
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Цифровые инструменты коммуникационного дизайна»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	10
4. Содержание дисциплины (модуля).....	10
5. Учебно-методическое обеспечение	12
6. Материально-техническое обеспечение	12
7. Методические и оценочные материалы	14

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Цифровые инструменты коммуникационного дизайна» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Цифровые инструменты коммуникационного дизайна» позволяет сформировать технической грамотности и профессиональной эффективности дизайнера, позволяя создавать качественные, масштабируемые и адаптивные коммуникационные решения, соответствующие современным требованиям индустрии. Владение цифровыми инструментами на продвинутом уровне становится ключевым фактором конкурентоспособности в условиях высокой скорости и сложности дизайнерских проектов.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 курсе в 4 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать системное понимание и профессиональные навыки эффективного использования цифровых инструментов коммуникационного дизайна для создания, оптимизации и подготовки к публикации комплексных проектов в различных медиа.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить архитектуру и продвинутые функции ключевых графических программ (Figma, Illustrator, Photoshop, InDesign) для решения профессиональных дизайнерских задач;
- научиться организовывать файловую структуру проектов, управлять цветом и корректно экспортировать макеты для печати и цифровых платформ;
- развить навык выбора и комбинирования инструментов в зависимости от типа задачи и требований к проекту;
- освоить основы создания и поддержки дизайн-систем, компонентов и автоматизации рабочих процессов для командной разработки;
- приобрести компетенции по технической подготовке макетов к печати и цифровой публикации с соблюдением отраслевых стандартов.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- архитектуру и продвинутые возможности ключевых инструментов коммуникационного дизайна (Figma: автоматическая раскладка (Auto Layout), переменные (Variables), режим разработчика (Dev Mode); Illustrator: панель «Внешний вид» (Appearance), инструмент «Объединение фигур» (Pathfinder), настройка цветовых схем (Recolor); Photoshop: смарт-объекты (Smart Objects), сепарация по частотам (frequency separation), каналы (channels); InDesign: мастер-страницы (Master Pages), вложенные стили (Nested Styles), GREP-стили, массовое создание документов (Data Merge), предварительная проверка (Preflight));
- принципы организации файловой структуры проекта, управление цветом, допечатная подготовка и экспорт для разных носителей (печать/веб);
- логику выбора и комбинации инструментов в зависимости от задачи (быстрый контент в Figma, векторные системы в Illustrator, растр в Photoshop, многостраничная вёрстка в InDesign);

- основы создания и поддержки дизайн-систем, компонентов, стилей и автоматизации рутинных операций;
- технические требования к подготовке макетов для типографии и цифровых форматов (Bleeds, Pantone, PDF/X, интерактивные PDF).

уметь:

- настраивать рабочее пространство, использовать горячие клавиши и плагины для повышения скорости работы;
- создавать модульные дизайн-системы, компоненты и библиотеки в Figma/Illustrator/InDesign;
- выполнять неразрушающее редактирование, сложное коллажирование, работу с перспективой и мокапами в Photoshop;
- верстать сложные многостраничные издания с автоматизацией (стили, таблицы, массовое создание документов (Data Merge), GREP-стили;
- подготавливать файлы к передаче (режим разработчика (Dev Mode), экспорт, предварительная проверка (preflight) и создавать комплексные кейсы с адаптацией под принт и диджитал.

владеть:

- методологией системного и эффективного использования цифровых инструментов в коммуникационном дизайне.
- навыками создания и поддержки дизайн-систем для командной работы.
- техниками профессиональной подготовки файлов к печати и публикации.
- приёмами автоматизации и оптимизации рабочего процесса (переменные, стили, скрипты, плагины).
- культурой технической гигиены, документации и рефлексии над собственным процессом работы с инструментами.

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)
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-5.	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1.	Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий
		УК-5.2.	Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы
		УК-5.3.	Имеет практический опыт реализации решений, учитывающих культурное разнообразие целевой аудитории
УК-9.	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1.	Осознает значимость и проблемы профессиональной и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями
		УК-9.2.	Способен учитывать принципы доступности и инклюзивности при разработке учебных проектов

