
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Грер в индизайне»**

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	4
3. Тематический план	4
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) «Грер в индизайне» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Грер в индизайне» позволяет значительно повысить производительность при работе с большими текстовыми объемами, обеспечивая точное и быстрое форматирование. Освоение этих навыков особенно важно для профессионалов в области полиграфии, издательского дела и веб-дизайна, где требуется высокая степень автоматизации и типографской выверенности.

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 Блок Факультативные дисциплины.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 или 4 курсе в 6, 7 или 8 семестре на выбор.

Цель изучения дисциплины (модуля): овладеть технологиями автоматизации текстовой обработки в Adobe InDesign с использованием GREP и регулярных выражений для повышения эффективности и точности верстки профессиональных изданий.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основные принципы работы GREP и регулярных выражений;
- освоить синтаксис символов, метасимволов и классов символов GREP;
- научиться применять GREP для автоматизации поиска и форматирования текста в InDesign;
- развить навыки создания и настройки GREP-стилей для типографики и структурирования текста;
- научиться разрабатывать сложные шаблоны и представлять проекты с использованием GREP.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы работы GREP и регулярных выражений;
- символы, метасимволы и классы символов GREP;
- способы автоматизации поиска и форматирования текста в InDesign;
- применение GREP-стилей для типографики и структурирования текста;
- методики создания сложных и составных шаблонов.

уметь:

- создавать регулярные выражения для поиска и замены текста;
- применять GREP для автоматического форматирования текста;
- настраивать GREP-стили в InDesign;
- оптимизировать работу с текстом и автоматизировать рутинные задачи;
- разрабатывать и презентовать проект с использованием GREP.

владеть:

- навыками работы с регулярными выражениями;
- практикой применения GREP в профессиональных макетах;
- методами автоматизации и оптимизации текстовых процессов;
- навыками интеграции GREP-стилей в абзацы и объекты InDesign;
- комплексным подходом к разработке и защите проекта на основе GREP.

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-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
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.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		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-1.	Способен проводить моделирование, анализ и совершенствование бизнес-процессов и информационно-технологической инфраструктуры предприятия в интересах достижения его стратегических целей с	ОПК-1.1.	Знает современные методы моделирования, основные принципы анализа и оптимизации процессов, связь бизнес-процессов с пользовательским опытом и стратегическими целями компании

	использованием современных методов и программного инструментария	ОПК-1.2.	Умеет выявлять и визуализировать реальные процессы взаимодействия с пользователем, клиентом или продуктом; проводить их анализ, проектировать и совершенствовать процессы так, чтобы они поддерживали стратегические цели проекта и повышали качество пользовательского опыта
		ОПК-1.3.	Имеет практический опыт работы с инструментами моделирования процессов в контексте дизайна, а также создания и защиты моделей бизнес-процессов для команд дизайна и продукта
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 применением специализированного программного обеспечения	ПК-1.1.	Знает принципы организации информационно-технологической среды для проектной деятельности, методы обработки текстовой и 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
ПК-2.	Способен осуществлять поиск, создание и редактирование информационно-содержательных материалов для цифровых продуктов и коммуникационных решений	ПК-2.1.	Знает методы поиска и систематизации информации, принципы создания и редактирования текстовых и визуальных материалов, требования к контенту в цифровой и физической среде
		ПК-2.2.	Умеет осуществлять подбор информации по тематике проекта, создавать и модифицировать информационные материалы, адаптировать контент для различных цифровых платформ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки информационно-содержательных материалов для веб-ресурсов, социальных сетей и цифровых продуктов в рамках учебно-профессиональных задач

