
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Типографика»**

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) «Типографика» 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) «Типографика» позволяет создавать цифровые продукты, в которых текст не только выглядит эстетично, но и эффективно воспринимается на любом устройстве, обеспечивая доступность, масштабируемость и согласованность в рамках дизайн-систем. Это ключевой элемент пользовательского опыта, влияющий на читаемость, вовлечённость и инклюзивность цифровых интерфейсов.

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 2 курсе в 3 и 4 семестрах. Данная программа предназначена для 4-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): освоить принципы проектирования адаптивной, доступной и интерактивной типографики для цифровых интерфейсов, обеспечивая высокую читаемость, масштабируемость и согласованность текстовых элементов на всех устройствах и в рамках дизайн-систем.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- подобрать и настроить шрифтовые пары с учётом адаптивности и читаемости на разных устройствах;
- создать адаптивные типографские сетки и систему стилей с использованием переменных и токенов в Figma;
- реализовать плавная типографика (fluid typography) и работу с вариативными шрифтами для динамического отображения текста;
- обеспечить доступность типографики в соответствии с требованиями WCAG и протестировать её на реальных устройствах;
- подготовить полную документацию и спецификации для передачи макетов разработчикам и презентации прототипа.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- принципы адаптивной типографики: читаемость на разных разрешениях, хинтинг (настройка отображения шрифтов на низких разрешениях), веб-безопасные шрифты (web safe), вертикальный ритм, базовая линия в браузере;
- логику построения адаптивных сеток (настольные устройства/планшеты/смартфоны), ограничения (constraints) в figma, математические подходы к шрифтовой шкале и типографическим токенам;
- основы систем типографического дизайна, работу с переменными шрифтами (variable fonts, оси вариативности), плавную типографику (fluid typography, clamp) и передачу решений разработчикам (handoff);
- принципы доступности типографики (wcag: контраст, читаемость), микровзаимодействия, типографику, привязанную к прокрутке (scroll-типографика), и цифровой сторителлинг;
- методы тестирования, отладки и документирования типографических систем для реальных интерфейсов и прототипов.

уметь:

- подбирать и настраивать шрифтовые пары под разные разрешения и устройства, рассчитывать межстрочный интервал и отступы в относительных единицах;
- создавать адаптивные сетки и системные стили (переменные, токены) в figma;
- работать с переменными шрифтами и плавной типографикой, реализовывать анимации при прокрутке, микровзаимодействия и интерактивные состояния текста;
- проектировать сложные длинные тексты (лонгриды), проверять доступность (контраст, тёмная тема) и проводить тестирование на реальных устройствах;
- подготавливать документацию (руководства, наборы интерфейсных компонентов) и технические спецификации для передачи разработчикам (handoff).

владеть:

- навыками создания отзывчивых (responsive) типографических систем, устойчивых к изменению масштаба и устройств;
- инструментами разработки систем шрифтов и вариативных решений (переменные шрифты, токены);
- методами обеспечения доступности и интерактивности текста в цифровых продуктах;
- практикой полного цикла работы: от исследования читаемости до финальной документации и презентации рабочего прототипа;
- культурой итеративного тестирования, рефлексии и передачи типографических решений в междисциплинарной команде.

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	Адаптивная логика и сетки		8	2	16	Домашнее задание, Тест
2	Дизайн-системы шрифтов		12	2	22	Домашнее задание, Тест
3	Технологии и вариативность		12	2	22	Домашнее задание, Тест
4	Интерактив и движение		12	2	22	Домашнее задание, Тест
5	Финализация и технические спецификации для передачи разработчикам (handoff)		16	2	34	Домашнее задание, Публичное выступление
	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	Адаптивная логика и сетки	Экранная типографика: Читаемость, хинтинг и Web Safe шрифты. Практика: Подбор шрифтовой пары под разные разрешения Адаптивные сетки : Логика колонок в вебе (Desktop, Tablet, Mobile). Практика: Настройка сетки в Figma с использованием ограничений (Constraints) Вертикальный ритм в вебе: Базовая линия в браузере. Практика: Расчет интерлиньяжа и отступов в относительных единицах (rem/em)
2	Дизайн-системы шрифтов	Шрифтовая шкала: Математический подход к размерам. Практика: Создание системы стилей через переменные Типографика как UI-компонент: Текст в кнопках, инпутах и подсказках. Практика: Проработка микрокопирайтинга и мелких кеглей Доступность: Контраст и читаемость (WCAG). Практика: Проверка макета на доступность и создание «темной темы»

