

УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Актуализированная версия
утверждена на заседании Ученого совета
Университета «Синергия»
протокол № 11 от 28.11.2025 г.

Утверждаю
Ректор Университета «Синергия»
кандидат экономических наук, доцент
А. И. Васильев
01.12.2025 г

КОМПЛЕКТ РАБОЧИХ ПРОГРАММ

УЧЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ «Графический дизайн в Figma»

Наименование программы

г. Москва 2025

УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Актуализированная версия
утверждена на заседании Ученого совета
Университета «Синергия»
протокол № 11 от 28.11.2025 г.

Утверждаю
Ректор Университета «Синергия»
кандидат экономических наук, доцент
А. И. Васильев
01.12.2025 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «Графический дизайн в Figma»

(наименование дисциплины (курса, учебного предмета) по учебному плану)

Москва 2025

1. Цель изучения учебного предмета

1. Целью освоения учебного предмета является развитие интереса к графическому дизайну через формирование знаний, умений и навыков разработки проектов, прототипов и дизайн-макетов сайтов и мобильных приложений в Figma.

2. Планируемые результаты обучения по учебному предмету

Знать	<ul style="list-style-type: none">• основы проектирования и создания макетов;• особенности адаптации макетов под различные форматы;• основы работы в графическом редакторе;• особенности проведения дизайн-исследований;• методику проведения брифинга и этапы работы с брифом.
Уметь	<ul style="list-style-type: none">• создавать дизайн-макеты в графическом редакторе;• адаптировать макеты под различные форматы;• проводить качественное дизайн-исследование и брифинг;• анализировать полученные знания и работать с разными источниками информации.
Владеть	<ul style="list-style-type: none">• навыками работы в графическом редакторе;• навыками проведения дизайн-исследований;• навыками проведения брифингов;• навыками работы над проектами;• навыками проведения анализа полученных знаний;• навыками коммуникативных отношений внутри проектных групп и в коллективе.

3. Содержание учебного предмета

3.1. Распределение учебного времени, выделенного на контактную работу обучающихся с преподавателем, на самостоятельную работу обучающихся и учебные часы с использованием дистанционных образовательных технологий

Общая трудоемкость (объем) учебного предмета составляет 72 академических часа.

Продолжительность: 12 недель.

Недельная нагрузка: 6 часов в неделю.

Предварительный режим занятий: 3 дня в неделю по 2 часа.

	Наименование тем учебного предмета	Общая трудоемкость, ч.	Всего, ч. Сумма	Контактная работа, ч			Учебные занятия с применением дистанционных технологий, ч	Самостоятельная работа, ч	Форма аттестации
				Лекции	Лабораторные работы	Практические и семинарские занятия			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Тема 1. Знакомство с Figma	6	0	0	0	0	4	2	-
2	Тема 2. Иконки, иллюстрации и картинки	16	0	0	0	0	10	6	-
3	Тема 3. Компоненты	11	0	0	0	0	7	4	-
4	Тема 4. Прототипирование	13	0	0	0	0	8	5	-
5	Тема 5. Подготовительная работа	9	0	0	0	0	6	3	-
6	Тема 6. Работа над проектом	11	0	0	0	0	7	4	-
	Промежуточная аттестация	6	0	0	0	0	0	0	Зачет
	Итого:	72	0	0	0	0	42	24	6

3.2. Содержание тем учебного предмета

Тема 1. Знакомство с Figma.

- Возможности Figma. Функционал программы. Прототипирование. Работа с WireFrame.

Тема 2. Работа с изображениями.

- Шейповые инструменты. Булевые операции. Создание иконок с помощью пера. Работа с изображениями. Режимы наложения и маски. Работа с текстом. Работа с эффектами. Практический урок: сборка макета.

Тема 3. Компоненты.

- Работа с разными видами компонентов. Библиотеки и стили. Модульные сетки и направляющие. Практический урок: сборка первой страницы сайта.

Тема 4. Прототипирование.

