

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА
И ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ
ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»**

Институт общественных наук

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
Института общественных наук
П.Е. Голосов

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
повышения квалификации**

«Веб-дизайнер»


Москва, 2026

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 1 из 47

Разработчик:

Горбатов Александр Андреевич
Главный дизайнер UI/UX, ГК Иннотех




(подпись)

А. А. Горбатов

Руководитель программы:

Директор Исследовательского центра
искусственного интеллекта ИОН
РАНХиГС



(подпись)

С.В. Боловцов

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации рассмотрена и одобрена на заседании ученого совета Института общественных наук «17» февраля 2026 г., протокол № 89

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации актуализирована на заседании ученого совета Института общественных наук «17» марта 2026г., протокол № 90

**ИНСТИТУТ ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК
(ИОН)**

**ВЫПИСКА ИЗ ПРОТОКОЛА
№ 89
От 17 февраля 2026 года**

Председатель – **П.Е. Голосов**
Ученый секретарь – **А.В. Ярошенко**

Присутствовали: 14 из 22 членов Ученого совета Института общественных наук

Повестка дня:

1. Об изменении перечня образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата, специалитета, магистратуры, заявляемых к набору в 2026/2027 учебном году. Исключение из перечня программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) "Современный дизайн"
2. Об изменении списка треков образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата, программ магистратуры.
3. Об утверждении программы вступительных испытаний на образовательную программу высшего образования - программу магистратуры по направлению подготовки 50.04.01 Искусства и гуманитарные науки, направленность (профиль) "Городские культуры"
4. Об актуализации в нереализованной части образовательных программ высшего образования программ бакалавриата, магистратуры (в связи с зачислением в Академию в порядке перевода обучающихся из ОАНО "МВШСЭН")
5. Об актуализации программ государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программ бакалавриата, магистратуры (в связи с зачислением в Академию в порядке перевода обучающихся из ОАНО "МВШСЭН")
6. О рассмотрении дополнительных профессиональных программ профессиональной переподготовки / повышения квалификации в рамках национального проекта «Кадры»
7. Об утверждении ставки почасовой оплаты труда профессорско-преподавательского состава в размере 3 000 рублей за 1 академический час при реализации дополнительных профессиональных программ повышения квалификации в рамках национального проекта "Кадры"

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об изменении перечня образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата, специалитета, магистратуры, заявляемых к набору в 2026/2027 учебном году. Исключение из перечня программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) "Современный дизайн".

ПОСТАНОВИЛИ:

Утвердить список:

№	Код и наименование основной образовательной программы (направления подготовки/специальности)
БАКАЛАВРИАТ	
1	37.03.01 Психология (направленность (профиль) «Психологическое консультирование и коучинг»)
2	37.03.01 Психология (направленность (профиль) «Психология: современная теория и практика»)
3	38.03.02 Менеджмент (направленность (профиль) «Урбанистика и городские исследования»)
4	39.03.01 Социология (направленность (профиль) «Социология: технологии исследования изменений»)
5	39.03.01 Социология (направленность (профиль) «Социология рекламы и медиаисследования»)
6	41.03.04 Политология (направленность (профиль) «Политический консалтинг и глобальные изменения»)
7	41.03.06 Публичная политика и социальные науки (направленность (профиль) «Публичная политика: общественные коммуникации и искусственный интеллект»)
8	42.03.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) «Реклама и связи с общественностью в цифровой среде»)
9	42.03.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) «Стратегические коммуникации»)
10	42.03.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) «Цифровые коммуникации и искусственный интеллект»)
11	42.03.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) «Реклама и связи с общественностью»)
12	46.03.01 История (направленность (профиль) «История»)
13	50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность (профиль) «Филология и перевод»)
14	50.03.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность (профиль) «Креативные индустрии и цифровые проекты»)
МАГИСТРАТУРА	
1	37.04.01 Психология (направленность (профиль) «Когнитивная психология: от классических теорий до современных VR-исследований»)
2	37.04.01 Психология (направленность (профиль) «Психология кризисных состояний и клиническая психология»)
3	37.04.01 Психология (направленность (профиль) «Психология личности»)
4	37.04.01 Психология (направленность (профиль) «Психология управления»)
5	38.04.02 Менеджмент (направленность (профиль) «Цифровое управление и прикладная аналитика»)
6	38.04.02 Менеджмент (направленность (профиль) «Стратегический менеджмент и публичная политика»)
7	38.04.02 Менеджмент (направленность (профиль) «Управление проектами территориального развития»)
8	39.04.01 Социология (направленность (профиль) «Современные социологические исследования: проектирование, проведение, аналитика»)

9	41.04.04 Политология (направленность (профиль) «Политическое управление»)
10	42.04.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) «Управление публичными коммуникациями»)
11	46.04.01 История (направленность (профиль) «Политическая и культурная история Европы (с углубленным изучением иностранного языка)»)
12	46.04.01 История (направленность (профиль) «Социально-экономическая история России и мира»)
13	50.04.01 Искусства и гуманитарные науки (направленность (профиль) «Городские культуры»)
14	54.04.01 Дизайн (направленность (профиль) «Мультимедийный дизайн»)
СПЕЦИАЛИТЕТ	
1	37.05.02 Психология служебной деятельности (специализация «Психология организационного поведения»)

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об изменении списка треков образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата, программ магистратуры.

ПОСТАНОВИЛИ:

Утвердить:

- добавление треков в программу магистратуры по направлению подготовки 41.04.04 Политология, направленность (профиль) Политическое управление
 -
 - 1) Современные политические процессы и технологии
 - 2) Информационные технологии в политическом процессе
 - 3) Политическое региональное и муниципальное управление
- изменение названия треков программы бакалавриата по направлению подготовки 46.03.01 История, направленность (профиль) История
 -
 - 1) Глобальная история
 - 2) Прикладная история
- исключение из списка треков программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) "Современный дизайн"

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об утверждении программы вступительных испытаний на образовательную программу высшего образования - программу магистратуры по направлению подготовки 50.04.01 Искусства и гуманитарные науки, направленность (профиль) "Городские культуры".

ПОСТАНОВИЛИ:

Утвердить программу.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 5 из 47

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об актуализации в нереализованной части образовательных программ высшего образования программ бакалавриата, магистратуры (в связи с зачислением в Академию в порядке перевода обучающихся из ОАНО "МВШСЭН").

ПОСТАНОВИЛИ:

Актуализировать:

Программы бакалавриата

41.03.04 Политология, направленность (профиль) «Мировая политика» (2022 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Управление образовательными продуктами и педагогический дизайн» (2024 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Публичная политика и управление проектами» (2023 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Публичная политика и международные проекты» (2022 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Философия. Политика. Экономика» (2025, 2023, 2022 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Современные медиа» (2023 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Современный медиатекст» (2022 г.н.), очная форма обучения

Программы магистратуры

39.04.01 Социология, направленность (профиль) «Фундаментальная социология» (2025, 2024 г.н.), очная форма обучения

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об актуализации программ государственной итоговой аттестации по образовательным программам высшего образования - программ бакалавриата, магистратуры (в связи с зачислением в Академию в порядке перевода обучающихся из ОАНО "МВШСЭН")

ПОСТАНОВИЛИ:

Актуализировать:

41.03.04 Политология, направленность (профиль) «Мировая политика» (2022 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Публичная политика и международные проекты» (2022 г.н.), очная форма обучения

41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Философия. Политика. Экономика» (2022 г.н.), очная форма обучения
41.03.06 Публичная политика и социальные науки, направленность (профиль) «Современный медиатекст» (2022 г.н.), очная форма обучения
Программа магистратуры
39.04.01 Социология, направленность (профиль) «Фундаментальная социология» (2024 г.н.), очная форма обучения

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую о рассмотрении дополнительных профессиональных программ профессиональной переподготовки / повышения квалификации в рамках национального проекта «Кадры».

ПОСТАНОВИЛИ:

Рекомендовать к утверждению следующие программы:

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «ИИ-ускоритель: нейросети для работы в жизни», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 72 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Специалист по ИИ-инструментам: промпт-инжиниринг и no-code подход», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Excel от таблиц до формул», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 72 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Excel для анализа и автоматизации», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 72 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Python-разработчик: от основ к веб-API», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «UX/UI дизайнер», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Системный аналитик», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об утверждении ставки почасовой оплаты труда профессорско-преподавательского состава в размере 3 000 рублей за 1 академический час при реализации дополнительных профессиональных программ повышения квалификации в рамках национального проекта «Кадры».

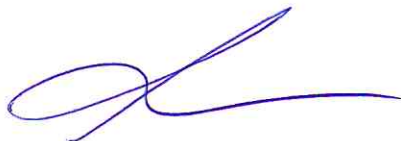
ПОСТАНОВИЛИ:

Утвердить ставку почасовой оплаты труда профессорско-преподавательского состава в размере 3 000 рублей за 1 академический час при реализации дополнительных профессиональных программ повышения квалификации в рамках национального проекта "Кадры".