3	Технологии и вариативность	Variable Fonts (Вариативные шрифты): Оси веса, ширины и наклона. Практика: Создание динамических заголовков с использованием вариативности. Флюид Типография: Формулы масштабирования (clamp). Практика: Прототипирование страницы, где текст плавно меняет размер. Шрифтовые токены: Связь дизайна и кода. Практика: Подготовка спецификации стилей для разработчиков.
4	Интерактив и движение	Scroll-типографика: Поведение текста при скролле (параллакс, появление). Практика: Настройка анимации текста в прототипе. Микровзаимодействия: Ховеры, клики и переходы текстовых блоков. Практика, создание интерактивных состояний для навигации. Цифровой сторителлинг: Верстка сложного лонгрида. Практика: Композиция длинного полотна текста с мультимедиа.
5	Финализация и технические спецификации для передачи разработчикам (handoff)	Тестирование на устройствах: Как типографика «живет» в руках. Практика: Отладка макетов на смартфонах и планшетах. Документация системы: Гайдлайн по использованию шрифтов. Практика: Финальная сборка UI-кита и описание правил вёрстки. Презентация: Показ работающего интерактивного прототипа.

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. Безрукова, Е.А. Шрифтовая графика : учебное наглядное пособие для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» / Е. А. Безрукова. Г. Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 130 с. - ISBN 978-5-8154-0407-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041649>.

2. Кравчук, В.П. Типографика и художественно-техническое редактирование : учеб. наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / В.П. Кравчук. - Кемерово : Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2015. - 48 с. - ISBN 978-5-8154-0309-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1048792>.

Дополнительная литература:

1. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. – Кемерово : КемГИК, 2024. - 213 с. – ISBN 978-5-8154-0706-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2197116>.

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) «Типографика» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, домашние задания, публичные выступления, проект, тесты, 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.

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.

Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой: введение, основная часть и заключение.

Во время выступления рекомендуется использовать визуальные материалы для поддержки ключевых идей, а после – отвечать на вопросы аудитории. После выступления студенты получают персональную обратную связь от преподавателя. Такой формат помогает отработать навыки уверенного и убедительного выступления, полученные в процессе изучения дисциплины.

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.

Для подготовки к тесту необходимо знать терминологический аппарат дисциплины, 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.

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) «Типографика»

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 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 (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,
9	Отлично	
8	Отлично	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
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) «Типографика» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание	30%	10	Набор задач по темам недели
Тест	20%	4	Форма проверки знаний студентов через ответы на вопросы с выбором из нескольких вариантов ответов
Публичное выступление	15%	1	Подготовленное выступление перед аудиторией с четкой структурой
Экзамен	35%	1	Итоговый проект по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Типографика»: $0,3 \times \text{среднее домашние задания} + 0,2 \times \text{среднее за тесты} + 0,15 \times \text{публичное выступление} + 0,35 \times \text{экзамен}$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Типографика» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 3 и 4 семестрах, и выставляется в диплом об образовании.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Изучить принципы адаптивной типографики: читаемость на разных разрешениях, хинтинг (настройка отображения шрифтов на низких dpi), использование веб-безопасных шрифтов;
2. Подобрать три пары шрифтов (заголовочный + основной текст) для трёх разрешений — настольный компьютер, планшет, смартфон — с обоснованием выбора по критериям читаемости, веса, контраста и поведения в браузере;
3. Построить адаптивную сетку в Figma для трёх брейкпоинтов, используя ограничения (constraints) и фреймы, с учётом количества колонок, отступов и потока контента;
4. Рассчитать вертикальный ритм для каждого разрешения: определить базовую высоту строки, интерлиньяж и отступы в относительных единицах (rem/em), обеспечив визуальную согласованность;
5. Оформить результат в виде Figma-документа с пояснениями: слои с расчётами, комментарии к выбору шрифтов и сетке, демонстрация поведения текста при изменении ширины экрана.

