Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 06.07.2026 12:39:03
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
«Информационных технологий»
_____ / Д.Г. Демидов /
« 26 » _____февраля_____ 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«UI/UX-дизайн»

Направление подготовки

09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Профиль

«Информационные технологии в креативных индустриях»

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Москва 2026 г.

Разработчик(и):
доцент, к.т.н.  /И.В. Евсеев/

Согласовано:
Зав. кафедрой ИиИТ,
к.т.н.  /Е.В. Булатников/

Содержание

1. Цели освоения дисциплины 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3. Структура и содержание дисциплины 6
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость 6
3.2 Тематический план изучения дисциплины 6
3.3 Содержание дисциплины 7
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 8
3.4.1 Лабораторные занятия 8
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 8
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 8
4.1 Основная литература 8
4.2 Дополнительная литература 9
4.3 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 9
5. Материально-техническое обеспечение дисциплины 9
6. Методические рекомендации 9
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 9
6.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины 10
7 Фонд оценочных средств 10
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения 10
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения 10
7.3 Оценочные средства 12
7.3.1 Текущий контроль 12
7.3.2 Промежуточная аттестация 12

1. Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «UI/UX-дизайн» следует отнести:

- Формирование у обучающихся системы теоретических знаний и практических навыков в области проектирования пользовательских интерфейсов и управления пользовательским опытом, необходимую для создания эффективных, интуитивно понятных и эстетичных цифровых продуктов.
- Овладение полным циклом UX/UI-проектирования: от методов исследования пользователей и психологии восприятия до создания доступных, оптимизированных интерфейсов и их реализации в Figma.

К **основным задачам** освоения дисциплины «UI/UX-дизайн» следует отнести:

- Ознакомление с техниками и инструментами UX-исследования и тестирования.
- Изучение психологии и поведения пользователей, получение навыков снижать когнитивную нагрузку, управлять вниманием, отличать темные паттерны от техник подталкивания, создавать эмоциональный и мотивационный дизайн с учетом культурных особенностей и современного поколения.
- Получение навыков проектирование ключевых UI-элементов интерфейса и навигации.
- Получение навыков подготовки доступных (Accessibility) продуктов для людей с ограниченными возможностями.
- Изучение актуальных трендов и лучших практик UI.
- Получение навыков профессиональной подготовки прототипов в Figma, их тестирования и подготовки для передачи в разработку.

Обучение по дисциплине «UI/UX-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-1. Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение	ИПК-1.1. Знает способы разработки требований и проектирования программного обеспечения с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.2. Умеет проектировать программное обеспечение с применением современных инструментальных средств с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.3. Имеет навыки разработки требований и проектирования информационных и автоматизированных систем с

	учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна
ПК-2. Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению медийных информационных ресурсов	ИПК-2.1. Знает способы управления работами по созданию и обслуживанию ИС в креативных индустриях и методов дизайна применяемых в этой отрасли: принципы проектирования логической структуры веб–страниц; типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке веб–проекта; методы и средства проектирования веб–ресурсов, основные приемы построения 3Dмоделей; способы и приемы редактирования моделей; основные понятия визуализации сцен; основы анимации. ИПК-2.2. Умеет управлять работами по разработке и обслуживанию ИС в креативных индустриях: продумывать наиболее удобные решения подачи информации; использовать существующие типовые решения и шаблоны веб–ресурсов; создавать и редактировать 3D-модели; подбирать материалы и текстуру поверхности моделей; выполнять визуализацию сцен; выполнять анимацию 3D модели. ИПК-2.3. Владеет навыками применения программного обеспечения для управления работами по разработке ИС в креативных индустриях: методами проектирования медийных веб–ресурсов; навыками разработки и изменения типовыми приемами работы в пакетах трехмерной графики.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части Б1.2, формируемой участниками образовательных отношений, базового блока Б1.

Дисциплина «UI/UX-дизайн» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Предыдущие дисциплины:

- Проектирование интерфейсов информационных систем;
- Компьютерная графика;
- Растровая и векторная графика;
- Веб-программирование и дизайн;
- Цифровые методы обработки информации.

Последующие дисциплины:

- Веб-технологии;
- Производственная практика (проектно-технологическая практика);
- Производственная практика (преддипломная);
- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет **3** зачетные единицы, т.е. **108** академических часа (из них 54 часа – аудиторные занятия и 54 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на 3 курсе в 6 семестре, форма промежуточной аттестации – **экзамен**.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			6
1	**Аудиторные занятия**	**54**	54
	В том числе:		
1.1	Лекции	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия		
1.3	Лабораторные занятия	36	36
2	**Самостоятельная работа**	54	54
	В том числе:		
2.1	Подготовка и выполнение практических заданий	54	54
3	**Промежуточная аттестация**		
	Экзамен/зачет		экзамен
	Итого:	**108**	108

