
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Инструменты дизайнера: коммуникационный трек»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)

Специализация: Коммуникационный и графический дизайн

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	6
4. Содержание дисциплины (модуля).....	6
5. Учебно-методическое обеспечение	7
6. Материально-техническое обеспечение	7
7. Методические и оценочные материалы	9

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по специальности 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1004 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек» позволяет студенту 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.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)» и входит в обязательную часть Блока 1 как дисциплина по выбору, подлежащая обязательному изучению на специализации «Коммуникационный и графический дизайн».

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе в 1 семестре.

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. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
ПК-3.	Способен применять профессиональные инструменты, современные информационные технологии и методы проектной деятельности для разработки и реализации решений в сфере дизайна	ПК-3.1.	Знает современные инструменты, информационные технологии и методы разработки и реализации дизайнерских решений, а также требования к подготовке материалов для различных сред и форматов
		ПК-3.2.	Умеет использовать профессиональные средства проектирования, визуализации, макетирования и прототипирования с применением современных информационных технологий при выполнении задач различной направленности
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт применения цифровых и аналоговых инструментов, современных информационных технологий, соблюдения технических требований и подготовки материалов к передаче в производство или разработку

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие 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				

4. 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.

5. Учебно-методическое обеспечение

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

Каждый студент 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.

Студентам 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. Дорошенко, 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>.

6. 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

7. 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 студенты 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 студенты 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 студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента 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)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Инструменты дизайнера: коммуникационный трек»

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**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

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	Студент 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. Студент 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	Студент 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. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний 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»: $0,45 \times \text{Мини-проекты} + 0,55 \times \text{Зачет с оценкой}$.

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.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Назовите инструмент для совместного макетирования интерфейсов и презентаций в браузере.	Figma	ПК-3
2.	Укажите программу для создания векторной графики и знаков.	Adobe Illustrator / Illustrator	ПК-3
3.	Назовите элемент композиции в Figma, используемый для организации рабочей области макета.	Фрейм / Frame	ПК-3
4.	Укажите модульную структуру организации контента на макете одним термином.	Сетка	ПК-3
5.	Назовите инструмент для верстки многостраничных изданий.	Adobe InDesign / InDesign	ПК-3

6.	Назовите повторяющийся декоративный элемент, созданный в Illustrator.	Паттерн	ПК-3
7.	Укажите формат файла без потерь качества для печати.	PDF	ПК-3
8.	Назовите визуализацию проекта на носителе или в среде одним термином.	Мокап / Mockup	ПК-3
9.	Укажите программу для растровой обработки изображений и коллажа.	Adobe Photoshop / Photoshop	ПК-3
10.	Назовите цветовую модель для цифровых экранов.	RGB	ПК-3
11.	Укажите цветовую модель для печатной продукции.	CMYK	ПК-3
12.	Укажите программу для создания анимации графики и видео-композиций.	After Effects	ПК-3
13.	Назовите программу для базового 3D-моделирования в коммуникационном дизайне.	Cinema 4D	ПК-3
14.	Укажите процесс приведения цветов изображения к единой тональности одним термином.	Цветокоррекция	ПК-3
15.	Назовите критерий готовности задачи в дизайн-пайплайне одним англоязычным термином.	Definition of Done	ПК-3
16.	Назовите краткую анимированную версию визуального макета одним термином.	Motion	ПК-3
17.	Укажите формат растрового изображения с поддержкой прозрачности.	PNG	ПК-3
18.	Укажите цифровую технологию генерации изображений на основе текстового запроса.	Нейросеть / AI	ПК-3
19.	Назовите последовательность этапов от исследования до презентации одним термином.	Пайплайн	ПК-3
20.	Укажите процесс экспорта макета для передачи в производство одним термином.	Препресс	ПК-3