Председатель

П.Е. Голосов

Ученый секретарь



А.В. Ярошенко

**ИНСТИТУТ ОБЩЕСТВЕННЫХ НАУК
(ИОН)**

**ВЫПИСКА ИЗ ПРОТОКОЛА
№ 90
От 17 марта 2026 года**

Председатель – **П.Е. Голосов**
Ученый секретарь – **А.В. Ярошенко**

Присутствовали: 18 из 22 членов Ученого совета Института общественных наук

Повестка дня:

1. Об изменении перечня образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата, специалитета, магистратуры, заявляемых к набору в 2026/2027 учебном году.
2. Об утверждении программы вступительного испытания на образовательную программу высшего образования - программу магистратуры по направлению подготовки 42.04.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) "Цифровые платформы и омниканальные коммуникации").
3. Об исключении государственного экзамена из структуры государственной итоговой аттестации по образовательной программе высшего образования - программе бакалавриата по направлению подготовки 37.03.01 Психология (направленность (профиль) "Психологическое консультирование и коучинг"), заявляемой к набору в 2026/2027 учебном году.
4. Об изменении списка руководителей образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата в части образовательной программы высшего образования - программы бакалавриата по направлению подготовки 46.03.01 История (направленность (профиль) "История").
5. О рассмотрении дополнительных профессиональных программ профессиональной переподготовки/повышения квалификации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.
Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Экзистенциальная психотерапия», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 560 академических часов.

6. Об изменении названия дополнительных профессиональных программ профессиональной переподготовки/повышения квалификации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Специалист по ИИ-инструментам: промпт-инжиниринг и no-code подход», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Python-разработчик: от основ к веб-API», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «UX/UI дизайнер», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа.

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об изменении перечня образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата, специалитета, магистратуры, заявляемых к набору в 2026/2027 учебном году.

ПОСТАНОВИЛИ:

Внести изменения в части

- добавление образовательной программы высшего образования - программы магистратуры по направлению подготовки 42.04.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) "Цифровые платформы и омниканальные коммуникации");
- изменение направленности (профиля) образовательной программы высшего образования
- программы магистратуры по направлению подготовки 41.04.04 Политологи на "Политическое управление и социальная архитектура".

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об утверждении программы вступительного испытания на образовательную программу высшего образования - программу магистратуры по направлению подготовки 42.04.01 Реклама и связи с общественностью (направленность (профиль) "Цифровые платформы и омниканальные коммуникации").

ПОСТАНОВИЛИ:

Утвердить.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 10 из 47

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об исключении государственного экзамена из структуры государственной итоговой аттестации по образовательной программе высшего образования - программе бакалавриата по направлению подготовки 37.03.01 Психология (направленность (профиль) "Психологическое консультирование и коучинг"), заявляемой к набору в 2026/2027 учебном году.

ПОСТАНОВИЛИ:

Исключить.

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об изменении списка руководителей образовательных программ высшего образования - программ бакалавриата в части образовательной программы высшего образования - программы бакалавриата по направлению подготовки 46.03.01 История (направленность (профиль) "История").

ПОСТАНОВИЛИ:

Внести изменения.

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую о рассмотрении дополнительных профессиональных программ профессиональной переподготовки/повышения квалификации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

ПОСТАНОВИЛИ:

Рекомендовать к утверждению следующие программы:

Дополнительная профессиональная программа профессиональной переподготовки «Экзистенциальная психотерапия», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 560 академических часов.

СЛУШАЛИ:

Л.О. Лазовскую об изменении названия дополнительных профессиональных программ профессиональной переподготовки/повышения квалификации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

ПОСТАНОВИЛИ:

Изменить названия программ:

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Специалист по ИИ-инструментам: промпт-инжиниринг и no-code подход», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа – «Специалист по ИИ-инструментам: запросы и автоматизация без кода»

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Python-разработчик: от основ к веб-API», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа – «Пайтон разработчик».

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «UX/UI дизайнер», очно-заочная форма обучения с применением дистанционных образовательных технологий, общая трудоемкость программы 144 академических часа – «Веб-дизайнер».

Председатель

П.Е. Голосов

Ученый секретарь



А.В. Ярошенко

ВНЕШНЯЯ РЕЦЕНЗИЯ

на дополнительную профессиональную программу повышения квалификации «Веб- дизайнер»

Категория слушателей программы:

- лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование;
- базовый уровень владения компьютером.

Актуальность программы: Дополнительная профессиональная программа «Веб- дизайнер» разработана с учетом стремительного роста цифровых сервисов и повышения требований к качеству пользовательских интерфейсов. В современном мире дизайн становится неотъемлемой частью конкурентоспособности любого продукта, а специалисты, способные создавать удобные, эстетичные и функциональные интерфейсы, входят в число наиболее востребованных на рынке труда. Программа отвечает на запрос как начинающих дизайнеров, так и специалистов смежных областей, желающих освоить новую профессию в рамках национального проекта «Кадры». Особую ценность представляет интеграция в программу фундаментальных психологических основ восприятия (гештальт-принципы, законы UX, эвристики Нильсена) с практическим освоением современных инструментов (Figma, Tilda).

Цель программы: Приобретение слушателями навыков по созданию и разработке дизайна и прототипированию интерфейсов сайтов, включая понимание основ юзабилити и процесса создания цифрового продукта.

Особенности программы:

- **Комплексный подход «от идеи до реализации»:** Программа последовательно проводит слушателя через все этапы создания интерфейса: от анализа задачи и пользовательских исследований, через прототипирование и визуальный дизайн, до подготовки макетов к передаче в разработку. Это формирует целостное представление о жизненном цикле дизайн-проекта.
- **Глубокое погружение в психологию восприятия:** В отличие от многих курсов, ограничивающихся инструментальными навыками, данная программа уделяет серьезное внимание теоретическим основам UX: гештальт-принципам, законам человеко-компьютерного взаимодействия (Фиттса, Хика, Миллера), эвристикам Нильсена и ментальным моделям. Это позволяет слушателям не просто копировать чужие решения, а создавать обоснованные и эффективные интерфейсы.
- **Практико-ориентированный характер:** Каждый тематический модуль сопровождается практическими заданиями в Figma и Tilda, направленными на отработку конкретных навыков: создание компонентов и дизайн-систем, разработка адаптивных макетов, подготовка UI-китов. Итогом обучения становится сформированное портфолио, включающее макеты для десктопа, планшета и мобильных устройств.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 13 из 47

- **Соответствие профессиональному стандарту:** Содержание программы и планируемые результаты обучения коррелируют с трудовыми функциями профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (утв. Приказом Минтруда № 671н), что обеспечивает подготовку специалистов, отвечающих актуальным требованиям работодателей.
- **Современный технологический стек:** Программа ориентирована на использование индустриальных стандартов: Figma как основной инструмент проектирования интерфейсов и Tilda как платформа для быстрого создания сайтов. Это гарантирует востребованность полученных навыков на рынке.
- **Доступность для широкой аудитории:** Материалы адаптированы для слушателей с базовым уровнем компьютерной грамотности, что делает программу привлекательной для специалистов из других областей, желающих сменить профессию или расширить свои компетенции в рамках национального проекта «Кадры».

Общая трудоемкость программы: 144 академических часов.

Заключение:

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «UX/UI дизайнер» представляет собой гармоничное сочетание фундаментальных теоретических знаний в области психологии восприятия и человеко-компьютерного взаимодействия с практическими навыками работы в современных дизайн-инструментах. Программа логически выстроена, методически обеспечена и полностью соответствует запросам современного рынка труда, ориентированного на специалистов, способных создавать не только визуально привлекательные, но и глубоко проработанные с точки зрения пользовательского опыта интерфейсы.

Особого внимания заслуживает интеграция в учебный план тем, по эвристической оценке, ментальным моделям и созданию дизайн-систем, что формирует у выпускников системное мышление и готовность к решению сложных профессиональных задач.

Программа соответствует требованиям, предъявляемым к дополнительным профессиональным программам повышения квалификации, и рекомендуется к реализации

Рецензент
исполнительный директор



Трехарова Н.Ч.
(ФИО должность,
ученая степень,
ученое звание)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 14 из 47

ВНУТРЕННЯЯ РЕЦЕНЗИЯ

на дополнительную профессиональную программу повышения квалификации
«Веб-дизайнер»

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Веб-дизайнер» разработана в рамках национального проекта «Кадры» для лиц, имеющих среднее профессиональное или высшее образование и направлена на формирование у слушателей востребованных компетенций в области проектирования пользовательских интерфейсов. Актуальность программы обусловлена высоким спросом на специалистов, владеющих навыками визуального и интерактивного дизайна, а также необходимостью импортозамещения и использования отечественных и широко распространённых инструментов разработки (Figma, Tilda).

Структура программы соответствует требованиям, предъявляемым к дополнительным профессиональным программам повышения квалификации, и включает все необходимые разделы: общую характеристику, планируемые результаты обучения, учебный план, календарный учебный график, содержание разделов, организационно-педагогические условия, формы аттестации и оценочные материалы.

Особенностью программы является её модульное построение, позволяющее последовательно сформировать у слушателей компетенции от базового знакомства с инструментарием до полноценной разработки дизайн-макетов и подготовки их к передаче в разработку. Логика изложения материала (от вводного блока к подготовительному, затем к визуальному и проектированию опыта взаимодействия) обеспечивает целостность образовательного процесса.

Планируемые результаты обучения сформулированы в виде общепрофессиональных и профессионально-специализированных компетенций (ОПК-2, ПСК-1, ПСК-2, ПСК-3). Компетенции конкретизированы через знания, умения и практический опыт, что позволяет объективно оценить качество освоения программы.

