

ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Циклова комісія з архітектури, будівництва та дизайну



ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор Фахового коледжу
ЗВО «Університет Короля Данила»

Володимир ЯСЛИК

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«UI/UX ДИЗАЙН»

Галузь знань: 02 Культура і мистецтво

Спеціальність: 022 Дизайн

Спеціалізація: 022.01 Графічний дизайн

Освітньо-професійний ступінь – *фаховий молодший бакалавр*

Статус дисципліни – *вибіркова*

Мова викладання, навчання та оцінювання – *українська*

Розробник:

СТИСЛО Оксана Василівна – викладач циклової комісії із інформаційних технологій Фахового коледжу ЗВО «Університет Короля Данила», спеціаліст.

Розглянуто та схвалено на засіданні циклової комісії
з архітектури, будівництва та дизайну
протокол № 1 від «28» серпня 2024 р.
Голова циклової комісії



Катерина ГУСАР

Схвалено методичною радою
Фахового коледжу
ЗВО «Університет Короля Данила»
протокол № 1 від «29» серпня 2024 р.
Голова методичної ради



Олег КЛІЩ

ВСТУП

Навчальна дисципліна «UI/UX дизайн» передбачає вивчення методів розробки digital-продуктів, набуття UX навиків, функціональних можливостей, опанування азів UI - візуальної мови продуктів, для забезпечення оптимізації, створення ефективних та інтуїтивно зрозумілих інтерфейсів.

Навчання проводиться у формі лекцій та практичних занять. В процесі навчання студенти отримають теоретичну базу знань і зможуть закріпити її на практиці використовуючи сучасні інструменти і підходи які знадобляться їм для роботи над реальними проєктами, це допоможе їм швидко інтегруватися в робочі процеси потенційних роботодавців.

Метою навчальної дисципліни є формування у студентів поглиблених знань, умінь і навичок в галузі UI/UX дизайну, для вирішення професійних завдань.

Для досягнення мети поставлені такі основні **завдання**:

- максимально підготувати студента до реальних завдань;
- здатність ідентифікувати, класифікувати та описувати проєктні завдання, знаходити раціональні методи й підходи до їх розв'язання.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **знати**:

- основи UI/UX дизайну;
- розуміти основні технології та можливості, що впливають на UI/UX дизайн;
- композиційні прийоми, теорію кольору, основи поліграфії та ієрархії, принцип використання Grid систем для створення графічних інтерфейсів вебсайтів та інших цифрових продуктів;
- типологію сайтів та їх особливості. Елементи інтерфейсу користувача;
- етапи проєктування, прототипування та базові підходи до створення адаптивного та гнучкого дизайну.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен **уміти**:

- використовувати сучасні засоби графічного моделювання та дизайну для проєктування web-сторінок;
- на основі поставлених вимог розробляти графічні інтерфейси для вебсайтів та інших цифрових продуктів з дотриманням провідних практик в даній сфері;
- оцінювати стратегії проєктування web-сторінок, обґрунтовувати, аналізувати і оцінювати прийняті проєктні рішення з точки зору якості кінцевого програмного продукту;
- створювати інтерактивні прототипи для аналізу концепції та тестування функціональності;
- аналізувати дані користувачів і результати тестування для вдосконалення дизайну.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

		Денна форма	Заочна форма
Курс		4	
Семестр		7	
Кількість кредитів ECTS (год.)		3 (90 год.)	
Аудиторні навчальні заняття, год.	лекції	16 (год.)	4 (год.)
	практичні	14 (год.)	2 (год.)
Самостійна робота, год		60 (год.)	84 (год.)
Форма підсумкового контролю	залік	7 семестр	

ЗАГАЛЬНІ ТА СПЕЦІАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ,

які доповнюються вивченням навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»

Результати навчання	Код та назва компетентності
РН 4 Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в процесі створення об'єктів дизайну.	ЗК6 Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
РН 6 Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем	ЗК 8 Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
РН 12 Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.	СК5 Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.
РН 14. Працювати автономно та/або в команді.	СК 12 Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.

ПОЛІТИКА КУРСУ

ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу у Фаховому Коледжі ЗВО «Університету Короля Данила», студенти зобов'язані виконувати вимоги освітньої програми, дотримуватись графіку освітнього процесу та вимог навчального плану.

Лекційні матеріали, семінарські завдання та інформація щодо відпрацювань пропущених занять розміщені на сторінці курсу в СДО УКД.

