

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФГАОУ ВО «СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»



УТВЕРЖДАЮ  
Директор НОЦ «Институт  
непрерывного образования»  
Е.В. Мошкина  
«21» апреля 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

**«Figma: основы работы и создания макетов»**

Красноярск 2025

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
**дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**  
**«Figma: основы работы и создания макетов»**

Форма обучения: заочная, с применением исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Срок обучения: 48 часов.

№ п/п	Наименование модулей (дисциплин)	Общая трудоем- кость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы		СРС, ч	Формы контроля
				Лекции	Практические и семинарские занятия		
1	Модуль 1. Возможности графического редактора Figma	8	6	2	4	2	Зачет
2	Модуль 2. Организация рабочего пространства	10	7	3	4	3	Зачет
3	Модуль 3. Функциональные возможности	10	7	3	4	3	Зачет
4	Модуль 4. Основы визуальной коммуникации	10	6	3	3	4	Зачет
	Итоговая аттестация	10				10	Зачет
	<b>Итого</b>	<b>48</b>	<b>26</b>	<b>11</b>	<b>15</b>	<b>22</b>	

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**  
**«Figma: основы работы и создания макетов»**

Категория слушателей: студенты, научно-педагогические работники, административно-управленческий персонал университета, сторонние слушатели и специалисты, использующие графические редакторы в профессиональной деятельности.

Форма обучения: заочная, с применением исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий: 4–6 часов в неделю.

№ п/п	Наименование модулей (курсов)	Общая трудоемкость, ч	Всего контактн., ч	Контактные часы		СРС, ч	Результаты обучения
				Лекции	Практ. и семинарские занятия		
<b>1</b>	<b>Модуль 1. Возможности графического редактора Figma</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>PO1, PO3</b>
1.1	Тема 1.1. Регистрация и начало работы	4	3	1	2	1	PO1
1.2	Тема 1.2. Настройка совместной работы	4	3	1	2	1	PO1, PO3
<b>2</b>	<b>Модуль 2. Организация рабочего пространства</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>PO1, PO2, PO6</b>
2.1	Тема 2.1. Интерфейс и основные инструменты	3	2	1	1	1	PO1, PO2
2.2	Тема 2.2. Работа со слоями и их организация	3	2	1	1	1	PO1, PO2
2.3	Тема 2.3. Создание библиотек и UI-kit	4	3	1	2	1	PO1, PO2, PO6
<b>3</b>	<b>Модуль 3. Функциональные возможности</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>PO1, PO4</b>
3.1	Тема 3.1. Выравнивание объектов и Auto Layout	3	2	1	1	1	PO1, PO4
3.2	Тема 3.2. Создание компонентов	3	2	1	1	1	PO1, PO4
3.3	Тема 3.3. Адаптивный дизайн	4	3	1	2	1	PO1, PO4
<b>4</b>	<b>Модуль 4. Основы визуальной коммуникации</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>PO1, PO5</b>
4.1	Тема 4.1. Композиция и визуальная иерархия	3	2	1	1	1	PO1, PO5
4.2	Тема 4.2. Правила сочетания шрифтов и цветов	4	2	1	1	2	PO1, PO5
4.3	Тема 4.3. Базовая анимация объектов	3	2	1	1	1	PO1, PO5
	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>10</b>				<b>10</b>	
	<b>Итого</b>	<b>48</b>	<b>26</b>	<b>11</b>	<b>15</b>	<b>22</b>	<b>PO1–PO6</b>

**Календарный учебный график  
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации  
«Figma: основы работы и создания макетов»**

Наименование модулей (курсов)	Неделя	Объем учебной нагрузки, ч.	Виды занятий (количество часов)			
			Лекции	Практ. и семинарские занятия	СРС	Итоговый контроль
Модуль 1. Возможности графического редактора Figma	1–2	8	2	4	2	Зачет
Модуль 2. Организация рабочего пространства	3–4	10	3	4	3	Зачет
Модуль 3. Функциональные возможности	5–6	10	3	4	3	Зачет
Модуль 4. Основы визуальной коммуникации	7–8	10	3	3	4	Зачет
<b>Итоговая аттестация</b>	<b>9</b>	<b>10</b>			<b>10</b>	<b>Зачет</b>