Содержание программы отличается сбалансированностью теоретической и практической составляющих. Учебный план демонстрирует рациональное распределение аудиторной нагрузки (контактной работы) и самостоятельной работы слушателей. Практико-ориентированный подход реализован через систему практических заданий, которые моделируют реальные профессиональные ситуации: от создания прототипов и UI-китов до адаптации макетов под различные устройства и передачи их разработчику.


Примеры заданий для самостоятельной работы и практических занятий носят деятельностный характер, способствуют закреплению навыков работы в Figma, применению композиционных и типографических правил, а также формированию системного подхода к проектированию интерфейсов.

Заключение

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Веб-дизайнер» представляет собой качественный образовательный продукт, соответствующий требованиям законодательства об образовании и профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов». Содержание программы актуально, структура логична, методическое обеспечение достаточного уровня.

Программа соответствует требованиям, предъявляемым к дополнительным профессиональным программам повышения квалификации, и рекомендуется к реализации.

Рецензент:



должность, ученая
степень, звание



подпись



ФИО

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 15 из 47

Содержание

1.Общая характеристика программы.....	2
1.1 Цель и задачи реализации программы	2
1.2 Нормативные правовые акты	2
1.3 Планируемые результаты обучения	4
1.4 Категория слушателей	7
1.5 Формы и технологии обучения	7
1.6. Период обучения, срок освоения и режим занятий	7
2. Содержание программы	7
2.1. Календарный учебный график	7
2.2 Учебный план	9
2.3 Содержание программы по темам	12
3. Организационные условия реализации программы.....	14
3.1 Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы	14
3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы	14
4. Оценка качества освоения программы повышения квалификации.....	23
5. Индикаторы сформированных компетенций выпускника программы	31

Приложение № 1. Рецензии (внутренняя и внешняя)

1. Общая характеристика программы

1.1 Цель и задачи реализации программы

Цель программы - приобретение навыков по созданию и разработке дизайна и прототипированию интерфейсов сайтов.

Задачи программы:

- изучить инструменты для создания дизайна сайта;
- изучить основные правила и принципы юзабилити;
- получить общее представление о процессе создания сайта.

Программа реализуется в рамках национального проекта «Кадры»

1.2 Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273-ФЗ от 29 декабря 2012 г. (ред. от 29.12.2025 года.);

2. Приказ Минобрнауки России от 24.03.2025 г. №266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» (зарегистрировано в Минюсте России 22.04.2025, рег. №81928).

3. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. N 1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ"

4. Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и других служащих, Раздел I Общеотраслевые квалификационные характеристики должностей работников, занятых на предприятиях, в учреждениях и организациях (Постановление Минтруда РФ от 21.08.1998 № 37, ред. от 27.03.2018).

5. <Письмо> Минобрнауки России от 22.04.2015 N ВК-1032/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями-разъяснениями по разработке дополнительных профессиональных программ на основе профессиональных стандартов").

6. <Письмо> Минобрнауки России от 21.04.2015 N ВК-1013/06 "О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных профессиональных программ" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных профессиональных программ с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения и в сетевой форме").

7. <Письмо> Минобрнауки России от 30.03.2015 N АК-821/06 "О направлении методических рекомендаций по итоговой аттестации слушателей" и др.

8. Приказ Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. № 922 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03

Прикладная информатика (ред. с изменениями 08.02.2021). Зарегистрировано в Минюсте РФ 12 октября 2017 г., регистрационный № 48531.

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 г. N 671 н об утверждении профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 27 октября 2020 года №6059);

10. Приказ ФГОУ ВО РАНХиГС от 22 сентября 2017 года «Об утверждении Положения о применении в Академии электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» № 01–6230;

11. Приказ ФГОУ ВО РАНХиГС от 02 декабря 2025 года №02–02669/001 «Об утверждении порядка разработки и утверждения в Академии дополнительных профессиональных программ - программ повышения квалификации, программ профессиональной переподготовки»;

12. Приказ ФГОУ ВО РАНХиГС от 13 января 2026 года N 02–00010/001 Об утверждении Правил приема на обучение по дополнительным профессиональным программам в Академию"

13. Приказ от 13 января 2026 года N 02–00009/001 "Об утверждении Положения об итоговой аттестации слушателей дополнительных профессиональных программ в Академии

14. Приказ ФГОУ ВО РАНХиГС от 14 ноября 2025 года N 02–02472/001 "Об утверждении норм времени по видам учебной деятельности педагогических работников, отнесенных к ППС, и иных лиц, привлекаемых к реализации ДПО, на 2025-2026 учебный год"

1.3 Планируемые результаты обучения

Планируемые результаты обучения

Таблица 1

Вид деятельности	Общепрофессиональные компетенции ОПК, или трудовые функции (ПСК) (формируются и (или) совершенствуются)	Знания	Умения	Практический опыт
	<p>ОПК-2¹. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности;</p>	<p>Принципов работы и назначения современных инструментов для проектирования пользовательских интерфейсов (UI/UX). Ключевых этапов технологического процесса создания сайта: от проектирования макета до передачи в разработку. Назначения и базовых возможностей программного обеспечения для создания интерфейсов. Основных терминов и понятий в области дизайна интерфейсов.</p>	<p>Выбирать и применять подходящее программное средство для решения типовых задач дизайна интерфейсов. Использовать базовый функционал графических редакторов для создания визуальных композиций. Создавать макеты, демонстрирующие логику взаимодействия пользователя с интерфейсом. Подготавливать проект к передаче разработчику.</p>	<p>Навыки работы в актуальных инструментах проектирования интерфейсов. Навыки создания статичного макета веб-страницы с использованием базовых графических элементов, типографики и изображений. Навыки анализа и применения простых принципов юзабилити и композиции при решении задач дизайна интерфейса.</p>

¹ Приказ Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. № 922 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (ред. с изменениями 08.02.2021). Зарегистрировано в Минюсте РФ 12 октября 2017 г., регистрационный №48531.

Разработка структуры и дизайна графических пользовательских интерфейсов	ПСК-1 ² . Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С)	Анализа бизнес-требований и бизнес-задач интерфейса в рамках требований к графическому дизайну. Стандартов, регламентирующих требования к эргономике взаимодействия человек - система. Определений ментальных моделей пользователя графического пользовательского интерфейса. Паттернов поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств	Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее. Работать в инструментальных средах прототипирования интерфейсов.	Выделение наиболее часто встречающихся у пользователей потребностей и задач, связанных с использованием определенных программных продуктов и (или) аппаратных средств. Конкурентный анализ интерфейсов программных продуктов производителей. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений. Разработка прототипа интерфейса в выбранной инструментальной среде.
	ПСК-2 ² Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса (В/01.5)	Тенденций в графическом дизайне. Технические требования к интерфейсной графике. Формализации общих принципов оформления графического пользовательского интерфейса (цвета, шрифты, пропорции)	Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений. Эскизировать графические пользовательские интерфейсы. Разрабатывать графический дизайн интерфейсов пользователя. Оптимизировать интерфейсную графику под	Создание концепции графического дизайна графического пользовательского интерфейса. Эскизирование графического стиля Подготовка стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу

² Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 г. N 671 н об утверждении профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (Зарегистрировано в Министерстве юстиции Российской Федерации 27 октября 2020 года №6059);

			различные разрешения экрана.	
	ПСК-3 ² Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5)	Общие практики проектирования интерфейсов. Стандарты, регламентирующие интерфейс программных продуктов. Факторы, влияющие на пользовательский опыт.	Получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию о взаимодействии пользователя с интерфейсами и анализировать ее. Разрабатывать механизмы управления пользовательским опытом.	Проектирование информационной архитектуры интерфейса программного продукта. Проектирование контекстных сценариев и интерфейсных решений.

1.4 Категория слушателей

К освоению программы допускаются: лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование.

Уровень владения компьютером: базовый (умение пользоваться интернетом, электронной почтой, офисными программами на начальном уровне).

1.5 Формы и технологии обучения

Обучение в рамках образовательной программы повышения квалификации осуществляется по очно-заочной форме (с применением ДОТ).

1.6. Период обучения, срок освоения и режим занятий

Обучение в рамках образовательной программы повышения квалификации составляет:

1 вариант- 4 недели

2 вариант - 6 недель

3 вариант - 8 недель

Общая трудоемкость программы составляет 144 академических часа, из них 84 академических часа- контактная работа со слушателем, включая итоговую аттестацию.

Самостоятельная работа слушателей составляет 60 академических часов.

Режим занятий проходит в соответствии с утвержденным календарным графиком и расписанием занятий.

1.7. Документ о квалификации

Удостоверение о повышении квалификации федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации».

