
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Инструменты дизайнера»**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

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	5
4. Содержание дисциплины (модуля)	7
5. Учебно-методическое обеспечение	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России от № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера» важно для формирования профессиональных навыков работы с современными программными и технологическими средствами, применяемыми в дизайнерской практике, а также для развития цифровой грамотности, умения эффективно визуализировать идеи и реализовывать проекты на разных этапах.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) изучается на 1 курсе в 1 и 2 семестре. Данная программа предназначена для 1-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у студентов фундаментальных знаний в области дизайна и начальных профессиональных навыков, необходимых для дальнейшего изучения дисциплин направления подготовки.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- сформировать практические навыки работы с физическими и цифровыми инструментами дизайна, включая ручное макетирование, прототипирование из различных материалов и освоение профессионального программного обеспечения (Figma, Adobe Creative Cloud, Blender) для создания визуальных, пространственных и проектных артефактов;
- научиться применять принципы композиции, типографики и визуальной иерархии при разработке графических и полиграфических проектов, а также использовать методы сбора референсов, сторителлинга и предметной фотосъемки для эффективной презентации дизайн-решений;
- сформировать практические навыки моушн-дизайна и анимации визуальных элементов: освоить анимацию типографики, векторной графики и иконок в After Effects, а также интеграцию анимированных форм в цифровые коммуникации и презентационные материалы;
- подготовиться работе с современными технологиями проектирования — включая 3D-моделирование и рендеринг в Blender, подготовку моделей к 3D-печати, а также применение ИИ-инструментов и вайбкодинга — с целью формирования целостного, технологически оснащённого подхода к дизайнерской практике.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основы макетирования и прототипирования: типы материалов, приёмы работы с ними и технику безопасности;
- принципы проекционного черчения, понятия проекции, развёртки, обратной формы, масштаба и тиражности;
- базовые понятия графического дизайна: типы графики, принципы композиции, типографики и иерархии в макете;
- типы и конструкции печатных изданий, особенности их применения в дизайн-практике и принципы препресс-подготовки;
- возможности и ограничения нейросетей в задачах дизайнера: промпт-

инжиниринг, вайбкодинг, работа с API, этика использования ИИ-контента.

уметь:

- изготавливать физические макеты и прототипы: выполнять макеты из бумаги, строить развёртки, работать с пенополистиролом и гипсом, выполнять финишную обработку поверхности прототипа;
- собирать и систематизировать визуальные референсы, применять фреймворки поиска идей для генерации дизайн-решений;
- создавать графические артефакты в Figma, Illustrator и Photoshop: векторную графику, шрифтовые композиции;
- проектировать и верстать печатные издания в InDesign: настраивать сетку и стили, комбинировать типографику с изображением, готовить файл к печати;
- применять ИИ-инструменты для ресерча, генерации изображений и создания сайтов через вайбкодинг.

владеть:

- ручными инструментами и терморезущим станком для прототипирования, а также приёмами предметной фотосъёмки;
- профессиональным графическим софтом: Figma, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop на уровне базовых и продвинутых инструментов;
- Adobe InDesign как инструментом вёрстки многостраничных изданий и подготовки файлов к печати;
- приёмами сторителлинга и композиции в работе с печатным изданием: культурой зина, комбинированием материалов, шрифта и изображения;
- ИИ-инструментами для поиска информации, генерации визуала и вайбкодинга, включая настройку ассистента и публикацию сайтов.

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.	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
ОПК-3	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации	ОПК-3.1.	Знает принципы проектирования пользовательского взаимодействия, этапы жизненного цикла продуктов дизайна и основы разработки алгоритмов функционирования в цифровой среде
		ОПК-3.2.	Умеет управлять процессами создания продуктов дизайна, применять методы эскизирования, прототипирования и цифрового моделирования для практической реализации проектных замыслов
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и внедрения решений в сфере дизайна и информационно-коммуникационных технологий в рамках учебно-профессиональных и проектных задач
ПК-1.	Способен осуществлять техническую обработку, визуализацию и размещение информационно-графических ресурсов в цифровой среде с	ПК-1.1.	Знает принципы организации информационно-технологической среды для проектной деятельности, методы обработки текстовой и