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Основы GREP		10		14	Домашнее задание
2	Практика применения в InDesign		16		24	Домашнее задание
3	Практика и проектная деятельность		4	2	6	Домашнее задание, Квиз
	<i>Зачёт</i>			2		Публичное выступление
	<i>Итог</i>		30	2	44	
<i>Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)</i>		76				
<i>Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)</i>		2				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы GREP	Введение в GREP и его применение в дизайне Основы регулярных выражений Символы и метасимволы GREP Классы символов и диапазоны Квантификаторы и повторения
2	Практика применения в InDesign	Группы, подмаски и обратные ссылки Использование GREP в InDesign для поиска текста Автоматическое форматирование с помощью GREP Замена текста и поиск по шаблону Применение GREP для автоматизации типографики Сложные шаблоны и составные выражения Проверка орфографии и стилистики с GREP Интеграция GREP-стилей с объектами и абзацами
3	Практика и проектная деятельность	Подготовка итогового проекта Презентация и защита итогового 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. Графический дизайн. Современные концепции : учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586126>.

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

Дополнительная литература:

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

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) «Грер в индизайне» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, домашние задания, квизы, публичные выступления, 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.

Квиз — это интерактивное тестирование, направленное на проверку знаний и понимания изучаемого материала.

Для успешной подготовки к квизу рекомендуется внимательно изучить основные понятия и методы, изучаемые на курсе. Полезно решать практические задачи и примеры, чтобы закрепить теоретические знания. Также стоит ознакомиться с типичными вопросами и форматами заданий, чтобы лучше подготовиться к тестированию.

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.

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) «Грер в индизайне»

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

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Оценка за зачет	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
			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.
5	Удовлетворительно	Зачтено	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	Зачтено	
3	Не сдан	Не зачтено	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	Не зачтено	
1	Не сдан	Не зачтено	

Дисциплина (модуль) «Грер в индизайне» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание	40%	11	Набор задач по темам недели
Квиз	30%	1	Интерактивное тестирование, направленное на проверку знаний и понимания изучаемого материала
Зачёт	30%	1	Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Грер в индизайне»:
« $0,4 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,3 \times \text{квиз} + 0,3 \times \text{зачёт}$ ».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Изучите и запишите значения следующих метасимволов GREP: ., ^, \$, *, +, ?, \, |. Приведите по одному примеру использования каждого в контексте поиска текста в InDesign.

2. Составьте регулярные выражения для поиска: а) любого слова, начинающегося с заглавной буквы; б) последовательности из трёх цифр подряд; в) слов, заканчивающихся на "-ция"; г) любого знака препинания.

3. Объясните разницу между классами символов [a-я], [A-Я], [0-9] и [^\s]. В каких случаях каждый из них будет полезен при работе с русскоязычным текстом?

4. Создайте шаблон GREP для поиска всех слов, содержащих хотя бы одну гласную букву (а, е, ё, и, о, у, ы, э, ю, я), и проверьте его работу на коротком абзаце текста. Опишите результат.

Домашнее задание 2.

1. В документе InDesign примените GREP-стиль для автоматического выделения жирным шрифтом всех слов, заключённых в звёздочки (*слово*), и курсивом — слов в нижних кавычках („слово“). Приложите скриншоты до и после.

2. Используя группировку и обратные ссылки, замените все даты в формате дд.мм.гггг на формат гггг-мм-дд. Опишите использованное выражение и механизм замены.

3. Настройте GREP-поиск для выявления и автоматического исправления распространённых опечаток: "теекст", "InDsign", "регулярнве", "форматирвоание". Предложите шаблон замены с использованием подмасок.

4. Разработайте GREP-стиль, который автоматически добавляет цвет к аббревиатурам (например, все слова из 3–5 заглавных букв, таких как "PDF", "URL", "ВУЗ") и объясните, как этот стиль интегрирован в абзацный стиль.

Домашнее задание 3.

1. Подготовьте финальный макет (буклет, журнал или каталог), в котором применены не менее 5 различных GREP-стилей для автоматизации типографики: форматирование заголовков, выделение цитат, нумерация, обработка терминов и исправление ошибок. Опишите каждый стиль и его назначение.

2. Проведите сравнительный анализ: сколько времени заняло бы выполнение тех же задач вручную и сколько — с использованием GREP. Оформите расчёт и выводы в виде таблицы.