2. Содержание программы

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2

Вариант 1:

Период обучения – 4 недели			
1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя
УЗ ДОТ	УЗ ДОТ	УЗ ДОТ	УЗ ДОТ
СР	СР	СР	СР
ТКУ ДОТ	ТКУ ДОТ	ТКУ ДОТ	ИА ДОТ

Вариант2

Период обучения – 6 недель					
1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	6 неделя
УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ, СР ИА ДОТ

Вариант3

Период обучения – 8 недель							
1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	6 неделя	7 неделя	8 неделя
УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ СР ТКУ ДОТ	УЗ ДОТ, СР ИА ДОТ

Условные обозначения:

УЗ ДОТ — учебные занятия с применением дистанционных образовательных технологий

СР – самостоятельная работа

ТКУ ДОТ – текущий контроль успеваемости с применением дистанционных образовательных технологий

ИА ДОТ — итоговая аттестация с применением дистанционных образовательных технологий

2.2 Учебный план

Таблица 3

№п/п	Наименование раздела, модуля, дисциплины, темы, практики, стажировки	Общая трудоемкость, час.	Контактная работа, час.					Самостоятельная работа, час	Контактная работа (с применением дистанционных образовательных технологий), час. ⁶					Самостоятельная работа (в т.ч. электронное обучение (ЭО), час	Текущий контроль успеваемости	Промежуточная аттестация (форма/час)	Итоговая аттестация (вид /час.)	Код компетенции
			Всего	В том числе					Всего	В том числе								
				Лекции / в интерактивной форме	Практические (семинарские/лабораторные) занятия /в	Контактная самостоятельная работа, час	Индивидуальные и групповые консультации			Лекции/ в интерактивной форме	Практические (семинарские/лабораторные) занятия /в	Контактная самостоятельная работа, час	Индивидуальные и групповые консультации					
1.	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Вводный блок	14							8	4	4			6				ОПК-2
1.1	Коротко о дизайне интерфейсов, понятиях UI, UX, видах интерфейсов и их специфике	6							4	4				2	Т			ОПК-2
1.2	Вводный курс в необходимое программное обеспечение: Figma	4							2		2			2	ПЗ			ОПК-2
1.3	Вводный курс в необходимое программное обеспечение: Tilda	4							2		2			2	ПЗ			ОПК-2
2	Подготовительный блок	26							16	12	4			10				ПСК-1 ПСК-2
2.1	Анализ задачи и целей пользователя. Обзор методов пользовательских исследований	4							2	2				2	Т			ПСК-1
2.2	Пользовательские сценарии. Карта сайта. User Flow	6							4	2	2			2	ПЗ			ПСК-1
2.3	Прототипирование, Wireframes	6							4	2	2			2	ПЗ			ПСК-1
2.4	Мудборд/Референсы	4							2	2				2	ПЗ			ПСК-2

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 24 из 47

2.5	Визуальный материал сайта. Знакомство со стоками. Авторские права	6						4	4				2	Т			ПСК-2
3	Визуальный блок (UI)	20						10	8	2			10				ПСК-2
3.1	Основы визуального дизайна: композиция, сетка, иерархия	4						2	2				2	Т			ПСК-2
3.2	Типографика в интерфейсах	4						2	2				2	Т			ПСК-2
3.3	Цвет в интерфейсах и создание палитры	4						2	2				2	Т			ПСК-2
3.4	UI-кит и дизайн система	8						4	2	2			4	ПЗ			ПСК-2
4.	Проектирование опыта взаимодействия (UX). Основы человеко-компьютерного взаимодействия (HCI). Разработка дизайн-макетов	50						30	10	20			20				ПСК-3
4.1	Психология восприятия: гештальт-принципы (близость, сходство, непрерывность)	10						6	2	4			4	Т			ПСК-3
4.2	Модели поведения пользователя: законы UX	10						6	2	4			4	Т			ПСК-3
4.3	Эвристики Нильсена. Эвристическая оценка интерфейсов	10						6	2	4			4	О			ПСК-3
4.4	Понятие ментальных моделей и соответствия интерфейса ожиданиям пользователя	10						6	2	4			4	ПЗ			ПСК-3
4.5	Современные UX-принципы и паттерны, психологические принципы взаимодействия	10						6	2	4			4	ПЗ			ПСК-3
5	Заключающий блок	30						16	4	12			14				ПСК-2
5.1	Знакомство с адаптивностью интерфейсов для различных платформ и размеров устройств.	22						12	2	10			10	ПЗ			ПСК-2

5.2	Подготовка макетов к передаче в разработку	8						4	2	2			4	О			ПСК-2
	Итого:	140						80	38	42			60				
	Итоговая аттестация	4						2				2				2(3)	ОПК-2 ПСК-1 ПСК-2 ПСК-3
	Всего:	144						82	38	42		2	60			2	

Условные обозначения:

ПЗ -практическое задание

Т-тестирование

О-опрос

З- зачет в форме компьютерного тестирования

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Идентификатор документа: 349039592/427092322
Страница 26 из 47

2.3 Содержание программы по темам

Таблица 4

Номер раздела / темы и его наименование	Содержание раздела / темы
1. Вводный блок	
Тема 1.1. Коротко о дизайне интерфейсов, понятиях UI, UX, видах интерфейсов и их специфике	Разбор основ направления UI/UX-дизайн. Описание специфики дизайн-разработки и истории веб-дизайна. Знакомство с видами интерфейсов (сайтов/приложений) и разбор их специфики.
Тема 1.2. Вводный курс в необходимое программное обеспечение: Figma	Изучение программного обеспечения необходимого для проектирования интерфейсов. Подробное рассмотрение инструментария и возможностей программы Figma, как современного стандарта.
Тема 1.3. Вводный курс в необходимое программное обеспечение: Tilda	Изучение программного обеспечения необходимого для проектирования интерфейсов. Подробное рассмотрение инструментария и возможностей программы Tilda, как наиболее востребованного на рынке конструктора сайтов.
2. Подготовительный блок	
Тема 2.1. Анализ задачи и целей пользователя. Обзор методов пользовательских исследований	Работа с вводными перед началом проектирования интерфейса. Обзор методов пользовательских исследований: интервью, опросы, анализ аудитории. Создание гипотез и целей дизайна (Design Goals). Конкурентный анализ.
Тема 2.2. Пользовательские сценарии. Карта сайта. User Flow	Проектирование структуры интерфейса с помощью создания пользовательских путей. Разработка концепции и логики цифрового продукта.
Тема 2.3. Прототипирование, Wireframes	Виды прототипов и специфика их применения. Разбор основ проектирования прототипа интерфейса. Создание прототипа.
Тема 2.4. Мудборд/Референсы	Знакомство с понятиями «Мудборд» и «Референсы». Рассмотрение различных стилистических приёмов и концепций, используемых в разработке дизайна сайтов. Разработка мудборда и подбор референсов для будущего сайта.
Тема 2.5. Визуальный материал сайта. Знакомство со стоками. Авторские права	Подбор визуального материала для наполнения сайта. Разбор основ работы с изображениями и шрифтами. Знакомство со средствами защиты интеллектуальной собственности. Рассмотрение специфики графических компонентов как объектов интеллектуальной собственности.
3. Визуальный блок (UI)	

Тема 3.1. Основы визуального дизайна: композиция, сетка, иерархия	Композиция и баланс. Принципы близости и выравнивания. Визуальная иерархия: размер, контраст, визуальный вес. Композиционные приемы: Правило третей, золотое сечение, практическое применение в интерфейсах. Знакомство с понятием «Модульная сетка». Рассмотрение различных модульных сеток, используемых в дизайне. Отступы (padding) и поля (margins).
Тема 3.2. Типографика в интерфейсах	Виды шрифтов. Базовые понятия: кегль, интерлиньяж, трекинг, гарнитура, шрифт. Выбор шрифтов и шрифтовых пар. Создание типографической шкалы (H1, H2, Body, Caption) для интерфейса. Читаемость и доступность текста.
Тема 3.3. Цвет в интерфейсах и создание палитры	Психология цвета. Цветовые модели (RGB, HEX). Функциональные цвета: акцентный, цвет действия (primary), успех, ошибка, предупреждение. Контраст и доступность (WCAG). Проверка контраста. Создание сбалансированной цветовой палитры (60-30-10).
Тема 3.4. UI-кит и дизайн система	Знакомство с понятиями «UI Kit» и «Дизайн-система». Tone of voice. Цветовые и типографические стили. Базовые компоненты дизайн-систем: кнопки, поля ввода, чекбоксы. Состояния элементов: default, hover, active, disabled. Использование Components и Auto Layout — ключевой инструмент современного дизайнера.
Тема 3.5. Знакомство с адаптивностью интерфейсов для различных платформ и размеров устройств	Знакомство с понятием «Адаптивность». Рассмотрение основных принципов адаптивности и наиболее распространённых размеров устройств.
4. Проектирование опыта взаимодействия (UX). Основы человеко-компьютерного взаимодействия (HCI). Разработка дизайн-макетов.	
Тема 4.1. Психология восприятия: гештальт-принципы (близость, сходство, непрерывность)	Формирование понимания фундаментальных механизмов работы зрительного восприятия. Управление группировкой, иерархией и потоком внимания пользователя в интерфейсе. Разработка визуальной концепции главной страницы сайта.
Тема 4.2. Модели поведения пользователя: законы UX	Знакомство с законами человеко-компьютерного взаимодействия: закон Фиттса, закон Хика, закон Якоба Нильсена, закон Миллера, закон Теслера, закон Фон Ресторфа, эффект эстетики и т.д. Масштабирование утверждённой визуальной концепции, проработка каталогов на сайте.
Тема 4.3. Эвристики Нильсена. Эвристическая оценка интерфейсов	Разбор каждой из 10 эвристик Нильсена. Знакомство с инструментом для проверки юзабилити — эвристической оценкой. Масштабирование утверждённой визуальной концепции, проработка внутренних страниц сайта.

