Минобрнауки России

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет имени В.А. Бондаренко»

Кафедра дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б1.Д.Б.31 Мультимедийные технологии»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн
(код и наименование направления подготовки)

Дизайн среды
(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора 2026

Рабочая программа дисциплины «*Б1.Д.Б.31 Мультимедийные технологии*» рассмотрена и утверждена на заседании кафедры

Кафедра дизайна
наименование кафедры

протокол № 8 от "19" март 2026г.

Заведующий кафедрой
Кафедра дизайна — О.П. Тарасова
наименование кафедры — *подпись* — *расшифровка подписи*

Исполнители:
Преподаватель — С.В. Рябов
должность — *подпись* — *расшифровка подписи*

должность — *подпись* — *расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО:
Председатель методической комиссии по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн
код наименование — *личная подпись* — *расшифровка подписи*

Заведующий отделом формирования фонда и научной обработки документов
личная подпись — С.А. Бикташева
расшифровка подписи

Уполномоченный по качеству факультета
Т.В. Сапух
личная подпись — *расшифровка подписи*

№ регистрации _____

© Рябов С.В., 2026
© ОГУ, 2026

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Научить студентов основам работы с редактором Figma для создания прототипов сайтов и приложений.

Развить навыки проектирования пользовательских интерфейсов (UI) и улучшения пользовательского опыта (UX).

Обеспечить понимание современных тенденций и лучших практик в области графического дизайна и дизайна среды.

Задачи:

Ознакомить студентов с основными инструментами и функциями Figma.

Научить студентов создавать интерактивные прототипы и макеты.

Развить навыки работы в команде с использованием Figma.

Научить студентов применять принципы UX/UI дизайна на практике.

Обеспечить понимание принципов адаптивного дизайна.

Научить студентов анализировать и улучшать пользовательский опыт.

Сформировать навыки работы с анимациями и интерактивными элементами.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к базовой части блока Д «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б1.Д.Б.16 Компьютерная графика и современный дизайн, Б1.Д.В.3 Компьютерные технологии в проектировании среды*

Постреквизиты дисциплины: *Б1.Д.В.6 Проектирование в дизайне среды*

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6-В-1 Знает современные принципы работы информационных технологий; графические редакторы и методы подбора оптимального программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач; специфику работы с устройствами ввода и вывода изобразительной информации ОПК-6-В-2 Умеет ориентироваться в области современных информационных технологий; обрабатывать графическую информацию для решения задач профессиональной деятельности с использованием информационных технологий и графических программных продуктов ОПК-6-В-3 Владеет практическими	**Знать:** Основные принципы и тенденции UX/UI дизайна. Функционал и возможности редактора Figma. Принципы адаптивного дизайна. Основные методы анализа пользовательского опыта. **Уметь:** Создавать высококачественные прототипы и макеты сайтов и приложений. Работать с инструментами

Код и наименование формируемых компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций
	навыками работы с профессиональными программными продуктами и устройствами ввода и вывода графической информации. Навыками организации изобразительной информации и создания неординарных решений с применением компьютерных программ и современных информационных технологий для реализации художественного замысла	и функциями Figma. Применять принципы UX/UI дизайна на практике. Работать в команде над проектами в Figma. **Владеть:** Интерфейсом и инструментами Figma: - Уверенное использование всех основных инструментов и функций Figma. - Эффективное управление слоями, группами и компонентами. Техниками создания адаптивных дизайнов: - Применение Auto Layout и Constraints для создания адаптивных макетов. Методами создания и использования компонентов: Создание повторно используемых компонентов и библиотек. Управление версиями и изменениями компонентов. Навыками взаимодействия и совместной работы: - Организация и координация работы в команде. - Эффективное использование функций совместного редактирования и комментариев. Техниками обратной связи: - Проведение тестирования прототипов с пользователями. - Сбор и анализ обратной связи для улучшения дизайна.