- Работа с макетами. Функция auto layout. Инструмент Variants. Интерактивный прототип. Адаптивный дизайн.

Тема 5. Дополнительные возможности.

- Бриф и брифинг. Дизайн-исследование. Составление мудборда. Smart Animate. Разработка прототипа.

Тема 6. Работа над проектом.

- Дизайн-системы. UI-kit. Брендбуки, логобуки и гайдлайны. Разработка дизайн-макета на основе прототипа. Плагины, упрощающие работу в Figma. Подготовка макета к верстке и передача разработчику. Упаковка кейса на Behance. Структура. Важность портфолио для дизайнера.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение (курса, учебного предмета)

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная:	
1.	Нагаева, И. А. Основы алгоритмизации и программирования: практикум: учебное пособие: [12+] / И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов. – Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. – 168 с.: схем. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=598404 (дата обращения: 26.03.2024). – Библиогр.: с. 162-163. – ISBN 978-5-4499-1612-9. – DOI 10.23681/598404. – Текст: электронный.
2.	Основные средства моделирования художественных объектов: учебное пособие / А. Р. Шайхутдинова, А. Н. Кузнецова, Л. В. Ахунова, Р. Р. Сафин; Министерство образования и науки России, Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань: Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2020. – 88 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=561114 (дата обращения: 26.03.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2300-1. – Текст : электронный.

№ п/п	Вид и наименование литературы
Основная:	
3.	Шульдова, С. Г. Компьютерная графика: учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск: РИПО, 2020. – 301 с.: ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804 (дата обращения: 26.03.2024). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст : электронный.
Дополнительная:	
4.	Компьютерная графика: учебное пособие: [16+] / сост. И. П. Хвостова, О. Л. Серветник, О. В. Вельц; Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь: Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2020. – 200 с.: ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=457391 (дата обращения: 26.03.2024). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.
5.	Колесникова Татьяна, Г. Языки программирования: учебное пособие: [16+] / Г. Колесникова Татьяна; Кемеровский государственный университет. – Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019. – 182 с.: табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=573802 (дата обращения: 26.03.2024). – Библиогр.: с. 168-169. – ISBN 978-5-8353-2448-4. – Текст : электронный.
Информационное обеспечение	
6.	Гарант http://www.garant.ru
7.	Образовательная платформа lms.synergy.ru
8.	ЭБС Юрайт urait.ru

5. Учебно-материальная база, необходимая для осуществления образовательного процесса по (курсу, учебному предмету)

Материально-техническое обеспечение учебного предмета включает в себя:

- персональный компьютер/мобильное устройство (обучающийся обеспечивает самостоятельно) с любой операционной системой, позволяющей использовать браузеры и подключаться к сети «Интернет»;
- стандартный пакет офисных программ (обучающийся обеспечивает самостоятельно, полный список возможно уточнить у куратора программы);
- обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета - lms.synergy.ru;
- обеспечение доступа в электронную библиотеку urait.ru.

6. Методические рекомендации (указания, материалы) для преподавателей и обучающихся

В процессе освоения учебного предмета используются такие виды учебных занятий и работ как: учебные занятия с применением дистанционных технологий, самостоятельная работа.

Методические указания для обучающихся при обучении в виде занятий с применением ДОТ

В процессе занятий с ДОТ рекомендуется вести конспект, что позволит впоследствии вспомнить изученный учебный материал, выполнить самостоятельную работу.

Желательно оставить в рабочих конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющие материал прослушанного занятия с применением ДОТ.

Занятия с применением ДОТ имеют логическое завершение, роль которого выполняет заключение. Также в завершении занятия с применением ДОТ преподаватель знакомит обучающихся с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями для самостоятельной работы и даёт рекомендации по их выполнению. Полученную информацию целесообразно кратко и лаконично записывать.

Методические указания для преподавателей при проведении занятий с применением ДОТ

Занятия с применением ДОТ (далее занятие) – систематическое, последовательное изложение преподавателем учебного материала, записанное на видеокамеру.