3. Подготовьте 5-минутную презентацию итогового проекта, включающую: цель использования GREP, перечень решённых задач, демонстрацию ключевых выражений и их эффекта, а также рекомендации по применению в реальных проектах.

4. Ответьте на вопросы защиты: а) Какие сложности возникли при создании сложных шаблонов? б) Как вы проверяли корректность работы GREP-стилей? в) Можно ли масштабировать ваш подход на другие типы документов? г) Какие риски могут быть при использовании GREP и как их избежать?

Примерные задания для квиза

1. Какой метасимвол в GREP обозначает начало строки?

- а) \$
- б) .
- в) ^
- г) *

Ответ: в

2. Какое выражение найдёт любое слово, состоящее ровно из 4 букв?

- а) \b\w{4}\b

- b) \w+4
- c) .{4}
- d) \b\w*\b

Ответ: a

3. Что означает шаблон `[А-Я][а-я]+` в GREP?

- a) Любое слово, содержащее цифры
- b) Слово, начинающееся с заглавной буквы (кириллица)
- c) Слово, заканчивающееся на "я"
- d) Любое предложение на русском языке

Ответ: b

4. Какой квантификатор означает «один или более» в GREP?

- a) *
- b) ?
- c) +
- d) {1}

Ответ: c

5. Для чего используются круглые скобки `()` в GREP-выражениях?

- a) Для группировки символов и создания подмасок
- b) Для поиска скобок в тексте
- c) Для экранирования специальных символов
- d) Для указания диапазона чисел

Ответ: a

6. Как с помощью GREP-стиля в InDesign автоматически выделить жирным все слова, заключённые в звёздочки (`\*слово`)?

- a) Найти `\*.\*` и применить жирный шрифт ко всему совпадению
- b) Найти `\*(.\*)` и применить стиль к группе \$1
- c) Найти `".\*"` и заменить на жирный текст
- d) Найти `\b\*\w+\*\b` и применить курсив

Ответ: b

7. Какое выражение подойдёт для поиска email-адреса в тексте?

- a) \w+@\w+.\w+
- b) [a-zA-Z0-9._%+-]+@[a-zA-Z0-9.-]+\.[a-zA-Z]{2,}
- c) email:.*
- d) .*@.*

Ответ: b

8. Что позволяет сделать обратная ссылка (например, `\$1`) при замене текста в InDesign?

- a) Вставить найденный фрагмент в новое место
- b) Ссылаться на содержимое первой группы в шаблоне
- c) Отменить последнюю операцию
- d) Применить стиль к найденному тексту

Ответ: b

9. Какой из перечисленных элементов НЕ может быть автоматизирован с помощью GREP-стилей?

- a) Автоматическое добавление цвета к аббревиатурам (например, PDF)
- b) Форматирование всех слов, начинающихся с "Глава"
- c) Добавление отступа первой строки в абзаце
- d) Выделение курсивом текста в кавычках «так»

Ответ: c

10. Что нужно сделать, чтобы GREP-стиль применился к тексту в абзаце?

- a) Применить его вручную через палитру Character
- b) Назначить его внутри абзацного стиля (Paragraph Style → GREP Style)
- c) Сохранить стиль в библиотеке объектов

d) Включить опцию "Enable GREP" в настройках документа

Ответ: b

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению

Описание задания:

Подготовьте публичное выступление (3–5 минут), в котором вы представите итоговый проект — профессиональный макет (например, журнал, каталог или буклет), в котором вы применили GREP для автоматизации типографики и оптимизации рабочего процесса. Ваша цель — показать, как знание регулярных выражений и навыки работы с GREP в InDesign позволяют решать реальные задачи верстки эффективно и точно.

Цель публичного выступления — не просто продемонстрировать результат, а объяснить логику применения GREP, обосновать выбор решений и показать, как технические навыки повышают качество и скорость дизайнерской работы.