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	6 семестр	всего
Общая трудоёмкость	**108**	**108**
Контактная работа:	**38,25**	**38,25**
Лабораторные работы (ЛР)	38	38
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: *- выполнение индивидуального творческого задания (ИТЗ);* *- самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий;* *- изучение разделов массового открытого онлайн-курса «Открытое образование», курс «Создание DesignPortfolio»;* *- подготовка к лабораторным занятиям;* *- подготовка к рубежному контролю.*	**69,75**	**69,75**
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	**диф. зач.**	

Разделы дисциплины, изучаемые в 6 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Введение в Figma	14			4	10
2	Основы интерфейса Figma	18			8	10
3	Основные инструменты и функции	18			8	10
4	Работа с прототипами	18			8	10
5	Командная работа и совместное редактирование	16			6	10
6	Плагины и расширенные возможности	12			2	10
7	Продвинутые техники и советы	12			2	10
	Итого:	108			38	70
	Всего:	108			38	70

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел 1: Введение в Figma
1.1 Что такое Figma?
1.2 Описание Figma как инструмента для дизайна интерфейсов.
1.3 История создания и преимущества Figma.
1.4 Регистрация и установка
1.5 Как зарегистрироваться в Figma.
1.6 Веб-версия и настольные приложения.

Раздел 2: Основы интерфейса Figma
2.1 Обзор интерфейса
2.2 Панель инструментов.
2.3 Рабочая область (Canvas).
2.4 Панель слоев и компонентов.
2.5 Настройки и пользовательские предпочтения
2.6 Настройки аккаунта.
2.7 Индивидуализация интерфейса.

Раздел 3: Основные инструменты и функции
3.1 Инструменты рисования
3.2 Рамки (Frames) и формы (Shapes).
3.3 Текстовые инструменты.
3.4 Стили и свойства
3.5 Цвета, градиенты, тени и эффекты.
3.6 Работа со стилями (Text Styles, Color Styles).

Раздел 4: Работа с прототипами
4.1 Создание интерактивных прототипов
4.2 Добавление интерактивных элементов.
4.3 Настройка переходов и анимаций.
4.4 Тестирование и презентация прототипов
4.5 Просмотр прототипов.
4.6 Совместная работа и обратная связь.

Раздел 5: Командная работа и совместное редактирование
5.1 Совместное редактирование в реальном времени
5.2 Как работать вместе с командой.
5.3 Комментарии и обсуждения.
5.4 Управление проектами и файлами
5.5 Организация файлов и папок.
5.6 Настройка доступа и прав пользователей.

Раздел 6: Плагины и расширенные возможности
6.1 Установка и использование плагинов
6.2 Как найти и установить плагины.
6.3 Популярные плагины для улучшения рабочего процесса.
6.4 Интеграция с другими инструментами
6.5 Интеграция с разработческими инструментами (Zeplin, Jira).
6.6 Экспорт и импорт файлов.

Раздел 7: Продвинутые техники и советы
7.1 Создание и использование компонентов
7.2 Создание компонентов и их вариантов.
7.3 Работа с библиотеками компонентов.
7.4 Оптимизация рабочего процесса

7.5 Горячие клавиши и сокращения.
7.6 Организация и упрощение проектов.

4.3 Лабораторные работы

№ ЛР	№ раздела	Наименование лабораторных работ	Кол-во часов
1	1	Создание мобильного приложения для управления задачами	2
2	1	Создание веб-дизайна для электронной коммерции	2
3	2	Создание анимированного лендинга для мобильного приложения	4
4	2	Создание дизайна мобильного приложения для онлайн-обучения	4
5	3	Создание макета для мобильного приложения с использованием сложных форм	4
6	3	Создание дизайна интерфейса с использованием компонентов и стилей	4
7	4	Создание прототипа мобильного приложения для социальной сети	4
8	4	Создание прототипа веб-приложения для управления задачами в команде	4
9	5	Совместное создание дизайна мобильного приложения в реальном времени	4
10	5	Создание дизайна веб-приложения с коллективной обратной связью	2
11	6	Разработка собственного плагина для автоматизации задач дизайна	2
12	7	Интеграция Figma с другими инструментами разработки	2
		Итого:	38