Тема 4.4. Понятие ментальных моделей и соответствия интерфейса ожиданиям пользователя.	Что такое ментальные модели. Понимание, что удобство интерфейса определяется не его логичностью для дизайнера, а его совпадением с уже существующими у пользователя представлениями. Проектирование под эти представления. Масштабирование утверждённой визуальной концепции, проработка процесса оформления онлайн-заказов и заявок.
Тема 4.5. Современные UX-принципы и паттерны, психологические принципы взаимодействия	Эволюция принципов и их применение в современных реалиях (мобильные устройства, голосовые интерфейсы). Доступность, этичный дизайн и темные паттерны. Масштабирование утверждённой визуальной концепции, проработка личных кабинетов.
5. Блок разработки	
Тема 5.1 Проработка адаптивности макета	Адаптация разработанного дизайна под различные устройства. Проверка масштабируемости разработанного дизайна.
Тема 5.3 Подготовка макетов для передачи разработчику	Подготовка макетов для передачи разработчику. Экспорт ассетов.

3. Организационные условия реализации программы

3.1 Материально-техническое и программное обеспечение реализации программы

Для проведения лекций и практических занятий, а также итоговой аттестации необходим персональный компьютер или ноутбук, оснащённый микрофоном и наушниками, с предустановленной программой для видеоконференций — Яндекс Телемост, а также современным браузером (рекомендуется Яндекс браузер) и стабильным выходом в интернет на скорости от 10 Мбит/с.

Программное обеспечение, необходимое для реализации программы:

Figma - графический редактор для создания прототипов сайтов и приложений.

Tilda - конструктор сайтов

Зарегистрированные аккаунты на платформах Figma, Tilda

3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

Обучение предполагает изучение курса в ходе лекционных и практических занятий, самостоятельной работы слушателей. Занятия проводятся в различных формах с целью формирования знаний, практических умений, навыков и компетенций с проведением контрольных мероприятий.

Самостоятельная работа слушателей включает следующие формы:

- подготовка ко всем видам контроля: текущему контролю успеваемости, итоговой аттестации;
- изучение рекомендованной литературы;
- выполнение практических заданий.

Примеры заданий для самостоятельной работы:

Задание №1 «Основы работы в Figma: создание фреймов, фигур, текста и компонентов»

Цель задания: закрепить на практике базовые навыки работы в Figma: создание рабочего файла, использование инструментов для рисования, настройку стилей, работу со слоями и создание компонентов.

Задача:

Создайте в Figma файл-проект, в котором будут выполнены все перечисленные ниже требования. Файл должен иметь осмысленное название, слои правильно проименованы, параметры элементов и слоев должны соответствовать требованиям.

Требования к итоговому файлу:

1. 3 фрейма, сгруппированными в одну секцию
2. Во фрейме №1 необходимо создать фигуру «Прямоугольник» размером 200x100px и градиентной заливкой (цвета градиента выбираются на усмотрение слушателя) и окружность размером 50x50px без заливки, но с зеленой обводкой размером 3px.
3. Во фрейме №2 необходимо создать текстовый слой. Размер шрифта - 18, межстрочный интервал 150%, выравнивание текста - по центру. Наполнение текста и шрифт – на выбор слушателя.
4. Во фрейме №3 необходимо создать компонент кнопки с текстом «Купить» произвольного цвета, размера 200x60px со скругленными краями с радиусом скругления 15px.

Задание №2 «Разработка типографической системы в Figma» по теме 3.2 «Типографика»

Цель задания: сформировать навык создания согласованной и функциональной системы текстовых стилей, которые станут частью дизайн-системы проекта.

Задача: на основе стилистики определенной в мудборде создайте в Figma систему текстовых стилей (Text Styles).

Требования к итоговому файлу Figma:

Создание текстовых стилей (Text Styles):

1. Подключите через Google Fonts или локально две контрастных шрифтовых гарнитуры (например, Roboto для текста и Playfair Display для заголовков).
2. Создайте и присвойте осмысленные имена для следующих текстовых стилей:
 - Heading / H1 (Размер: 32px, Высота строки: 120%, Шрифт: Акцидентный, Bold)

- Heading / H2 (Размер: 24px, Высота строки: 130%, Шрифт: Акцидентный, Semibold)
 - Body / Text / Large (Размер: 18px, Высота строки: 150%, Шрифт: Основной, Regular)
 - Body / Text / Default (Размер: 16px, Высота строки: 150%, Шрифт: Основной, Regular)
 - Caption / Small (Размер: 14px, Высота строки: 140%, Шрифт: Основной, Medium, Цвет: Neutral / Text / Secondary)
3. Демонстрация применения стилей:
- Создайте отдельный фрейм Демо - Карточка товара.
 - С помощью прямоугольников, текста и заливок сверстайте простую карточку любого товара.
 - Обязательно примените созданные стили: для названия товара — H2, для описания — Body / Text / Default, для цены — Body / Text / Large

Критерий успешности: Все стили (Text Styles) отображаются в соответствующей панели, имеют логичные имена и применяются в демо-фрейме.

Задание №3 «Применение гештальт-принципов для редизайна фрагмента интерфейса» по теме 4.1 «Психология восприятия: гештальт-принципы»

Цель задания: научиться сознательно применять принципы гештальта (близость, сходство, замкнутость) для улучшения восприятия и организации информации в интерфейсе.

Задача: Вам предоставлен плохо структурированный фрагмент интерфейса — список контактов в адресной книге. Ваша задача — проанализировать его, выявить нарушения гештальт-принципов и создать улучшенную версию, сознательно применяя эти принципы.

Требования к итоговому файлу Figma:

1. Анализ (на отдельном фрейме):
 - Создайте фрейм Анализ. Поместите в него предоставленный исходный скриншот
 - С помощью инструмента «Перо» (Pen) или фигур нарисуйте стрелки и подпишите, какие гештальт-принципы нарушены (минимум 2). Например: «Нарушен принцип БЛИЗОСТИ: email адрес Анны расположен далеко от её имени».
2. Редизайн на основе принципов (на основном фрейме):
 - Создайте фрейм Редизайн.
 - Спроектируйте новый список контактов, применяя принципы:
 - Принцип близости.
 - Принцип сходства.
 - Принцип замкнутости.
3. Пояснения:
 - Рядом с итоговым редизайном добавьте текстовый блок, в котором кратко опишете (1–2 предложения на принцип), как вы применили каждый из перечисленных выше принципов для улучшения интерфейса.

- Пример формулировки: «Принцип близости: я сгруппировал данные каждого контакта, увеличив внутренние отступы и добавив разделитель между контактами, что позволило лучше видеть, где заканчивается информация об одном человеке и начинается информация о другом».

Критерий успешности: В файле присутствуют оба фрейма («Анализ» и «Редизайн»). В редизайне визуально четко видны отдельные группы-контакты, однородные элементы стилизованы одинаково, и даны текстовые пояснения о применении принципов.

Примеры заданий для практических занятий:

Практическое занятие «Прототипирование, Wireframes»

Цель задания: закрепить на практике навыки создания прототипа средней детализации для главной страницы на основе карты сайта, созданной на предыдущем практическом занятии «Пользовательские сценарии. Карта сайта. User Flow»

Задача: на основе утверждённой карты сайта и ключевого пользовательского сценария создать в Figma вайрфреймы главной страницы вашего проекта. Вайрфреймы должны отражать структуру, иерархию и расположение основных блоков, но без проработки цветов и детальной графики.

Требования к итоговому файлу Figma:

Организация файла:

- Создайте новую страницу с названием 03_Wireframes.
- Разместите на ней фрейм главной страницы шириной 1920px (десктопная версия).
- Подпишите фрейм (например, Главная / Wireframe).

Использование сетки:

- Настройте для фрейма модульную сетку (12 колонок) с отступами (margin) и межколоночными промежутками (gutter) по вашему выбору (например, 24px поля, 24px промежутки).
- Все ключевые блоки (шапка, основной контент, подвал) должны быть выровнены по сетке.

Содержание вайрфрейма:

- Шапка (header): логотип, навигационное меню (минимум 3 пункта), иконки/кнопки входа, корзины и т. п. (обозначить простыми фигурами).
- Основная область: минимум 3 смысловых блока, соответствующих карте сайта (например, герой-банер, категории товаров, популярные товары, преимущества, отзывы и т. д.).
- Подвал (footer): контактная информация, ссылки на соцсети, копирайт.

Детализация элементов:

- Для обозначения текста используйте прямоугольники-плейшолдеры (имитация строк) или текст-заполнитель (lorem ipsum). Шрифт и цвет не важны, главное — показать относительную длину и расположение текста.
- Карточки товаров/статей должны быть оформлены как повторяющиеся блоки с использованием Auto Layout (вертикальное направление, внутренние отступы). Создайте один экземпляр карточки, превратите его в компонент и разместите несколько копий в сетке (например, 3–4 карточки в ряд).
- Кнопки обозначьте скруглёнными прямоугольниками с текстом-плейшолдером.

Иерархия и читаемость:

- Визуально выделите заголовки блоков.
- Обеспечьте достаточные отступы между блоками и внутри них, чтобы структура легко читалась.
- Добавьте краткие текстовые пояснения (комментарии) к неочевидным элементам (например, «здесь будет слайдер»).

Критерии успешности:

- Файл содержит один фрейм главной страницы с явно выраженной структурой.
- Использована 12-колоночная сетка, элементы выровнены.
- Присутствуют все обязательные блоки (шапка, основной контент, подвал).
- Карточки выполнены через компонент с Auto Layout и скопированы несколько раз.
- Вайрфрейм аккуратен, отступы соблюдены, нет наложений элементов.