ОПК-3.	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1.	Знает изобразительные средства, а также методы и способы выполнения проектной графики, необходимые для разработки проектной идеи на основе творческого подхода
		ОПК-3.2.	Умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт создания дизайн-решений и их научного обоснования при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-4.	Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	ОПК-4.1.	Знает способы и методы проектирования, моделирования и конструирования предметов в области дизайна
		ОПК-4.2.	Умеет разрабатывать линейно-конструкторские и колористические решения при создании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна с применением средств современной шрифтовой культуры и проектной графики
		ОПК-4.3.	Имеет практический опыт применения техник проектирования, моделирования конструирования при разработке дизайн-решений
ОПК-5.	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1.	Знает методы планирования организации выставок, конкурсов, фестивалей и других творческих мероприятий

		ОПК-5.2.	Умеет применять проектное мышление в области организации и проведения выставок, фестивалей и других творческих мероприятий
		ОПК-5.3.	Имеет практический опыт участия в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-2.	Способен формулировать проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в области	ПК-2.1.	Знает структуру и требования к оформлению проектных заданий, а также типовые этапы и ресурсы, необходимые для реализации дизайн-проектов

	дизайна	ПК-2.2.	Умеет составлять проектное задание с учётом целей заказчика и технических ограничений, а также определять реалистичные сроки выполнения работ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки и защиты проектных заданий для учебных проектов в области дизайна с обоснованием решений перед экспертной комиссией
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства
ПК-4.	Способен формировать эмоциональный отклик на сообщение у целевой аудитории дизайн-проекта и/или художественного объекта средствами визуального языка для достижения заданной коммуникативной цели	ПК-4.1.	Знает принципы визуального языка и особенности восприятия образов целевой аудиторией для создания эмоционально воздействующих дизайн-проектов и/или художественных объектов
		ПК-4.2.	Умеет применять средства визуального языка для формирования заданного эмоционального отклика у целевой аудитории в рамках коммуникативной цели дизайн-проекта и/или художественного объекта
		ПК-4.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов и/или художественных

			объектов, в которых визуальные средства эффективно используются для эмоционального и смыслового воздействия на аудиторию
--	--	--	---

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	Организация и системный подход		8	2	16	Домашние задания, Мини-проект
2	Продвинутая Figma		12	2	23	Домашние задания, Мини-проект
3	Illustrator: Векторные системы		12	2	23	Домашние задания, Мини-проект
4	Photoshop: Профессиональный растр		8	2	16	Домашние задания, Мини-проект
5	InDesign: Глубокое погружение		20	2	38	Домашние задания, Тест
	Экзамен			4		Итоговый проект
Итого:			60	14	116	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Организация и системный подход	Экосистема дизайнера: Обзор связей между программами (Smart Objects, Cloud Libraries) Логика выбора софта: когда Figma заменяет InDesign, а когда — нет. Организация файловой структуры проекта Технический гигиена: Глубокая настройка интерфейсов Горячие клавиши как база скорости Управление цветом (Color Management) и профили для разных задач
2	Продвинутая Figma	Архитектура компонента: Auto Layout 5.0, переменные (Variables), продвинутые варианты Использование Figma не для интерфейсов, а для быстрой сборки контента (посты, презентации) Дизайн-системы: Создание библиотек стилей и компонентов. Работа с плагинами для автоматизации (создание сеток, работа с текстом) Прототипирование и передача: Интерактивные прототипы презентаций. Режим разработчика (Dev Mode) для контроля параметров. Экспорт для веба и основы SVG.
3	Illustrator: Векторные системы	Конструктор форм: Продвинутая работа с объединением фигур (Pathfinder), построитель фигур (Shape Builder),

		техническое рисование по сетке. Работа с окном «Внешний вид» (Appearance) (один объект — несколько заливок и обводок) Генеративная графика и паттерны: Создание сложных бесшовных систем, работа с глобальными цветами и инструментом Recolor Artwork Типографика в векторе: Текстовые эффекты, работа с глифами, создание кастомных леттерингов на базе шрифтов. Подготовка логотипов к передаче клиенту (сетки, охранные поля)
4	Photoshop: Профессиональный растр	Независимость/Неразрушающее редактирование: Смарт-объекты, корректирующие слои, продвинутые маски Частотное разложение и работа с каналами Коллажирование и мокапы: Создание собственных высококачественных мокапов. Работа с перспективой, светом и тенью при объединении разных изображений
5	InDesign: Глубокое погружение	Архитектура издания: Мастер-страницы (Parent Pages), иерархия, многоуровневые сетки (модульные и базовые). Текстовые фреймы и логика перетекания текста Стили и автоматизация: Вложенные стили (Nested Styles), стили объектов. Работа с GREP-стилями (автоматический поиск и исправление типографических ошибок: висячие предлоги, форматирование цифр). Таблицы и данные: Создание сложных таблиц, импорт данных из Excel. Работа с оглавлениями, индексами и сносками. Массовое создание документов (Data Merge) для генерации визиток или сертификатов. Препресс и экспорт: Техническая проверка (Preflight). Настройка вылетов (Bleeds), работа с пантонами и оверпринтом. Подготовка PDF/X для типографии и интерактивных PDF с навигацией.