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Диязитдинова, А. А. Мультимедиа технологии : учебное пособие / А. А. Диязитдинова. — Самара : ПГУТИ, 2020. — 437 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/255410 (дата обращения: 24.05.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.2 Дополнительная литература

1. Волкова, Е. А. Мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / Е. А. Волкова. — Нижний Тагил : НТГСПИ, 2016. — 100 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/177536 (дата обращения: 24.05.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Web-дизайн : учебно-методическое пособие / составители А. М. Ситдиков, И. Р. Фаткуллов. — Казань : Поволжский ГУФКСиТ, 2016. — 142 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/154941 (дата обращения: 24.05.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.3 Периодические издания

5.4. Интернет источники:

https://openedu.ru/course/ - «Открытое образование», Каталог курсов, МООК: «Создание DesignPortfolio»; Режим доступа: https://openedu.ru/program/spbu/DesignPortfolio/?session=self_paced_2021

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для обеспечения **антивирусной защиты** компьютерного парка ОГУ используются программные продукты Лаборатории Касперского - KasperskyEndpointSecurity для бизнеса - Стандартный RussianEdition на 2 года (Основание: Контракт № 03531000117230000002001 от«20» ноября 2023 г., заключенные между Федеральным государственным бюджетным образовательным учреждением высшего профессионального образования «Оренбургский государственный университет» и Общество с ограниченной ответственностью «МК Компани Трейд» на оказание услуг по предоставлению неисключительных прав на использование антивирусного программного обеспечения Kaspersky Endpoint Security на 2550 пользовательских мест; Срок использования: на 2 года). Срок действия лицензийс 20.11.2023 до 01.12.2025.

ГАРАНТ Платформа F1 [Электронный ресурс]: справочно-правовая система. / Разработчик ООО НПП «ГАРАНТ-Сервис», 119992, Москва, Воробьевы горы, МГУ, [1990–2024]. Режим доступа: http://garant.net.osu.ru

1. Операционная система РЕД ОС[1]

2. Пакет офисных приложений LibreOffice[2]

3. Программная система для организации видео-конференц-связи MTS Link

4. Яндекс.Браузер - браузер, созданный компанией «Яндекс» на основе движка (бесплатная версия) Режим доступа: https://browser.yandex.ru.

5. CorelDRAW Graphics Suite X4, 21 пользовательское место, Государственныйконтракт № 1007/22 от 02.12.2008 г. License Certificate Order Number: 3066431 - CorelDRAW Graphics Suite X4 Education License ML (1-60) - 21 шт. (DR14C22-6ESHHU4-8K6DVKQ-H4FCSMG), бессрочно.

6. "Adobe Creative Suite 4 Design Premium 4.0 WIN
включает: Adobe InDesign CS4; Adobe Photoshop CS4 Extended; Adobe Illustrator CS4; Adobe Flash CS4 Professional; Adobe Fireworks CS4; Adobe Acrobat 9 Pro"

7. Figma free license

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, семинарского типа, курсового проектирования, для проведения групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.

Аудитории оснащены комплектами ученической мебели, техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Для проведения лабораторных занятий используется компьютерный класс, оснащенный проектором, рабочими станциями (10шт).

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой, подключенной к сети "Интернет", и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ОГУ.

---

[1] Для Рабочих станций в редакции «Стандартная» или ОС Astra Linux (для кафедры КБиМОИС)

2 Включает в себя текстовый процессор для всех видов документов Writer, табличный процессор Calc, программу для создания презентаций Impress, векторный графический редактор для создания блок-схем и диаграмм Draw, редактор формул Math, компонент, предназначенный для создания баз данных Base.