
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 2-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 фотосъёмки 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:

- основные принципы 3D-моделирования, визуализации и рендера в Blender, включая подготовку моделей к физическому производству (3D-печать) и цифровой презентации;
- базовые принципы создания и обработки звука в Ableton, а также основы монтажа видео в Premiere Pro и CapCut;
- логику работы с нодовыми системами в TouchDesigner для создания интерактивных визуальных цепочек, включая аудиореактивные сценарии;
- основы моушн-дизайна в After Effects: анимация векторной графики, работа с типографикой и наложение эффектов на видео;
- принципы поискового прототипирования и технологический процесс подготовки

3D-модели к печати через программы-слайсеры.

уметь:

- моделировать трёхмерные объекты в Blender и доводить их до стадии визуализации, анимации и рендера для портфолио
- создавать и дорабатывать авторские аудиотреки в Ableton, используя базовые инструменты звукового дизайна
- анимировать векторную графику, иконки и типографику в After Effects, применяя эффекты к видеоматериалам
- собирать интерактивные визуальные цепочки в TouchDesigner с использованием видео, 3D-графики и аудиореактивных элементов
- выполнять поисковое прототипирование формы из пластичных материалов по чертежу и доводить модель до физического объекта через 3D-печать.

владеть:

- инструментарием Blender для полного цикла работы с 3D: от моделирования до рендера и подготовки модели к печати
- средствами Ableton для создания звуковых композиций и Premiere Pro / CapCut для базового видеомонтажа
- инструментами After Effects для моушн-дизайна: анимация графики, работа с эффектами и создание анимированных иконок
- нодовой средой TouchDesigner для построения генеративных и аудиореактивных визуальных систем
- навыками ручного прототипирования (глина/пластика) и цифрового производства (слайсер Orca, экструзионный 3D-принтер, постобработка).

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				
		Контактная работа		Контроль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практическ ие занятия)			
1	Blender. Поисковое прототипирование	12	12		54	Домашнее задание
2	Ableton	6	6		25	Домашнее задание
3	After Effects	6	6		25	Домашнее задание
4	TouchDesigner	4	4		16	Домашнее задание
5	Premiere Pro	2	2		8	Домашнее задание
	Экзамен			2		
	Итог за 2 семестр	30	30	2	128	
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	Blender. Поисковое прототипирование	Поисковое прототипирование: создание формы из глины/пластики по чертежу. Blender: знакомство с интерфейсом и базовыми инструментами моделирования. Blender: моделирование объекта и подготовка модели к печати. Подготовка модели в слайсере Orca. 3D-печать: печать модели на экструзионном принтере и постобработка. Blender: визуализация, анимация и рендер. Наполнение портфолио.
2	Ableton	Знакомство с интерфейсом и базовыми инструментами создания звука. Работа с треком и звуковыми эффектами. Доработка и финализация собственного трека.
3	After Effects	Знакомство с программой, наложение эффектов на видео, работа с типографикой. Анимация векторной графики. Разработка и доработка набора анимированных иконок
4	TouchDesigner	Знакомство с программой, создание цепочек с видео и графикой. Создание цепочек с 3D и аудиореактивностью
5	Premiere Pro	Основы монтажа, базовый монтаж в CapCut, доработка финального проекта

5. Учебно-методическое обеспечение

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

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

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

Основная литература:

1. 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 **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, 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
Экзамен	30%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

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

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

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 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 2

Создать звуковой трек в Ableton Live (длительностью 1–1,5 минуты) на заданную атмосферу (например: урбанистическая тишина, цифровая тревожность, природный ритм). Использовать минимум три дорожки, эффекты (реверберация, delay, фильтр) и один самозаписанный звук. Экспортировать трек в .MP3 или .WAV, приложить ссылку на проект и краткое пояснение (до 250 слов).

Домашнее задание 3

Разработать набор из 5 анимированных иконок в After Effects на тему «Цифровая экология» (например: энергосбережение, цифровой след, переработка данных). Использовать векторную графику, плавную анимацию (до 3 сек каждая), единый стиль. Экспортировать в GIF или MP4, приложить исходный файл и краткое пояснение концепции (до 300 слов).