Домашнее задание 2.

1. Разработать шрифтовую шкалу на основе математического подхода (например, геометрическая прогрессия, золотое сечение), охватывающую все уровни текста — от заголовков до мелких подписей;
2. Создать систему стилей в Figma с использованием переменных (variables), включая кегль, насыщенность, интерлиньяж и отступы, для единообразного применения в интерфейсе;
3. Проработать текстовые элементы интерфейса: кнопки, поля ввода, всплывающие подсказки, плейсхолдеры, с акцентом на микрокопирайтинг и читаемость при малых размерах;
4. Проверить контраст текста и фона по стандартам wcag (2.1), обеспечив доступность для всех пользователей, включая людей с нарушениями зрения;
5. Создать «тёмную тему» интерфейса с пересчитанными цветами и шрифтами, сохраняющую читаемость и визуальную иерархию, и оформить сравнительный макет (светлая/тёмная).

Домашнее задание 3.

1. Исследовать возможности вариативных шрифтов: оси веса (wght), ширины (wdth), наклона (ital), и подобрать шрифт, поддерживающий минимум две оси;
2. Создать динамические заголовки в Figma, используя интерполяцию между значениями осей для визуального акцента и адаптации под контекст (например, плавное изменение жирности при наведении);
3. Реализовать плавную типографику (fluid typography), настроив адаптивный размер шрифта, который плавно изменяется между минимальным и максимальным значениями;
4. Разработать прототип страницы, демонстрирующий поведение текста на разных экранах;
5. Подготовить спецификацию шрифтовых токенов (tokens) — таблицу с переменными, их значениями и назначением — для передачи разработчикам (handoff),

включая CSS-аналоги.

Домашнее задание 4.

1. Спроектировать интерактивный лонгрид с использованием скролл-типографики: текст появляется, масштабируется или смещается при прокрутке;
2. Настроить микровзаимодействия для текстовых блоков: эффекты при наведении (ховеры), клики по ссылкам, анимации переходов между разделами;
3. Включить в композицию мультимедийные элементы (изображения, видео, цитаты), выстроив их в единую повествовательную ленту с учётом темпа и ритма;
4. Создать прототип в Figma с использованием смарт-анимации, демонстрирующий поведение текста при скролле и взаимодействии;
5. Оформить проект как цифровое повествование, с логичной структурой: завязка, кульминация, развязка, и подготовить краткое пояснение к композиции.

Домашнее задание 5.

1. Протестировать макеты на реальных устройствах (смартфон, планшет, десктоп), зафиксировать проблемы с отображением шрифтов, разрывами строк и масштабированием;
2. Внести правки в типографику на основе тестов: скорректировать отступы, размеры, поведение текста, устранить «битые» разрывы и переполнения;
3. Подготовить документацию: гайдлайн по использованию шрифтов, включая правила применения стилей, ограничения и примеры корректного/некорректного использования;
4. Собрать финальный ui-кит с компонентами текста (заголовки, абзацы, кнопки, формы), оформленный в едином стиле и готовый к передаче разработчикам;

Примерные задания для теста

Тест 1.

1. Какой из перечисленных шрифтов считается «веб-безопасным»?
 - a) Helvetica
 - b) Futura
 - c) Impact
 - d) Brush ScriptОтвет: a.
2. Что такое хинтинг в контексте экранной типографики?
 - a) Увеличение размера шрифта на мобильных устройствах
 - b) Технология оптимизации отображения шрифта на низких разрешениях
 - c) Изменение цвета текста в зависимости от фона
 - d) Автоматическое масштабирование текстаОтвет: b.
3. Какой элемент в Figma задаёт поведение блока при изменении ширины родителя?
 - a) Components
 - b) Constraints
 - c) Prototype
 - d) Export settingsОтвет: b.
4. Сколько колонок рекомендуется использовать в адаптивной сетке для планшета (tablet)?
 - a) 1
 - b) 2

- c) 4
- d) 12

Ответ: с.

5. Что такое вертикальный ритм в веб-дизайне?

- a) Равномерное чередование заголовков и абзацев
- b) Кратность всех отступов и интерлиньяжа базовой высоте строки
- c) Симметрия колонок по центру
- d) Частота появления изображений

Ответ: b.