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. Графический дизайн. Современные концепции : учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126>.

2. Трофимов, В. В. Цифровые технологии : учебник для вузов / В. В. Трофимов. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 141 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21710-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/582239>.

Дополнительная литература:

1. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты от идеи до воплощения / под ред. И. Б. Аббасова. - Москва : ДМК Пресс, 2021. - 356 с. - ISBN 978-5-97060-891-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1225388>.

2. Методология дизайн-проектирования : методическое пособие / сост. И. П. Кириенко, Е. Ю. Быкадорова. - Москва : ФЛИНТА, 2021. - 117 с. - ISBN 978-5-9765-4744-5. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1851986>.

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) «Цифровые инструменты коммуникационного дизайна» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, мини-проекты, тесты, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция — систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

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.

Домашнее задание — набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал. Использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

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.

Тест – особая форма проверки знаний. Проводится после освоения одной или нескольких тем и свидетельствует о качестве понимания основных понятий изучаемого материала. Тестовые задания составлены к ключевым понятиям, основным разделам, важным терминологическим категориям изучаемой дисциплины (модуля).

Для подготовки к тесту необходимо знать терминологический аппарат дисциплины (модуля), понимать смысл научных категорий и уметь их использовать в профессиональной лексике. Владение понятийным аппаратом, включённым в тестовые задания, позволяет преподавателю быстро проверить уровень понимания студентами важных методологических категорий.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Бонусные баллы – это оценки, которые студенты могут получить за выполнение дополнительных заданий.

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по дисциплине (модулю) и стимулирует углубленное изучение материала.

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) «Цифровые инструменты коммуникационного дизайна»

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 экзамена, 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 syllabus 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 (модуль). 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 (модулю), но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Цифровые инструменты коммуникационного дизайна» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	10	Набор задач по темам недели

Активность	Вес	Количество	Описание
Тест	10%	1	Примерные задания для теста
Мини-проекты	30%	4	Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач
Экзамен	30%	1	Представление итогового проекта в виде комплексного кейса — печатный проект и его цифровая версия (в Figma или PDF)

В рамках изучения дисциплины (модуля) возможно получение бонусных баллов.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Цифровые инструменты коммуникационного дизайна»: $\langle 0,3 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,1 \times \text{тест} + 0,3 \times \text{среднее за мини-проекты} + 0,4 \times \text{экзамен} \rangle$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Перенесите логотип из Illustrator в Figma и InDesign через Adobe Cloud Libraries . Опишите, как это упрощает работу.
2. В каких случаях Figma может заменить InDesign, а в каких — нет? Приведите по одному примеру.
3. Создайте папку проекта с логичной структурой: исходники, экспорт, шрифты, изображения. Добавьте файл с правилами именования.
4. Какие 3 горячие клавиши вы считаете самыми важными в вашем основном инструменте (Figma, PS, AI, ID)?
5. Подготовьте один и тот же макет в двух цветовых профилях: sRGB (для веба) и CMYK (для печати). Экспортируйте в PNG и PDF/X.

Домашнее задание 2.

1. Создайте кнопку с автоматической раскладкой и переменной цвета (Variables). Сделайте два состояния: по умолчанию и наведение.
2. Соберите в Figma презентацию из 3 слайдов (о бренде, продукте, контактах), используя компоненты и автоматическую раскладку.
3. Создайте библиотеку стилей (цвета, типографика) и опубликуйте как библиотеку. Подключите в новом файле.
4. Установите плагин "Auto Layout to Grid" и используйте его для быстрой раскладки карточек.
5. Включите режим разработчика, проверьте отступы, цвета и экспортируйте иконку в SVG . Убедитесь, что она оптимизирована

Домашнее задание 3.

1. Создайте логотип, используя объединение, вычитание и построитель фигур (Shape Builder). Покажите оба способа.
2. Нарисуйте объект с тремя заливками и двумя обводками через панель Внешний вид.

3. Создайте бесшовный паттерн и измените его цветовую схему с помощью Recolor Artwork.
4. Создайте кастомный леттеринг из слова «Дизайн», используя базовый шрифт и глифы. Примените искажения.
5. Подготовьте файл с логотипом: добавьте сетку пропорций, охранные поля и Pantone-цвета. Экспортируйте как PDF/X.