Содержание тем занятий должно соответствовать цели учебного предмета и способствовать достижению планируемых результатов обучения по нему.

Объяснение нового материала рекомендуется начать с актуализации ранее изученных обучающимися тем, а также раскрытия цели и задач занятия. Затем перейти к его основной части, в которой формируются планируемые результаты обучения (знания) по учебному предмету.

Завершается занятие выводами по изученной теме. В этой части необходимо подчеркнуть, что обучающийся узнал нового на основе учебных элементов занятия. Также преподавателю необходимо ознакомить обучающихся с литературой (основной, дополнительной), с практическими заданиями и дать рекомендации по их выполнению.

Методические указания для обучающихся по выполнению самостоятельной работы

По мере прослушивания занятий в видеозаписи, слушатель последовательно выполняет самостоятельную работу, в которую входят: изучение рекомендованной (обязательной и дополнительной) литературы, выполнение заданий.

Прежде чем приступить к выполнению самостоятельной работы, слушателю необходимо подготовить оформленные в процессе занятий записи конспектов.

В ходе выполнения самостоятельной работы необходимо следовать рекомендациям, полученным от преподавателя в конце занятия, использовать материал занятий и конспекты, оформленные по ним, рекомендованную литературу.

Методические указания для преподавателей по организации самостоятельной работы

Для организации самостоятельной работы обучающихся

преподаватель задания, направленные на формирование и закрепление полученных знаний по учебному предмету. Задания с указаниями размещаются на платформе электронного обучения lms.synergy.ru.

Тема 1. Задание:

Цель практического задания: познакомиться с программой, изучить интерфейс и возможности работы (инструменты). Научиться разрабатывать простейший шаблон (прототип).

Что нужно сделать:

1. Познакомиться с функционалом программы;
2. Попробовать все инструменты, разобранные в уроках на практике;
3. Собрать простой прототип, не основываясь на контенте.

Результат: PDF файл прототипа или ссылка на файл Figma

Советы и рекомендации по выполнению ДЗ: внимательно изучите программу, чтобы вам было проще и понятнее взаимодействовать с ней при выполнении последующих практических заданий и первой работы.

Тема 2. Задание:

Цель практического задания: научиться применять знания разработки макетов в Figma на практике

Что нужно сделать:

Повторить карточку для маркетплейса из урока и по этому же принципу сделать карточку для другого товара

Результат: ссылка на Figma с одним или двумя макетами

Советы и рекомендации по созданию собственной карточки:

1. Используйте бесплатные стоки для поиска изображений и графики.

Например <https://www.rawpixel.com/> , <https://www.freepik.com/> , <https://unsplash.com/> , <https://www.pexels.com>

2. Перед началом создания макета определитесь с товаром и сферой, для которой будете создавать карточку

3. Подберите референсы на сайтах вдохновения, например Pinterest, Behance, Dribbble, Designinspiration

4. Посмотрите, как оформляются подобные карточки на маркетплейсах. Проанализируйте, что вам в них нравится, что нет. Что цепляет взгляд, а что отталкивает. Купили ли бы вы товар, видя такую карточку, или нет. Лучшие идеи сохраните для своего проекта

5. По окончании создания макета оформите свою карточку для большей презентабельности. Используйте для этого сайты с мокапами для Figma (например mockupworld.co или в комьюнити), если умеете ими пользоваться, либо просто сделайте фон и эффект тени для карточки.

Тема 3. Задание:

Цель практического задания: создать макет первой страницы интернет-магазина, применив на практике знания из предыдущих уроков

Сфера: интернет-магазин товаров для дома

Результат: ссылка на макет в Figma или изображение в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению ДЗ:

- Страйтесь не перегружать макет — чем проще он будет, тем легче будет грамотно применить все полученные в модуле знания.

- Ориентируйтесь на сетку
- Помните о системе вертикальных отступов
- Экспериментируйте с композицией. Попробуйте организовать макет по-своему

При выполнении задания ориентируйтесь на прикрепленные дополнительные материалы.

