

СИЛАБУС ДИСЦИПЛІНИ
«UX/UI ДИЗАЙН»

Рівень вищої освіти	**перший (бакалаврський)**
Спеціальність	**121 Інженерія програмного забезпечення**
Освітньо-професійна програма	**Інженерія програмного забезпечення**
Рік навчання	**3**
Семестр	**5**
Форма навчання	**денна**
Кількість кредитів ЄКТС	**4**
Мова викладання	**українська**

Лектор дисципліни **к.е.н. Віталій ВОРОБЙОВ**

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Курс «UX/UI дизайн» є важливою складовою навчального плану для студентів, які вивчають дизайн та розробку цифрових продуктів. Головна мета цього курсу полягає в тому, щоб надати студентам знання та навички, необхідні для створення привабливих, інтуїтивно зрозумілих та зручних для користувачів інтерфейсів.

Студенти цього курсу вивчають основні принципи UX (User Experience) та UI (User Interface) дизайну, включаючи дослідження користувачів, створення користувацьких персонажів, прототипування, тестування юзабіліті та візуальний дизайн. Вони також освоюють інструменти та методи, такі як Sketch, Figma, Adobe XD та інші, які використовуються для створення дизайнів інтерфейсів. Курсові проекти та практичні завдання допомагають студентам закріпити отримані знання та застосувати їх у реальних умовах розробки цифрових продуктів.

СТРУКТУРА ДИЦИПЛІНИ

Тема	Години (лекції/семінарські)	Результати навчання	Завдання	Оцінювання
1 семестр				
Тема 1. Основи UX/UI дизайну	4/4	Студенти отримають розуміння основних принципів UX (користувацький досвід) і UI (інтерфейс користувача) дизайну для створення інтуїтивно зрозумілих і естетично приємних веб-інтерфейсів.	Питання, тести, виконання самостійної роботи	5
Тема 2. Дослідження користувацької поведінки	4/4	Зможуть проводити дослідження, що спрямовані на розуміння потреб та поведінки користувачів для оптимізації UX/UI дизайну.	Питання, тести, виконання самостійної роботи, методичні завдання.	5
Тема 3. Прототипування і візуалізація ідей.	4/4	Студенти навчаться використовувати інструменти для створення прототипів та візуалізації концепційних ідей в UX/UI дизайні.	Питання, тести, виконання самостійної роботи, методичні завдання.	5
Тема 4. Графічний дизайн і колористика.	4/4	Вони оволодіють основами графічного дизайну та колористики для створення естетично привабливих інтерфейсів.	Питання, тести, виконання самостійної роботи, методичні завдання.	5
Тема 5. Тестування UX/UI дизайну.	4/4	Студенти зможуть проводити тестування UX/UI дизайну для збору фідбеку користувачів і вдосконалення інтерфейсів.	Питання, тести, виконання самостійної роботи, методичні завдання.	5
Тема 6. Адаптивний дизайн і мобільна оптимізація.	4/4	Вони навчаться розробляти UX/UI дизайн, що адаптується до різних пристроїв і забезпечує оптимальний користувацький досвід на мобільних платформах.	Питання, тести, виконання самостійної роботи, методичні завдання.	5
Тема 7 Проектування інтерактивності.	4/4	Студенти зможуть розробляти інтерактивні елементи інтерфейсу, що залучають користувача та покращують UX.	Питання, тести, виконання самостійної роботи, методичні завдання.	5
Тема 8 Управління проектами в UX/UI дизайні.	4/4	Вони освоять методи управління проектами в UX/UI дизайні для ефективного керування процесом створення і впровадження дизайну.	Питання, тести, виконання самостійної роботи	5
Всього балів за поточний контроль				**40**
Екзаменаційна оцінка				**60**
Всього				**100**

ПРОГРАМНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ

Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання або практичні проблеми інженерії програмного забезпечення, що характеризуються комплексністю та невизначеністю умов, із застосуванням теорій та методів інформаційних технологій
Програмні компетентності вивчення дисципліни	**загальні:** ЗК02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК03. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. ЗК04. Здатність спілкуватися іноземною мовою як усно, так і письмово. **фахові:** СК 02. Здатність брати участь у проектуванні програмного забезпечення, включаючи проведення моделювання (формальний опис) його структури, поведінки та процесів функціонування. СК 03. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем. СК 04. Здатність формулювати та забезпечувати вимоги щодо якості програмного забезпечення у відповідності з вимогами замовника, технічним завданням та стандартами. СК 13. Здатність обґрунтовано обирати та освоювати інструментарій з розробки та супроводження програмного забезпечення
Програмні результати навчання	ПР14. Застосовувати на практиці інструментальні програмні засоби доменного аналізу, проектування, тестування, візуалізації, вимірювань та документування програмного забезпечення. ПР23. Вміти документувати та презентувати результати розробки програмного забезпечення

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перескладання відбувається із дозволу лектора за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
Політика щодо академічної доброчесності	Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Курсові роботи, реферати повинні мати коректні текстові посилання на використану літературу.
Політика щодо відвідування	Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись індивідуально.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ

Оцінка за національною шкалою	**Сума балів за всі види навчальної діяльності**	**Оцінка ECTS**
відмінно	90 – 100	A
добре	82 – 89	B
	74 – 81	C
задовільно	64 – 73	D
	60 – 63	E
незадовільно з можливістю повторного складання	35 – 59	FX

незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	0 – 34	F

ЛІТЕРАТУРА ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ДЖЕРЕЛА

Основна література	1. Puerta, A. R. Supporting User–Centred Design of Adaptive User Interfaces Via Interface Models. First Annual Workshop On Real–Time Intelligent User Interfaces For Decision Support And Information Visualization, San–Francisco, January 1998. 2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с. 3. Осадча К. П. Проектування користувацького інтерфейсу: навч. посіб. для викладачів та студентів закладів вищої освіти, Мелітополь : ФОП Однорог Т., 2019. 300 с. 4. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну: навч. посіб. Київ : Вид.група BHV, 2009. 336 с. 5. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ: ArtHuss, 2020. 240 с. 4. Чемерис Г. Ю., 6. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с.
Інформаційні ресурси	1. Офіційне інтернет-представництво Президента України. URL: http://www.president.gov.ua/. 2. Верховна Рада України. URL:_ http://www.rada.kiev.ua/.