Домашнее задание 4.

1. Откройте фото как Смарт-объект, примените фильтр «Размытие» и покажите, как его можно отредактировать без потерь.
2. Выполните частотное разложение (300 px / 10 px), отретушируйте кожу на высоких частотах.
3. Какие 3 канала можно использовать для точной цветокоррекции в сложных сценах?
4. Соберите коллаж из 2 изображений: выдержите перспективу, свет и тени. Используйте маски.
5. Создайте мокап экрана телефона с помощью искажения по перспективе и вставьте макет как Смарт-объект.

Домашнее задание 5.

1. Создайте мастер-страницу с колонтитулом, номером страницы и сеткой. Примените к четырём страницам документа.
2. Настройте вложенный стиль: первые два слова абзаца — полужирным, остальной текст — обычным начертанием.
3. Создайте GREP-стиль, который автоматически выделяет все цифры в тексте полужирным шрифтом.
4. Используйте слияние данных (Data Merge), чтобы сгенерировать пять визиток из CSV-файла с полями: имя, должность, телефон.
5. Выполните предварительную проверку (Preflight), добавьте припуск 3 мм, экспортируйте документ в формат PDF/X-1a, а также создайте интерактивный PDF с оглавлением и гиперссылками

Примерные задания по тестам

Тест 1.

1. Какова основная функция мастер-страниц (Parent Pages) в InDesign?
 - a) Автоматически создавать оглавление для документа.
 - b) Ускорять экспорт в PDF/X.
 - c) Применять единый дизайн (номера страниц, колонтитулы) ко многим страницам.
 - d) Служить местом для хранения изображений и шрифтов.
- Ответ: с.
2. Что позволяет делать GREP-стиль в InDesign?
 - a) Изменять цвет текста по Pantone.
 - b) Автоматически форматировать текст по шаблону (например, все цифры — жирным).
 - c) Экспортировать таблицы в Excel.
 - d) Создавать вложенные объекты.

Ответ: b.

3. Для чего используется функция Data Merge в InDesign?

- a) Для синхронизации с Figma через облачные библиотеки.
- b) Для автоматического создания множества документов (например, визиток) из таблицы Excel.
- c) Для настройки цветовых профилей при печати.
- d) Для создания интерактивных кнопок в PDF.

Ответ: b.

4. Что означает термин «Bleed» (вылет) при подготовке макета к печати?

- a) Область, где текст выходит за пределы страницы.
- b) Припуск на обрезку (обычно 3 мм), чтобы избежать белых полей после резки.
- c) Цвет, выходящий за границы CMYK.
- d) Ошибка в шрифте, при которой буквы наезжают друг на друга.

Ответ: b.

5. Какой формат PDF используется для профессиональной печати и обеспечивает корректную передачу данных в типографию?

- a) PDF/A
- b) PDF/E
- c) PDF/X-1a
- d) PDF/UA

Ответ: c.

6. Для чего используют вложенные стили (Nested Styles) в InDesign?

- a) Чтобы автоматически создавать мастер-страницы.
- b) Чтобы применить форматирование к определённой части абзаца (например, первые три слова — курсивом).
- c) Чтобы импортировать таблицы из Excel.
- d) Чтобы экспортировать документ в SVG.

Ответ: b.

7. Что проверяет функция Техническая готовность (Preflight) в InDesign?

- a) Наличие орфографических ошибок в тексте.
- b) Техническую готовность файла к печати (шрифты, изображения, цвета, припуски).
- c) Скорость загрузки интерактивного PDF.
- d) Совместимость с Figma.

Ответ: b.

8. Какой инструмент в InDesign позволяет автоматически сгенерировать оглавление?

- a) Data Merge
- b) GREP-стили
- c) Стили абзацев и гиперссылки
- d) Объектные стили

Ответ: c.

9. Что такое оверпринт (overprint) и когда он используется?

- a) Это режим, при котором один цвет печатается поверх другого (например, чёрный текст на цветном фоне).
- b) Это ошибка при печати, когда цвета смешиваются.
- c) Это эффект прозрачности в веб-PDF.
- d) Это способ увеличить насыщенность изображения.

Ответ: а.

10. Как в InDesign организуется перетекание текста между текстовыми фреймами?

- а) Текст автоматически копируется вручную.
- б) Через импорт из Word.
- в) С помощью цепочки фреймов: выход из одного фрейма соединяется с началом следующего.
- г) Через функцию «Слияние данных».

