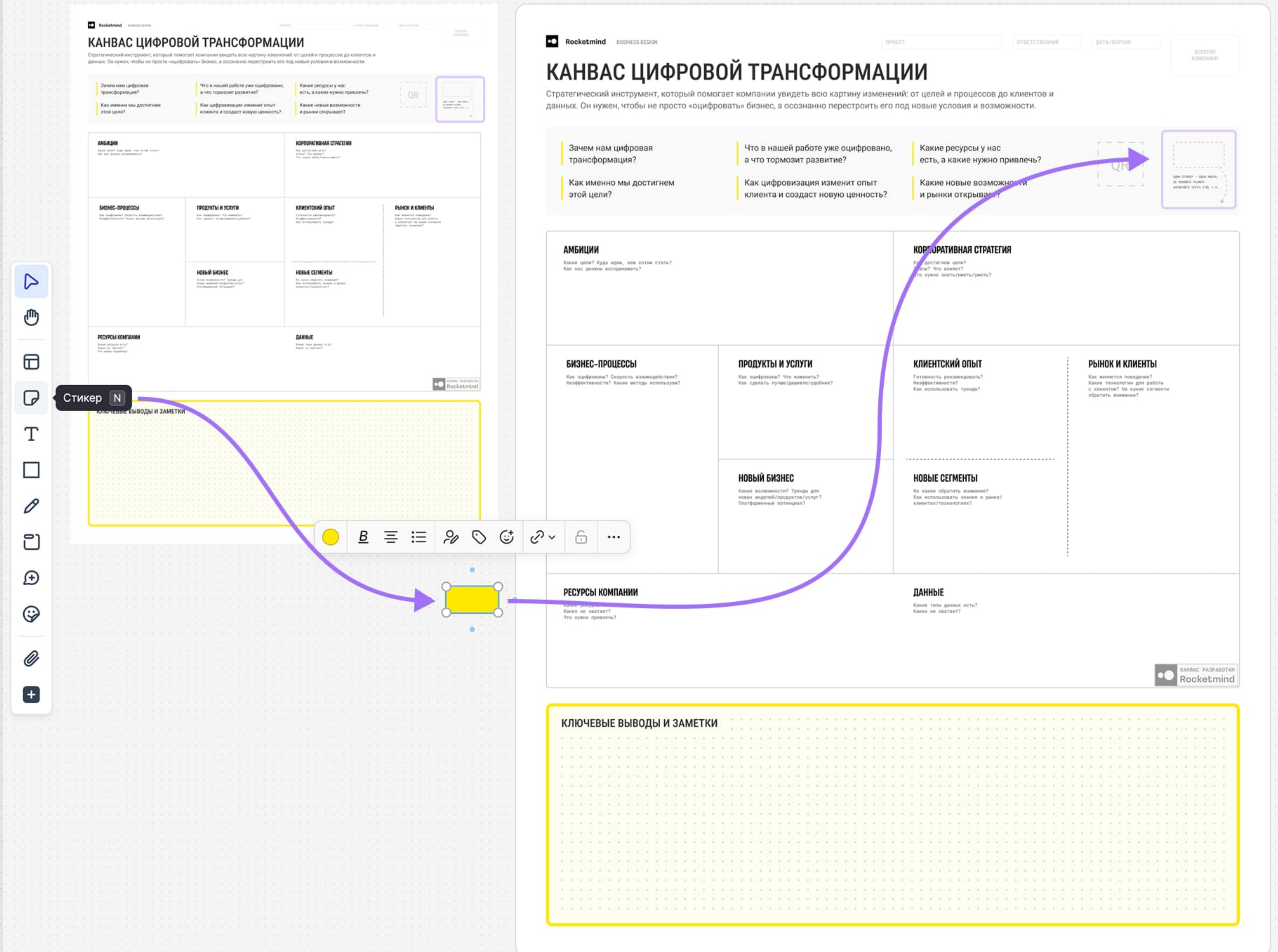
