

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

Рабочая программа дисциплины

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. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

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. Задачи освоения дисциплины

- Освоить основные функции приложения Figma
- Научиться использовать стили и токены
- Научиться использовать автолейауты
- Научиться использовать компоненты и их варианты
- Научиться создавать UI-kit
- Научиться использовать функции проектирования интерактивных прототип
- Научиться оформлять результаты работы и передавать их коллегам, заказчикам

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к Блоку 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина относится к обязательной части образовательной программы.

4. Семестр(ы) освоения и форма(ы) промежуточной аттестации по дисциплине

Первый семестр, зачет.

5. Входные требования для освоения дисциплины

Для успешного освоения дисциплины требуются компетенции, сформированные в ходе освоения образовательных программ предшествующего уровня образования.

6. Язык реализации

Русский

7. Объем дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 часов, из которых:

-лекции: 10 ч.

-практические занятия: 20 ч.

в том числе практическая подготовка: 20 ч.

Объем самостоятельной работы студента по дисциплине составляет 76.25 ч.

8. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Тема 1. Базовые инструменты Figma. Приёмы и лучшие практики

Студенты учатся использовать базовые инструменты Figma: создавать файлы, страницы, работать с текстами и графикой, использовать плагины. Кроме того, студенты научатся использовать стили типографики и цветов.

Тема 2. Продвинутое инструменты Figma

Студенты научатся использовать продвинутое инструменты Figma: автолеауты, компоненты, вариативные компоненты, научатся создавать простые UI-kit. Познакомятся с готовыми UI-kit популярных отечественных дизайн-систем.

Тема 3. Основы проектирования в Figma

Студенты научатся использовать инструменты проектирования интерактивных прототипов, создадут интерактивный прототип одного сценария мобильного приложения.

9. Текущий контроль по дисциплине

Текущий контроль по дисциплине проводится путем выполнения домашних заданий и фиксируется в форме контрольной точки не менее одного раза в семестр.

Оценочные материалы текущего контроля размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

10. Порядок проведения и критерии оценивания промежуточной аттестации

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.

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации размещены на сайте ТГУ в разделе «Информация об образовательной программе» - <https://www.tsu.ru/sveden/education/eduop/>.

11. Учебно-методическое обеспечение

- а) Электронный учебный курс на платформе I DO SKILLS.
- б) Оценочные материалы текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине.

12. Перечень учебной литературы и ресурсов сети Интернет

а) основная литература:

1 Welcome to Figma, help.figma.com: <https://help.figma.com/hc/en-us/categories/360002051613> (дата обращения 20.07.2025)

2 Explore design files, help.figma.com: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/15297425105303-Explore-design-files>(дата обращения 20.07.2025)

3 Design a file thumbnail, help.figma.com: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/23510169950871-Design-a-file-thumbnail>(дата обращения 20.07.2025)

4 Design an interactive button, help.figma.com:<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/20953528101783-Design-an-interactive-button> (дата обращения 20.07.2025)

5 Create a loading animation in Figma, [help.figma.com: https://help.figma.com/hc/en-us/articles/18892560291351-Create-a-loading-animation-in-Figma](https://help.figma.com/hc/en-us/articles/18892560291351-Create-a-loading-animation-in-Figma) (дата обращения 20.07.2025)

6 Lesson 1: Welcome to design systems, [help.figma.com:https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14552802134807-Lesson-1-Welcome-to-design-systems](https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14552802134807-Lesson-1-Welcome-to-design-systems) (дата обращения 20.07.2025)

7 Lesson 3: Build your design system, [help.figma.com: https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14548865734679-Lesson-3-Build-your-design-system](https://help.figma.com/hc/en-us/articles/14548865734679-Lesson-3-Build-your-design-system)(дата обращения 20.07.2025)

8 Update 1: Tokens, variables, and styles, [help.figma.com: https://help.figma.com/hc/en-us/articles/18490793776023-Update-1-Tokens-variables-and-styles](https://help.figma.com/hc/en-us/articles/18490793776023-Update-1-Tokens-variables-and-styles)(дата обращения 20.07.2025)

б) дополнительная литература:

1 Что такое дизайн-система, зачем она нужна и какими отечественными решениями вдохновиться, Зеленых Денис [habr.com: https://habr.com/ru/companies/yandex_praktikum/articles/875034/](https://habr.com/ru/companies/yandex_praktikum/articles/875034/) (дата обращения 20.07.2025)

3 10 лучших плагинов в Figma для дизайнеров интерфейсов. Мой личный топ, [habr.com: https://habr.com/ru/companies/yandex_praktikum/articles/822955/](https://habr.com/ru/companies/yandex_praktikum/articles/822955/) (дата обращения 20.07.2025)

4 Как передавать макеты в разработку?, [habr.com: https://habr.com/ru/articles/689434/](https://habr.com/ru/articles/689434/)(дата обращения 20.07.2025)

5 Как работать в Figma: обзор основных функций, Мария Простякова [netology.ru: https://netology.ru/blog/figma-guide](https://netology.ru/blog/figma-guide) (дата обращения 20.07.2025)

13. Перечень информационных технологий

а) лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

– Figma

– публично доступные облачные технологии (Google Docs, Яндекс диск и т.п.).

б) информационные справочные системы:

– Электронный каталог Научной библиотеки ТГУ – <http://chamo.lib.tsu.ru/search/query?locale=ru&theme=system>

– Электронная библиотека (репозиторий) ТГУ – <http://vital.lib.tsu.ru/vital/access/manager/Index>

– ЭБС Лань – <http://e.lanbook.com/>

– ЭБС Консультант студента – <http://www.studentlibrary.ru/>

– Образовательная платформа Юрайт – <https://urait.ru/>

– ЭБС ZNANIUM.com – <https://znanium.com/>

– ЭБС IPRbooks – <http://www.iprbookshop.ru/>

14. Материально-техническое обеспечение

Занятия по учебной дисциплине проводятся с использованием дистанционных образовательных технологий. Каждый обучающийся обеспечен доступом к образовательной платформе <https://ido.skills.tsu.ru/>.

15. Информация о разработчиках

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