Студенти, всі виконані завдання завантажують в СДО УКД, в електронному вигляді, не пізніше вказаного терміну.

ПОВЕДІНКА В АУДИТОРІЇ ДОТРИМАННЯ АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ

Норми та правила поведінки здобувачів у аудиторії, взаємини з викладачем і дотримання академічної доброчесності здійснюються у відповідності до Положення про академічну доброчесність та етику академічних взаємовідносин у Фаховому коледжі Закладу вищої освіти «Університет Короля Данила»

ВІДПРАЦЮВАННЯ ПРОПУЩЕНИХ ЗАНЯТЬ

Пропущені заняття, незважаючи на причини, потрібно відпрацьовувати, впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі.

ОСКАРЖЕННЯ ПРОЦЕДУРИ ПРОВЕДЕННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТІВ КОНТРОЛЬНИХ ЗАХОДІВ (ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ)

Відповідно до «Порядку оскарження результатів підсумкового контролю» кожен здобувач має право у випадку незгоди з результатами підсумкового контролю, у день складання заліку/екзамену, подати скаргу встановленого зразка.

Оскарженню не підлягають результати підсумкового контролю, отримані внаслідок процедури підвищення рейтингу та комісійної перездачі.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ДІАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Результати навчання	Методи навчання	Форми та методи оцінювання
Освітній компонент «UI/UX дизайн»		
РН 4. Застосовувати базові поняття, концепції, принципи, техніки і технології дизайну в	Комп'ютерні і мультимедійні методи, аналітичний, творчий.	Поточний контроль, залік.

процесі створення об'єктів дизайну.		
РН 6 Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем	Комп'ютерні і мультимедійні методи, проблемно-пошуковий. аналітичний, творчий.	Поточний контроль, залік.
РН 12. Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.	Комп'ютерні і мультимедійні методи, творчий.	Поточний контроль, залік.
РН 14. Працювати автономно та/або в команді.	Дискусія, бесіда, комп'ютерні і мультимедійні методи.	Поточний контроль, залік.

Поточний контроль (в т. ч. контроль самостійної роботи та форми самоконтролю) – практичні роботи, презентації на практичних заняттях.

Оцінювання здійснюється за національною чотирибальною шкалою – “2”; “3”; “4”; “5”.

Фіксація поточного контролю здійснюється в “Електронному журналі обліку успішності академічної групи на підставі чотирибальної шкали. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі автоматично обчислюється підсумкова оцінка та здійснюється підрахунок пропущених занять. Усереднена оцінка переводиться в 60-бальну шкалу згідно нижченаведеної таблиці.

Студенти повинні мати оцінки з не менше 50% аудиторних занять.

Оцінювання самостійної роботи, яка передбачена в тематичному плані навчальної дисципліни разом з аудиторною роботою, здійснюється під час проведення практичних занять (поточний контроль). Поточний контроль самостійної роботи передбачає усну відповідь, вирішення ситуаційних задач, виконання індивідуальних завдань, відпрацювання практичних навичок тощо.

Виставлення балів за самостійну роботу під час поточного контролю обов'язково супроводжується оцінювальними судженнями. Бали додаються до балів, які отримав студент під час поточного контролю, але не більше, ніж кількість балів з оцінювання окремої теми заняття.

Оцінювання тем, які виносяться лише на самостійну роботу і не входять до тем аудиторних занять, контролюється під час підсумкового контролю.

Підсумковий контроль проводиться для встановлення рівня досягнення здобувачами освіти програмних результатів навчання з навчальної дисципліни «UI/UX Дизайн» після завершення вивчення дисципліни.

До підсумкового контролю допускаються студенти, які за результатами поточного контролю отримали 35 балів і більше. Усі студенти, що отримали 34 балів і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Підсумковий контроль знань проводиться у формі диференційованого заліку у вигляді презентації з практичними роботами які були зроблені протягом семестру.

За результатами підсумкового контролю студент може отримати 40 балів. Студенти, які під час підсумкового контролю отримали 25 балів і менше, вважаються такими, що не склали екзамен/диференційований залік і повинні йти на перездачу.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях, оцінюється в балах (національної шкали, 100-бальної шкали й шкали ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Студенти можуть підвищувати свій рейтинг під час екзаменаційній сесії через одноразову повторну перездачу, попередньо подавши заяву адміністрації коледжу не пізніше одного робочого дня після сесії.