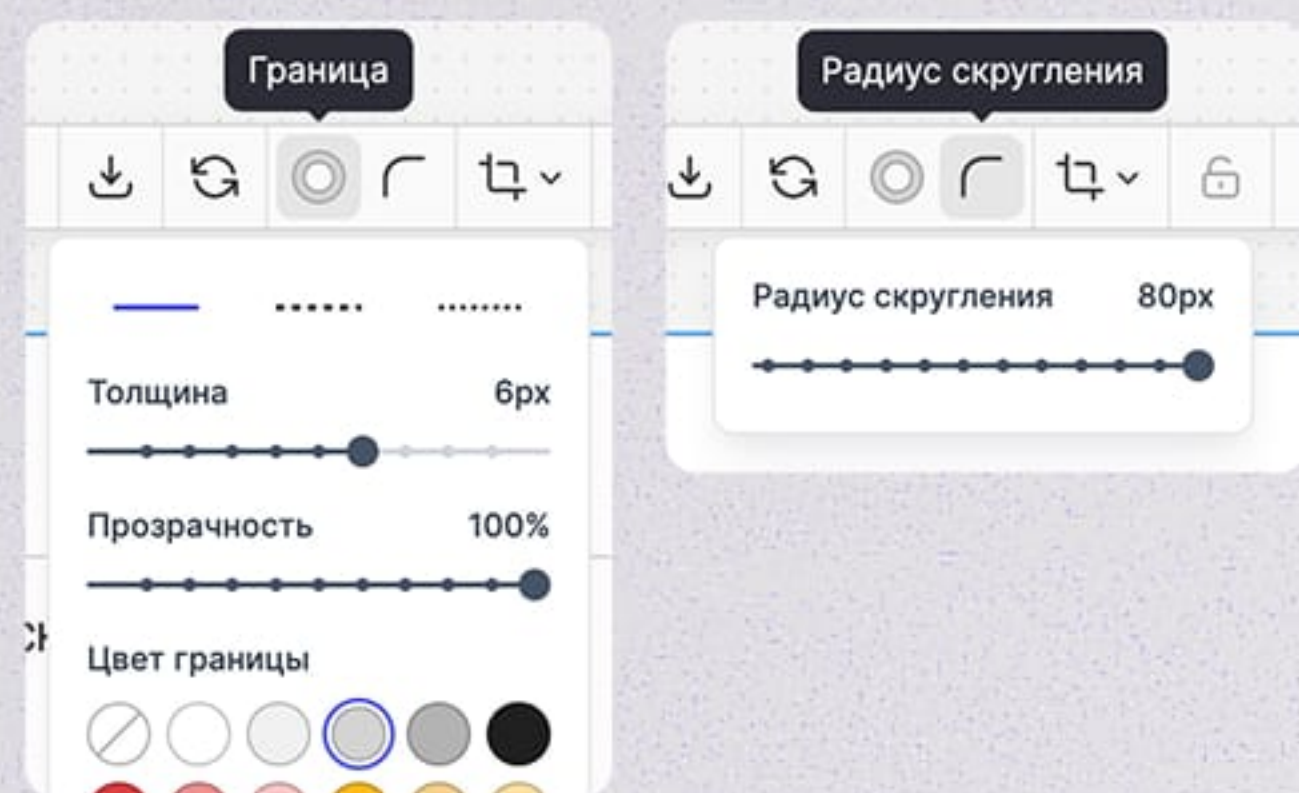
СОХРАНЕНИЕ И ОПТИМИЗАЦИЯ