6. В каких единицах лучше задавать отступы и интерлиньяж для адаптивной типографики?

- a) px
- b) pt
- c) mm
- d) rem

Ответ: d.

7. Какой математический подход используется для построения гармоничной шрифтовой шкалы?

- a) Случайный подбор
- b) Линейная интерполяция
- c) Геометрическая прогрессия
- d) Фиксированный шаг в 10 pt

Ответ: с.

8. Какой параметр WCAG определяет минимальный контраст текста и фона?

- a) 2:1
- b) 3:1
- c) 4.5:1
- d) 6:1

Ответ: с.

9. Что позволяет настраивать ось «wght» в Variable Fonts?

- a) Ширину символов
- b) Насыщенность (жирность) шрифта
- c) Наклон
- d) Высоту строчных букв

Ответ: b.

10. Какой CSS-инструмент обеспечивает плавное изменение размера шрифта при изменении ширины экрана?

- a) font-size: 16px
- b) @media (max-width)
- c) clamp(1rem, 2.5vw, 2rem)
- d) line-height: 1.5

Ответ: с.

Тест 2.

1. Какой из шрифтов чаще всего используется как fallback для sans-serif в вебе?

- a) Times New Roman
- b) Georgia
- c) Arial
- d) Courier

Ответ: с.

2. Что из перечисленного НЕ относится к принципам адаптивной типографики?

- a) Хинтинг
- b) Web Safe шрифты
- c) Фиксированный размер шрифта в px

d) Fluid typography

Ответ: с.

3. Какой тип сетки используется в Figma для адаптации макета под разные устройства?

- a) Пиксельная сетка
- b) Глобальная сетка
- c) Адаптивная сетка с Constraints
- d) Изометрическая сетка

Ответ: с.

4. Какой брейкпоинт соответствует мобильному устройству (mobile)?

- a) 1024px
- b) 768px
- c) 320–480px
- d) 1200px

Ответ: с.

5. Что означает привязка к базовой линии в вебе?

- a) Выравнивание текста по левому краю
- b) Вертикальное выравнивание строк текста по общей сетке
- c) Центрирование заголовков
- d) Увеличение интерлиньяжа

Ответ: b.

6. Какой из параметров влияет на вертикальный ритм?

- a) Letter-spacing
- b) Line-height
- c) Font-family
- d) Text-align

Ответ: b.

7. Какой инструмент в Figma позволяет создавать централизованную систему стилей через переменные?

- a) Text Styles
- b) Components
- c) Variables
- d) Plugins

Ответ: с.

8. Какой минимальный размер шрифта рекомендуется для основного текста в интерфейсе?

- a) 10px
- b) 12px
- c) 14px
- d) 16px

Ответ: d.

9. Какой эффект достигается при использовании оси «ital» в Variable Fonts?

- a) Изменение ширины
- b) Плавное включение курсива
- c) Увеличение жирности
- d) Сдвиг символов

Ответ: b.

10. Что делает функция clamp() в CSS?

- a) Фиксирует размер шрифта
- b) Удаляет пробелы в тексте
- c) Позволяет плавно масштабировать шрифт в заданном диапазоне
- d) Задаёт межбуквенный интервал

Ответ: с.

Тест 3.

1. Что позволяет настраивать ось «wght» в Variable Fonts?

- a) Ширину символов
- b) Насыщенность (жирность) шрифта
- c) Наклон
- d) Оптический размер

Ответ: b.

2. Какой CSS-инструмент используется для плавного изменения размера шрифта при изменении ширины экрана?

- a) font-size: 16px
- b) @media only screen
- c) clamp(1rem, 2.5vw, 2rem)
- d) line-height: 1.5

Ответ: с.

3. Что такое «шрифтовые токены» в дизайн-системе?

- a) Лицензии на шрифты
- b) Именованные переменные для типографских значений (размер, вес, интерлиньяж)
- c) Цветовые метки в Figma
- d) Файлы шрифтов в .woff2

Ответ: b.

4. Какой эффект достигается при использовании scroll-анимации для текста?

- a) Текст исчезает при прокрутке
- b) Текст появляется, масштабируется или смещается при скролле
- c) Текст становится жирным на всех страницах
- d) Текст автоматически переводится

Ответ: b.