Практическое занятие «Создание UI-кита и компонентов с использованием Auto Layout и Variants»

Цель задания: закрепить на практике навыки создания переиспользуемых компонентов интерфейса, настройки их состояний через Variants, применения Auto Layout и организации библиотеки для дальнейшей работы над проектом.

Задача: на основе созданного ранее вайрфрейма и утверждённой визуальной концепции (цвета, типографика) разработайте UI-кит — набор базовых компонентов, которые будут использоваться во всех экранах вашего проекта.

Требования к итоговому файлу Figma:

Организация файла:

- Создайте отдельную страницу с названием UI-kit.
- Разместите на ней все создаваемые компоненты, сгруппировав их по смыслу (например, во фреймы кнопки, поля ввода).

Цветовые и текстовые стили (подготовка):

- Убедитесь, что в файле уже созданы Color Styles и Text Styles (минимально: основной, акцентный, нейтральные цвета; заголовки, основной текст, подписи). Если нет — создайте их сейчас, они понадобятся для компонентов.

Создание компонентов (атомов):

Кнопка основная:

- Создайте прямоугольник с Auto Layout, отступы по горизонтали 24px, по вертикали 12px, скругление 8px.
- Внутри текст «Кнопка», примените текстовый стиль (например, Button / Text).
- Превратите в компонент, назовите Button / Primary / Default.
- Создайте вариант (Variant) для состояния Hover: измените заливку на более тёмный оттенок, по желанию добавьте лёгкую тень.
- Создайте вариант для состояния Disabled: понизьте прозрачность или сделайте серую заливку.
- Объедините все варианты через Combine as variants, свойство назовите State со значениями Default, Hover, Disabled.

Поле ввода:

- Создайте белый прямоугольник с Auto Layout (вертикальное направление, внутренние отступы 12px), скругление 4px, обводка нейтрального цвета.
- Внутри текст-плейсхолдер «Введите текст» с соответствующим стилем.
- Превратите в компонент, назовите Input / Default.
- Создайте варианты для состояний Focus (обводка акцентным цветом) и Error (обводка красным, возможно сообщение об ошибке под полем).

Создание компонентов (молекул):

- Карточка товара (на основе вайрфрейма):
- Соберите карточку из атомов: изображение-плейсхолдер, название товара, цена, кнопка.
- Используйте Auto Layout с вертикальным направлением, отступы 16px.
- Переведите в компонент, назовите Product Card / Default.
- Добавьте свойства компонента: например, булево In Stock (для отображения/скрытия метки «В наличии») или текстовые свойства для названия и цены (чтобы менять их через экземпляр).

Документирование:

- Рядом с каждым компонентом добавьте короткий текстовый блок с его названием и описанием (например, «Основная кнопка, используется для главных действий»).
- Убедитесь, что все компоненты и их варианты имеют понятные имена.

Критерии успешности:

- На странице UI-kit присутствуют минимум 3 компонента: кнопка (с тремя состояниями), поле ввода (с тремя состояниями) и карточка товара.
- У всех компонентов настроен Auto Layout, отступы аккуратны.

- Для кнопки и поля ввода созданы варианты через Variants.
- Карточка товара имеет настраиваемые свойства (хотя бы одно).
- Присутствуют текстовые пояснения.

Практическое занятие «Подготовка макетов к передаче в разработку: ревизия, экспорт, интерактивный прототип»

Цель задания: научиться систематизировать файл Figma, проверять техническую корректность макетов, экспортировать графические ресурсы и создавать интерактивный прототип с инструкцией для разработчика.

Задача: завершите работу над своим проектом: приведите файл в порядок, подготовьте графику, создайте интерактивный прототип ключевого пользовательского сценария и напишите краткую инструкцию для разработчика.

Требования к итоговому файлу Figma:

Ревизия и организация файла:

- Создайте структуру страниц, отражающую логику проекта. Например:
 1. Главная
 2. Каталог
 3. Карточка товара
 4. UI-kit
 5. Прототип
 6. Инструкция для разработчика (README)
- Переместите соответствующие фреймы на нужные страницы.
- Переименуйте слои: все ключевые фреймы, группы и компоненты должны иметь осмысленные имена (не Frame 123, а Header / Logo, Hero / Title, Product Card / Price). Используйте плагины или делайте это вручную.
- Удалите неиспользуемые стили, компоненты и скрытые слои.

Проверка стилей и компонентов:

- Убедитесь, что повторяющиеся цвета и тексты в макетах назначены через Color Styles и Text Styles, а не через ручной ввод. Если обнаружены «сырые» заливки — создайте недостающие стили или примените существующие.
- Проверьте, что компоненты из UI-кита использованы корректно, а не продублированы вручную.

Экспорт ассетов:

Выделите минимум 3 иконки (например, домой, поиск, корзина) и экспортируйте их в формате SVG (настройка 1x). Сохраните их в отдельную папку на компьютере.

Если в макете есть растровые изображения (фотографии), экспортируйте одно из них в формате PNG с разрешением 2x (для ретины).

Интерактивный прототип:

- Перейдите на страницу Прототип.
- Создайте прототип для одного полного пользовательского сценария (например: «клик по баннеру → переход в каталог → выбор товара → добавление в корзину»). Минимум 3 связанных экрана.
- Используйте типы переходов, соответствующие логике (Instant для обычных переходов, Smart Animate для плавных изменений).
- Запустите прототип в режиме презентации и убедитесь, что все связи работают корректно. При необходимости исправьте ошибки.

Инструкция для разработчика (README):

- На странице README создайте фрейм с инструкцией. Включите следующие пункты:
- Основные брейкпоинты: перечислите разрешения, на которые выполнены макеты (например, 1440px, 768px, 375px).
- Шрифты: укажите названия используемых гарнитур и способ подключения (Google Fonts / локальные).
- Сетка: параметры колоночной системы (12 колонок, отступы 24px, поля 16px и т.п.).
- Список компонентов: отметьте, какие компоненты опубликованы как UI-кит.
- Контакты для вопросов.
- Оформите инструкцию аккуратно, используя текстовые стили.

Финальная ссылка:

- Настройте доступ к файлу «Просмотр» (Anyone with link can view).

Критерии успешности:

- Файл имеет чёткую структуру страниц, слои переименованы.
- Все цвета и текст используют глобальные стили.
- Минимум 3 иконки экспортированы в SVG.
- Интерактивный прототип содержит минимум 3 связанных экрана и работает без ошибок.
- На странице README присутствует инструкция для разработчика со всеми обязательными пунктами.
- Ссылка на финальный файл доступна.

Основная литература:

1. Дизайн привычных вещей / Дональд А. Норман - Манн, Иванов и Фербер, 2025, — ISBN 978-5-00117-651-0 <https://gorodnaneve.com/ru/uploads/lib/7185-gorodnaneve-com.pdf>
2. Алексеев, А. П. Введение в Web-дизайн: учебное пособие / А. П. Алексеев. — Москва: СОЛОН-Пресс, 2021. — 184 с. — ISBN 978-5-91359-355-9. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142009.html> (дата обращения: 16.03.2026)
3. Фролов, А. Б. Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов: учебное пособие для СПО / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов. — 2-е изд. —

- Саратов: Профобразование, 2024. — 244 с. — ISBN 978-5-4488-2231-5. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142814.html> (дата обращения: 16.03.2026)
4. Немцова Т. И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В. Компьютерная графика и web-дизайн. Учебное пособие. — М.: Форум, 2023. — 400 с. <https://znanium.ru/read?id=418858>
 5. Барнум К. М. Основы юзабилити-тестирования. — Издательство "ДМК Пресс", 2022. — ISBN 978-5-97060-960-6 — Текст : электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241163>
 6. Баланов А. Н. Прототипирование и разработка пользовательского интерфейса: оптимизация UX: Учебное пособие для СПО. — Издательство "Лань" (СПО), 2024. — ISBN 978-5-507-49212-1 — Текст : электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/414935>

Дополнительная литература:

1. Беркун С. Дизайн всего: как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. — Издательство "Альпина Паблишер", 2022. — ISBN 978-5-961475-27-2 — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/214514>
2. Барнум К. М. Основы юзабилити-тестирования. — Издательство "ДМК Пресс", 2022. — ISBN 978-5-97060-960-6 — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241163>
3. Диков, А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3 / А. В. Диков. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — 188 с. — ISBN 978-5-507-46740-2. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/318443> (дата обращения: 16.03.2026)
4. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с. — ISBN 978-5-93286-004-5 Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. — М.: Символ, 2015. — 512 с. <https://search.rsl.ru/ru/record/01000686265>
5. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл / Стив Круг - Эксмо-Пресс, 2021—256 с.— ISBN 978-5-699-91492-0 <https://raferalston.github.io/assets/krug.pdf>
6. Егерев К. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно. — Издательство "Альпина Паблишер", 2021. — ISBN 978-5-961442-19-5 — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/214448>

Интернет-источники:

1. Пользовательский интерфейс / Илья Бирман <https://bureau.ru/projects/book-ui/>
2. Типографика и вёрстка / Артём Горбунов <https://bureau.ru/projects/book-typography/>

4. Оценка качества освоения программы повышения квалификации

Текущий контроль успеваемости проводится в форме опроса, компьютерного тестирования, выполнения практического задания

Примерные вопросы для опроса

Вопрос 1. Опишите, что такое эвристическая оценка интерфейса. Чем этот метод отличается от юзабилити-тестирования с реальными пользователями? В каких ситуациях вы бы выбрали эвристическую оценку, а в каких — тестирование?

