

---

**УТВЕРЖДЕНА**

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)  
«Дизайн-системы»**

**Направление подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**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.....                           | 8  |
| 4. Содержание дисциплины (модуля).....              | 8  |
| 5. Учебно-методическое обеспечение .....            | 9  |
| 6. Материально-техническое обеспечение .....        | 9  |
| 7. Методические и оценочные материалы .....         | 11 |

## 1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Дизайн-системы» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Дизайн-системы» позволяет освоить принципы создания, внедрения и управления комплексными визуальными системами, обеспечивающими целостность, масштабируемость и согласованность дизайна цифровых и полиграфических продуктов в рамках современных профессиональных стандартов.

### Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 курсе в 5 семестре.

**Цель изучения дисциплины (модуля):** формирование компетенций, необходимых для проектирования, разработки и управления едиными визуальными системами, обеспечивающими консистентность, масштабируемость и эффективность дизайна в цифровой и полиграфической среде.

### Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить принципы компонентного подхода в проектировании пользовательских интерфейсов;
- научиться создавать и структурировать UI-кит и дизайн-системы;
- овладеть навыками разработки и управления компонентами в Figma;
- научиться эффективно использовать плагины Figma для автоматизации задач;
- сформировать умение проектировать масштабируемые и вариативные интерфейсы на основе дизайн-систем.

### В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

#### **знать:**

- принципы компонентного подхода в проектировании интерфейсов;
- структуру и назначение UI-kit и дизайн-систем;
- подходы к использованию и созданию компонентов в Figma;
- возможности и сценарии применения плагинов в Figma;
- принципы организации, вариативности и поддержки компонентов в дизайн-системах.

#### **уметь:**

- проектировать интерфейсы с использованием компонентного подхода;
- создавать и поддерживать UI-kit для цифровых продуктов;
- использовать и адаптировать компоненты из существующих дизайн-систем;
- разрабатывать компоненты и варианты компонентов для дизайн-систем;
- применять плагины Figma для оптимизации процессов проектирования.

#### **владеть:**

- инструментами прототипирования интерфейсов в Figma;
- подходами к организации версионности и поддержке дизайн-файлов;
- практиками использования плагинов для автоматизации и ускорения работы;
- методами создания и управления компонентами в дизайн-системах;
- подходами к проектированию вариативных и масштабируемых компонентов интерфейса.

## 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.       | 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 |
| УК-5.       | Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах                                                     | УК-5.1.               | Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий       |
|             |                                                                                                                                                                            | УК-5.2.               | Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы                    |
|             |                                                                                                                                                                            | УК-5.3.               | Имеет практический опыт реализации решений, учитывающих культурное разнообразие целевой аудитории                                                                          |
| УК-9.       | Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах                                                                              | УК-9.1.               | Осознает значимость и проблемы профессиональной и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями                                                                   |
|             |                                                                                                                                                                            | УК-9.2.               | Способен учитывать принципы доступности и инклюзивности при разработке учебных проектов                                                                                    |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |          |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОПК-4. | Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) | ОПК-3.1. | Знает изобразительные средства, а также методы и способы выполнения проектной графики, необходимые для разработки проектной идеи на основе творческого подхода                                                                                                                              |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ОПК-3.2. | Умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи                                                                                    |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ОПК-3.3. | ОПК-3.3. Имеет практический опыт создания дизайн-решений и их научного обоснования при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления) |
| ОПК-6. | Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | ОПК-6.1. | Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам                                                                                                                           |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ОПК-6.2. | Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач                                                                                                                                                                                      |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ОПК-6.3. | Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач                                                                                                                                                                                     |
| ПК-1.  | Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ПК-1.1.  | Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна                                                                                      |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ПК-1.2.  | Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для                                                                                                                                                                           |

|       |                                                                                                                                                                                                                                                         |         |                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       |                                                                                                                                                                                                                                                         |         | концептуальной стадии проекта                                                                                                                                                                                                        |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                         | ПК-1.3. | Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта      |
| ПК-3. | Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                                                                  | ПК-3.1. | ПК-3.1. Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения                                |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                         | ПК-3.2. | Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                         | ПК-3.3. | Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства                        |
| ПК-5. | Способен проектировать сценарии взаимодействия пользователя с объектами продуктового дизайна, применяя принципы и методы проектирования пользовательского опыта (UX), а также критерии оценки эффективности, удобства и доступности продуктовых решений | ПК-5.1. | Знает принципы и методы проектирования пользовательского опыта (UX), а также критерии оценки удобства, эффективности и доступности взаимодействия с продуктом                                                                        |
|       |                                                                                                                                                                                                                                                         | ПК-5.2. | Умеет разрабатывать сценарии взаимодействия пользователя с продуктом, применяя методы UX-проектирования для обеспечения интуитивности и удобства использования                                                                       |