	применением специализированного программного обеспечения		графической информации, требования к форматам цифровых ресурсов
		ПК-1.2.	Умеет применять программные средства для формирования, обработки и визуализации данных, форматирования документов и размещения материалов в цифровой среде
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт реализации проектов по созданию и публикации информационно-графических материалов с использованием профессиональных инструментов

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостоятельная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Физические инструменты. Часть 1	2	2		8	Домашнее задание
2	Figma	2	6		16	Домашнее задание
3	Illustrator. Photoshop.	0	12		25	Домашнее задание
4	Физические инструменты	0	16		33	Домашнее задание
5	Бумага/книги	2	4		12	Домашнее задание
6	InDesign	0	8		16	Домашнее задание
7	Нейросети	0	8		16	Домашнее задание
	Зачёт с оценкой			2		Проект
	Итог за 1 семестр	6	56	2	126	
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	Физические инструменты	Введение в курс и знакомство с преподавателями. Листовые материалы. Бумагопластика.
2	Figma	Вводная лекция про важность навыков визуального поиска. Знакомство с Figma. Работа с компонентами и создание собственных библиотек компонентов и материалов. Воркшоп по совместной работе в Figma.
3	Illustrator. Photoshop.	Знакомство с Illustrator. Продвинутое инструменты и приёмы в Illustrator. Работа с текстом в Illustrator. Знакомство с Photoshop. Приёмы работы с графикой и фото в Photoshop. Комбинирование Photoshop и Illustrator. Создание плаката.
4	Физические инструменты	Проекционное черчение, развертки. Пенокартон. Объемные материалы. Пенополистирол. Обратная форма. Сложная форма. Работа с поверхностью. Финишная обработка поверхности. Литые материалы. Работа с гипсом. Просмотр
5	Бумага/книги	Культура зина. Вводная лекция про печатные издания. Как печатное издание актуально сегодня во время цифровой эпохи
6	InDesign	Знакомство с программой InDesign. Макет и стили. Подготовка к печати. Введение в нейросети для ресерча
7	Нейросети	Создание сайтов с ИИ. Генерация изображений, эдитинг при помощи ИИ. Продвинутое вайбкодинг. Итоговое занятие и подведение итогов семестра.

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. Корытов, О. В. Дизайн иллюстрированной книги : учебник для вузов / О. В. Корытов. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/588575>.

2. Воронова, И. В. Проектирование : учебник для вузов / И. В. Воронова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 167 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14420-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/567908>.

3. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 157 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8258-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583942>.

Дополнительная литература:

1. Жданов, Н. В. Промышленный дизайн: бионика : учебник для вузов / Н. В. Жданов, В. В. Павлюк, А. В. Скворцов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 121 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-08019-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586692>.

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>.

6. Материально-техническое обеспечение

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

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

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:
— столами и стульями;

- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

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

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

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

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

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		

Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Инструменты дизайнера» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, 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.

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 курсу 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) «Инструменты дизайнера»

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

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *зачета с оценкой*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

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

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет
9	Отлично	
8	Отлично	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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) «Инструменты дизайнера» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание 1 (цифровые инструменты)	30%	5	Набор задач по темам недели
Домашнее задание 2 (физические инструменты)	40%	3	Набор задач по темам недели
Зачёт с оценкой	30%	1	Проект печатного физического издания (PDF скан + видеопрезентация)

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

Формула расчёта итоговой оценки за 1 семестр по дисциплине (модулю) «Инструменты дизайнера»: $0,3 \times \text{среднее домашнее задание 1} + 0,4 \times \text{среднее за домашнее задание 2} + 0,3 \times \text{зачёт с оценкой}$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Инструменты дизайнера» выставляется по результатам освоения дисциплины во 2 семестре.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

Создать объёмную композицию из бумаги, используя приёмы сгибания, складывания, вырезания и сборки. Работа должна демонстрировать понимание свойств листового материала и пространственной формы. Представить результат в виде фотографии с пояснительным комментарием (до 300 слов).