# **I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ**

## **1.1. Аннотация программы**

Программа «Figma: основы работы и создания макетов» разработана для тех, кто хочет освоить один из самых популярных инструментов для проектирования интерфейсов, дизайна и визуальной коммуникации. Figma — это мощный и удобный инструмент, который используется дизайнерами, маркетологами, разработчиками и специалистами из самых разных сфер для создания инфографики, презентаций, макетов веб-сайтов, мобильных приложений и других цифровых продуктов. В современном мире навыки дизайна и визуальной коммуникации становятся все более востребованными. Независимо от того, работаете ли вы в образовании или IT, умение создавать понятные и эстетичные макеты помогает эффективно доносить идеи, улучшать пользовательский опыт. Figma, благодаря своей простоте и функциональности, идеально подходит для решения этих задач.

Этот курс подойдет как для начинающих, так и для тех, кто уже имеет базовые навыки в дизайне и хочет систематизировать свои знания. Вы научитесь не только работать в Figma, но и понимать основные принципы дизайна, которые можно применять в любой профессиональной деятельности.

## **1.2. Цель программы**

Цель программы повышения квалификации — формирование и/или совершенствование навыков работы с графическим редактором Figma для создания профессиональной инфографики, презентаций, макетов интерфейсов и прототипов, а также навыков визуальной коммуникации, которые помогут в решении задач из любой сферы деятельности.

## **1.3. Компетенции (трудовые функции) в соответствии с профессиональным стандартом (формирование новых или совершенствование имеющихся)**

В соответствии с профессиональным стандартом 06.025 «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н), программа направлена на формирование или совершенствование следующих трудовых функций:

– А/01.3 Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса.

– В/01.5 Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса.

В соответствии с профессиональным стандартом 11.013 «Графический дизайнер» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 года N 40н), программа направлена на формирование или совершенствование следующих трудовых функций:

– А/01.5 Создание эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

#### **1.4. Планируемые результаты обучения**

В результате успешного освоения программы «Figma: основы работы и создания макетов», слушатели будут способны:

PO1. Применять базовые инструменты Figma (Frame, Shape, Text, Pen и др.) для создания простых графических элементов и макетов.

PO2. Организовывать рабочее пространство в Figma, используя слои, фреймы и страницы для эффективной работы над проектами.

PO3. Настраивать и управлять рабочими файлами, включая совместную работу и экспорт проектов.

PO4. Использовать продвинутые функции Figma, такие как компоненты, стили, плагины и прототипирование, для создания сложных макетов.

PO5. Создавать гармоничные и функциональные макеты, используя принципы композиции, типографики и цветовой гармонии.

PO6. Создавать и применять библиотеки компонентов и стилей для обеспечения единообразия дизайна в рамках проекта.

**1.5. Категория слушателей:** студенты, научно-педагогические работники, административно-управленческий персонал университета, сторонние слушатели и специалисты, использующие графические редакторы в профессиональной деятельности.

#### **1.6. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение**

Среднее профессиональное или высшее образование.

Базовый уровень компьютерной грамотности: владение основными интернет-технологиями (веб-поиск, электронная почта и прочие электронные сервисы), базовыми средствами по созданию и обработке текстовой, графической, информации, установке ПО.

**1.7. Продолжительность обучения:** 48 часов.

**1.8. Форма обучения:** заочная, с применением исключительно электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

#### **1.9. Требования к материально-техническому обеспечению, необходимому для реализации дополнительной профессиональной программы повышения квалификации (требования к аудитории, компьютерному классу, программному обеспечению)**

Наличие у каждого слушателя доступа к компьютеру, имеющего:

- доступ к сети Интернет, любой браузер;
- пакет приложений Microsoft Office (Word, Excel, Power Point), программа для чтения PDF-файлов;
- установленная программа Figma.