|  |  |         |                                                                                                                                                                                             |
|--|--|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | ПК-5.3. | Имеет практический опыт создания объектов продуктового дизайна с продуманными сценариями пользовательского взаимодействия, соответствующими принципам удобства, доступности и эффективности |
|--|--|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### 3. Тематический план

| №<br>п/п                                  | Наименование<br>раздела дисциплины<br>(модуля) | Трудоемкость, академические часы |                                           |          |                               | ТКУ<br>(текущий<br>контроль<br>успеваемости) |
|-------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------------|----------|-------------------------------|----------------------------------------------|
|                                           |                                                | Очная форма                      |                                           |          |                               |                                              |
|                                           |                                                | Аудиторная работа                |                                           | Контроль | Самостояте<br>льная<br>работа |                                              |
|                                           |                                                | Лекции                           | Семинары<br>(практичес<br>кие<br>занятия) |          |                               |                                              |
| 1                                         | Введение в дизайн-системы                      | 20                               | 20                                        |          | 16                            | Домашние задания,<br>Мини-проект             |
| 2                                         | Атомарный дизайн                               | 8                                | 8                                         |          | 16                            | Домашние задания,<br>Мини-проект             |
| 3                                         | Работа с ДС в Figma                            | 16                               | 16                                        |          | 16                            | Домашние задания,<br>Мини-проект             |
| 4                                         | Обзор будущих изменений и практика             | 16                               | 16                                        | 2        | 16                            | Домашние задания,<br>Мини-проект             |
|                                           | Экзамен                                        |                                  |                                           | 4        |                               |                                              |
| Итого:                                    |                                                | 60                               | 60                                        | 6        | 64                            |                                              |
| Объем дисциплины (модуля)<br>(в ак. ч.)   |                                                | 190                              |                                           |          |                               |                                              |
| Объем дисциплины (модуля)<br>(в зач. ед.) |                                                | 5                                |                                           |          |                               |                                              |

### 4. Содержание дисциплины (модуля)

| №п/п | Наименование раздела дисциплины<br>(модуля) | Содержание дисциплины (модуля) по темам                                                                                                                                               |
|------|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | Введение в дизайн-системы                   | Введение в дизайн-системы<br>Обзор популярных мировых дизайн-систем<br>Обзор Material (Google DS)<br>Обзор HUIG (iOS DS)<br>Атомарные дизайн-системы                                  |
| 2    | Атомарный дизайн                            | Атомы (генерация и применение)<br>Молекулы (генерация и применение)                                                                                                                   |
| 3    | Работа с ДС в Figma                         | Организмы (генерация и применение)<br>Использование продвинутых дизайн-систем в Figma<br>Построение UI-кит в Figma<br>Построение компонента-молекулы в Figma                          |
| 4    | Обзор будущих изменений и практика          | Особенности работы с дизайн-системами в аналогах Figma<br>Последние изменения в дизайн-системах<br>Потенциальное развитие дизайн-систем<br>Создание экрана из собственных компонентов |

## 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. Фомин, В. И. Менеджмент в ит: информационный бизнес : учебник для среднего профессионального образования / В. И. Фомин. — 4-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 240 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16469-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/587734>.

2. Управление программными проектами : учебник для вузов / под редакцией Р. Ф. Маликова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 167 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14329-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/588424>.

### *Дополнительная литература:*

1. Чернышев, С. А. Принципы, паттерны и методологии разработки программного обеспечения : учебник для вузов / С. А. Чернышев. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 176 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14383-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/588769>.

## 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<br>(издания, курса, документа)                            | Ссылка                                                                          |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека                          | <a href="https://elibrary.ru/defaultx.asp">https://elibrary.ru/defaultx.asp</a> |
| 2. | База данных для IT-специалистов                                                | <a href="https://habr.com">https://habr.com</a>                                 |
| 3. | База данных ScienceDirect                                                      | <a href="https://www.sciencedirect.com">https://www.sciencedirect.com</a>       |
| 4. | Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации | <a href="https://minobrnauki.gov.ru/">https://minobrnauki.gov.ru/</a>           |
| 5. | Федеральный портал «Российское образование»                                    | <a href="https://www.edu.ru/">https://www.edu.ru/</a>                           |
| 6. | Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"        | <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>                       |
| 7. | Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов                             | <a href="http://school-collection.edu.ru/">http://school-collection.edu.ru/</a> |
| 8. | Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов                     | <a href="http://fcior.edu.ru/">http://fcior.edu.ru/</a>                         |