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**UX-исследования**	6	2				4
2	Лабораторная работа № 1. UX-анализ сайтов конкурентов	10			6		4
3	**Производительность и доступность веб-сайта**	6	2				4

4	Лабораторная работа № 2. Анализ текстов, ключевых слов и аудитории сайтов	10			6		4
5	**Психология в UX**	6	2				4
6	Лабораторная работа № 3. Анализ доступности сайта для людей с ограниченными возможностями	10			6		4
7	**Особенности UI-дизайна цифровых продуктов**	6	2				4
8	**Особенности создания элементов сайта (часть 1)**	6	2				4
9	**Особенности создания элементов сайта (часть 2)**	6	2				4
10	**Стили в веб-дизайне**	6	2				4
11	Лабораторная работа № 4. Комплнексное задание: Оптимизация и подготовка прототипа сайта к верстке	24			18		6
12	**Некоторые аспекты оптимизации контента**	6	2				4
13	**Дизайн-системы**	6	2				4
14	**Всего часов по дисциплине**	**108**	**18**	**—**	**36**	**—**	**54**

3.3 Содержание дисциплины

Лекция 1. UX-исследования

Какие бывают UX-исследования и зачем они нужны. Методы UX-исследований на стадии планирования. Методы UX-тестирования на стадии создания продукта. Методы UX-исследований на стадии оценки продукта. Продуктовые метрики.

Лекция 2. Производительность и доступность веб-сайта

Lighthouse. Рекомендации по улучшению работы сайта. Доступность (Accessibility. Рекомендации по доступности.

Лекция 3. Психология в UX

Некоторые особенности человеческой психологии. Когнитивные искажения. Когнитивная нагрузка. Управление поведением пользователей. Паттерн «любовь с первого взгляда». Эмоции и мотивация. Влияние интернета на пользовательское поведение. Дизайн для поколения Z.

Лекция 4. Особенности UI-дизайна цифровых продуктов

Общие советы для UI-дизайна. Советы по улучшению пользовательского опыта.

Лекция 5. Особенности создания элементов сайта (часть 1)

Макет первой страницы. Структура контента: списки и сетки. Дизайн карточек. Дизайн продуктовой страницы. Просмотр товара. Всплывающие окна.

Лекция 6. Особенности создания элементов сайта (часть 2)

Вкладки. Аккордеоны. Боковая навигационная панель. Выпадающие списки. Кнопки. Поиск по сайту. Авторизация / регистрация. Запись на услугу / оформление заказа. Иконки.

Лекция 7. Стили в веб-дизайне

Основные стили в веб-дизайне. Тренды в веб-дизайне. Веб-дизайн в культурах разных стран.

Лекция 8. Некоторые аспекты оптимизации контента

Оптимизация шрифтов. Преобразование аналогового сигнала в цифровой. Растеризация шрифтов. Оптимизация пиксельной web-графики. Оптимизация векторной web-графики. Про оптимизацию (общие советы).

Лекция 9. Дизайн-системы

Создание цветовой системы для всех элементов дизайна. Дизайн-системы известных компаний (лучшие практики). Практические советы для дизайнеров.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1 Лабораторные занятия

1. Лабораторная работа № 1. UX-анализ сайтов конкурентов
2. Лабораторная работа № 2. Анализ текстов, ключевых слов и аудитории сайтов
3. Лабораторная работа № 3. Анализ доступности сайта для людей с ограниченными возможностями
4. Лабораторная работа № 4. Комплексное задание: Оптимизация и подготовка прототипа сайта к верстке.

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Основная литература

1. Баланов, А. Н. Прототипирование и разработка пользовательского интерфейса: оптимизация UX : учебное пособие для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2026. — 220 с. — ISBN 978-5-507-55007-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

https://e.lanbook.com/book/515090 (дата обращения: 23.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4.2 Дополнительная литература

1. Стаяно, Ф. Figma: проектирование и прототипирование интерфейсов в соответствии с принципами UX/UI : практическое руководство / Ф. Стаяно ; пер. с англ. В. С. Яценкова. – Москва : ДМК Пресс, 2024. - 372 с. – ISBN 978-5-93700-302-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2205081 (дата обращения: 23.04.2026). – Режим доступа: по подписке.
2. Егерев, К. Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно / К. Егерев. — Москва : Альпина Паблишер, 2021. — 187 с. — ISBN 978-5-961442-19-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/214448 (дата обращения: 23.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4.3 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Профессиональный пакет программ: Figma, Adobe Reader.
2. Web-браузер.

5. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Аудитория для практических и лабораторных занятий г. Москва, ул. Пряниш-никова, д. 2а	Столы, стулья, интерактивная доска. Персональные компьютеры, мониторы, мышки, клавиатуры. Рабочее место преподавателя: стол, стул. Доступ в интернет.	Microsoft Windows (по программе бесплатного доступа Microsoft Imagine)

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Лекционные занятия проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы.