Необходимое для реализации Программы оборудование должно обеспечить:

- возможность работы с пакетом приложений Microsoft Office (Word, Excel, Power Point), чтения PDF-файлов;
- возможность работы с Figma;
- возможность работы с системой LMS Moodle, сервисом SaluteJazz для проведения вебинаров и видеоконференций, онлайн-сервисами для совместной работы в документах.

#### **1.10. Особенности (принципы) построения дополнительной профессиональной программы повышения квалификации**

Особенности построения программы повышения квалификации «Figma: основы работы и создания макетов»:

– практическая направленность: самостоятельное выполнение учебных заданий, требующих практического применения знаний и умений, полученных в ходе изучения материала;

– модульная структура программы: курс разделен на тематические модули, каждый из которых посвящен отдельному аспекту работы в Figma (интерфейс, дизайн-системы, прототипирование и т.д.), что позволяет слушателям осваивать материал последовательно и системно;

– использование информационных и коммуникационных технологий, в том числе современных систем технологической поддержки процесса обучения, обеспечивающих комфортные условия для обучающихся, преподавателей.

В поддержку дополнительной профессиональной программы профессиональной переподготовки разработан электронный курс на платформе онлайн-обучения Сибирского РЦКОО «е-Сибирь» (<https://online.sfu-kras.ru>).

**1.11. Документ об образовании:** удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

## **II. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

Обучение по программе реализовано в формате смешанного обучения, с применением активных технологий совместного обучения в электронной среде (синхронные и асинхронные занятия). Лекционный материал представлен в виде комплекса мини-видеолекций, записей занятий, текстовых материалов, презентаций, размещаемых на платформе онлайн-обучения Сибирского РЦКОО «е-Сибирь» (<https://online.sfu-kras.ru>). Данные материалы сопровождаются заданиями и дискуссиями в чате программы. Изучение теоретического материала (СРС) предполагается до и после синхронной части работы.

### **Материально-технические условия реализации дисциплины**

Синхронные занятия реализуются на базе инструментов видеоконференцсвязи и включают в себя практические занятия, сочетающие в себе ответы на вопросы, связанные с материалом лекции, в формате дискуссий, а также групповую и индивидуальную работу. Для проведения синхронных занятий (вебинаров со спикерами) применяется программа видеоконференцсвязи SaluteJazz.

### **Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

По программе разработан электронный курс на платформе онлайн-обучения Сибирского РЦКОО «е-Сибирь» (<https://online.sfu-kras.ru>). Доступ слушателей к материалам курса предоставляется с момента зачисления на Программу.

### **Содержание комплекта учебно-методических материалов**

Электронный курс содержит: систему навигации по программе (учебно-тематический план, интерактивный график работы по программе, сведения о результатах обучения, о преподавателе дисциплины, чат для объявлений и вопросов преподавателю), набор презентации к лекциям, набор ссылок на внешние образовательные ресурсы и инструменты, систему заданий с подробными инструкциями, списки основной и дополнительной литературы. В электронном курсе реализована система обратной связи.

### **Виды и содержание самостоятельной работы**

Выполнение самостоятельной работы слушателями предполагается в дистанционном режиме в рамках электронного курса, размещенного в системе электронного обучения СФУ. Самостоятельно слушателями изучаются дополнительные материалы по темам курса, а также краткие резюмирующие материалы, дополнительные инструкции в различных форматах (видео, скринкасты, подкасты, интерактивные справочники, текстовые пояснения).

Также слушатели самостоятельно проводят анализ и систематизацию материала в рамках выполнения самостоятельной работы.