1. При добавлении фреймов в Холст нужно сохранить их в формате JPG.
2. Для скорости загрузки нужно оптимизировать размер фреймов через утилиту <https://imageoptim.com/api> — она сокращает размер файла до 80%



ПОДГОТОВКА ФРЕЙМА ВНУТРИ ХОЛСТА

3. При добавлении фрейма в холст необходимо адаптировать его по размеру таким образом, чтобы стандартный размер стикера подходил к полю
4. Добавьте радиус скругления 80px и серую границу в 6px для фрейма.



СБОРКА ФРЕЙМОВ В ЕДИННЫЕ СЕКЦИИ НА ХОЛСТ

СТЫКОВКА ФРЕЙМОВ

Фреймы комбинируются между собой без отступов, плотно стыкуясь в единое полотно не нуждаясь в дополнительных подложках.

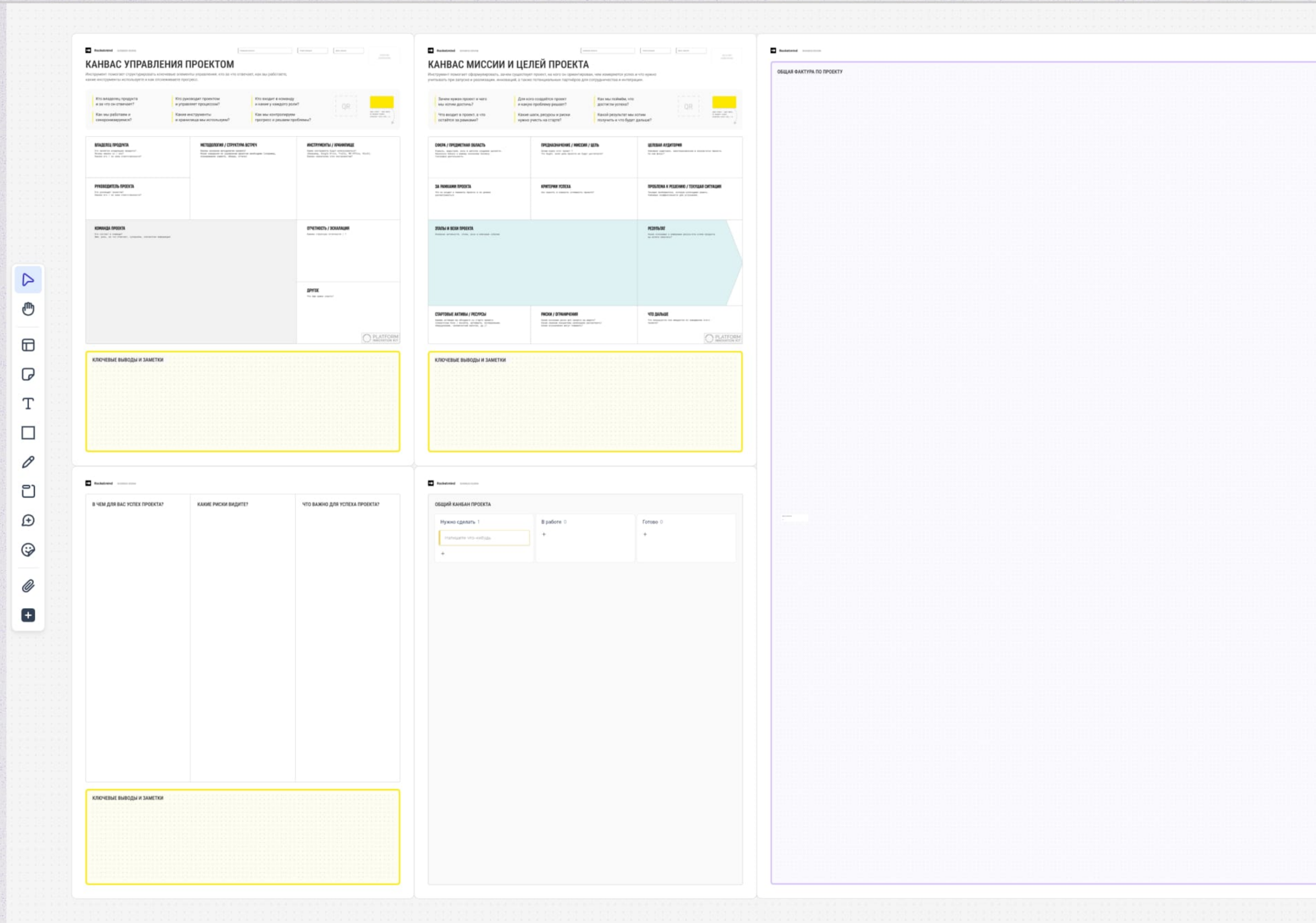
1:1

1:2

2:1

2:2

Размер фрейма 1:2 и 2:1 — это два фрейма 1:1, а размер 2:2 — равняется четырём фреймам 1:1



СБОРКА ФРЕЙМОВ В ЕДИННЫЕ СЕКЦИИ НА ХОЛСТ

Для быстрой навигации и визуального разделения секций между собой мы добавляем контрастную шапку черного цвета. За счёт инверсии по цвету она хорошо контрастирует и служит визуальным якорем.

На плашке может находиться номер секции, дата и название, которое центрируется по сетке относительно заголовка Черновик.

04 СЕКЦИЯ
ДАТА

ПОИСК ВОЗМОЖНОСТЕЙ ДЛЯ ЗАПУСКА
ПЛАТФОРМЕННОЙ МОДЕЛИ

ПЛАН СЕССИИ

Нужно сделать 0

Готово 0

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

ЧЕРНОВИК

КАРТА ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ СТОРОН

Инструмент фиксирует ключевые боли и барьеры производителей, потребителей и партнеров.

Какие группы внутри ЦА мы можем выделить?

Какие задачи/проблемы она решает?

Какие цели перед собой ставит?

С какими дискомфортом сталкивается при решении задач?

В чем причина задач и проблем?

STAKEHOLDERS

LOW

PAIN POINTS

КЛЮЧЕВЫЕ ВЫВОДЫ И ЗАМЕТКИ