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 |
|------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------------------------|
| <b>Операционные системы:</b>                                     |               |                                          |
| Microsoft Imagine (Windows Client, Server)                       | зарубежное    | лицензионное                             |
| <b>Браузеры:</b>                                                 |               |                                          |
| Яндекс.Браузер                                                   | отечественное | свободно распространяемое                |
| Google Chrome                                                    | зарубежное    | свободно распространяемое                |
| <b>Офисные приложения:</b>                                       |               |                                          |
| Microsoft Imagine (Visio, OneNote)                               | зарубежное    | лицензионное                             |
| TeXstudio                                                        | зарубежное    | свободно распространяемое                |
| Adobe Acrobat Reader                                             | зарубежное    | свободно распространяемое                |
| <b>Программное обеспечение для планирования и учета времени:</b> |               |                                          |
| Toggle app                                                       | зарубежное    | свободно распространяемое                |
| <b>Системы управления проектами:</b>                             |               |                                          |
| Microsoft Imagine (Project)                                      | зарубежное    | лицензионное                             |
| <b>Системы управления базами данных:</b>                         |               |                                          |
| Microsoft Imagine (SQL Server)                                   | зарубежное    | лицензионное                             |
| <b>Системы резервного копирования (backup):</b>                  |               |                                          |
| Acronis Backup Advanced for HyperV                               | зарубежное    | лицензионное                             |
| <b>Справочно-правовые системы:</b>                               |               |                                          |
| КонсультантПлюс: справочно-правовая система                      | отечественное | лицензионное                             |
| <b>Средства антивирусной защиты:</b>                             |               |                                          |

|                                                                     |               |                           |
|---------------------------------------------------------------------|---------------|---------------------------|
| Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition | отечественное | лицензионное              |
| <b>Среды разработки:</b>                                            |               |                           |
| 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 |
| <b>Пакеты программных средств и библиотек:</b>                      |               |                           |
| AutoPsy                                                             | зарубежное    | свободно распространяемое |
| Interactive Disassembler (IDA)                                      | зарубежное    | свободно распространяемое |
| <b>Системы управления библиографической информацией:</b>            |               |                           |
| Zotero                                                              | зарубежное    | свободно распространяемое |
| <b>Сервисы и службы:</b>                                            |               |                           |
| 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) «Дизайн-системы» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, а также мини-проекты, 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.

*Мини-проект* — это краткосрочная практическая работа в малых группах на

семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта студенты проводят анализ проблемы, разрабатывают техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного взаимодействия.

*Бонусные баллы* – это оценки, которые студенты могут получить за выполнение дополнительных заданий.

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по дисциплине (модулю) и стимулирует углубленное изучение материала.

### **Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)**

#### **Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Дизайн-системы»**

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:

| <b>Десятибалльная оценка</b> | <b>Пятибалльная оценка</b> | <b>Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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 связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами. |
| 9                            | Отлично                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 8                            | Отлично                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 6                            | Хорошо                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

| Десятибалльная оценка | Пятибалльная оценка | Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                       |                     | 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   | 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) «Дизайн-системы» оценивается следующим образом:

| Активность       | Вес | Количество | Описание                                                                                                               |
|------------------|-----|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Домашние задания | 30% | 10         | Набор задач по темам недели                                                                                            |
| Мини-проекты     | 30% | 4          | Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач                |
| Экзамен          | 40% | 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 по дисциплине (модулю) «Дизайн-системы»:**  
 $0,3 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,3 \times \text{среднее за мини-проекты} + 0,4 \times \text{экзамен}$ .

**Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)**

#### **Примерные домашние задания**

##### **Домашнее задание 1.**

1. Что такое дизайн-система и зачем она нужна в современном цифровом дизайне?
2. Назовите три ключевые цели использования дизайн-систем в командной разработке.
3. Сравните подходы Material и HUIG к построению интерфейсов.
4. Какие общие элементы вы находите в структуре Material и HUIG? Приведите два примера.
5. Объясните, как атомарный подход упрощает масштабирование цифровых продуктов. одно популярное мобильное приложение и опиши, как в нём организован вход пользователя в основной функционал.

##### **Домашнее задание 2.**

1. Приведите по одному примеру атома и молекулы в интерфейсе мобильного приложения.

2. Почему атомы считаются «строительными блоками» дизайн-системы?

3. Спроектируйте молекулу «поиск с иконкой» из двух атомов: поле ввода и лупа.

4. Как использование молекул ускоряет процесс прототипирования?