Домашнее задание 4

Создать аудиореактивную визуальную цепочку в TouchDesigner, реагирующую на звук (свой или любой трек). Использовать СНОР, минимум два визуальных слоя и эффекты (шум, размытие, delay). Настроить реакцию цвета, размера или положения на громкость/частоту. Представить результат в виде видео (до 1 минуты), приложить файл .tosc и пояснение (до 300 слов).

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

Смонтировать финальный видеоролик (до 2 минут) в Premiere Pro, объединяющий материалы предыдущих заданий: 3D-модель, анимированные иконки, аудиореактивную визуализацию. Добавить титры, переходы, цветокоррекцию и саундтрек. Экспортировать в MP4 (Full HD), приложить проект или ссылку и краткое пояснение (до 300 слов), где описать логику монтажа и взаимодействие инструментов.

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.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой метод производства подходит для создания недорогого прототипа из пластика при ограниченном бюджете и доступе к оборудованию?	3D-печать (FDM)	УК-2
2	Какой фактор необходимо учитывать при выборе материала для прототипирования, если проект реализуется в условиях ограниченных ресурсов?	доступность и стоимость материала	УК-2
3	Какой формат работы позволяет команде эффективно взаимодействовать при разработке цифрового продукта в условиях дедлайна и распределённой команды?	совместная работа / коллаборация	УК-2
4	На каком этапе дизайнер создаёт физическую модель из глины для проверки формы и эргономики перед переходом к цифровому моделированию?	поисковое прототипирование	ОПК-3
5	Какой инструмент необходим для преобразования 3D-модели в слой, пригодные для печати на 3D-принтере?	слайсер (например, Orca слайсер)	ОПК-3
6	Какой этап включает шлифовку, склеивание и покраску объекта после 3D-печати?	постобработка	ОПК-3
7	Какой инструмент позволяет создавать интерактивные аудиовизуальные инсталляции с реакцией на звук и движение в реальном времени?	TouchDesigner	ОПК-3
8	Какая программа используется для полноценного цикла 3D-моделирования, включая каркасное моделирование, текстурирование и анимацию?	Blender	ОПК-3
9	Какой инструмент применяется для создания анимации иконок, движения текста и визуальных эффектов в цифровом контенте?	After Effects	ОПК-3
10	Какой этап включает монтаж видеоролика, наложение эффектов и синхронизацию с аудиодорожкой?	видеомонтаж / постпродакшн	ОПК-3
11	Какая программа используется для создания звуковых композиций и обработки аудио в медиапроектах?	Ableton Live	ОПК-3
12	Какой метод в Blender позволяет создавать трёхмерные формы путём редактирования вершин, рёбер и граней сетки?	каркасное (mesh) моделирование	ОПК-3
13	Какой формат файла позволяет	MOV с альфа-каналом / PNG	ПК-1

	сохранить анимацию с прозрачным фоном для использования в вебе или видеомонтаже?		
14	Какой тип графики обеспечивает плавную анимацию и масштабирование без потерь при создании логотипов и иконок?	векторная графика	ПК-1
15	Какой приём используется для динамичной подачи текстовой информации в видео и презентациях?	анимированная типографика	ПК-1
16	Какой процесс позволяет получить фотореалистичное изображение 3D-модели с учётом света, теней и текстур?	рендеринг	ПК-1
17	Какой элемент цифрового продукта представляет собой набор согласованных анимированных иконок в едином стиле?	иконографика / набор анимированных иконок	ПК-1
18	Какой принцип визуального программирования используется для создания медиаинсталляций, реагирующих на звук?	аудиореактивность	ПК-1
19	Какой документ содержит все технические параметры (цвета, шрифты, размеры, форматы) и готов к передаче в производство или разработку?	художественно-технический макет	ПК-1
20	Какой инструмент в видеоредакторе используется для синхронизации видеоклипов, аудиодорожек и титров по временной шкале?	таймлайн	ПК-1