### III. КАДРОВЫЕ УСЛОВИЯ

Руководитель программы:

**Кузнецова Юлия Юрьевна**, начальник отдела научно-библиографической работы Научной библиотеки СФУ

Преподаватели программы:

**Волконская Анастасия Евгеньевна**, специалист отдела научно-библиографической работы Научной библиотеки СФУ.

**Кузнецова Юлия Юрьевна**, начальник отдела научно-библиографической работы Научной библиотеки СФУ.

**Яценко Алина Владимировна**, главный специалист Центра трансфера технологий СФУ.

### IV. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

#### 3.1. Учебно-методическое обеспечение, в т.ч. электронные ресурсы в корпоративной сети СФУ и сети Интернет

1. Барина, И. Как новичкам освоить графический редактор Figma: И. Барина // ЛитРес: электронная библиотека. – URL: [https://univer.litres.ru/book/inna-barinova/kak-novichkam-osvoit-graficheskiiy-redaktor-figma-70165564/?source\\_internal=trial\\_fragment](https://univer.litres.ru/book/inna-barinova/kak-novichkam-osvoit-graficheskiiy-redaktor-figma-70165564/?source_internal=trial_fragment) (дата обращения: 14.03.2025).

2. Канюков, Н. Теория цвета: правила применения в дизайне / Н. Канюков, Я. Сергиенкова, А. Павлова // Яндекс Практикум: [сайт]. – URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/cvet-v-dizajne-teoriya-cveta-osnovy-dlya-dizajnerov/> (дата обращения: 14.03.2025).

3. Миллер, К.Т. Основы графического дизайна: базовое руководство для начинающих / К.Т. Миллер. – М.: Бомбора, 2024. – 112 с. – URL: <https://univer.litres.ru/book/kris-taft-miller/osnovy-graficheskogo-dizayna-bazovoe-rukovodstvo-dlya-nachinaushih-71300368/> (дата обращения: 14.03.2025).

4. Наумова, А.В. Роль визуальной коммуникации в дизайне сайтов / А.В. Наумова, П.В. Наумова // Формообразование в дизайне: сб. научн. статей. – Омск: Омский госуд. техн. ун-т, 2024. – С. 120–125.

5. Сутуга, О. Типографика. Большая книга для начинающих дизайнеров / О. Сутуга. – М.: АСТ, 2022. – 320 с. – URL: <https://univer.litres.ru/book/olga-sutuga/tipografika-bolshaya-kniga-dlya-nachinaushih-dizaynerov-67839759/> (дата обращения: 14.03.2025).

6. Figma Resource Library // Figma: [сайт]. – URL: <https://www.figma.com/resource-library> (дата обращения: 14.03.2025).

7. Figma Webinars // Figma: [сайт]. – URL: <https://www.figma.com/webinars/> (дата обращения: 14.03.2025).

8. Figma Best Practices // Figma: [сайт]. – URL: <https://www.figma.com/best-practices/> (дата обращения: 14.03.2025).

9. Figma Community: Design Tools & Plugins // Figma: [сайт]. – URL: [https://www.figma.com/community/design-tools?resource\\_type=plugins](https://www.figma.com/community/design-tools?resource_type=plugins) (дата обращения: 14.03.2025).

### **3.2. Программное обеспечение (информационные обучающие системы, системы вебинаров, сетевые ресурсы хостинга видео, изображений, файлов, презентаций и др.)**

1. Figma: The Collaborative Interface Design Tool [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.figma.com/>;

2. Курс «Figma: основы работы и создания макетов» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://online.sfu-kras.ru/course/view.php?id=171>.

3. Видеохостинг RUTUBE [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rutube.ru/>;

4. Сервис для проведения видеоконференций SaluteJazz [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://salutejazz.ru/>.

## **V. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

### **5.1. Формы аттестации, оценочные материалы, методические материалы**

Программа предусматривает проведение текущей и итоговой аттестации. Текущая аттестация слушателей проводится на основе оценки активности, а также качества выполнения заданий в электронном обучающем курсе.

Методические материалы, необходимые для выполнения текущих заданий, представлены в соответствующих элементах электронного обучающего курса и включают описание задания, методические рекомендации по его выполнению, критерии оценивания.