5. Что такое микровзаимодействие для текстовой кнопки?

- a) Смена цвета фона при наведении
- b) Перезагрузка страницы
- c) Увеличение ширины экрана
- d) Скрытие текста

Ответ: a.

6. Какой параметр в CSS управляет осью ширины (сжатие/растяжение) в Variable Fonts?

- a) font-stretch
- b) font-weight
- c) font-variation-settings: 'wdth'
- d) font-style

Ответ: с.

7. Какой подход используется в fluid typography?

- a) Фиксированный размер шрифта
- b) Плавное масштабирование шрифта в зависимости от ширины экрана
- c) Увеличение шрифта только на мобильных
- d) Ручная смена размера в каждом брейкпоинте

Ответ: b.

8. Что такое цифровой сторителлинг (digital storytelling)?

- a) Текст без изображений
- b) Линейная подача контента с использованием текста, видео, анимаций и скrolла
- c) Только аудиозапись
- d) Печатный буклет

Ответ: b.

9. Какой инструмент в Figma позволяет передать типографские переменные разработчику?
- a) Комментарии
 - b) Слой с надписью "для dev"
 - c) Система Variables и стилей с понятными названиями
 - d) Скриншот макета

Ответ: c.

10. Какой эффект часто используется при появлении текста при скролле?
- a) Изменение шрифта на Times New Roman
 - b) Увеличение opacity и/или scale
 - c) Сдвиг влево без анимации
 - d) Мгновенное появление

Ответ: b.

Тест 4.

1. Какая ось в Variable Fonts управляет «оптическим размером»?
- a) 'wght'
 - b) 'opsz'
 - c) 'slnt'
 - d) 'width'

Ответ: b.

2. Что означает запись `clamp(1rem, 2.5vw + 1rem, 2rem)`?
- a) Шрифт всегда 2.5vw
 - b) Шрифт масштабируется с учётом ширины экрана, но в заданных пределах
 - c) Шрифт увеличивается бесконечно
 - d) Ошибка в синтаксисе

Ответ: b.

3. Какой формат переменных используется для связи дизайна и кода?
- a) RGB
 - b) Tokens (например, typography/heading-xl)
 - c) HEX
 - d) PNG

Ответ: b.

4. Что такое «fade-in» в scroll-типографике?
- a) Появление текста с эффектом прозрачности
 - b) Исчезновение текста
 - c) Изменение цвета на красный
 - d) Увеличение ширины колонки

Ответ: a.

5. Какой эффект часто используется при ховере на навигационном пункте?
- a) Смена фона и шрифта на декоративный
 - b) Подчёркивание, сдвиг, изменение цвета
 - c) Удаление пункта меню
 - d) Увеличение шрифта в 10 раз

Ответ: b.

6. Какой из шрифтовых форматов необходим для использования вариативных шрифтов в вебе?
- a) .ttf
 - b) .woff
 - c) .woff2
 - d) .svg

Ответ: c.

7. Какой подход позволяет избежать «скачков» текста при адаптации?
- a) Fixed font-size
 - b) Fluid typography
 - c) Только media queries
 - d) Отказ от шрифтов

Ответ: b.

8. Что является ключевым в цифровом сторителлинге?
- a) Хронологическая подача без визуальных акцентов
 - b) Эмоциональное вовлечение через композицию, темп, мультимедиа
 - c) Только текст без иллюстраций
 - d) Минимализм любой ценой

Ответ: b.

9. Что включает handoff типографской системы?
- a) Только список шрифтов
 - b) Макет, токены, пояснения, примеры использования
 - c) Скриншоты экрана
 - d) Устное объяснение

Ответ: b.

10. Какой инструмент в Figma используется для настройки анимации текста при прокрутке?
- a) Constraints
 - b) Auto Layout
 - c) Smart Animate
 - d) Pen Tool

Ответ: c.

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению

Публичное выступление 1.

Описание задания: на данном этапе студенты представляют финальную стадию цифрового типографского проекта — от концепции до реализации в цифровой среде. Выступление посвящено защите типографской системы, разработанной для адаптивного интерфейса или цифрового издания (лонгрид, веб-журнал, приложение и др.). Студент демонстрирует полную типографскую архитектуру: выбор шрифтов, построение шрифтовой шкалы, адаптивные сетки, вертикальный ритм, использование Variable Fonts и fluid typography, а также микровзаимодействия и scroll-поведение текста.

