



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
**«Уральский государственный архитектурно-художественный
университет имени Н. С. Алфёрова»**
(УрГАХУ)

Институт дополнительного образования в сфере креативных индустрий

УТВЕРЖДАЮ:

И.о. ректора

Документ подписан электронной подписью
Владелец Долгов Александр Владимирович
Сертификат 8a90ebb6b49060297c0af534e5f80920
Действителен с 06.08.2025 по 30.10.2026

«24»сентября2026 г.

**Дополнительная профессиональная программа
- программа повышения квалификации**

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ИНТЕРФЕЙСОВ И ПРОТОТИПИРОВАНИЕ В FIGMA

(без присвоения квалификации)

Екатеринбург, 2026

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Нормативно-правовая основа разработки образовательной программы

Нормативную правовую основу разработки программы составляют:

- Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 №197-ФЗ;
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 02.05.2015 № 122-ФЗ «О внесении изменений в Трудовой кодекс Российской Федерации и статьи 11 и 73 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Правительства и РФ от 10.04.2023 №580 «О разработке и утверждении профессиональных стандартов»;
- Приказ Минобрнауки России от 01.07.2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- иные нормативные правовые акты, регламентирующие образовательную деятельность в Российской Федерации.

Программа повышения квалификации «Проектирование пользовательских интерфейсов и прототипирование в Figma» разработана с учетом требований и ориентирована на:

- Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020г. № 1015;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 № 40н «Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер».

1.2. Цель обучения

Программа повышения квалификации формирует систему прикладных знаний и практических умений, необходимых для самостоятельного создания коммерческого визуального контента средствами графического редактора Figma. У слушателей формируется целостное представление о процессе проектирования цифровых продуктов – от постановки задачи и разработки макета до подготовки готового к публикации материала. Программа ориентирована на освоение базового и прикладного инструментария Figma без углубления в сложное многоуровневое UX/UI-проектирование, что позволяет в сжатые сроки подготовить слушателей к решению конкретных бизнес-задач: разработке рекламных креативов, оформлению карточек товаров для маркетплейсов и созданию одностраничных сайтов (лендингов).

Содержание программы направлено на формирование у слушателей комплекса профессиональных знаний, умений и навыков, обеспечивающих самостоятельное создание коммерческого визуального контента средствами графического редактора Figma. В результате освоения программы слушатель приобретает способность определять цель и задачи визуального материала исходя из маркетинговых и бизнес-потребностей заказчика, работать с техническим заданием и адаптировать визуальное решение под целевую аудиторию и площадку размещения, а также осваивает практические навыки работы в интерфейсе Figma, проектирования рекламных креативов, оформления карточек товаров для маркетплейсов, разработки одностраничных сайтов (лендингов), базового прототипирования и подготовки макетов к передаче.

Особенностью программы повышения квалификации является её практикоориентированность, нацеленность на формирование готовых к немедленному применению прикладных навыков, а не на изучение теоретических основ дизайна как такового. Программа построена по принципу «от задачи - к инструменту»: каждый учебный модуль завершается созданием реального коммерческого продукта (креатива, карточки товара, лендинга), который слушатель может включить в портфолио или использовать в собственной деятельности. Обучение не требует предварительной подготовки в области дизайна и рассчитано на широкую аудиторию - предпринимателей, маркетологов, контент-менеджеров и начинающих специалистов. Существенным преимуществом программы является сознательный отказ от углублённого изучения сложного UX/UI-проектирования в пользу освоения востребованных на рынке базовых и прикладных инструментов Figma, что обеспечивает ускоренный выход слушателей на результат и возможность самостоятельного решения типовых бизнес-задач в области визуального контента

Таблица 1

Наименование программы	Наименование выбранного профессионального стандарта	Уровень квалификации
Графический дизайн	Профессиональный стандарт «Графический дизайнер» (утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 № 40н «Об утверждении профессионального стандарта «Графический дизайнер»)	6

Программа является преемственной к основной профессиональной образовательной программе, разработанной в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования (ФГОСВО) по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015 и сопряжена с профессиональным стандартом «Графический дизайнер», утвержденным приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017 № 40н.

1.3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы обучающийся должен приобрести следующие профессиональные навыки, позволяющие:

Знать:

- базовые принципы композиции, колористики и типографики в digital-среде;
- технические требования макетплейсов, рекламных площадок и соцсетей;
- основы адаптивной сборки макетов.

Уметь:

- работать с фреймами, векторными фигурами, масками, текстурами и стилями;
- использовать плагины и функции автоматизации (Auto Layout);
- готовить графику к публикации и экспорту;
- настраивать связи между фреймами.

Владеть:

- программным обеспечением Figma;
- базовыми методами прототипирования;
- техниками визуализации креативов.

1.4. Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимые для освоения программы

Лица, имеющие среднее профессиональное и (или) высшее образование; лица, получающие среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Приём на дополнительную образовательную программу — программу профессиональной переподготовки «Графический дизайн» осуществляется в соответствии с Правилами приема на обучение по программам дополнительного образования - дополнительным профессиональным программам и дополнительным общеразвивающим программам для взрослых.