5. Почему важно стандартизировать атомы до создания более сложных компонентов?

### **Домашнее задание 3.**

1. Как создать компонент в Figma и зачем использовать мастер-компоненты?

2. Что такое варианты компонентов и как они помогают в работе с дизайн-системами?

3. Создайте в Figma молекулу «кнопка с иконкой», используя атомы: текст и иконка.

4. Как правильно организовать страницы и фреймы в Figma для удобной навигации по дизайн-системе?

5. Зачем использовать стили текста, цвета и эффектов в единой библиотеке Figma?

### **Домашнее задание 4.**

1. Перечислите основные категории компонентов, которые должны быть в UI-ките.

2. Создайте в Figma библиотеку атомов: кнопка, чекбокс, текстовое поле, иконка.

3. Как обеспечить согласованность размеров и отступов между компонентами UI-кита?

4. Что такое авто-макет и как он помогает при создании адаптивных компонентов?

5. Как настроить общий файл дизайн-системы для совместной работы в Figma?

### **Домашнее задание 5.**

1. Какие изменения в дизайн-системах вызваны ростом адаптивных и мультиплатформенных интерфейсов?

2. Какие альтернативы Figma поддерживают работу с компонентами и дизайн-системами?

3. Соберите один экран интерфейса (например, настройки профиля), используя только собственные компоненты.

4. Как дизайн-системы могут интегрироваться с кодовой базой?

5. Предложите идею улучшения вашей дизайн-системы для поддержки темной темы и адаптации под разные языки.

## **Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту**

### **Мини-проект 1.**

#### **Описание задания:**

Разработайте собственный UI-кит для цифрового продукта (например, мобильное приложение доставки еды или сервис управления задачами), используя атомарный подход. Система должна включать компоненты всех уровней: атомы, молекулы и организмы.

#### **В рамках проекта необходимо:**

- выделить и создать минимум 5 атомов (например, цвет, типографика и т.д.);
- собрать из атомов минимум 3 молекулы (например, строка, карточка и т.д.);
- создать минимум 1 организм (например, шапка приложения);
- организовать структуру файла в Figma с разделением по страницам/фреймам;
- задокументировать компоненты: названия, назначение, правила использования.

#### **Формат сдачи:**

- ссылка на Figma-файл с UI-китом;
- краткий отчёт (до 1 страницы PDF) с описанием принципов организации.

#### Критерии оценивания:

| Критерий                               | Описание                                                                   | Максимальный балл |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| Применение атомарного подхода          | Чёткое разделение на атомы, молекулы и организмы                           | 2.0               |
| Качество и согласованность компонентов | Визуальная целостность, единые стили и отступы                             | 2.0               |
| Организация Figma-файла                | Логичная структура, использование компонентов и стилей                     | 2.0               |
| Функциональность компонентов           | Компоненты применимы и готовы к использованию в интерфейсе                 | 2.0               |
| Документирование                       | Есть пояснения по использованию и структуре UI-кита                        | 2.0               |
| Оформление и подача                    | Работа представлена аккуратно, легко воспринимается, содержит все элементы | 2.0               |
| <b>Итого:</b>                          |                                                                            | <b>12.0</b>       |

### Мини-проект 2.

#### Описание задания:

Создайте полноценный экран интерфейса (например, главный экран приложения, профиль пользователя или каталог товаров), используя только компоненты из ранее разработанного UI-кита. Пр продемонстрируйте, как дизайн-система обеспечивает согласованность и ускоряет проектирование.

#### В рамках проекта необходимо:

- выбрать тип экрана и обосновать его назначение;
- собрать экран исключительно из собственных компонентов;
- использовать авто-макеты и варианты компонентов в Figma;
- показать минимум два состояния экрана (например, светлая и тёмная тема);
- подготовить краткое пояснение, как дизайн-система помогла в работе

#### Формат сдачи:

- ссылка на Figma-файл с экраном и компонентами;
- краткий отчёт (до 1 страницы PDF): описание экрана и компонентов.