Выступление должно включать:

1. **Введение:** расскажите, почему автоматизация в дизайне важна, какую проблему вы решили с помощью GREP и зачем это нужно в профессиональной практике.

2. **Основную часть:** опишите, какие GREP-выражения вы использовали, для каких задач (поиск, замена, форматирование), приведите примеры сложных шаблонов. Покажите, как GREP-стили интегрированы в абзацные стили и как они автоматизируют типографику.

3. **Заключение:** подведите итог — во сколько раз сократилось время на рутинные операции, какие открытия вы сделали, как GREP изменил ваш подход к работе с текстом.

Используйте видеопрезентацию или слайды как визуальную поддержку: покажите до/после, фрагменты кода, настройки стилей. После выступления вы ответите на вопросы аудитории

Критерии оценивания публичного выступления:

1. Чёткая структура выступления: наличие логичного введения, основной части и заключения, плавные переходы между блоками.

2. Ясность и глубина раскрытия решения: чёткое объяснение, какие задачи решались с помощью GREP, как устроены выражения и зачем они нужны.

3. Эффективное использование визуальных материалов: слайды или демонстрация работ поддерживают речь, показывают код, интерфейс InDesign, эффект до/после.

4. Убедительность и уверенность в подаче: дикция, темп, зрительный контакт, логичность аргументации, отсутствие чтения с листа.

5. Логичность и полнота ответов на вопросы: способность объяснить выбор шаблонов, обосновать ограничения GREP, рассказать о сложностях.

6. Соответствие времени: укладывание в отведённые 3–5 минут без сокращения или превышения.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой символ в GREP означает «любой символ»?	точка / .	УК-1
2	Какой метасимвол обозначает начало строки в GREP?	^	УК-1
3	Какой квантификатор означает «один или более» в регулярных выражениях?	+	УК-1
4	Как называется подход, при котором сложный текстовый шаблон разбивается на части для анализа?	системный подход / декомпозиция задачи	УК-1
5	Какой символ используется для обозначения конца строки в GREP?	\$	УК-2
6	Какой диапазон в квадратных скобках означает любую цифру?	[0-9] / \d	УК-2

7	Какой символ экранирует специальные символы в GREP?	обратный слэш / \	УК-2
8	Какой принцип помогает выбрать оптимальный способ автоматизации типографики в InDesign?	оптимизация / выбор по критериям	УК-2
9	Как называется метод автоматического выделения всех слов, начинающихся с заглавной буквы?	GREP-поиск / регулярное выражение	ОПК-3
10	Какой инструмент в InDesign позволяет применять форматирование на основе шаблона текста?	GREP-стиль / вложенный стиль	ОПК-3
11	Какой термин описывает процесс автоматического добавления неразрывных пробелов?	типографская автоматизация / GREP-замена	ОПК-3
12	Как называется подход, при котором создаётся алгоритм поиска и замены ошибок в тексте?	разработка алгоритма / программировани е в InDesign	ОПК-3
13	Какой инструмент используется для поиска всех номеров телефонов в документе?	GREP-поиск / регулярное выражение	ПК-1
14	Какой стиль в InDesign позволяет автоматически форматировать email-адреса?	GREP-стиль / вложенный стиль	ПК-1
15	Какой символ в GREP обозначает «ноль или одно вхождение»?	Символ ?	ПК-1
16	Как называется процесс проверки текста на типографские ошибки с помощью шаблонов?	автоматическая проверка / GREP- валидация	ПК-1
17	Какой метод используется для поиска всех слов, заканчивающихся на «-ция»?	регулярное выражение / GREP-шаблон	ПК-2
18	Как называется практика автоматического форматирования кавычек и тире?	типографская чистка / автоматизация контента	ПК-2
19	Какой подход позволяет адаптировать текст под разные форматы публикации с помощью GREP?	контент- адаптация / модификация текста	ПК-2
20	Как называется процесс создания шаблона для поиска висячих предлогов?	разработка GREP- запроса / создание текстового фильтра	ПК-2