Тема 4. Задание:

Цель практического задания: разработать адаптивы для телефона и планшета, используя полученные знания из уроков темы

Что нужно сделать: на примере практического задания, создать макет для первой страницы интернет-магазина товаров для животных для планшета (1000px) и для мобильного телефона (320px)

Результат: ссылка на макет в Figma или изображения в формате JPG/PNG

Советы и рекомендации по выполнению ДЗ:

- Прежде чем перемещать элементы, убедитесь, что правильно настроили параметры сетки
- Помните про систему отступов
- Следите чтобы не перекрывали друг друга

Тема 5. Задание:

Цель практического задания: научиться делать интерактивный прототип и разрабатывать дизайн-макеты на основе прототипа с применением элементов из дизайн-системы.

Что нужно сделать:

- Сделать структуру будущего сайта, опираясь на полученную информацию от заказчика;
- Разработать прототип, основываясь на структуре;
- Настроить анимацию интерактивного прототипа, чтобы показать взаимодействие элементов;
- Сформировать дизайн-систему будущего проекта (собрать все кнопки, пак иконок, цветовую палитру и шрифтовые пары);
- На основе мудборда и референсов приступить к разработке дизайн-макетов.

Бриф и ТЗ от заказчика: файлы во вложении

Результат: PDF файл прототипа и дизайн-макета или ссылка на файл Figma и ссылка на Flow-анимации.

Советы и рекомендации по выполнению практического задания: очень внимательно и последовательно соблюдайте этапы работы. Сначала вы разрабатываете user flow, далее приступаете к разработке прототипа, и только после этого переходите к дизайн-макету. Не следует нарушать последовательность.

Тема 6. Задание:

Финальная подготовка макета к верстке

Цель практического задания: научиться осуществлять финальную подготовку макета для корректной передачи разработчику на следующий этап работы — вёрстку.

Что нужно сделать:

- Собрать дизайн-систему в отдельном листе файла Figma;
- Разместить отдельно все интерактивные элементы и подписать текстом комментарии для разработчиков (объяснить действия анимации и функционал);
- Последовательно относительно структуры разместить все макеты в файле;
- Подготовить финальный макет к вёрстке по всем пунктам исходя из чек-листа.

Результат: ссылка на файл Figma

Советы и рекомендации по выполнению ДЗ: внимательно пройдитесь по всем пунктам, которые заявлены в чек-листе дополнительных материалов к предпоследнему уроку.

Критерии оценивания

Оценка	Критерий оценивания:
5 (отлично)	Присутствуют и полностью раскрыты все пункты в рамках задания.
4 (хорошо)	Присутствуют все пункты в рамках задания, но раскрыты не в полной мере.
3 (удовлетворительно)	Присутствует половина пунктов в рамках задания.
2 (неудовлетворительно)	Отсутствует более половины пунктов в рамках задания.

7. Оценочные материалы для промежуточной аттестации обучающихся по (курсу, учебному предмету)

7.1. Промежуточная аттестация

Форма проведения промежуточной аттестации – зачет.

Порядок проведения промежуточной аттестации: проводится дистанционно, предполагает выполнение обучающимся одного практического задания, направленного на оценку сформированности планируемых результатов обучения (умений и практического опыта). Обучающийся получает задания в личном кабинете, выполняет его самостоятельно и сдает результаты на проверку. По результатам проверки обучающемуся выставляется оценка.

Практическое задание, выносимое на промежуточную аттестацию:

Задание на разработку лендинга для музыкального фестиваля BombBit.

Ты ведь знаешь, что теория — это всего 20% успешного освоения профессии? Для того, чтобы знания, которые даются на курсе закрепились лучше, мы подготовили интересное задание, реальный кейс, который ты сможешь положить себе в портфолио.

Давай представим, что ты получил реальный запрос на разработку лендинга от клиента!

Цель практического задания: выполнить проект по поставленному ТЗ (техническое задание), используя все знания и навыки, полученные в курсе.

Что нужно сделать (Техническое задание): необходимо разработать лендинг (посадочную страницу) для музыкального фестиваля BombBit

Техническое задание от заказчика можно найти в файле во вложении.