#### Критерии оценивания:

| Критерий                      | Описание                                      | Максимальный балл |
|-------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------|
| Использование компонентов     | Экран собран только из элементов UI-кита      | 2.0               |
| Согласованность и целостность | Визуальные стили, отступы и типографика едины | 2.0               |

|                               |                                                         |             |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------|-------------|
| Применение возможностей Figma | Использованы авто-макеты, варианты, компоненты          | 2.0         |
| Адаптивность и состояния      | Показаны разные состояния экрана или темы               | 2.0         |
| Логичность структуры экрана   | Элементы расположены удобно, навигация понятна          | 2.0         |
| Обоснование преимуществ ДС    | В отчёте объяснено, как дизайн-система упростила работу | 2.0         |
| <b>Итого:</b>                 |                                                         | <b>12.0</b> |

### Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

| № п/п | Задание                                                                                                  | Ответ                                                                                                                         | Компетенция |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1.    | Какие законы могут влиять на дизайн сайта или приложения? Приведите один пример.                         | Например, закон о защите персональных данных. Он требует спрашивать разрешение перед сбором данных пользователя.              | УК-2        |
| 2.    | Вы разрабатываете приложение за 2 недели. Какие задачи нужно сделать в первую очередь? Приведите пример. | В первую очередь главный экран и основная функция (например, вход и поиск).                                                   | УК-2        |
| 3.    | Почему важно учитывать культуру людей при создании интерфейса? Приведите пример.                         | Потому что цвета, иконки и текст могут по-разному пониматься. Например, в некоторых странах жёлтый цвет – это знак опасности. | УК-5        |
| 4.    | Как можно адаптировать сайт для пользователей из других стран? Назовите несколько способов.              | Перевести текст и изменить формат даты/валюты. Также можно учитывать направление текста.                                      | УК-5        |
| 5.    | Почему важно, чтобы сайт был удобен для людей с плохим зрением?                                          | Потому что все люди должны иметь равный доступ к информации.                                                                  | УК-9        |
| 6.    | Как сделать текст на сайте удобнее для людей с нарушениями зрения? Назовите два способа.                 | Использовать крупный шрифт и высокий контраст (например, чёрный текст на белом фоне). Также добавить поддержку скринридеров.  | УК-9        |

|     |                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                            |       |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| 7.  | Нарисуйте три варианта экрана входа в приложение. Какой из них самый понятный? Почему?                                      | Самый понятный — тот, где есть только логин, пароль и кнопка "Войти". Когда меньше элементов, понятнее путь пользователя.                                                                  | ОПК-3 |
| 8.  | Вы создали кнопку "Начать". Как вы подобрали цвет, размер и место для неё на экране?                                        | Выбрал заметный цвет, сделал кнопку достаточно большой и разместил в центре или в удобном месте экрана, чтобы пользователю было понятно, что по ней нужно нажать.                          | ОПК-3 |
| 9.  | Какие инструменты в Figma помогают рисовать чёткие формы (прямоугольники, круги, линии)?                                    | Фреймы, фигуры, перо, выравнивание и сетка.                                                                                                                                                | ОПК-6 |
| 10. | В чём преимущество использования компонентов в Figma?                                                                       | Можно создать кнопку один раз, а потом использовать её много раз. Если изменить оригинал — все копии обновятся.                                                                            | ОПК-6 |
| 11. | Посмотрите три сайта одной темы. Что у них общего? Назовите две черты.                                                      | Общее для онлайн-магазинов: крупное фото на главной, кнопка "Каталог" и корзина в углу. Так удобнее пользователям.                                                                         | ПК-1  |
| 12. | Что такое юзабилити-тестирование и зачем оно нужно на предпроектной стадии?                                                 | Это проверка удобства использования интерфейса с участием пользователей, которая помогает выявить проблемы до начала разработки и улучшить дизайн на основе реального поведения аудитории. | ПК-1  |
| 13. | Какие требования предъявляются к дизайну логотипа, чтобы он одинаково хорошо воспроизводился как в печати, так и на экране? | Логотип должен быть векторным, читаемым в малом размере, работать в чёрно-белом варианте и соответствовать нормативам цветовых профилей (CMYK для печати, sRGB для экрана)                 | ПК-3  |
| 14. | Как можно адаптировать макет для разных каналов: сайт, соцсети, упаковка, презентация?                                      | Макет может: масштабироваться, менять цветовую модель (RGB/CMYK), сохранять единые                                                                                                         | ПК-3  |

|     |                                                                                                                             |                                                                                                                                                |      |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|     |                                                                                                                             | пропорции и шрифтовые решения для всех каналов.                                                                                                |      |
| 15. | Какие два качества должен иметь интерфейс, чтобы пользователь мог легко и быстро достичь цели?                              | Интерфейс должен быть понятным (интуитивная навигация) и эффективным (минимум шагов для выполнения задачи)                                     | ПК-5 |
| 16. | Составьте сценарий взаимодействия пользователя с приложением для заказа еды: от открытия приложения до подтверждения заказа | 1) Открытие приложения<br>2) Выбор ресторана<br>3) Добавление блюд в корзину<br>4) Оформление доставки<br>5) Оплата<br>6) Подтверждение заказа | ПК-5 |