ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДЕНА

Приказом ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «02» июня 2026 г. № 0602.37

Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Инструменты дизайнера: коммуникационный трек»
дополнительной профессиональной программы –
программы профессиональной переподготовки
«Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

Москва
2026

Содержание

1. **Краткая характеристика дисциплины (модуля)** 3
2. **Тематический план** 5
3. **Содержание дисциплины (модуля)** 5
4. **Учебно-методическое обеспечение** 6
5. **Материально-техническое обеспечение** 6
6. **Методические и оценочные материалы** 8

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек» позволяет слушателю перейти от фрагментарного владения программами к осознанному построению профессионального инструментального пайплайна. Дисциплина формирует техническую и визуальную грамотность, необходимую для создания конкурентоспособных коммуникационных проектов в современной цифровой среде.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся системное владение современными цифровыми инструментами коммуникационного дизайна и способность выстраивать целостный визуальный пайплайн от идеи до финальной презентации проекта.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить назначение и возможности ключевых инструментов коммуникационного дизайнера (Figma, Illustrator, InDesign, Photoshop, After Effects, Cinema 4D, ИИ-инструменты) и принципы их интеграции в едином рабочем процессе;
- освоить базовые принципы композиции, типографики, сетки и визуальной иерархии при создании макетов и графических систем;
- научиться создавать векторную графику, верстать многостраничные материалы и работать с изображениями, мокапами и визуализациями;
- сформировать навыки подготовки файлов к презентации, публикации или производству с учетом технических требований (форматы, цветовые модели, экспорт);
- развить умение интегрировать motion, 3D и ИИ-инструменты в коммуникационный проект как часть современной визуальной системы.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные цифровые инструменты коммуникационного и графического дизайнера: Figma, Illustrator, InDesign, Photoshop, After Effects, Cinema 4D, ИИ-инструменты;
- назначение разных инструментов: векторная графика, макетирование, работа с изображением, презентация, мокапы, motion, 3D;
- базовые принципы работы с фреймами, сетками, типографикой и композицией в Figma;
- возможности Adobe Illustrator для создания векторной графики, знаков, паттернов и графических систем;
- возможности InDesign и Figma для макетирования многостраничных и презентационных материалов;
- возможности Photoshop для визуализации, коллажа, мокапов и манипуляции изображениями;
- базовые принципы подготовки файлов: форматы, разрешение, RGB / CMYK, экспорт, вылеты, поля;
- роль motion, 3D и ИИ-инструментов в современном коммуникационном дизайне;
- возможности Krea Nodes и других ИИ-инструментов для генерации и доработки визуальных материалов.

уметь:

- собирать макеты и презентации в Figma с использованием фреймов, сеток, типографики и комментариев;
- создавать векторную графику в Illustrator: знаки, графические элементы, паттерны, модули;
- переносить графику между Illustrator, Figma и другими инструментами без потери качества;

— верстать простые многостраничные материалы в Figma / InDesign;
— работать с изображениями в Photoshop: слои, маски, коллаж, цветокоррекция, подготовка визуалов;
— создавать мокапы и визуализации дизайн-проекта;
— делать базовую анимацию макета в Figma или After Effects;
— создавать простой 3D-объект или сцену для визуальной коммуникации;
— использовать нейросети для поиска образов, генерации ассетов, стилизации и визуальных гипотез;
— готовить финальные файлы к сдаче, презентации, портфолио или передаче в производство.

владеть:

— базовым инструментальным пайплайном комграф-дизайнера: исследование → векторная графика → макет → изображение → мокап → презентация;
— навыком выбора подходящего инструмента под задачу: Figma, Illustrator, InDesign, Photoshop, After Effects, Cinema 4D или ИИ;
— навыком создания визуальной системы, а не набора отдельных макетов;
— базовыми приёмами работы с типографикой, сеткой, композицией и визуальной иерархией;
— навыком подготовки аккуратных рабочих и финальных файлов;
— базовыми приёмами презентации графического проекта через концепцию, визуальный язык, носители и мокапы;
— навыком интеграции motion / 3D / ИИ-компонента в коммуникационный проект.

2. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостоятельная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Рабочая среда комграф-дизайнера: Figma, Illustrator, InDesign		8	1	10	Мини-проект
2	Векторная графика и макетирование		8	1	10	Мини-проект
3	Изображение, Photoshop, мокапы и нейросети		6	1	8	Мини-проект
4	Motion, 3D и ИИ-инструменты		8	1	10	Мини-проект
	Зачет с оценкой			4		
	Итого:		***30***	***8***	***38***	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		***76***				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		***2***				

3. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Рабочая среда комграф-дизайнера: Figma, Illustrator, InDesign	Карта инструментов комграф-дизайнера. Figma как инструмент макетирования и совместной работы. Сетка, композиция и типографика в Figma. Figma как инструмент презентации.
2	Векторная графика и макетирование	Adobe Illustrator: основы векторной графики. Illustrator: сложная графика, паттерны и визуальный язык. Figma и Illustrator: перенос графики между инструментами. InDesign и Figma как инструменты макетирования.
3	Изображение, Photoshop, мокапы и нейросети	Photoshop: работа с изображениями. Photoshop и нейросети: манипуляция изображениями. Мокапы и визуализация проекта.
4	Motion, 3D и ИИ-инструменты	Анимация внутри Figma. After Effects для комграф-дизайнера. Cinema 4D: базовое знакомство с 3D. ИИ-инструменты и финальная сборка проекта.

4. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый слушатель в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Слушателям обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Стаяно, Ф. Figma: проектирование и прототипирование интерфейсов в соответствии с принципами UX/UI : практическое руководство / Ф. Стаяно ; пер. с англ. В. С. Яценкова. – Москва : ДМК Пресс, 2024. - 372 с. – ISBN 978-5-93700-302-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2205081.

2. Программы Adobe. Основы программы Illustrator CC : курс лекций / сост. М. А. Дорощенко, Л. И. Миронова. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Федорова, 2021. - 52 с. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/1684070.

Дополнительная литература:

1. Основы программы InDesign : курс лекций для студентов специальности 42.02.02 Издательское дело / сост. О. Е. Минаева, Л. И. Миронова. - Москва : ГБПОУ МИПК им. И. Фёдорова, 2020. - 104 с. - (Программы Adobe). - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/1684066.

5. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

— столами и стульями;

— компьютерной техникой;

— механическими калькуляторами;

— специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование"	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное

Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

6. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, мини-проекты, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где слушатели активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Мини-проект — это краткосрочная практическая работа в малых группах на семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта слушатели проводят анализ проблемы, разрабатывают техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного взаимодействия.

Самостоятельная работа – работа слушателей, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы слушатели взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи слушателя включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме ***зачета с оценкой***.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	**Пятибалльная оценка**	**Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)**
10	Отлично	Слушатель полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Слушатель обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Слушатель хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Слушатель обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Слушатель способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Слушатель не овладел обязательным минимумом знаний

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.

Дисциплина (модуль) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Мини-проекты	45%	4	Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач
Зачет с оценкой	55%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек»: «0,45 × Мини-проекты + 0,55 × Зачет с оценкой».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание заданий и критерии оценивания к мини-проектам

Мини-проект 1

Задание:

В малых группах разработайте концепцию одностраничного коммуникационного макета (например, афиша события, промо-лендинг или диджитал-постер) в Figma. Необходимо выстроить структуру макета на основе сетки, продумать композицию и типографику, использовать компоненты и стили, а также оформить финальный экран как презентационный слайд с пояснением логики решений. Дополнительно создайте «карту инструментов» проекта — краткую схему, объясняющую, какие инструменты использовались и почему.

Критерии оценивания:

1. Логичность композиции и корректное использование сетки.
2. Качество типографики и визуальной иерархии.
3. Осознанность выбора инструментов и структурированность файла в Figma.
4. Аккуратность работы со стилями, компонентами и слоями.
5. Профессиональный уровень презентации макета.
6. Согласованность командной работы.

Мини-проект 2

Задание

Разработайте небольшой визуальный язык для условного бренда (3–5 графических элементов или модулей) в Adobe Illustrator: знак, паттерн или графическую систему. Затем перенесите созданную графику в Figma или InDesign и соберите на ее основе двухстраничный макет (например, разворот буклета или диджитал-кейс). Важно показать корректную передачу векторной графики между инструментами и сохранить качество.

Критерии оценивания

1. Качество и аккуратность векторной графики.
2. Целостность и выразительность визуального языка.
3. Корректность переноса графики между инструментами.
4. Логика макетирования и работа с иерархией.

5. Техническая аккуратность файлов.
6. Обоснование проектных решений при защите.

Мини-проект 3

Задание:

Создайте визуальный key visual для коммуникационной кампании с использованием Photoshop и ИИ-инструментов. Необходимо выполнить обработку изображения (слои, маски, цветокоррекция), при необходимости использовать нейросети для генерации или доработки элементов, а затем представить результат в виде мокапа (например, постер в городской среде, экран устройства, упаковка). Подготовьте краткое пояснение пайплайна создания изображения.

Критерии оценивания:

1. Качество работы с изображением (маски, цвет, свет, композиция).
2. Осмысленность использования ИИ-инструментов.
3. Реалистичность и аккуратность мокапа.
4. Целостность визуального решения.
5. Техническая корректность финального файла.
6. Понимание и объяснение рабочего процесса.

Мини-проект 4

Задание:

На основе ранее созданного визуального материала разработайте короткий motion-фрагмент (5–10 секунд) с использованием Figma или After Effects и добавьте один 3D- или ИИ-компонент (например, простой 3D-объект из Cinema 4D или сгенерированный визуальный элемент). Итогом должна стать мини-презентация проекта: статичный визуал + motion-версия + описание интеграции 3D/ИИ.

Критерии оценивания:

1. Логика и плавность анимации.
2. Уместность интеграции 3D или ИИ-компонента.
3. Сохранение целостности визуальной системы в motion-версии.
4. Техническая аккуратность исполнения.
5. Связь motion-решения с коммуникационной задачей.
6. Качество финальной презентации и аргументации.