1.5. Форма обучения

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий. При реализации образовательной программы допускается использование электронных образовательных ресурсов и дистанционных образовательных технологий с размещением учебных материалов полностью или частично на образовательной платформе Института дополнительного образования в сфере креативных индустрий УрГАХУ (openedu.usaaa.ru).

1.6. Трудоемкость программы

Нормативная трудоемкость программы – 72 академических часа (2 з.е.), включая все виды аудиторной и самостоятельной работы (в том числе дистанционной).

1.7. Режим занятий:

Занятия проводятся один-два раза в неделю в объеме до 18 аудиторных часов (включая самостоятельную работу) в дневное или вечернее время и в субботу.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

Таблица 2

Очная форма обучения (ОФО)

№ п/п	Наименование и последовательность прохождения дисциплин(модулей)	Общая трудоёмкость, з. е.	Общая трудоёмкость, акад. час.	Аудиторные занятия*, акад.час.		Самостоятельная работа*, акад. час.	Форма контроля
				Лекции	Практ. занятия		
1	Знакомство с Figma и базовый инструментарий. Интерфейс и ограничения	0,25	9	2	2	5	Практическая работа № 1 Тема: рекламный креатив из простых элементов
2	Создание баннеров и инфографики. Маски, эффекты, плагины. Креативы для соцсетей и маркетплейсов	0,25	9	2	4	3	Практическая работа № 2 Тема: инфографика для маркетплейсов
3	Автоматизация и основы симметрии. Auto Layout, стили, компоненты, ассеты	0,75	27	2	12	13	Практическая работа № 3 Тема: UI kit (набор элементов интерфейса)
4	Проектирование и базовое интерактивное прототипирование. Дизайн и структура лендинга	0,5	18	2	10	6	Практическая работа № 4 Тема: лендинг (одностраничный сайт)
5	Итоговая работа: сборка собственного портфолио	0,25	9	-	4	5	Комплексное портфолио всех выполненных работ
	Общая трудоёмкость	2	72	8	32	32	

*Допускается использование электронных образовательных ресурсов и дистанционных образовательных технологий.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Материально-техническое обеспечение дисциплин

Таблица 3

Наименование аудиторий, кабинетов, лабораторий	Виды занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Лекционная аудитория Аудитория для проведения практических занятий	Лекции, практические занятия	Мультимедийный проектор, экран, доска, компьютер
Компьютерный класс	Практические занятия	Компьютеры, пакеты графических программ

3.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Перечень основной и дополнительной литературы, используемой в учебном процессе, представлен в рабочих программах дисциплин.

3.2.1. Основная литература:

1. Королькова, А. Живая типографика / А. Королькова; М.: IndexMarket, 2012 – 224 с., ил. – URL: <https://share.google/vo7SpBg1fKaTPSfp6> ISBN 978-5-9901107-5-5
2. Кузвесова, Н. Л. История графического дизайна : от модерна до конструктивизма : учебное пособие / Н. Л. Кузвесова ; Уральская государственная архитектурно-художественная академия. – Екатеринбург : Архитектон, 2015. – 107 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455462> – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7408-0203-9. – Текст : электронный.
3. Норман Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман; перевод с английского А. Семина. – 6-е изд., обн. и доп.. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2024. – 384 с.: ил.

3.2.2. Дополнительная литература:

1. Бесчастнов, Н. П. Цветная графика : учебное пособие / Н.П.Бесчастнов. – Москва : Владос, 2014. – 224 с. : ил. – (Изобразительное искусство). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=234837>
2. Figma: Best Practice Guide, URL: <https://share.google/jVwfn2kbIBcFWW9CP>

Ресурсы ЭБС

- <http://irbis.usaaa.ru> - Электронный каталог библиотеки УрГАХУ В каталоге полностью отражены фонды книг на русском и иностранных языках, диссертаций и авторефератов, методических изданий, изданий на электронных носителях. В тестовом режиме представлены картотеки журналов и статей. Есть возможность просмотра последних поступлений по месяцам.
- <http://www.biblioclub.ru> – ЭБС «Университетская библиотека онлайн». Предоставлен доступ к базовой коллекции, к тематической коллекции по искусству и изданиям УрГАХУ. Доступ к основной учебной литературе, используемой в учебных дисциплинах УрГАХУ, из ЭБС предоставлен у следующих издательств:
 - <http://e.lanbook.com> - ЭБС «Издательство «Лань»
 - <http://www.biblio-online.ru> - ЭБС «Юрайт»
 - <http://znanium.com> - ЭБС «ZnaniUM» издательства «Инфра-М»

3.3. Кадровое обеспечение программы

Реализация дополнительной образовательной программы — программы профессиональной переподготовки обеспечивается профессорско-педагогическим составом УрГАХУ, имеющих образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы, и имеющих практический опыт в деятельности, связанной с направленностью реализуемой программы (Таблица 4).