Одержаний при підвищенні рейтингу результат буде остаточним при виставленні підсумкового контролю.

Студенти, які не з'явилися на екзамені без поважних причин, вважаються такими, що отримали незадовільну оцінку.

Діагностика та контроль знань студентів проводяться відповідно до Положення про систему контролю та оцінювання знань здобувачів освіти Фахового Коледжу ЗВО «Університету Короля Данила».

Самоконтроль передбачений у формі питань для самоконтролю, які розміщено на сторінці навчальної дисципліни «UI/UX Дизайн» в Системі дистанційної освіти та виконанні практичних завдань, виконуючи які здобувачі фахової передвищої освіти мають можливість самостійно перевірити правильність виконання та проаналізувати неправильні результати.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ (за 4-бальною шкалою)

<i>Шкала в балах</i>	<i>Оцінка шкали ECTS</i>	<i>Національна шкала</i>
90-100 балів	A	5 («відмінно»)
83-89 балів	B	4 («дуже добре»)
75-82 бали	C	4 («добре»)
67-74 бали	D	3 («задовільно»)
60-66 балів	E	3 («достатньо»)
35-59 балів	FX	2 («незадовільно»)
0-34 бали	F	2 («неприйнятно»)

При цьому, оцінки повинні відповідати таким критеріям:

«відмінно» – здобувач освіти продемонстрував глибоке розуміння практичних аспектів дисципліни, творчо і майстерно виконує завдання, володіє всіма техніками та інструментами, необхідними для виконання практичних завдань; демонструє впевнене користування знаннями під час створення, редагування і аналізу власних проектів;

«дуже добре» – здобувач освіти вміло використовує теоретичні знання в практичних умовах; критично осмислює та обґрунтовує свої творчі рішення, проявляє високий рівень самостійності та творчого підходу в роботі, чітко аргументує власний

вибір рішень та засобів виконання завдань;

«добре» – здобувач освіти добре опанував практичні навички дисципліни, володіє основними техніками та інструментами, але припускається окремих технічних або композиційних неточностей у виконанні завдань; в цілому впевнено використовує знання для вирішення практичних завдань, проте іноді потребує додаткових пояснень або підказок; здатний аналізувати свої помилки та вдосконалювати свої роботи, обґрунтовує свої творчі рішення, хоча можливо не завжди достатньо глибоко, проявляє хорошу самостійність, проте інколи потребує підтримки в складних моментах;

«задовільно» – здобувач освіти в основному опанував базові навички дисципліни, але демонструє нестабільні результати у виконанні практичних завдань; допускає помітні неточності в роботі з техніками або інструментами, має труднощі з аналізом власних помилок і потребує значної допомоги при виконанні завдань;

«достатньо» – здобувач освіти часто не впевнений у власних рішеннях, виконує завдання, але без належного творчого підходу, має недостатню глибину обґрунтувань та аналізу, не завжди пов'язує отримані практичні навички з майбутньою професійною діяльністю;

«незадовільно» – здобувач освіти не опанував необхідні навички дисципліни, має труднощі у роботі з техніками та інструментами, не виконує практичні завдання на достатньому рівні, демонструє відсутність необхідної компетенції для самостійного виконання завдань;

«неприйнятно» – здобувач освіти практичні навички не сформовані, не здатний здійснювати аналіз своїх помилок, не виявляє творчого підходу, не володіє базовими технічними знаннями, потрібними для виконання роботи, не демонструє розуміння зв'язку між практичними завданнями та майбутньою професійною діяльністю.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Основи UI/UX дизайну. Usability

1. Вступ до курсу.
2. У чому відмінність UI (User Interface) від UX (User Experience).
3. Принципи та правила UI/UX дизайну.
4. Функціональні обов'язки та завдання UX та UI.
5. Основні відмінності між UX та UI.
6. Ключові принципи юзабіліті сайту.
7. Фундаментальні аспекти юзабіліті для сайту: доступність, зрозумілість, інтуїтивно зрозумілий дизайн, достовірність, відповідність.

Тема 2. Типологія сайтів та їх особливості. Елементи інтерфейсу користувача

1. Сайт візитка.
2. Промо – сайт.

3. Інтернет – каталог.
4. Інтернет магазин.
5. Landing Page.
6. Корпоративний сайт.
7. Інформаційний портал.
8. Сервіси. Елементи інтерфейсу користувача.