КАНВАС ПОИСКА НИШЕВОГО СПРОСА

Инструмент помогает выявить скрытые источники платформенной ценности — те ниши, сегменты и пользовательские сценарии, которые остаются незамеченными в традиционной модели, но могут стать драйверами роста экосистемы.

Кто крупные игроки?

Какая потенциальная ценность крупных поставщиков и потребителей для платформы?

Какие нишевые игроки могут выделиться?

Какая потенциальная ценность нишевых поставщиков и потребителей для платформы?

CONSUMER SEGMENTS

PLATFORM

PRODUCER SEGMENTS

LONGTAIL

SHORTTAIL

VALUE PROPOSITIONS

SHORTTAIL

LONGTAIL

05 СЕКЦИЯ
ДАТА

РАЗРАБОТКА ЦЕННОСТНОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПЛАТФОРМЫ

ПЛАН СЕССИИ

Нужно сделать 0

Готово 0

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

Планировать эту сессию

ЧЕРНОВИК

КАНВАС ЦЕННОСТНОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ

Инструмент помогает определить основные ценностные предложения и бизнес-модель будущей платформы (на основе выбранной гипотезы), определить ключевую ценность, максимизировать ценность каждого участника присоединения к платформе, а также структурировать или описать входящие и исходящие транзакции, в том числе потоки доходов.

В чем ключевая ценность и миссия платформы?

Как именно мы создаем ценность для участников?

Что получают поставщики?

Какие ключевые сегменты участников на платформе?

Какие потоки и транзакции существуют внутри?

Как вовлечь партнеров?

ПОТРЕБИТЕЛИ

ПРОИЗВОДИТЕЛИ

ПЛАТФОРМА

СБОРКА ФРЕЙМОВ В ЕДИНЫЕ СЕКЦИИ НА ХОЛСТ

Собирайте секции из фреймов одинаковой высоты.
Оптимальным является высота в два стандартный фрейма, которую ко количеству практически всегда можно компенсировать подобрав нужную форму вспомогательного фрейма.