Домашнее задание 2

Разработать библиотеку компонентов в Figma для простого интерфейса (например, мобильного приложения "Заметки"). Включить кнопки, иконки, текстовые стили, карточки. Организовать слои и применить авто-расположение. Поделиться ссылкой на файл и кратко описать логику построения библиотеки.

Домашнее задание 3

Создать векторный плакат в Adobe Illustrator на тему культурного события (выставка, концерт, лекция). Использовать собственный шрифт или стилизованный текст, иллюстрацию, фотомонтаж (в Photoshop). Экспортировать макет в нужном формате. Приложить краткое пояснение концепции (до 250 слов).

Домашнее задание 4

На основе предложенного набора данных (например, статистика по экологии, культуре или образованию) разработать инфографику в Figma или Illustrator. Уделить внимание визуальной иерархии, цвету, типографике и читаемости. Дополнительно — создать анимированную версию одного элемента (например, рост графика) в формате GIF или видео (After Effects или CapCut).

Домашнее задание 5

Создать объёмный макет предмета (например, упаковки, светильника, мебели) из пенополистирола. Использовать развёртки, проекционное черчение, технику обратной формы. Выполнить финишную обработку поверхности (шлифовка, покраска). Представить фотографии процесса и финального результата с кратким описанием этапов.

Домашнее задание 6

Создать физическую форму объекта (например, элемент мебели, упаковку, гаджет) из пластилина или глины по собственному чертежу. Затем смоделировать аналогичную форму в Blender, подготовить модель к 3D-печати (проверка масштаба, толщины стенок, ориентации), загрузить в Orca и выполнить рендер в трёх ракурсах. Представить серию фотографий физического макета, скриншоты модели в Blender, рендер и краткое описание (до 300 слов) логики формы и этапов цифровой подготовки.

Домашнее задание 7

Создать короткий видеоролик (1–2 минуты) о процессе разработки одного из своих дизайн-проектов (по выбору). Использовать фото, видео, анимацию, звук и титры. В Premiere Pro или CapCut выполнить монтаж с цветокоррекцией, переходами и синхронизацией. Представить финальное видео в Full HD, ссылку на рабочий файл и

краткое описание структуры ролика (до 300 слов), включая логику повествования и выбор визуальных решений.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Цель проекта:

Сформировать навыки комплексного дизайнерского проектирования через создание авторского печатного издания, объединяющего визуальное мышление, типографскую культуру, навыки верстки в цифровой среде и физического воплощения артефакта, а также развитие способности к визуальному сторителлингу и презентации проекта в мультимедийном формате.

Задачи проекта:

1. Изучить культурный и визуальный контекст выбранной темы, провести визуальный ресерч и сформировать авторскую позицию для создания концепции печатного издания.
2. Смоделировать структуру и визуальную систему издания: разработать сетку, иерархию, систему стилей, типографские решения и композиционные принципы в среде InDesign.
3. Создать оригинальный контент: авторский текст, иллюстрации, фотоматериалы или коллажи — с использованием Illustrator, Photoshop и других цифровых инструментов.
4. Изготовить физическое воплощение издания: выполнить печать, сборку (брошюровку, склейку), обработку краёв и подбор материалов, обеспечив технологическую и эстетическую завершенность артефакта.
5. Подготовить видеопрезентацию проекта (до 3 минут), включающую обзор издания, рассказ о концепции и процессе, демонстрацию ключевых решений и авторскую рефлексию.

Критерии оценки проекта:

1. Концепция и содержание (40%)

- Чёткость и актуальность авторской идеи, логика повествования.
- Глубина проработки темы: визуальный ресерч, референсы, культурный контекст.
- Наличие авторского контента (текст, изображения, иллюстрации) или осмысленная подборка материалов.
- Целостность и последовательность подачи информации на всех страницах издания.