Особое внимание уделяется связи концепции проекта с его технической и визуальной реализацией: как идея отражается в иерархии, поведении текста на разных устройствах, цветовой схеме (включая тёмную тему), доступности и навигации. Студент представляет интерактивный прототип, демонстрирующий scroll-анимации, ховеры, плавное масштабирование текста и другие формы цифрового сторителлинга.

Презентация сопровождается слайдами, скриншотами из Figma, прототипом, схемами типографской системы, таблицами токенов, образцами микровзаимодействий и скролла. После выступления студент отвечает на вопросы, обосновывает спорные решения и получает финальную обратную связь.

Цель задания — развить навыки комплексной защиты цифрового типографского проекта, способность аргументированно объяснять как дизайнерские, так и технические решения, демонстрировать понимание полного цикла создания экранной типографики — от

концепции до прототипа, готового к передаче в разработку.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина и целостность концептуального обоснования	Чёткое раскрытие идеи проекта; демонстрация её отражения во всех уровнях типографики — от выбора шрифтов до поведения текста при скролле; логическая связь концепции с адаптивностью, доступностью и интерактивностью	2.0
Техническая проработка и соответствие цифровым стандартам	Корректное использование relative units (rem/em), clamp(), настройка вертикального ритма, адаптивной сетки, Variable Fonts; применение Figma Variables и Constraints; демонстрация понимания связи дизайна и кода	2.0
Качество типографской системы и визуального повествования	Эффективность шрифтовой шкалы, иерархии, навигации; ритм и темп подачи контента; работа с белым пространством, взаимодействие текста и мультимедиа в лонгриде	1.5
Обоснованность решений по доступности и адаптивности	Проверка и обеспечение контраста по WCAG; создание тёмной темы; тестирование на разных устройствах; адаптация типографики под mobile/tablet/desktop	1.5
Качество интерактивного прототипа и микровзаимодействий	Работоспособность scroll-анимаций, ховеров, переходов; логичность поведения текста; плавность и уместность анимаций в контексте повествования	1.0
Качество handoff и документации для разработчиков	Подготовка понятной спецификации: шрифтовые токены, таблицы стилей, комментарии в Figma, примеры использования; готовность системы к реализации	1.0
Качество визуальной поддержки выступления	Профессиональный уровень слайдов, схем, прототипа, образцов; их логичная интеграция в повествование, наглядность и читаемость	0.5
Итого:		10.0

Примерное описание задания и критерии оценивания к итоговому проекту

Цель проекта: создать целостное, технически продуманное и концептуально обоснованное цифровое типографское издание (например, интерактивный лонгрид, веб-журнал, цифровой каталог), демонстрирующее системное владение экранной типографикой как основой цифровой визуальной коммуникации. Проект направлен на формирование у студентов навыков проектирования адаптивных, доступных и интерактивных типографских систем, обеспечивающих читаемость, иерархию, ритм и цифровое повествование, а также понимание полного цикла создания цифрового продукта — от

типографской архитектуры до handoff и тестирования на устройствах.

Задачи проекта:

- Разработать чёткую структуру цифрового издания, включая логику навигации, постраничный план и архитектуру контента для экрана;
- Обоснованно выбрать формат и адаптивные брейкпоинты (desktop/tablet/mobile), рассчитать сетку и отступы с учётом восприятия и белого пространства;
- Построить адаптивную модульную сетку в Figma с использованием Constraints и Auto Layout, обеспечив согласованность потока на всех разрешениях;
- Создать математически обоснованную шрифтовую шкалу и иерархию стилей (H1–H4, абзацы, микрокопи), используя Figma Variables;
- Настроить вертикальный ритм и привязку к базовой линии в браузере, рассчитав интерлиньяж и отступы в относительных единицах (rem/em);
- Внедрить современные технологии: Variable Fonts (оси wght, wdth, ital), fluid typography (clamp), микровзаимодействия и scroll-поведение текста;
- Сверстать основной блок издания (12–16 экранов/полос) с текстом, изображениями, таблицами, сносками и мультимедиа, соблюдая ритм, темп и цифровое повествование;
- Реализовать служебные элементы: колонтитулы, навигацию, автоматическую нумерацию, оглавление, предметный указатель;
- Обеспечить доступность: проверить контраст по WCAG, реализовать тёмную тему, протестировать на читаемость;
- Подготовить шрифтовые токены и спецификацию стилей для handoff разработчикам (включая CSS-аналоги);
- Протестировать проект на реальных устройствах, зафиксировать и устранить проблемы отображения;
- Собрать интерактивный прототип, демонстрирующий поведение текста при скролле, ховерах и переходах;
- Оформить процесс в виде структурированного отчёта (mini-style guide) и защитить проект публично, аргументированно обосновав все типографские и технические решения.