Обучение на программе повышения квалификации предполагает выполнение индивидуальных текущих заданий, тестирование, комментирование работ слушателей.

Программа завершается итоговой аттестацией — проектной работой.

### **4.2. Требования и содержание итоговой аттестации**

Основанием для аттестации слушателя по данной программе является:

– выполнение всех практических заданий к модулям, размещенных в электронном образовательном курсе (получение проходного балла по каждому заданию);

– выполнение итогового проекта (зачёт).

По результатам работы слушателю выставляется оценка по шкале «зачтено – не зачтено», которая является основанием для аттестации или не аттестации по программе.

Варианты итогового задания:

– многостраничный макет сайта;

– лендинг для стартапа;

– презентация на тему по выбору (6–10 слайдов);

– рекламный постер для мероприятия.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**дисциплины (модуля)**  
**«Figma: основы работы и создания макетов»**

**1. Аннотация**

Figma — это мощный и удобный инструмент, который используется дизайнерами, маркетологами, разработчиками и специалистами из самых разных сфер для создания инфографики, презентаций, макетов веб-сайтов, мобильных приложений и других цифровых продуктов. В современном мире навыки дизайна и визуальной коммуникации становятся все более востребованными. Независимо от того, работаете ли вы в образовании или IT, умение создавать понятные и эстетичные макеты помогает эффективно доносить идеи, улучшать пользовательский опыт.

Этот курс подойдет как для начинающих, так и для тех, кто уже имеет базовые навыки в дизайне и хочет систематизировать свои знания. Вы научитесь не только работать в Figma, но и понимать основные принципы дизайна, которые можно применять в любой профессиональной деятельности.

**Цель дисциплины (результаты обучения)**

В результате успешного освоения модуля «Цифровые информационные ресурсы для научной и образовательной деятельности» слушатели будут способны:

PO1. Применять базовые инструменты Figma (Frame, Shape, Text, Pen и др.) для создания простых графических элементов и макетов.

PO2. Организовывать рабочее пространство в Figma, используя слои, фреймы и страницы для эффективной работы над проектами.

PO3. Настраивать и управлять рабочими файлами, включая совместную работу и экспорт проектов.

PO4. Использовать продвинутые функции Figma, такие как компоненты, стили, плагины и прототипирование, для создания сложных макетов.

PO5. Создавать гармоничные и функциональные макеты, используя принципы композиции, типографики и цветовой гармонии.

PO6. Создавать и применять библиотеки компонентов и стилей для обеспечения единообразия дизайна в рамках проекта.

## 2. Содержание

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
<b>Модуль 1. Возможности графического редактора Figma (8 ч.)</b>			
Тема 1.1 Регистрация и начало работы (4 ч.)	Лекция охватывает регистрацию в Figma, знакомство с интерфейсом. Особое внимание уделяется облачным функциям. Рассматриваются возможности Figma Community (1 ч.)	Создание простого макета для закрепления материала и включение преподавателей в team project для дальнейшей проверки макетов (2 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
Тема 1.2 Настройка совместной работы (4 ч.)	Лекция охватывает создание проектов, настройку прав доступа, использование комментариев и версий файлов. Рассматриваются совместное редактирование в реальном времени и экспорт макетов (1 ч.)	Отработка командного взаимодействия и включение преподавателей в team project для дальнейшей проверки макетов (2 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
<b>Модуль 2. Организация рабочего пространства (10 ч.)</b>			
Тема 2.1 Интерфейс и основные инструменты (4 ч.)	Лекция знакомит с интерфейсом Figma, основными инструментами (Frame, Shape, Text, Pen и др.) и их функциями. Рассматриваются настройки рабочей области и горячие клавиши. Изучаются плагины и их возможности (1 ч.)	Создание простых элементов (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
Тема 2.2 Работа со слоями и их организация (2 ч.)	Лекция посвящена работе со слоями: создание, группировка, переименование и упорядочивание. Рассматриваются блокировка слоев и использование панели Layers (1 ч.)	Организация сложных макетов (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
Тема 2.3 Создание библиотек и UI-kit (4 ч.)	Лекция охватывает создание и подключение библиотек компонентов, разработку UI-kit и их использование в проектах (1 ч.)	Создание библиотеки компонентов и ее применение в макете (2 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)

