

Приложение

К ООП по специальности/профессии

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.08 Создание прототипов в Figma

Программу составили:

1. Силютинна Алена Михайловна

Дисциплина: ОПЦ.В.08 Создание прототипов в Figma

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) утверждённым приказом Минобрнауки России от 05.05.2022 г. №308.

Рабочая программа учебной дисциплины составлена на основании учебного плана по специальности «54.02.01 Дизайн (по отраслям)»

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Рассмотрено и рекомендовано на заседании кафедры Строительства и дизайна

Протокол №10 от 13.05.2025

Заведующий кафедрой Воробьева Лариса Викторовна

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПЦ.В.08 Создание прототипов в Figma

(наименование дисциплины)

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина ОПЦ.В.08 Создание прототипов в Figma является обязательной частью обязательной частью цикла основной образовательной программы в соответствии ФГОС «54.02.01 Дизайн (по отраслям)» по специальности . Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии общих компетенций (ОК), профессиональных компетенций (ПК):

1. ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
2. ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
3. ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
4. ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
5. ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
6. ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
7. ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
8. ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
9. ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
10. ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия
11. ПК 2.3. Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим

заданием (описанием)

12. ПК 2.4. Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации

13. ПК 2.2. Выполнять технические чертежи

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК	Умения	Знания
ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01., ПК 2.1., ПК 2.5., ПК 2.3., ПК 2.4., ПК 2.2.	Работа с компонентами; Создание wireframe; Разработка интерактивных прототипов; Тестирование прототипов	область применения

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной дисциплины

Вид учебной работы	Объем в часах
Лекционные занятия	16
Практическая подготовка	18
Общий объем образовательной программы учебной дисциплины, в том числе в форме практической подготовки	34
Форма(-ы) контроля: Дифференцированный зачет	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.В.08 Создание прототипов в Figma

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объём в часах	Уровень освоения	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы	
Тема 1 Введение в предмет	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.4., ПК 2.5.	
	1	Лекционные занятия №1 Текущая ситуация на рынке веб-разработки. Этапы разработки сайта, веб-приложения, инструменты веб разработки.	4		1
	2	Лекционные занятия №2 Атрибуты тега. Тег ссылки. Типы ссылок. Дополнительные атрибуты	4		1
	3	Практическая подготовка №1 Прототипирование веб-интерфейсов в Figma. Принципы работы в программе.	4		2
	4	Лекционные занятия №3 Теги заголовков, параграфа, списков, логического усиления.	2	1	
Тема 2 Разработка прототипа в программе Figma	Содержание учебного материала			ОК 01., ОК 02., ОК 03., ОК 04., ОК 05., ОК 06., ОК 07., ОК 09., ПК 2.1., ПК 2.2., ПК 2.3., ПК 2.4., ПК 2.5.	
	1	Лекционные занятия №4 Основные принципы работы в программе Figma	2		1
	2	Практическая подготовка №2 Разработка мудборда в программе Figma	2		2
	3	Практическая подготовка №3 Создание и организация фреймов, страниц и компонентов для структурированного макета	4		2
	4	Практическая подготовка №4 Работа с инструментами векторной графики и масками для создания сложных форм	2		2
	5	Практическая подготовка №5 Настройка автолейаута и ограничений для адаптивного дизайна	4		2
	6	Лекционные занятия №5 Создание интерактивных прототипов и анимаций между экранами	4		1
	7	Практическая подготовка №6 Экспорт макетов и ресурсов в различных форматах для разработчиков	2	2	
		Всего	34		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1 - ознакомительный (ознакомление с ранее изученными объектами, свойствами);

2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

3 - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие помещения:

Лаборатория информационных ресурсов
Лаборатория информационных технологий в профессиональной деятельности
Полигон вычислительной техники:

1. Компьютерный стол (15 шт.)
2. Стул (15 шт.)
3. Доска (1 шт.)
4. Системный блок (15 шт.)
5. Монитор (15 шт.)
6. Клавиатура (15 шт.)
7. Компьютерная мышь (15 шт.)

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

3.2.1. Основные печатные издания

1. "Figma. Дизайн интерфейсов"
2. Автор: Алексей Федоров
3. Издательство: Питер
4. Год выпуска: 2021
- 5.
6. "Figma для дизайнеров"
7. Автор: Ирина Кузнецова
8. Издательство: Эксмо
9. Год выпуска: 2020
- 10.
11. "Основы дизайна в Figma"
12. Автор: Дмитрий Левин
13. Издательство: Бомбора
14. Год выпуска: 2022
- 15.
16. "Figma. Путь к мастерству"
17. Автор: Олег Соловьев