Таблица 4

**Справка о кадровом обеспечении дополнительной образовательной программы – программы повышения квалификации
«Проектирование пользовательских интерфейсов и прототипирование в Figma»**

№ п/п	Фамилия, имя, отчество	Образование в соответствии с требованиями профстандарта «Графический дизайнер» (утверждён приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 17.01.2017№40н)	Основное место работы	Сведения о повышении квалификации/переподготовке, в том числе по работе с лицами с ОВЗ и инвалидами	Отсутствие ограничений (справка об отсутствии судимости, наличие медосмотра)	Планируемая учебная нагрузка (дисциплина, количество часов)
1	Теплоухова Дарья Андреевна	Высшее, графический дизайн (магистратура, УрГАХУ, 2019).	Старший преподаватель кафедры ГД УрГАХУ, ученая степень отсутствует	«Реализация образовательной программы с использованием электронной информационно-образовательной среды вуза», 2024, 24 часа, УрГАХУ «Технологии работы преподавателя ВУЗа с обучающимися с инвалидностью и ограниченными возможностями здоровья в условиях инклюзии», 2024, 36 ч., ЧелГУ	Ограничения отсутствуют	Проектирование пользовательских интерфейсов и прототипирование в Figma - 72 ак.ч

4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

1. Из каких основных зон состоит рабочий интерфейс Figma и каково назначение каждой из них?
2. В чём разница между фреймом (Frame) и группой (Group)? В каких случаях используется каждый из объектов?
3. Что такое слои и как выстраивается порядок их наложения? Как управлять видимостью и блокировкой слоёв?
4. Для чего предназначены сетки (Layout Grid) и как их применение влияет на выравнивание элементов макета?
5. Что такое компоненты (Components) и зачем их используют при создании повторяющихся элементов?
6. В чём разница между компонентом и его экземпляром (Instance)? Как изменение главного компонента влияет на экземпляры?
7. Что такое стили (Styles) в Figma и какие типы стилей существуют? В чём их преимущество перед ручной настройкой?
8. Какие инструменты работы с текстом доступны в Figma? Что такое текстовые стили и как их применять?
9. Как организовать файловую структуру проекта в Figma? Какие правила именования страниц и слоёв вы знаете?
10. Какие требования предъявляются к композиции рекламного баннера? Назовите основные принципы построения композиции.
11. Как визуальная иерархия влияет на восприятие рекламного сообщения? Какими средствами она выстраивается?
12. Какие типографические требования необходимо соблюдать при создании рекламных креативов?
13. Как цветовое решение влияет на эффективность рекламного материала? Что такое контраст и зачем он нужен?
14. Как адаптировать один и тот же креатив под разные форматы и площадки размещения?
15. Какие ошибки чаще всего допускают при разработке статичных баннеров и постов?
16. Какова структура товарной карточки на маркетплейсе и какие визуальные элементы она включает?
17. Что такое инфографика товара и какие задачи она решает?
18. Какие требования к читаемости текста существуют в условиях жёстких шаблонов площадок (Wildberries, Ozon и др.)?
19. Как выстроить визуальную иерархию на слайдах товарной карточки? Что должно привлекать внимание в первую очередь?
20. Какие ограничения по форматам, размерам и цветовым моделям необходимо учитывать при подготовке изображений для маркетплейсов?
21. Как адаптировать единый визуальный стиль товарной линейки для разных карточек?
22. Из каких основных блоков состоит структура одностраничного сайта (лендинга)?
23. Как выстроить логику повествования на лендинге: от первого экрана до призыва к действию?
24. Какие принципы используются при проектировании блоков лендинга в Figma?
25. Как подготовить макет лендинга к вёрстке и передаче в публикацию? Какие требования предъявляются к слоям и структуре файла?
26. Что такое адаптивность макета и как заложить её на этапе проектирования в Figma?
27. Что такое прототип и чем он отличается от статичного макета?
28. Как создать кликабельный прототип в Figma? Какие типы взаимодействий доступны?
29. Для чего используется прототипирование при согласовании макета с заказчиком?

30. Какие ошибки возникают при демонстрации прототипа и как их избежать?
31. Какие форматы экспорта доступны в Figma и в каких случаях применяется каждый из них?
32. Как оптимизировать графику для публикации в интернете? Что такое сжатие и в каких форматах оно применяется?
33. Как организовать файловую структуру проекта перед передачей заказчику или в работу?
34. Какие сопроводительные материалы (гайды, спецификации) готовятся вместе с макетом?

5. РАЗРАБОТЧИКИ ПРОГРАММЫ

Руководитель программы повышения квалификации				
№ п/п	ФИО	Ученая степень, ученое звание	Должность	Место работы
1	Теплоухова Дарья Андреевна	-	Ст. преподаватель кафедры ГД	УрГАХУ
Согласовано:				
1	Исаченко Виктория Игоревна	профессор, к.ф.н., вице-президент Союза дизайнеров России	Проректор по ОДиЦТ	УрГАХУ
2	Миронова Наталья Сергеевна	доцент	Директор ИДОКИ	УрГАХУ
3	Уколов Сергей Юрьевич	к.ф.н.	Зам. начальника УМУ	УрГАХУ
Программа повышения квалификации утверждена на заседании Ученого совета УрГАХУ протокол от № 10(60) от 24.09.2026 г.				