2. Визуальный язык и верстка (20%)

- Грамотное использование типографики, цвета, композиции и сетки.
- Наличие визуальной иерархии и стилевой целостности.
- Качество исполнения макета в InDesign: использование стилей, мастер-страниц, корректная подготовка к печати.
- Оригинальность визуального решения и согласованность формы с содержанием.

3. Физическое воплощение (15%)

- Качество печати, сборки и обработки издания (брошюровка, склейка, обрезка).
- Осознанный выбор материалов (бумага, текстура, формат).
- Аккуратность, завершенность и презентабельность физического объекта.
- Качество сканирования и формирования PDF (резкость, цветопередача, порядок страниц).

4. Видеопрезентация (15%)

- Структура ролика: введение, обзор проекта, рассказ о процессе, заключение.
- Качество монтажа, звука, визуальных переходов (в Premiere Pro / CapCut).
- Ясность речи, убедительность подачи, демонстрация ключевых разворотов.
- Соблюдение временного лимита (до 3 минут).

5. Креативность и авторская позиция (10%)

- Оригинальность концепции и визуального решения.
- Выраженная авторская позиция, нестандартный подход к форме и содержанию.
- Интеграция личного опыта, эксперименты с форматом печатного издания.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой критерий важен при выборе программного обеспечения для создания логотипа с учётом масштабируемости и последующего использования в полиграфии?	использование векторной графики	УК-2
2	Какой подход позволяет эффективно масштабировать элементы интерфейса при разработке цифрового продукта в Figma?	создание компонентов и стилей	УК-2
3	Какое решение необходимо применить при подготовке макета к печати, чтобы избежать обрезки важных элементов?	добавление полей и вылетов (припусков)	УК-2
4	Какой формат следует выбрать для создания многостраничного издания с автоматическими оглавлениями и стилями текста?	InDesign	УК-2
5	Какой метод производства подойдёт для создания физического прототипа дизайнерского объекта, если требуется точная геометрия и сложная форма?	3D-печать	УК-2
6	На каком этапе проектирования создаётся упрощённая физическая модель для проверки формы и эргономики?	поисковое прототипирование	ОПК-3
7	Какой инструмент позволяет анимировать текст и иконки в цифровом контенте для повышения вовлечённости аудитории?	After Effects	ОПК-3
8	Какой программный продукт наиболее подходит для совместной разработки интерфейсов с возможностью реального взаимодействия команды?	Figma	ОПК-3
9	Какой инструмент в Photoshop позволяет точно выделять объекты с нечёткими границами для последующей обработки?	быстрое выделение / маски	ОПК-3
10	Какая программа используется для создания 3D-моделей и их визуализации в рамках цифрового прототипирования?	Blender	ОПК-3
11	Какой программный инструмент необходим для преобразования 3D-модели в инструкции, понятные для 3D-принтера?	слайсер (например, Orca Slicer)	ОПК-3

12	Какой этап включает монтаж и цветокоррекцию видео для финальной презентации дизайн-проекта?	постпродакшн / видеомонтаж	ОПК-3
13	Какой инструмент в Illustrator позволяет точно рисовать и редактировать контуры при создании логотипов и иконок?	перо (Pen Tool)	ПК-1
14	Какой инструмент используется для создания звукового сопровождения интерактивных и медиа-проектов?	Ableton Live	ПК-1
15	Какой тип графики обеспечивает масштабирование без потери качества при использовании в цифровых и печатных носителях?	векторная графика	ПК-1
16	Какой документ необходим для обеспечения единообразия визуального стиля бренда или цифрового продукта?	дизайн-система / свод стилей	ПК-1
17	Какой инструмент подходит для создания интерактивных и аудиореактивных медиаинсталляций в реальном времени?	TouchDesigner	ПК-1
18	Какой приём используется для динамичной подачи информации в видеороликах и презентациях через движение текста?	анимированная типографика	ПК-1
19	Какой этап включает финальную подготовку макета с указанием цветов, шрифтов, форматов и технических требований для производства?	художественно-технический макет	ПК-1
20	Какой метод визуализации данных позволяет сделать сложную информацию понятной и доступной в цифровых и печатных изданиях?	инфографика	ПК-1