Лабораторные занятия по дисциплине «UI/UX-дизайн» осуществляется в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися, выполнения задания и защиты его преподавателю (знание теоретического материала и качество выполнение практического задания).

6.2 Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины

Выполнение лабораторных работ является обязательным. Невыполнение лабораторных работ без уважительных причин и согласования с руководством в объеме более 40% от общего количества предусмотренных учебным планом на семестр влечет за собой невозможность аттестации по дисциплине.

Допускается конспектирование лекционного материала письменным или компьютерным способом.

Регулярная проработка материала лекций по каждому разделу в рамках подготовки к промежуточным и итоговым формам аттестации, а также выполнение и подготовка к защите лабораторных заданий по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы обучающегося в течение семестра.

7 Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: лабораторные работы, экзамен.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

ПК-1 — Способность разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение				
Показатель	**Лабораторные работы**			
	Критерии оценивания			
	2	**3**	**4**	**5**
ИПК-1.1. Знает способы разработки требований и проектирования программного обеспечения с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.2. Умеет проектировать программное обеспечение с применением современных инструментальных средств с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна к готовым продуктам ИПК-1.3. Имеет навыки разработки требований и проектирования информационных и автоматизированных систем с учетом особенностей креативных индустрий и требований дизайна.	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие материалу дисциплины знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3).	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показате-	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Свободно оперирует приобретенными знаниями.

		лей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.		
ПК-2 — Способность выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению медийных информационных ресурсов				
Показатель	**Лабораторные работы**			
	Критерии оценивания			
	2	**3**	**4**	**5**
ИПК-2.1. Знает способы управления работами по созданию и обслуживанию ИС в креативных индустриях и методов дизайна применяемых в этой отрасли: принципы проектирования логической структуры веб–страниц; типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке веб–проекта; методы и средства проектирования веб–ресурсов, основные приемы построения 3Dмоделей; способы и приемы редактирования моделей; основные понятия визуализации сцен; основы анимации. ИПК-2.2. Умеет управлять работами по разработке и обслуживанию ИС в креативных индустриях: продумывать наиболее удобные решения подачи информации; использовать существующие типовые решения и шаблоны веб–ресурсов; создавать и редактировать 3D-модели; подбирать материалы и текстуру поверхности моделей; выполнять визуализацию сцен; выполнять анимацию 3D модели. ИПК-2.3. Владеет навыками применения программного обеспечения для управления работами по разработке ИС в креативных индустриях: методами проектирования медийных веб–ресурсов; навыками разработки и изменения типовыми приемами работы в пакетах трехмерной графики.	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие материалу дисциплины знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3).	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих знаний, указанных в индикаторах компетенций дисциплины «Знать» (см. п. 3). Свободно оперирует приобретенными знаниями.

7.3 Оценочные средства

7.3.1 Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде оценки выполнения лабораторного задания. Оценка формируется исходя из качества выполненной работы и правильности ответов на контрольные вопросы.

7.3.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена осуществляется по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка за экзамен выставляется по результатам работы обучающегося в семестре и ответам на вопросы для оценки качества освоения дисциплины. При успешном выполнении всех заданий, предусмотренных учебным планом, обучающийся допускается до экзамена. Для допуска к экзамену необходимо выполнение комплексного задания — должен быть спроектирован и создан адаптивный прототип сайта. Прототип должен быть доступным (Accessibility), с качественным современным дизайном, иметь полноценный функционал, быть отзывчивым и удобным, и полностью подготовленным к передаче в разработку. Также должно быть наличие отчета о проведенных тестированиях прототипа на представителях целевой аудитории.

Шкала оценивания	**Описание**
Отлично	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей. Свободно оперирует приобретенными умениями. **Итоговый прототип полностью отвечает всем требованиям.**
Хорошо	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических опера-

	циях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации. **Итоговый прототип отвечает практически всем требованиям, но имеются некоторые замечания.**
Удовлетворительно	Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями, умениями, навыками при их переносе на новые ситуации. **Итоговый прототип выполнен на минимальном уровне и требует значительных доработок.**
Неудовлетворительно	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся не владеет или в недостаточной степени освоил знания, умения, навыки, приведённые в таблицах показателей. **Обучающийся сдает чужие работы, не ориентируется в собственном прототипе.**

Примерные вопросы для оценки качества освоения дисциплины (экзамена)
«UI/UX-дизайн»

1. Что такое UX-исследование? Виды UX-исследований.
2. Какие методы UX-исследований на стадии планирования вам известны? Дать характеристику каждому.
3. Какие методы UX-тестирования на стадии создания продукта вам известны? Дать характеристику каждому.
4. Какие методы UX-исследований на стадии оценки продукта вам известны? Дать характеристику каждому.
5. Что такое продуктовые метрики? Какие продуктовые метрики Вам известны?
6. Сервисы Lighthouse и PageSpeed Insights. Что вам о них известно? Какую информацию можно с помощью них получить?
7. Как улучшить (оптимизировать) работу сайта?
8. Что такое «доступность» (Accessibility) сайта? Расскажите про основные принципы доступности.
9. Какие рекомендации по улучшению доступности сайта вам известны?
10. Какие особенности человеческой психологии следует учитывать в UX/UI-дизайне?