Вопрос 2. Эвристики Нильсена часто называют «правилами», но сам Якоб Нильсен подчёркивал, что это именно эвристики, а не жёсткие алгоритмы.

Объясните:

1. В чём разница между «правилом» и «эвристикой» в контексте оценки интерфейсов?
2. Почему эвристическую оценку нельзя полностью автоматизировать и доверить программе?
3. Приведите пример ситуации, где формальное следование эвристике ухудшило бы интерфейс (или сделало бы его абсурдным).

Вопрос 3. Представьте, что вас пригласили провести эвристическую оценку интернет-банка для пенсионеров. Какие пять эвристик вы выберете в качестве приоритетных и почему? Опишите, как именно вы будете проверять одну из них (какие элементы интерфейса рассмотрите, на что обратите внимание).

Вопрос 4. Вспомните интерфейс (сайт, приложение, банкомат, умное устройство), который вас недавно разозлил, сбил с толку или заставил потратить лишнее время. Проанализируйте эту ситуацию через призму эвристик Нильсена:

— какие эвристики были нарушены?

— как именно проявлялось каждое нарушение?

— как вы предложили бы переделать этот интерфейс, чтобы избежать проблемы?

Вопрос 5. Ниже описаны три ситуации. Для каждой определите, какая именно эвристика Нильсена нарушена (название и номер).

1. В форме регистрации нет кнопки «Отмена» или «Назад», пользователь не может выйти из процесса, не закрыв всю вкладку браузера.
2. На сайте используется нестандартная иконка: вместо привычной «корзины» — изображение чайника. Пользователи не понимают, куда нажимать для оформления заказа.
3. Приложение выдаёт ошибку: «Ошибка 0x80070057». Пользователь не знает, что это значит и как исправить ситуацию.

Примерные тестовые задания

Тест по теме 2.1: «Анализ задачи и целей пользователя. Обзор методов пользовательских исследований»

Вопрос 1.

Вы начинаете проект и хотите понять, что именно нужно вашим пользователям, какие у них боли и какие задачи они решают. Какова главная цель пользовательского исследования на этом этапе?

А. Подтвердить, что ваш дизайн красивый и современный

- В. Выяснить, что люди делают сейчас, что им не нравится делать, и что они хотели бы делать
- С. Собрать как можно больше контактов потенциальных заказчиков
- Д. Доказать заказчику, что его идея неверна

Правильный ответ: В

Вопрос 2.

В чем принципиальное различие между количественными и качественными методами исследований?

- А. Количественные методы дешевле, качественные — дороже
- В. Количественные методы отвечают на вопросы «Сколько?» и «Как часто?», качественные — на вопросы «Почему?» и «Как именно?»
- С. Количественные методы проводятся онлайн, качественные — офлайн
- Д. Количественные методы используются только для больших выборок, качественные — только для малых

Правильный ответ: В

Вопрос 3.

Вы проектируете мобильное приложение для планирования путешествий. Вам нужно глубоко понять, как люди сейчас ищут, бронируют и организуют поездки — их мотивы, сомнения, болевые точки, невысказанные потребности. Какой метод исследования вы выберете?

- А. Онлайн-опрос с закрытыми вопросами (1000+ респондентов)
- В. Глубинное интервью с 15–20 респондентами из целевой аудитории
- С. А/В тестирование посадочной страницы
- Д. Веб-аналитика существующего сайта

Правильный ответ: В

Вопрос 4.

Команда провела 5 глубинных интервью и считает, что этого достаточно, потому что «Якоб Нильсен сказал, что 5 пользователей находят 85% проблем». В чем ошибка такого подхода?

- А. Правило 5 пользователей работает только для юзабилити-тестирования (оценка интерфейса), но не для кастдевов (изучение потребностей) — здесь нужно больше респондентов с учетом сегментов
- В. Нильсен никогда не говорил о 5 пользователях — это миф
- С. 5 пользователей достаточно для любых исследований, ошибки нет
- Д. Правило работает только для B2B-продуктов

Правильный ответ: А

Вопрос 5.

Какая ситуация является примером некорректного отбора участников для исследования?

- А. Вы изучаете опыт использования банковского приложения пенсионерами, но приглашаете студентов 20–25 лет, активно пользующихся цифровыми сервисами

- В. Вы проводите интервью с 10 респондентами из одного сегмента
- С. Вы приглашаете пользователей, которые уже пользовались вашим продуктом
- Д. Вы набираете респондентов через специальный рекрутинговый сервис

Правильный ответ: А

Тест по теме 3.1: «Основы визуального дизайна: композиция, сетка, иерархия»

Вопрос 1.

Что такое модульная сетка в веб-дизайне?

- А. Набор графических элементов, расположенных в случайном порядке
- В. Система направляющих и колонок, которая помогает структурировать контент и создавать ритм в макете
- С. Инструмент для подбора цветовой палитры
- Д. Список всех используемых в макете шрифтов

Правильный ответ: В

Вопрос 2.

Какой композиционный приём основан на разделении изображения на девять равных частей двумя горизонтальными и двумя вертикальными линиями?

- А. Золотое сечение
- В. Правило третей
- С. Модульор
- Д. Последовательность Фибоначчи

Правильный ответ: В

Вопрос 3.

Какой метод позволяет быстро оценить, насколько хорошо работает визуальная иерархия в интерфейсе?

- А. А/В тестирование
- В. Тест прищуривания (Squint Test)
- С. Карточная сортировка (Card Sorting)
- Д. Юзабилити-интервью

Правильный ответ: В

Вопрос 4.

Какая характеристика макета свидетельствует о плохой визуальной иерархии?

- А. Заголовки крупнее основного текста
- В. Кнопка призыва к действию выделена цветом
- С. Все элементы имеют примерно одинаковый размер, цвет и контраст
- Д. Второстепенная информация выполнена серым цветом

Правильный ответ: С

Вопрос 5.

Вы проектируете экран регистрации. Поля ввода «Пароль» и «Подтверждение пароля» расположены на одной вертикали, причём поле «Подтверждение пароля» находится выше поля «Пароль». Какой принцип визуального дизайна нарушен?

- A. Принцип контрастности
- B. Принцип логической последовательности и осмысленного визуального порядка
- C. Принцип замкнутости
- D. Принцип модульности

Правильный ответ: B

Примеры практических заданий

Практическое задание по теме 5.1: «Знакомство с адаптивностью интерфейсов для различных платформ и размеров устройств»

Цель задания:

Научиться адаптировать существующий десктопный макет под планшетные и мобильные устройства, применяя базовые принципы адаптивного дизайна в Figma.

Задача:

Возьмите главную страницу вашего проекта и создайте её адаптивные версии для планшета и телефона.

Требования к итоговому файлу Figma:

Три фрейма на одной странице:

- Desktop (ширина 1440px) — должен быть уже готов;
- Tablet (ширина 768px);
- Mobile (ширина 375px).

Фреймы должны быть подписаны и аккуратно выровнены.

Сетка:

- На десктопе — 12 колонок;
- На планшете — 8 или 6 колонок;
- На мобильном — 4 колонки, поля по бокам 16–20px.

Сетка должна быть настроена через Layout Grid.

Навигация:

- Desktop — полное горизонтальное меню.
- Tablet — либо сокращённое меню (часть пунктов скрыта), либо бургер-меню.
- Mobile — обязательно бургер-меню.

Контентные блоки (НЕ СЕТКА!) (карточки, товары, статьи):

- Desktop — 3–4 колонки.

- Tablet — 2 колонки.
- Mobile — 1 колонка, карточки растянуты на всю ширину экрана.

Для карточек используйте Auto Layout с вертикальным направлением, чтобы они легко перестраивались.

Типографика и кнопки:

На мобильной версии уменьшите размер заголовков (например, Н1 32px → 24px), при необходимости скорректируйте межстрочный интервал.

Организация файла:

- Слои внутри фреймов должны иметь осмысленные названия (не Frame 123).
- Желательно использовать Color Styles и Text Styles.

Критерии успешного выполнения:

Работа принимается только при выполнении всех пунктов ниже:

- Есть три фрейма (десктоп, планшет, мобильный) с явно различающейся адаптацией, а не просто уменьшенные копии.
- Сетка перестроена (12 → 8/6 → 4 колонки).
- Карточки/блоки перестроены по колонкам (3–4 → 2 → 1).
- На мобильной версии используется бургер-меню.
- Ссылка на файл Figma с доступом «Просмотр».

Итоговая аттестация проходит в форме зачета (компьютерное тестирование).

Итоговая аттестация проводится преподавателем, реализующую данную программу.

Параметры итогового тестирования:

- количество вопросов: 40
 - время выполнения: 90 минут
1. Подготовительный блок: 10 вопросов (выбор правильного варианта ответа).
 2. Визуальный блок: 10 вопросов (выбор правильного варианта ответа, определение по изображению с вариантами ответов).
 3. Проектирование опыта взаимодействия (UX). Основы человеко-компьютерного взаимодействия (HCI): 10 вопросов (выбор правильного варианта ответа, определение по изображению с вариантами ответов).
 4. Заключительный блок: 5 вопросов. (выбор правильного варианта ответа)

Примеры заданий для итоговой аттестации

Пример 1

Тип вопроса: Выбор правильного ответа

Вопрос: Вы проектируете мобильное приложение для заказа такси. Пользователь вводит адрес назначения, нажимает кнопку «Заказать», после чего приложение показывает сообщение: «Ошибка 0x00A7F3. Попробуйте позже». Никакой дополнительной информации не даётся. Какие эвристики Нильсена нарушены в этой ситуации?