№, наименование темы	Содержание лекций (кол-во часов)	Наименование практических занятий (кол-во часов)	Виды СРС (кол-во часов)
<b>Модуль 3. Функциональные возможности (10 ч.)</b>			
Тема 3.1. Выравнивание объектов и Auto Layout (2 ч.)	Лекция объясняет инструменты выравнивания и распределения объектов, а также работу с Auto Layout для создания адаптивных интерфейсов (1 ч.)	Использование Auto Layout (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
Тема 3.2. Создание компонентов (4 ч.)	Лекция посвящена созданию и использованию компонентов, включая варианты (Variants) и их настройку (1 ч.)	Разработка многосоставных компонентов (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
Тема 3.3. Адаптивный дизайн (4 ч.)	Лекция охватывает принципы адаптивного дизайна, работу с Constraints и Auto Layout для создания макетов, адаптированных под разные устройства (1 ч.)	Создание адаптивного интерфейса (2 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
<b>Модуль 4. Основы визуальной коммуникации (10 ч.)</b>			
Тема 4.1. Композиция и визуальная иерархия (2 ч.)	Лекция объясняет основы композиции, принципы визуальной иерархии и их применение в дизайне интерфейсов (1 ч.)	Создание макета с последовательной структурой (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
Тема 4.2. Правила сочетания шрифтов и цветов (4 ч.)	Лекция посвящена правилам подбора и сочетания шрифтов, а также созданию гармоничных цветовых схем (1 ч.)	Разработка типографики и палитры для проекта (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (2 ч.)
Тема 4.3. Базовая анимация объектов (4 ч.)	Лекция охватывает создание простых анимаций и переходов между экранами с помощью прототипов (1 ч.)	Разработка интерактивного прототипа (1 ч.)	Изучение дополнительных материалов по теме (1 ч.)
<b>Итоговая аттестация (10 ч.)</b>			<b>Итоговый проект (10 ч.)</b>

### **3. Оценка качества освоения дисциплины (формы аттестации, оценочные и методические материалы)**

Форма аттестации — **зачет в форме проекта.**

Текущая аттестация слушателей проводится на основе оценки активности и качества выполнения заданий в электронном обучающем курсе.

Для получения оценки «зачтено» за разделы (модули) программы слушателю необходимо набрать не менее 7 из 10 баллов за каждую самостоятельную работу.

Итоговый проект оценивается по шкале «зачтено – не зачтено».

Варианты итогового задания:

- многостраничный макет сайта;
- лендинг для стартапа;
- презентация на тему по выбору (6–10 слайдов);
- рекламный постер для мероприятия.

### **Перечень заданий и/или контрольных вопросов Примеры практического задания**

#### **ПЗ 1. Исследование интерфейса и основных инструментов Figma.**

*Цель задания:* освоить базовые элементы интерфейса Figma, изучить основные инструменты для работы с макетами и научиться применять их на практике.

*Инструкция:*

1. Откройте Figma (можно использовать бесплатную версию) и создайте новый файл.

2. Исследуйте интерфейс программы, обращая внимание на следующие элементы:

- Панель инструментов (Tools Panel).
- Слои (Layers Panel).
- Свойства (Properties Panel).
- Вкладки и рабочая область (Tabs и Canvas).
- Меню и настройки (Menu и Settings).

3. Выполните следующие практические шаги:

- Создайте новый фрейм (Frame) для презентации (slide 16:9).
- Используйте инструмент «Shape Tools» (Прямоугольник, Эллипс, Линия) для добавления базовых элементов на макет.
- Добавьте текст с помощью инструмента «Text Tool» и измените его свойства (шрифт, размер, цвет).
- Попробуйте использовать инструмент «Pen Tool» для создания собственной формы.
- Экспортируйте получившийся слайд для презентации (созданный Фрейм) в формате PNG.

