
УТВЕРЖДЕНА

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

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

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	4
3. Тематический план.....	6
4. Содержание дисциплины (модуля).....	6
5. Учебно-методическое обеспечение	7
6. Материально-техническое обеспечение	7
7. Методические и оценочные материалы	9

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Дизайн-системы» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 838 от 29.07.2020 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 38.03.05 «Бизнес-информатика», 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-3.	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1.	Знает основные принципы социального взаимодействия и командной работы, роли и ответственности в команде
		УК-3.2.	Умеет эффективно взаимодействовать с членами команды, разрешать конфликты и достигать согласия в группе
		УК-3.3.	Имеет практический опыт участия в командной работе, реализации своей роли в команде для достижения общих целей
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-3.	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе	ОПК-3.1.	Знает принципы проектирования пользовательского взаимодействия, этапы жизненного цикла продуктов дизайна и основы разработки алгоритмов функционирования

	разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации		в цифровой среде
		ОПК-3.2.	Умеет управлять процессами создания продуктов дизайна, применять методы эскизирования, прототипирования и цифрового моделирования для практической реализации проектных замыслов
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и внедрения решений в сфере дизайна и информационно-коммуникационных технологий в рамках учебно-профессиональных и проектных задач
ПК-3.	Способен управлять процессами наполнения, актуализации и нормативного контроля информационного контента в проектной деятельности	ПК-3.1.	Знает принципы организации работы с информационными ресурсами, методы контроля качества контента, требования законодательства к размещению информации в цифровой среде
		ПК-3.2.	Умеет организовывать процессы обновления и модерации информационного контента, осуществлять проверку материалов на соответствие нормативным требованиям, координировать работу с информационными источниками
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт управления информационным наполнением цифровых продуктов и коммуникационных платформ в рамках проектной деятельности

3. Тематический план

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

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в дизайн-системы	Введение в дизайн-системы Обзор популярных мировых дизайн-систем Обзор Material (Google DS) Обзор HUIG (iOS DS) Атомарные дизайн-системы
2	Атомарный дизайн	Атомы (генерация и применение) Молекулы (генерация и применение)
3	Работа с ДС в Figma	Организмы (генерация и применение) Использование продвинутых дизайн-систем в Figma Построение UI-кит в Figma Построение компонента-молекулы в Figma
4	Обзор будущих изменений и практика	Особенности работы с дизайн-системами в аналогах Figma Последние изменения в дизайн-системах Потенциальное развитие дизайн-систем 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 (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

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

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «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:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
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 задаст 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
Итого:		12.0

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. 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
Итого:		12.0

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Назовите уровень атомарного дизайна, на котором создаются базовые элементы интерфейса, такие как иконки или цвета.	атомы	ОПК-3
2.	Как называется блок интерфейса, состоящий из нескольких атомов, например, поле ввода с кнопкой?	молекула	ОПК-3
3.	В какой программе чаще всего разрабатывают дизайн-системы?	Figma	ОПК-3
4.	Как называется набор стандартов и компонентов, используемых для единообразия интерфейсов?	дизайн-система	ОПК-3
5.	Какой навык необходим для эффективного взаимодействия в команде при разработке дизайн-системы?	коммуникация	УК-3
6.	Какой метод помогает команде согласовать изменения в дизайн-системе?	обсуждение / ревью / согласование	УК-3
7.	Какой принцип командной работы позволяет избежать дублирования усилий при создании компонентов?	распределение ролей / разделение задач	УК-3
8.	Какой элемент в Figma обеспечивает единое пространство для совместной работы над дизайн-системой?	shared library / общая библиотека	УК-3
9.	Какой аспект интерфейса может восприниматься по-разному в разных культурах?	цвет / символика / иконка / направление чтения	УК-5
10.	В какой стране белый цвет ассоциируется с трауром?	Китай / Япония / Индия	УК-5

11.	Какой термин описывает адаптацию интерфейса под культурные особенности пользователей?	локализация	УК-5
12.	Какой принцип учитывает культурные различия при выборе изображений в дизайн-системе?	инклюзивность / мультикультурность	УК-5
13.	Какой стандарт обеспечивает доступность интерфейсов для людей с нарушениями зрения?	WCAG	УК-9
14.	Какой параметр должен быть учтён для хорошей читаемости текста в дизайн-системе?	контраст / размер шрифта / шрифт	УК-9
15.	Какой элемент интерфейса должен иметь альтернативный текст?	изображение / иконка	УК-9
16.	Какой принцип проектирования предполагает удобство использования интерфейса всеми пользователями?	инклюзивность / универсальный дизайн	УК-9
17.	Какой документ фиксирует правила использования цветов и типографики в дизайн-системе?	гайдлайн / руководство / стиль	ПК-3
18.	Как называется процесс регулярного обновления компонентов дизайн-системы?	актуализация / обновление / поддержка	ПК-3
19.	Какой инструмент в Figma помогает контролировать версии компонентов?	ветвление / branching	ПК-3
20.	Какой процесс включает проверку компонентов на соответствие стандартам перед публикацией?	ревью / модерация / контроль качества	ПК-3