Тема 3. Інструменти UI/UX дизайнера. Графічний редактор Figma

1. Опис і використання основних інструментів для розробки сучасних веб-продуктів.
2. Графічний редактор Figma.

Тема 4. Основи візуального дизайну

1. Основи композиції.
2. Композиційні прийоми в UI/UX дизайні.
3. Теорія кольору в UI/UX дизайні.
4. Візуальна ієрархія. Типографіка.

Тема 5. Інформаційна архітектура та структура сайту. Прототипування

1. Інформаційна архітектура: схеми організації, структури організації, ієрархічна структура, послідовні структури, структура матриці, каталоги вмісту.
2. Логічна карта сайту, карта навігації.
3. Прототип, sketch, wireframe, mockup.

Тема 6. Адаптивний дизайн. Модульна сітка

1. Адаптивний дизайн: дизайн для різних пристроїв.
2. Базові підходи до проєктування адаптивного та гнучкого дизайну.
3. Модульна сітка (Grid системи).

Тема 7. Етапи розробки проєкту

1. Основні етапи розробки проєкту.
2. Підходи до створення та вдосконалення інтерфейсу впродовж різних етапів розробки.
3. Технічне завдання (ТЗ).
4. Вимоги до технічного завдання.

2.ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Назва теми	Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		всього	лекції	практичні заняття	самостійна робота	всього	лекції	практичні заняття	самостійна робота
1	Основи UI/UX дизайну. Usability	14	4	2	8	14	2	-	12
2	Типологія сайтів та їх особливості. Елементи інтерфейсу користувача	14	2	2	10	14	2	-	12
3	Інструменти UI/UX дизайнера. Графічний редактор Figma	14	2	2	10	12		-	12
4	Основи візуального дизайну	12	2	2	8	14		2	12
5	Інформаційна архітектура та структура сайту. Прототипування	12	2	2	8	12		-	12
6	Адаптивний дизайн. Модульна сітка	12	2	2	8	12		-	12
7	Етапи розробки проєкту	12	2	2	8	12		-	12
	Всього годин на вивчення дисципліни	90	16	14	60	90	4	2	84

2.ПЛАН ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ

№ заняття	Теми лекцій	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	Основи UI/UX дизайну	2	2
2	Usability	2	-
3	Типологія сайтів та їх особливості	2	2
4	Елементи інтерфейсу користувача	2	-
5	Основи візуального дизайну	2	-
6	Прототипування	2	-
7	Модульна сітка	2	-
8	Етапи розробки проєкту	2	-
	Всього лекційних занять	16	4

3.ПЛАН ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ заняття	Тема заняття	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	Фундаментальні аспекти юзабіліті для сайту: доступність, зрозумілість, інтуїтивно зрозумілий дизайн, достовірність, відповідність	2	-
2	Елементи інтерфейсу користувача	2	-
3	Графічний редактор Figma Знайомство з Figma.	2	-
4	Створення першого екрану вебсайту методом колажу	2	2
5	Логічна карта сайту, карта навігації	2	-
6	Модульна сітка (Grid системи)	2	-
7	Створення редизайну Сайту-візитки	2	-
Всього семінарських занять		14	2

4.САМОСТІЙНА РОБОТА

Назва теми	Зміст завдання для самостійної роботи	Кількість годин		Рекомендова ні джере ла інфор мації
		Денна форма	Заочна форма	
Основи UI/UX дизайну. Usability	Опрацювати питання: Інформаційна архітектура: схеми організації, структури організації, ієрархічна структура, послідовні структури, структура матриці, каталоги вмісту.	8	12	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9
Типологія сайтів та їх особливості. Елементи інтерфейсу користувача	Опрацювати питання: 1. Сайт візитка. 2. Промо – сайт. 3. Інтернет – каталог. 4. Інтернет магазин.	8	12	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9

Інструменти UI/UX дизайнера. Графічний редактор Figma	Опрацювати питання: Опис і використання основних інструментів для розробки сучасних веб-продуктів.	10	12	4, 5, 6, 10
Основи візуального дизайну	Опрацювати питання: Кольорознавство. Шрифти. Модульні сітки. Основи типографіки та візуальної ієрархії.	10	12	2, 3, 4, 5, 6, 8
Інформаційна архітектура та структура сайту. Прототипування	Опрацювати питання: Прототип, sketch, wireframe, mockup.	8	12	2, 3, 4, 5, 8
Адаптивний дизайн. Модульна сітка	Опрацювати питання: Базові підходи до проєктування адаптивного та гнучкого дизайну.	8	12	2, 3, 4, 5, 8, 11
Етапи розробки проєкту	Опрацювати питання: Вимоги до технічного завдання	8	12	2, 3, 4, 5, 8, 11
Всього самостійної роботи		60	84	

**ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ
ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ**

1. Поняття інтерфейсу користувача.
2. Ключова характеристика інтерфейсу.
3. Мета створення інтерфейсу користувача.
4. Суть UI/UX дизайну.
5. Правила UI дизайну.
6. Правила UX дизайну.
7. Основні елементи UI.
8. Основні принципи UX.
9. Основні об'єкти дослідження UX.
10. Поняття дизайну.
11. Суть веб-дизайну.
12. Суть верстки.
13. Основи юзабіліті.
14. Характерні особливості Сайту візитки.
15. Характерні особливості Промо-сайту.

16. Характерні особливості Інтернет магазину.
17. Характерні особливості Landin Page.
18. Характерні особливості Корпоративного сайту.
19. Характерні особливості типу сайту Інформаційний портал.
20. Контент сайту.
21. Ресурси, що відносяться до Сервісів.
22. Header.
23. Footer.
24. Sandwich menu.
25. Hoover effect.
26. User position.
27. Елементи управління.
28. Піктограми.
29. UI kit.
30. Основні інструменти UI/UX дизайнера.
31. Плагіни.
32. Можливості графічного редактора Figma.
31. Графічний дизайн сайту.
32. Композиція.
33. Основні принципи композиції сайту.
34. Типографія.
35. Візуальна ієрархія.
36. Анімація.
37. Інформаційна архітектура.
38. Види прототипування.
39. Sketch.
40. Wireframe.
41. Mockup.
42. Адаптивність.
43. Grid системи.
44. Складові модульної сітки.
45. Custom grid.
46. Основні етапи розробки проєкту.
47. Технічне завдання (ТЗ).
48. Вимоги до технічного завдання.
49. Складові технічного завдання.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна література

1. Бородкіна І. Л., Бородкін Г. О. Web-технології та Web-дизайн: застосування мови HTML для створення електронних ресурсів: навч. посіб. Київ: Ліра-К, 2021. 212 с.
2. Брюханова Г. В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посіб. Київ: ЦУЛ, 2021. 180 с.
3. Пасічник В. В., Пасічник О. В., Угрин Д. І. . Web-технології та веб-дизайн. Кн.1: Веб-технології: підручник. Львів: Магнолія-2006, 2021. 336 с.
4. Пасічник О. В., Пасічник В. В. Веб-дизайн: підручник. Львів: Магнолія-2006, 2021. 520 с.

Додаткова література

5. Brown A. Designing with the User in Mind: Advanced Techniques in UX/UI. A. Brown. – New York: Wiley, 2023. – 312 p.
6. Kalbach J. Designing User Journeys: Improving User Experience and Customer Satisfaction. J. Kalbach. – Sebastopol: O'Reilly Media, 2021. – 290 p.
7. Green C. Modern UI/UX Design Principles. C. Green. – London: Routledge, 2019. – 310 p.
8. Вайншенк С. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей. Пер. з англ. Опрощенко К. – Київ: ArtHuss, 2024. – 256 с.

Електронні інформаційні ресурси

9. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн: навч. посіб. для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра. Запоріжжя: ЗНУ, 2021. 290 с. URL: <https://dspace.znu.edu.ua/xmlui/handle/12345/5157>.
10. Швед А. В., Давиденко Є. О. Практичний web-дизайн : проектування, створення та супроводження web-вузла: навч. посіб. Миколаїв: Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2019. 192 с. URL: <https://dspace.chmnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/282/1/%d0%a8%d0%b2%d0%b5%d0%b4%20%d0%90.%20%d0%92.%20%d0%9f%d1%80%d0%b0%d0%ba%d1%82%d0%b8%d1%87%d0%bd%d0%b8%d0%b9%20WEB-%d0%b4%d0%b8%d0%b7%d0%b0%d0%b9%d0%bd.pdf>.
11. Qubstudio. Best 40 UX/UI books free & paid versions. URL: <https://qubstudio.com/blog/best-40-ux-ui-books-free-paid-versions/>.