### **Критерии оценивания практического задания**

Баллы	3 балл	6 баллов	10 баллов
Критерий	Задание выполнено частично, требует серьезной доработки	Задание выполнено, но требует некоторой доработки	Задание выполнено полностью, не требует доработки

### **Пример итогового задания (ИЗ)**

#### **ИЗ 1. Создание многостраничного макета для собственного проекта**

*Требования:* Объем: 5+ экранов (главная страница + ключевые разделы).

*Структура:*

- Главный экран.
- Страница с контентом (услуги/товары, блог, портфолио).
- Интерактивные формы (регистрация, заказ, обратная связь).

*Технические аспекты:*

- Использование Auto Layout и Components.
- Использование стилей текста и цвета (Text Styles, Color Styles).
- Прототипирование (кликабельные элементы, переходы).

#### **Критерии оценивания ИЗ1**

Для оценки «Зачтено» необходимо набрать 60 баллов и более:

- Полнота макета (все экраны) = 20 баллов.
- Единообразие стилей (цвета, шрифты, иконки) = 20 баллов.
- Рабочие интерактивные элементы = 20 баллов.
- Организация файла (слои, названия) = 20 баллов.
- Соблюдение иерархии шрифтов, цветов, визуальная эстетика = 20 баллов.

#### **ИЗ 2. Презентация на свободную тему (10 слайдов)**

*Требования:* Объем: 10+ слайдов (титульный слайд + ключевые разделы).

*Содержание:*

- Титульный слайд (название, автор, иллюстрация).
- Проблема и решение (1–2 слайда).
- Визуализация данных (графики, инфографика).
- Финансовая модель/план (если уместно).
- Контакты или призыв к действию.

*Технические аспекты:*

- Использование Auto Layout и Components.
- Использование стилей текста и цвета (Text Styles, Color Styles).
- Прототипирование (кликабельные элементы, переходы).
- Минимум текста, максимум визуализации.
- Использование масок для изображений.
- Анимации (по желанию).

#### **Критерии оценивания ИЗ2**

Для оценки «Зачтено» необходимо набрать 60 баллов и более:

- Полнота и структура (все экраны) = 20 баллов.
- Соблюдение иерархии шрифтов, цветов, визуальная эстетика = 30 баллов.
- Единообразие стилей (цвета, шрифты, иконки) = 20 баллов.
- Отсутствие перегруженности текстом = 10 баллов.
- Организация файла (слои, названия) = 20 баллов.

**Дополнительно для всех заданий:**

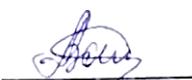
- Использование Figma Plugins (например, для контента или иконок): +5 баллов.
- Нестандартный подход (например, темная тема для лендинга): +5 баллов.

**Сдача проекта:**

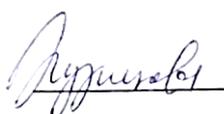
1. Создайте проект в Figma.
2. Проверьте, что все экраны связаны в прототипе.
3. Отправьте ссылку на файл (режим просмотра).
4. Приложите краткое описание (1–2 предложения о концепции).

Программу составили:

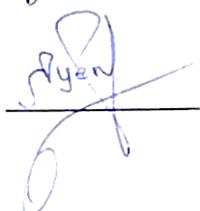
Специалист отдела научно-  
библиографической работы НБ СФУ

  
А.Е. Волконская

Начальник отдела научно-  
библиографической работы НБ СФУ

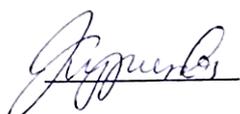
  
Ю.Ю. Кузнецова

Главный специалист Центра трансфера  
технологий СФУ

  
А.В. Яценко

Руководитель программы:

Начальник отдела научно-  
библиографической работы НБ СФУ

  
Ю.Ю. Кузнецова