

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт дистанционного образования

УТВЕРЖДЕНО:

Директор ИДО-проректор по РДО
М. О. Шепель

Оценочные материалы по дисциплине

Основы работы в Фигма и разработка UI-кит

по направлению подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) подготовки:
Продуктовый дизайн

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2025

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
М. Н. Долгих

Председатель УМК
Д. А. Маслова

Томск – 2025

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-2 Способен разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач.

ОПК-5 Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем.

ПК-2 Способен проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-2.3 Использует методы современных интеллектуальных технологий для решения профессиональных задач.

ИОПК-5.1 Владеет современными инструментальными, технологическими и методическими средствами проектирования программно-аппаратного обеспечения информационных и автоматизированных систем.

ИОПК-5.3 Использует современные информационно-коммуникационные технологии и программные средства на всех этапах жизненного цикла программных систем.

ИПК-2.3 Проектирует концепт графического пользовательского интерфейса.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

— Промежуточное задание без оценки: «Разработка макета баннера с использованием базовых инструментов»

— Промежуточное задание без оценки: «Разработка макета баннера с использованием продвинутых инструментов»

— Промежуточное задание без оценки: «Разработка карточки товара с использованием продвинутых инструментов»

— Промежуточное задание без оценки: «Сделать интерактивный прототип из статичного макета»

— Промежуточное задание без оценки: «Оформление макета и передача ссылки на него»

— Итоговое задание: «Разработка интерфейса мобильного приложения с использованием UI-kit»

Задача 1. Разработка макета баннера с использованием базовых инструментов (ИОПК-2.3, ИОПК-5.1)

Опираясь на знания, полученные при просмотре скринкаста, необходимо подготовить дизайн баннера для продажи товара. Баннер должен содержать заголовок, уникального торговое предложение, кнопку «Подробнее», изображение товара.

Задача 2. Разработка макета баннера с использованием продвинутых инструментов (ИОПК-2.3, ИОПК-5.1)

Опираясь на ранее разработанный дизайн баннера, представьте элементы баннера автолейаутами, расставьте отступы, представьте кнопку компонентом, используйте параметры Fill, High content и Fixed для позиционирования контента.

Задача 3. Разработка карточки товара с использованием продвинутых инструментов (ИОПК-2.3, ИОПК-5.1, ИПК-2.3)

Опираясь на полученные знания, разработайте дизайн карточки товара для маркетплейса. Карточка должна содержать: изображение товара, заголовок, подзаголовок, стоимость товара, рейтинг, кнопку добавления в корзину, кнопку добавления в избранное.

Оформление заголовков и цветов необходимо представлять стилями из библиотеки стилей, вёрстку карточки следует представить автолейаутами. Кнопки «В корзину» и «В избранное» необходимо представить вариативными компонентами.

Задача 4. Сделать интерактивный прототип из статичного макета (ИОПК-2.3, ИОПК-5.1, ИПК-2.3)

Необходимо добавить эффект хOVER в карточку товара, а также в её элементы. Для этого необходимо представить кнопки «В корзину» и «В избранное» вариативными компонентами и применить к ним анимацию внутри вариантов. Для карточки товара необходимо создать вариант «Hover» и применить переход к нему из состояния «Default».

Задача 5. Оформление макета и передача ссылки на него (ИОПК-2.3, ИОПК-5.1, ИОПК-5.3)

Необходимо оформить макет с учетом правил использования инструментов:

- 1 Навести порядок, убрать всё лишнее, озаглавить страницы макета, макеты, состояния элементов
- 2 Добавить информацию с контекстом: возможные кейсы работы кнопок, поведение карточки на разных экранах, поведение карточки при разном кол-ве контента
- 3 Потренироваться скопировать ссылку на весь макет
- 4 Потренироваться скопировать ссылку на отдельный фрейм макета

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Студент получает зачет по результатам выполнения итогового проекта с презентацией. В рамках проекта необходимо разработать интерактивный прототип приложения на основе собранного UI-кита. Проект сдается на платформу и является основанием для получения зачета при положительной оценке преподавателя.

Текст задания:

Необходимо спроектировать два экрана приложения кофейни и настроить интерактивный переход между ними. Первый экран — главная страница приложения кофейни, вторая страница — страница товара.

Первый экран должен содержать:

- 1 Панель статусов
- 2 Панель поиска предложений кофейни
- 3 Переключатель категорий: напитки, завтраки, перекусить, основные блюда
- 4 Ленту карточек напитков
- 5 Панель переключения между разделами: «Главная», «Акции», «Заказы», «Ещё»
- 6 Панель «Хоум индикатор»

Второй экран должен содержать:

- 1 Верхнюю панель навигации с кнопкой «Назад»
- 2 Галерею продукта
- 3 Заголовок продукта
- 4 Стоимость
- 5 Описание и состав
- 6 Кнопку «Заказать»

Интерактивный прототип должен иллюстрировать переход от карточки товара в ленте, к раскрытой карточке товара, а также обратный переход из карточки к ленте.

Задача состоит из четырех частей:

- 1 Подготовить собственный UI-kit или подобрать подходящий из Figma Community для решения поставленной задачи.
- 2 Подготовить два экрана приложения
- 3 Настроить переходы между экранами, подписать сценарий
- 4 Аккуратно оформить результаты работы: удалить всё лишнее из макета, подписать слои, элементы интерфейса, фреймы сценарий, добавить обложку.

Критерии оценивания:

Результаты экзамена определяются оценками «зачёт» или «незачёт».

Оценка «зачёт» выставляется, если спроектировано два сценария, переход в карточку товара и обратно. Макеты аккуратно оформлены.

Оценка «незачёт» выставляется, если ни один сценарий не спроектирован.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)**Задача 1**

Опираясь на знания, полученные при просмотре скринкаста, необходимо подготовить дизайн баннера для продажи товара. Баннер должен содержать заголовок, уникального торговое предложение, кнопку «Подробнее», изображение товара.

Задача 2

Опираясь на ранее разработанный дизайн баннера, представьте элементы баннера автолейаутами, расставьте отступы, представьте кнопку компонентом, используйте параметры Fill, High content и Fixed для позиционирования контента.

Задача 3

Опираясь на полученные знания, разработайте дизайн карточки товара для маркетплейса. Карточка должна содержать: изображение товара, заголовок, подзаголовок, стоимость товара, рейтинг, кнопку добавления в корзину, кнопку добавления в избранное.

Оформление заголовков и цветов необходимо представлять стилями из библиотеки стилей, вёрстку карточки следует представить автолейаутами. Кнопки «В корзину» и «В избранное» необходимо представить вариативными компонентами.

Задача 4

Необходимо добавить эффект хOVERa в карточку товара, а также в её элементы. Для этого необходимо представить кнопки «В корзину» и «В избранное» вариативными компонентами и применить к ним анимацию внутри вариантов. Для карточки товара необходимо создать вариант «Hover» и применить переход к нему из состояния «Default».

Задача 5

Необходимо оформить макет с учетом правил использования инструментов:

- 1 Навести порядок, убрать всё лишнее, озаглавить страницы макета, макеты, состояния элементов*
- 2 Добавить информацию с контекстом: возможные кейсы работы кнопок, поведение карточки на разных экранах, поведение карточки при разном кол-ве контента*
- 3 Потренироваться скопировать ссылку на весь макет*
- 4 Потренироваться скопировать ссылку на отдельный фрейм макета*

Информация о разработчиках

Зеленых Денис Петрович, руководитель команды дизайна в «Московском спорте», продуктовый дизайнер, эксперт и автор в блоге Яндекс Практикума.