11. Что такое «когнитивные искажения»? Какие когнитивные искажения вам известны?
12. Какие когнитивные особенности человеческого мышления следует учитывать в UX/UI-дизайне?
13. Что такое «когнитивная нагрузка»? Какие типы когнитивной нагрузки вам известны?
14. Как снизить когнитивную нагрузку пользователей?
15. Как управлять поведением пользователей?
16. Что такое «темные паттерны» и техники «подталкивания» в проектировании интерфейсов? В чем их разница?
17. Что такое паттерн «любовь с первого взгляда» (Love-at-First-Sight Gaze Pattern) в дизайне интерфейсов? Дайте примеры.
18. Как создать эмоциональный и мотивационный дизайн?
19. Как Интернет влияет на поведение пользователей?
20. Расскажите об основных принципах дизайна для современного поколения.
21. Какие хорошие практики UI-дизайна вам известны? Дайте общие советы.
22. Как повысить пользовательский опыт и повысить интерес к продукту?
23. Как определить дизайн первого экрана (страницы)?
24. Как структурировать контент: сеткой или списком? В каком случае оправдано первое, а в каком второе?
25. Расскажите особенности проектирования списков при структурировании контента.
26. Расскажите особенности проектирования карточек при структурировании контента.
27. Базовая структура карточки. Как правильно спроектировать карточку (например, товара)?
28. Как правильно спроектировать дизайн страницы продукта?
29. Какие способы организации просмотра товаров и их характеристик вам известны?
30. Как правильно спроектировать дизайн всплывающих окон?
31. Вкладки в интерфейсе: для чего нужны, какие бывают? Дайте советы по проектированию дизайна вкладок.
32. Что такое «аккордеон» в дизайне интерфейсов? Зачем и где его используют? Преимущества и недостатки аккордеонов.
33. Как правильно спроектировать боковую навигационную панель?
34. Как правильно спроектировать выпадающие списки?
35. Дайте советы по созданию кнопок в дизайне интерфейсов. Чем отличается кнопка от ссылки? Что делать с неактивной кнопкой?
36. Как правильно спроектировать строку поиска? Расскажите основные принципы.
37. Дайте советы по проектированию дизайна форм авторизации и регистрации.

38. Дайте советы по проектированию процесса записи на услугу или оформления заказа.
39. Расскажите принципы создания качественных иконок. Какие виды иконок вы знаете? Как и зачем использовать иконки в текстовых полях?
40. Какие стили в веб-дизайне вы знаете? Перечислить, дать характеристику.
41. Расскажите про современные тренды в веб-дизайне.
42. Как особенности культур разных стран влияют на дизайн интерфейсов? Привести примеры.
43. Расскажите основные принципы оптимизации шрифтов.
44. Как браузеры отрисовывают шрифты? Что такое «хинтинг»?
45. Форматы пиксельной (растровой) графики, используемые в веб-дизайне. Расскажите основные принципы оптимизации изображений пиксельной графики.
46. Векторная графика, используемая в веб-дизайне. Расскажите основные принципы оптимизации изображений векторной графики.
47. Расскажите принципы и методы создания цветовой схемы для всех элементов дизайна интерфейса.
48. Дизайн-системы известных компаний. Какие вам известны? Расскажите принципы этих систем.
49. Дайте рекомендации для дизайнеров по использованию дизайн-систем.
50. Что такое «компоненты» в Figma? Какие свойства есть у компонентов? Привести пример создания и использования (с демонстрацией экрана).
51. Что такое «варианты» в Figma? Привести пример создания и использования (с демонстрацией экрана).
52. Как настроить сетку в Figma? Привести пример создания и использования (с демонстрацией экрана).
53. Что такое Auto Layout в Figma и зачем он нужен? Привести пример создания и использования (с демонстрацией экрана).
54. Как создать стили текста и цвета в Figma? Привести пример создания и использования (с демонстрацией экрана).
55. Что такое «переменные» в Figma и зачем они нужны? Привести пример создания и использования (с демонстрацией экрана).
56. Как создать слайдер в Figma? Привести пример создания (с демонстрацией экрана).
57. Как создать выпадающий список в Figma? Привести пример создания (с демонстрацией экрана).
58. Как создать всплывающее окно в Figma? Привести пример создания (с демонстрацией экрана).