Варианты ответа:

А. Только эвристика «Видимость статуса системы» (нет понимания, что происходит).

В. Только эвристика «Предотвращение ошибок» (нельзя было допустить такую ситуацию).

С. Эвристика «Помощь в распознавании, диагностике и исправлении ошибок» (код ошибки непонятен пользователю) и эвристика «Видимость статуса системы» (нет информации о причине сбоя).

Д. Только эвристика «Соответствие между системой и реальным миром» (код ошибки не похож на человеческий язык).

Правильный ответ: С

Пример 2

Тип вопроса: Выбор правильного ответа

Вопрос: Команда дизайнеров получила задачу: разработать интерфейс для нового сервиса доставки еды. Менеджер предлагает сразу начать с отрисовки красивых экранов в Figma, чтобы показать заказчику «картинку». Какой правильный порядок этапов проектирования интерфейса следует предложить вместо этого?

Варианты ответа:

А. Анализ пользовательских задач → создание User Flow → разработка вайрфреймов → визуальный дизайн → прототипирование → передача в разработку.

В. Создание мудборда → подбор цветовой палитры → отрисовка всех экранов → согласование с заказчиком → исправление замечаний.

С. Разработка UI-кита → создание компонентов → сборка экранов из компонентов → передача разработчику.

Д. Опрос конкурентов → копирование лучших решений → адаптация под свой стиль → презентация заказчику.

Правильный ответ: А

Пример 3

Тип вопроса: Определение по изображению (с вариантами ответов)

Изображение: Студенту показывается скриншот интерфейса Figma, на котором:

- В левой панели выделен компонент с иконкой "◆";
- В правой панели открыты настройки Auto Layout;
- Видны четыре экземпляра этого компонента на макете.

Вопрос: что демонстрирует данный скриншот и какие преимущества это даёт?

Варианты ответа:

А. Создание маски для изображений — позволяет обрезать картинки по форме.

В. Использование плагинов для Figma — расширяет функциональность редактора.

С. Работу с компонентами и Auto Layout — позволяет синхронно изменять все экземпляры и автоматически управлять отступами.

Д. Экспорт фреймов в разные форматы — подготавливает графику для разработчиков.

Правильный ответ: С

Рекомендации по подготовке и прохождению итогового тестирования:

Общие рекомендации по подготовке

- Повторяйте материал по блокам курса. Тест охватывает все темы программы. Рекомендуется повторять материалы последовательно: основные понятия, инструменты и методики, используемые в профессии UX/UI-дизайнер.
- Если вопрос вызывает затруднение, пропустите его и вернитесь позже, после того как ответите на те, в которых уверены.
- Проверьте работу перед отправкой. Убедитесь, что вы ответили на все 40 вопросов.

Уделите особое внимание визуальному анализу - часть вопросов будет содержать изображения. Это могут быть:

- Скриншоты интерфейсов с нарушениями эвристик или принципов композиции;
- Примеры удачных/неудачных визуальных решений;
- Скриншоты инструментов Figma (компоненты, Auto Layout, сетки);
- Сравнение интерфейсов для конкурентного анализа.

При повторении материала старайтесь не просто запоминать определения, а тренироваться находить примеры в реальных интерфейсах. Откройте любое приложение или сайт и попробуйте определить:

- *Какие гештальт-принципы здесь работают?*
- *Какая эвристика может быть нарушена?*
- *Как построена сетка?*
- *Какие приёмы визуальной иерархии используются?*

Понимайте взаимосвязи, а не заучивайте изолированные факты. Вопросы теста часто проверяют несколько тем одновременно. Например, вопрос по типографике может одновременно проверять:

- знание инструментов Figma;
- понимание принципов визуального дизайна;
- способность формализовать стиль.

При подготовке задавайте себе вопросы:

- *Как этот инструмент помогает реализовать тот или иной принцип?*
- *Почему этот этап следует за предыдущим?*
- *Какие стандарты и эвристики связаны с этим решением?*

Рекомендации по работе с вопросами типа «Выбор варианта»

Не торопитесь. Внимательно прочитайте вопрос полностью, включая все варианты ответов, прежде чем сделать выбор. Иногда первый вариант кажется правильным, но последний может быть более полным.

Исключайте заведомо неверные варианты. Если вы сомневаетесь, попробуйте последовательно исключить варианты, которые точно не подходят. Обращайте внимание на ключевые слова в вопросе:

- *«Что из перечисленного НЕ относится?»* — ищем лишнее.
- *«Наиболее вероятная причина»* — нужен не любой вариант, а самый подходящий по контексту.
- *«В первую очередь нарушена»* — выбираем главное нарушение, а не все возможные.

Рекомендации по работе с вопросами типа «Определение по изображению»

Изучите изображение целиком, а не отдельные детали. Прежде чем читать варианты ответов, внимательно рассмотрите картинку:

- *Что это за экран (главная, карточка товара, форма регистрации)?*
- *Какие элементы присутствуют?*
- *Что бросается в глаза в первую очередь? (Возможно, именно это и есть нарушение или ключевая особенность.)*

Связывайте увиденное с теорией

Задайте себе вопросы:

- *Какой принцип композиции здесь мог быть нарушен?*
- *Какая эвристика Нильсена относится к этой ситуации?*
- *Какой инструмент Figma используется на скриншоте?*

Читайте варианты и возвращайтесь к изображению

После прочтения вариантов снова посмотрите на картинку — теперь вы уже знаете, на что обращать внимание. Подходит ли увиденное под выбранный вариант?

Что стоит повторить перед тестированием

- Разница между UI и UX, примеры
- Правильная последовательность этапов проектирования
- Назначение инструментов Figma и Tilda, базовые функции (компоненты, Auto Layout, сетки, стили)
- Композиция, модульные сетки, визуальная иерархия
- Типографика: гарнитуры, кегль, интерлиньяж, контраст, читаемость
- Цвет: цветовые модели, цветовые стили, контрастность, правило 60-30-10
- Гештальт-принципы: близость, сходство, замкнутость, непрерывность, фигура/фон — примеры
- Законы UX: закон Фиттса, Хика, Миллера, Якоба и др.

- Эвристики Нильсена, их суть, примеры нарушений
- Адаптивность: принципы адаптации сетки, навигации, типографики
- Передача макетов в разработку: организация файла, экспорт ассетов, инструкция разработчику.

Критерии оценивания итоговой аттестации:

Таблица 5

Оценка	Критерии оценки
«Зачтено»	Итоговый тест выполнен, количество правильно выполненных заданий теста составляет 51 % и более.
«Не зачтено»	Итоговый тест не выполнен, количество правильно выполненных заданий теста составляет менее 50%.

5. Индикаторы сформированных компетенций выпускника программы

Таблица 6

Компетенция (код, содержание)	Индикаторы
ОПК-2: Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> • Ориентируется в ключевых этапах технологического процесса создания сайта: от проектирования макета до передачи в разработку. • Использует базовый функционал графических редакторов (Figma, Tilda) для создания визуальных композиций и макетов. • Применяет корректную терминологию в области дизайна интерфейсов (UI, UX, прототип, сетка, компонент и др.). • Понимает принципы работы современных инструментов проектирования и их роль в решении профессиональных задач.

Компетенция (код, содержание)	Индикаторы
ПСК-1: Проектирование взаимодействия пользователя с системой (С)	<ul style="list-style-type: none"> • Анализирует бизнес-требования и задачи пользователя для определения целей проектирования интерфейса. • Учитывает стандарты эргономики и требования к взаимодействию человека с системой при проектировании. • Определяет ментальные модели пользователей и паттерны поведения при использовании программных продуктов. • Проектирует контекстные сценарии и создаёт прототипы интерфейсов в специализированных инструментальных средах. • Проводит конкурентный анализ интерфейсов и выделяет наиболее частые потребности пользователей.
ПСК-2: Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса (В/01.5)	<ul style="list-style-type: none"> • Разрабатывает графический дизайн интерфейсов, используя принципы композиции, типографики и колористики. • Создает эскизы и концепции графического дизайна с учетом современных тенденций. • Формализует общие принципы оформления интерфейса (цвета, шрифты, пропорции) в виде стилизованных руководств. • Оптимизирует интерфейсную графику под различные разрешения экранов и соблюдает технические требования.
ПСК-3: Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта (С/03.5)	<ul style="list-style-type: none"> • Применяет общие практики проектирования интерфейсов и учитывает факторы, влияющие на пользовательский опыт • Проектирует информационную архитектуру интерфейса программного продукта • Разрабатывает механизмы управления пользовательским опытом в соответствии со стандартами • Анализирует профессиональную информацию из открытых источников о взаимодействии пользователя с интерфейсами

Идентификатор документа: 349039592/427092322

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Организация, подписант



Голосов Павел Евгеньевич

Сертификат: номер, срок действия

9488CA879026B35ADD634A9F6BC4CCBFA3DEE44A 14.04.2026 15:36 GMT+03:00

Действителен с 24.02.2026 до 20.05.2027

Дата подписания

Подпись соответствует файлу документа