Этапы проекта:

1. Анализ и структурирование контента
 - Анализ текстового и визуального материала, определение логики подачи, составление постраничного плана, выделение типов экранов (заглавный, текстовый, медиа-разворот), проработка цифровой навигации.
2. Выбор адаптивного формата и расчёт сетки
 - Обоснованный выбор брейкпоинтов (desktop, tablet, mobile), расчёт количества колонок, отступов и шага сетки с учётом типичных размеров экранов и поведения контента.
3. Построение типографской системы и ритма
 - Разработка шрифтовой шкалы на основе математической прогрессии, настройка интерлиньяжа и отступов в rem/em, создание вертикального ритма, привязка к базовой линии.
4. Создание системы стилей и иерархии
 - Разработка иерархии заголовков, абзацев, списков; настройка стилей в Figma с использованием Variables и Tokens; внедрение контраста кегля, насыщенности и интервалов.
5. Технологии и вариативность
 - Использование Variable Fonts для динамических заголовков; реализация fluid typography с clamp(); настройка осей wght, wdth, ital для адаптивного поведения текста.

6. Интерактивность и цифровое повествование

- Разработка scroll-анимаций (появление, параллакс, reveal), микровзаимодействий (ховеры, клики), композиция лонгрида с мультимедиа, управление темпом и ритмом.

7. Вёрстка основного блока

- Комплексная реализация 12–16 экранов/полос с текстом, изображениями, таблицами, сносками и интерактивными элементами; соблюдение визуального повествования и читаемости.

8. Доступность и темизация

- Проверка контраста текста и фона по WCAG 2.1, создание светлой и тёмной темы, тестирование на читаемость, корректировка типографики под условия восприятия.

9. Handoff и техническая документация

- Подготовка спецификации для разработчиков: таблица токенов, CSS-правила, комментарии в Figma, примеры использования; настройка авто-сборки стилей.

10. Тестирование и защита проекта

- Проверка на реальных устройствах (смартфон, планшет, десктоп), фиксация багов, итерации; подготовка структурированного отчёта (mini-style guide), презентации и публичная защита проекта.

Критерии оценивания проекта:

- **Типографская системность и архитектура издания:** чёткость структуры, логика построения постраничного плана, продуманность навигации и внутренней композиции, соответствие формата и полей принципам типографской гармонии.
- **Точность сетки, ритма и вертикальной синхронизации:** качество модульной сетки, корректность шага сетки и интерлиньяжа, точная привязка текста к базовой линии, соблюдение вертикального ритма на всех страницах издания.
- **Иерархия и читаемость текста:** эффективная система стилей, выразительный контраст между уровнями текста (заголовки, подзаголовки, основной текст), логичное использование акциденции и кегля для визуальной ясности.
- **Использование современных технологий:** грамотное применение осей вариативности, плавное масштабирование текста (clamp), динамические эффекты, уместность и техническая корректность реализации.
- **Интерактивность и цифровое повествование:** качество scroll-анимаций, микровзаимодействий, композиция лонгрида; управление темпом, ритмом и вовлечённостью через типографику и мультимедиа.
- **Доступность и темизация:** соответствие стандартам WCAG, корректная реализация тёмной темы, тестирование читаемости, адаптация под пользовательские условия.
- **Качество handoff и технической документации:** подготовка понятной спецификации: шрифтовые токены, таблицы стилей, комментарии, CSS-аналоги; готовность системы к передаче в разработку.
- **Профессиональное оформление итогового материала:** качество визуальных макетов, структурированность и полнота mini-style guide, логичность и наглядность презентации, убедительность защиты проекта.
- **Навыки публичной коммуникации и рефлексии:** способность ясно, аргументированно и уверенно представлять проект, отвечать на вопросы, отстаивать решения и демонстрировать осознанность типографского выбора.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№	Задание	Ответ	Компетенция
---	---------	-------	-------------