Шаги реализации проекта:

1. Внимательно изучите техническое задание
2. Проведите анализ ЦА и анализ конкурентов
3. Подберите референсы и разработайте мудборд
4. Разработайте прототип
5. Создайте дизайн-концепт главного блока
6. Осуществите вёрстку всего дизайн-макета
7. Разработайте адаптивные версии под разные типы устройств
8. Подготовьте макет к передаче на вёрстку разработчику
9. Составьте презентации проекта для заказчика

Результат:

Исследовательская работа в формате Excel|Google Таблица
Готовый дизайн-макет в файле Figma (ссылка).

Презентация для заказчика в формате PNG|PDF|Google Презентация.

Советы и рекомендации по выполнению практического задания:
используйте все материалы, полученные в процессе прохождения курса.

Вспомогательные материалы и информация к практическому заданию:

Техническое задание от заказчика:

Музыкальный фестиваль BombBit для продвижения молодых и талантливых артистов.

Целевая аудитория: молодежь 14-20 лет.

Цель сайта: На сайте должна быть возможность приобрести билеты на фестиваль на различные зоны и смотровые площадки.

Тип сайта: лендинг (одностраничный сайт).

Языковая версия сайта: русский язык.

Предполагаемая структура сайта: Главный экран, О фестивале, Исполнители, Программа, Место, Партнёры, Билеты, Контакты.

Логотип и фирменный стиль:

<https://www.figma.com/file/W5fRhAXlz1IhtipQ2ucXIk/Untitled?node-id=0-1&t=YNZEW8mM0t32zA4r-0>

О фестивале:

Фестиваль BombBit пройдет 20 июля 2023 года и будет включать в себя выступления самых известных артистов, разрывающих чарты популярных музыкальных площадок.

На территории пространства будет расположена lounge-зона, развлекательная программа от инвертированных актеров, а также мерч, закуски и напитки.

Программа:

17:00 Вступительная речь, приветствие, разогрев

17:40 Cream Soda

18:00 Дора

18:30 Niletto

19:00 Xolidayboy

19:30 Хаски

19:50 Перерыв, развлекательная программа

20:20 Thomas Mraz

20:50 OG Buda

Исполнители: Cream Soda, Дора, Niletto, Xolidayboy, Хаски, Thomas Mraz, OG Buda

Место: г. Москва, Олимпийский комплекс «Лужники»

Партнёры: ВКонтакте, Яндекс.Музыка, Одноклассники, Русское Радио, Сбербанк, Альфа Банк, ТНТ Музыка, Муз-ТВ

Билеты:

- Входной (Танцпол) - доступ на основную часть фестиваля, отдельная зона для отдыха и танцпол - ЦЕНА: 3500р.

- Билет VIP - комфортная зона на VIP-балконе, отдельный вход - ЦЕНА: 8000р.

- VIP FULL - вход на after-party с артистами в премиальном месте - ЦЕНА: 12 000р.

Контакты:

Указать социальные сети ВКонтакте и Telegram.

Промежуточная аттестация проводится дистанционно. Ко времени на начала зачета обучающийся получает документ с перечнем заданий. Срок выполнения - 6 часов. До окончания обозначенного времени обучающемуся необходимо отправить документ с выполненным заданием на почту куратору, который осуществляет проверку.

Критерии оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Критерий оценивания:
5 (отлично)	Присутствуют и полностью раскрыты все пункты в рамках задания. Прототип, дизайн-концепт и дизайн-макет доработаны и отвечают всем критериям заказчика.
4 (хорошо)	Присутствуют все пункты в рамках задания, но раскрыты не в полной мере. Прототип, дизайн-концепт и дизайн-макет доработаны, но отвечают части критериям заказчика.
3 (удовлетворительно)	Присутствует часть пунктов в рамках задания. Прототип, дизайн-концепт и дизайн-макет присутствуют, но не являются доработанными. Они отвечают части критериям заказчика.