Ответ: в.

Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту

Мини-проект 1.

Описание задания:

Разработайте кросс-платформенный брендинговый пакет для вымышленного культурного проекта (например, фестиваля уличного искусства, книжного клуба или галереи современного дизайна), демонстрирующий системный подход к использованию цифровых инструментов. Проект должен отражать логику выбора программ, техническую гигиену и взаимодействие между Figma, Illustrator, Photoshop и InDesign.

В рамках проекта необходимо:

- Выбрать название и концепцию проекта, определить его визуальный стиль (настроение, цвета, типографика);
- Создать логотип и фирменный стиль в Adobe Illustrator, используя внешний вид, Pathfinder/Shape Builder, глобальные цвета и сетки охранных полей;
- Перенести ключевые стили в Figma, создать дизайн-систему с переменными, компонентами и Auto Layout;
- На основе дизайн-системы разработать интерактивную презентацию (5–7 слайдов), используя Figma как инструмент для быстрого контента;
- В InDesign сверстать одностраничный буклет (А5, разворот), используя мастер-страницы, вложенные стили, GREP и текстовые потоки;
- Подготовить мокап буклета или логотипа в Photoshop (например, на столе, стенде, экране), используя смарт-объекты, перспективу и калибровку света;
- Экспортировать все материалы с соблюдением стандартов: PDF/X для печати, sRGB для экрана, SVG/WebP для цифровых платформ;
- Подготовить 3-минутную защиту в формате «Задание на вайтборде»: покажите логику выбора инструментов, продемонстрируйте ключевые технические решения и экосистему проекта;
- Провести внутреннюю сессию дизайн-критики перед защитой, применяя правила конструктивной обратной связи («да, и...», фокус на процесс, а не на личность);
- В отчёте кратко описать, как вы организовали рабочий процесс, использовали автоматизацию и обеспечили техническую согласованность между программами.

Формат сдачи:

- Ссылка на Figma-файл (с дизайн-системой и презентацией);
- Исходники: .AI (логотип), .INDD (буклет), .PSD (мокап);
- PDF-отчёт (до 1 страницы), содержащий:
- Название и концепция проекта;
- Описание выбора инструментов (почему Illustrator, а не Figma? Почему InDesign, а не Photoshop?);
- Краткий обзор использованных продвинутых функций (Auto Layout, GREP-стили, смарт-объекты и др.);
- Принципы цветового управления и экспортных настроек;

- Итоги внутренней дизайн-критики;
- Комментарий о том, как вы можете применять системный подход к цифровым инструментам в будущих проектах.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Системность и логика выбора инструментов	Обоснованное использование каждой программы (Illustrator → вектор, Figma → компоненты, InDesign → верстка, Photoshop → мокап). Показаны связи между ними (Cloud Libraries, экспорт, стили)	2.0
Организация проекта и техническая гигиена	Чёткая структура файлов, именование слоёв, групп, компонентов. Отсутствие «мусора». Использование мастер-страниц, стилей, переменных	2.0
Применение продвинутых функций	Корректное использование Auto Layout, Variables (Figma); Appearance, Pathfinder (Illustrator); Nested Styles, GREP (InDesign); Smart Objects, перспектива (Photoshop)	2.0
Применение продвинутых функций	Возможность быстрого обновления стилей во всём проекте. Использование библиотек, переменных, стилей для ускорения работы	2.0
Цветовое управление и экспорт по стандартам	Корректные профили (CMYK для печати, sRGB для экрана). Правильные настройки: bleed, PDF/X, оверпринт, Pantone. Оптимизация для web	2.0
Качество визуализации и презентации	Проект представлен в контексте (через мокапы, интерактивную презентацию). Защита логична, визуально выстроена, демонстрирует понимание рабочего процесса	2.0
Рефлексия и применение дизайн-критики	Проведена внутренняя критика по правилам обратной связи. Итоги отражены в отчёте. Комментарий о будущем применении системного подхода	2.0
Итого:		14.0

Примерное описание и критерии оценивания к итоговому проекту

Описание: Итоговый проект — это презентация комплексного дизайнерского кейса, в рамках которого студент разрабатывает сложный печатный макет (например, годовой отчёт, брендбук или каталог) объёмом от 20 страниц и его цифровую адаптацию (интерактивный PDF, веб-презентация в Figma, адаптация для соцсетей или сайта).

Цель — продемонстрировать системный подход к работе с цифровыми инструментами: от построения архитектуры издания до технической подготовки к печати и цифровой публикации.