п/п			
1.	В типографике для обеспечения вертикального ритма рекомендуется использовать относительные единицы. Укажите одну из них, начинающуюся на «г».	rem	УК-2
2.	При подборе шрифтовой пары важно учитывать контекст. Какой тип шрифта чаще всего используется для основного текста на мобильных устройствах? Назовите стиль, начинающийся на «с».	сан-сериф	УК-2
3.	В каком документе дизайнер описывает правила использования шрифтов в интерфейсе? Ответ — два слова, начинающиеся на «г» и «п».	гайдлайн по	УК-5
4.	При проектировании интерфейса для международной аудитории важно учитывать особенности написания символов. Какой термин описывает это явление? Ответ — слово, начинающееся на «л».	локализация	УК-5
5.	По стандартам WCAG минимальное соотношение контраста для обычного текста размером 16 px должно быть не менее чем? Введите число и слово «контраст».	4.5 контраст	УК-9
6.	Какой принцип проектирования обеспечивает доступность контента для пользователей с нарушениями зрения? Ответ — слово, начинающееся на «и».	инклюзивность	УК-9
7.	При создании дизайн-системы шрифтов используется шкала, основанная на множителе. Какое число чаще всего используется как базовый шаг? Введите число и слово «множитель».	1.2 множитель	ОПК-3
8.	Какой термин описывает визуальное выравнивание текста по базовой линии? Ответ — слово, начинающееся на «р».	ритм	ОПК-3
9.	В Figma при настройке адаптивной сетки используются ограничения. Как называется свойство, определяющее поведение элемента при изменении ширины фрейма? Ответ — слово, начинающееся на «с».	constraints	ОПК-4
10.	Какой параметр шрифта влияет на плотность текста и может изменяться с помощью оси «wght» в Variable Fonts? Ответ — слово, начинающееся на «в».	вес	ОПК-4
11.	Какой метод используется для организации выставки дизайн-работ? Ответ — слово, начинающееся на «п».	планирование	ОПК-5

12.	На каком этапе организаторы определяют концепцию и целевую аудиторию выставки? Ответ — слово, начинающееся на «п».	подготовка	ОПК-5
13.	Какой формат шрифта позволяет использовать плавное изменение параметров, таких как ширина и наклон? Ответ — два слова, начинающиеся на «v» и «f».	variable fonts	ОПК-6
14.	В каком инструменте дизайнеры чаще всего прототипируют типографские решения? Ответ — слово, начинающееся на «f».	figma	ОПК-6
15.	Какой метод исследования помогает выявить предпочтения аудитории при выборе шрифтов? Ответ — слово, начинающееся на «а».	анализ	ПК-1
16.	Какой термин описывает процесс сравнения существующих типографских решений? Ответ — слово, начинающееся на «б».	бенчмаркинг	ПК-1
17.	Какой раздел проектного задания описывает цели и задачи типографского решения? Ответ — слово, начинающееся на «т».	техническое	ПК-2
18.	При разработке типографики для веба важно учитывать ограничения. Какой термин описывает список шрифтов, доступных на всех устройствах? Ответ — два слова, начинающиеся на «w» и «s».	web safe	ПК-2
19.	Какой элемент системы визуальной идентичности включает в себя шрифтовую палитру? Ответ — слово, начинающееся на «г».	гайдлайн	ПК-3
20.	Какой принцип используется при создании масштабируемой типографики? Ответ — слово, начинающееся на «ф».	флюид	ПК-3
21.	Какой эффект создаётся при изменении текста при прокрутке страницы? Ответ — слово, начинающееся на «п».	параллакс	ПК-4
22.	Какой приём помогает вызвать эмоциональный отклик через размер заголовка? Ответ — слово, начинающееся на «и».	иерархия	ПК-4