18. Издательство: Книга по Требованию
19. Год выпуска: 2023

3.2.2. Дополнительные источники

1. "Дизайн интерфейсов в Figma"
2. Автор: Светлана Петрова
3. Издательство: АСТ
4. Год выпуска: 2021
- 5.
6. "Figma для начинающих"
7. Автор: Максим Кузьмин
8. Издательство: Манн, Иванов и Фербер
9. Год выпуска: 2020
- 10.
11. "Интерфейсный дизайн с помощью Figma"
12. Автор: Катя Романова
13. Издательство: Альпина Паблишер
14. Год выпуска: 2022
- 15.
16. "Figma: от основ до продвинутых техник"
17. Автор: Артем Сидоров
18. Издательство: Вильямс
19. Год выпуска: 2021
- 20.
21. "Эффективный дизайн в Figma"
22. Автор: Виктор Михайлов
23. Издательство: Классика
24. Год выпуска: 2023
- 25.
26. "Создание прототипов в Figma"
27. Автор: Анна Костина
28. Издательство: Питер
29. Год выпуска: 2020
- 30.
31. "Figma: практическое руководство"
32. Автор: Сергей Смирнов
33. Издательство: Эксмо

34. Год выпуска: 2022
- 35.
36. "Figma: от идеи до реализации"
37. Автор: Ольга Рябова
38. Издательство: Бомбора
39. Год выпуска: 2023

3.2.3. Интернет-ресурсы

1. Электронно-библиотечная система Znanium.com
2. Электронно-библиотечная система BOOK.RU

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Образовательные результаты освоения образовательной программы учебной дисциплины, подлежащие проверке

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
Умение		
Работа с компонентами	Студенты должны уметь создавать и использовать компоненты для упрощения процесса дизайна и обеспечения консистентности интерфейса	применять современные информационные технологии для разработки прототипов интерфейсов
Создание wireframe	Студенты должны уметь создавать низкоуровневые прототипы (wireframes) для различных типов приложений и сайтов	применять современные информационные технологии для разработки прототипов интерфейсов
Разработка интерактивных прототипов	Студенты должны уметь создавать высокоуровневые интерактивные прототипы, включая настройку переходов и анимации	применять современные информационные технологии для разработки прототипов интерфейсов
Тестирование прототипов	Студенты должны быть способны проводить тестирование своих прототипов с реальными пользователями и собирать обратную связь	применять современные информационные технологии для разработки прототипов интерфейсов
Знание		
область применения	демонстрирует знание об области применения	тесты индивидуальный опрос устный опрос

4.2. Матрица соответствия контрольно-оценочных средств образовательным результатам учебной дисциплины

Результаты обучения	Коды компетенций	Фонды оценочных средств
Умение		
Работа с компонентами	ПК 2.5., ПК 2.4., ПК 2.3., ПК 2.2., ПК 2.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01.	Вопросы на экзамен №15-18
Создание wireframe	ПК 2.5., ПК 2.4., ПК 2.3., ПК 2.2., ПК 2.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01.	Вопросы на экзамен №2-6
Разработка интерактивных прототипов	ПК 2.5., ПК 2.4., ПК 2.3., ПК 2.2., ПК 2.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01.	Вопросы на экзамен №7-9
Тестирование прототипов	ПК 2.5., ПК 2.4., ПК 2.3., ПК 2.2., ПК 2.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01.	Вопросы на экзамен №21-25
Знание		
область применения	ПК 2.5., ПК 2.4., ПК 2.3., ПК 2.2., ПК 2.1., ОК 09., ОК 07., ОК 06., ОК 05., ОК 04., ОК 03., ОК 02., ОК 01.	Вопросы на экзамен №1-7

1. Что такое Figma и для чего она используется? 2. Какие основные преимущества Figma по сравнению с другими инструментами для прототипирования? 3. Какие типы файлов можно создавать в Figma? 4. Как создать новый проект в Figma? 5. Что такое фрейм в Figma и как его использовать? 6. Какие инструменты доступны для создания и редактирования элементов в Figma? 7. Как импортировать изображения в Figma? 8. Что такое компоненты в Figma и как их использовать? 9. Как создать и использовать повторяющиеся элементы с помощью компонентов? 10. Что такое стили в Figma и как их применять? 11. Как организовать работу с несколькими страницами и

файлами? 12. Какие способы совместной работы доступны в Figma? 13. Как оставить комментарий на прототипе или макете? 14. Что такое прототип в Figma и как его создать? 15. Как связать страницы и элементы в прототипе? 16. Какие типы взаимодействий можно настроить в прототипе? 17. Как настроить переходы и анимации между экранами? 18. Что такое режим презентации в Figma? 19. Как экспортировать прототип для демонстрации? 20. Какие плагины доступны для расширения функционала Figma? 21. Как использовать сетки и направляющие для точного позиционирования элементов? 22. Что такое версии файла и как их использовать? 23. Как настроить доступ и права для совместной работы? 24. Какие инструменты помогают проверять адаптивность прототипа? 25. Как создавать интерактивные прототипы с помощью прототипных связей? 26. Чем отличается прототип от макета? 27. Какие советы по дизайну интерфейсов можно дать при работе в Figma? 28. Как использовать авто-расположение и авто-лейауты? 29. Что такое плагины для автоматизации работы? 30. Как подготовить прототип к передаче разработчикам? 31. Какие форматы экспорта поддерживаются в Figma? 32. Как использовать версии и историю изменений? 33. Какие инструменты для тестирования прототипов доступны в Figma?