Проект должен отражать навыки создания единой визуальной системы, эффективного использования стилей, автоматизации процессов и соблюдения технических стандартов для разных носителей.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Архитектура издания	Логичная структура документа: использование мастер-страниц, иерархия, сетка, перетекание текста, оглавление	2.0
Системность и автоматизация	Последовательное использование стилей (абзацных, символьных, вложенных), GREP, шаблонов; автоматизация через Data Merge, компоненты, переменные	2.0
Единство визуальной системы	Согласованность цвета, типографики, иконок, компонентов в печатной и цифровой версиях	1.5
Техническая подготовка (препресс и экспорт)	Корректные цветовые профили (CMYK для печати, sRGB для цифры), припуски (bleed), экспорт в PDF/X и интерактивный PDF.	1.5
Организация файлов и слоёв	Чистота слоёв, логичное именование, структура страниц, группировка, отсутствие "мусора" в файлах (InDesign, Figma, Illustrator)	1.0
Цифровая адаптация	Качество и функциональность цифровой версии: интерактивность, адаптивность, навигация, экспорт для веба, использование компонентов и переменных в Figma	1.0
Презентация и аргументация	Чёткое объяснение решений, логика выбора инструментов, демонстрация workflow и технических приёмов	1.0
Итого:		10.0

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Какой режим в Figma позволяет разработчику проверить отступы, цвета и шрифты макета? Напишите название режима.	Режим разработчика (Dev Mode)	УК-2
2.	Какое ограничение в проекте может повлиять на выбор между Figma и InDesign? Назовите одно слово, связанное с типом носителя.	Печать	УК-2
3.	Какой цвет в интерфейсе может вызывать разные ассоциации в зависимости от культуры? Приведите пример цвета.	Белый	УК-5

4.	Какой символ может быть воспринят по-разному в разных странах? Назовите один пример.	Ладонь	УК-5
5.	Какой параметр текста помогает людям с нарушениями зрения лучше воспринимать информацию? Укажите один термин.	Контраст	УК-9
6.	Какой элемент интерфейса должен быть крупным и чётким для доступности? Назовите один.	Кнопка	УК-9
7.	Какой инструмент в Illustrator позволяет создавать сложные формы из простых фигур? Напишите название.	Объединение фигур (Pathfinder)	ОПК-3
8.	Какой метод в дизайне помогает быстро протестировать несколько идей? Назовите один.	Эскизирование	ОПК-3
9.	Какой инструмент в InDesign позволяет автоматически форматировать текст по правилам типографики? Напишите название.	Стили по GREP	ОПК-4
10.	Какой режим в Photoshop позволяет редактировать изображение без потери исходных данных? Напишите термин.	Смарт-объект (Smart Object)	ОПК-4
11.	Какой инструмент в Figma помогает создавать интерактивные презентации? Напишите название.	Прототипирование (Prototyping)	ОПК-5
12.	Какой тип мероприятия требует макетов для печати и цифровых экранов? Назовите одно слово.	Выставка	ОПК-5
13.	Какой формат файла в Figma позволяет использовать компоненты в других проектах? Напишите расширение.	.fig	ОПК-6
14.	Какой инструмент в Illustrator позволяет одновременно менять цвета всего изображения? Напишите название.	Изменение цвета рисунка (Recolor Artwork)	ОПК-6
15.	Какой параметр в InDesign помогает контролировать вылеты изображений за поля? Напишите термин.	Вылет (Bleed)	ПК-1
16.	Какой профиль цвета используется для печати в типографии? Напишите аббревиатуру.	СМΥК	ПК-1
17.	Какой документ определяет цели, задачи и технические требования к дизайн-проекту? Назовите его.	Техническое задание	ПК-2
18.	Какой параметр в проекте важно указать в задании, чтобы контролировать сроки? Напишите один термин.	Срок сдачи	ПК-2
19.	Какой инструмент в Figma позволяет создавать адаптивные компоненты? Напишите название.	Автоматическая раскладка (Auto Layout)	ПК-3

20.	Какой формат векторного файла поддерживает прозрачность и используется в вебе? Напишите расширение.	.svg	ПК-3
21.	Какой режим в Photoshop позволяет работать с частотами изображения? Напишите термин.	Частотное разложение (Frequency Separation)	ПК-4
22.	Какой инструмент в InDesign позволяет создавать документы на основе таблицы Excel? Напишите название.	Слияние данных (Data Merge)	ПК-4