


**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Національний авіаційний університет**  
Факультет наземних споруд і аеродромів  
Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки

УЗГОДЖЕНО

Декан ФНСА

  
Віктор КАРПОВ  
«12» 06 2023 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчальної роботи

  
Анатолій ПОЛУХІН  
«13» 06 2023 р.



Система менеджменту якості

**РОБОЧА ПРОГРАМА**  
**навчальної дисципліни**  
**«UI/UX дизайн»**

Освітньо-професійна програма: «Дизайн»


Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПР.З	Л.З	СРС	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	5	120 / 4,0	17	-	34	69	-	-	Диф. зал. 5с.
Заочна	5,6	120 / 4,0	4	-	8	108	К.р. 6с.	-	Диф. зал. 6с.

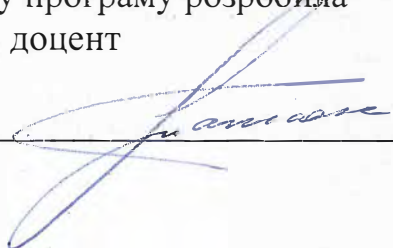
Індекс: НБ – 5 – 022-1/22 – 3.7

Індекс: НБ – 5 – 022з-1/22 – 3.7

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 2 із 18	

Робочу програму навчальної дисципліни «UI / UX дизайн» розроблено на основі освітньо-професійної програми «Дизайн», навчальних та робочих навчальних планів № НБ–5–022/22 та № НБ–5–022з/22, РБ–5–022/23 та РБ–5–022з/23 підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробила  
к. арх, доцент

  
Лілія ГНАТЮК

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійної програми «Дизайн», спеціальності 022 «Дизайн» – кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки, протокол № 5 від « 02 » травня 2023 р.

Гарант освітньо-професійної програми  Лілія ГНАТЮК

Завідувач кафедри  Вікторія ВАСИЛЕНКО

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету наземних споруд і аеродромів, протокол № 5 від « 10 » травня 2023 р.

Голова НМРР

  
Геннадій ТАЛАВІРА

Рівень документа – 3б

Плановий термін між ревізіями – 1 рік

Контрольний примірник



## ЗМІСТ

<b>Вступ</b> .....	4
<b>1. Пояснювальна записка</b> .....	4
1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни .....	4
1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна .....	5
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна .....	5
1.4. Міждисциплінарні зв'язки .....	6
<b>2. Програма навчальної дисципліни</b> .....	6
2.1. Зміст навчальної дисципліни .....	6
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля .....	6
2.3. Тематичний план .....	11
2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу .....	12
2.5. Перелік питань для підготовки підсумкової контрольної роботи (ЗФН) .....	12
<b>3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни</b> .....	12
3.1. Методи навчання .....	12
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна) .....	13
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернеті .....	14
<b>4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь</b> .....	15

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 4 із 18	

## ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «UI / UX дизайн» розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення і оформлення робочої програми навчальної дисципліни денної та заочної форм навчання», затверджених наказом ректора від 29.04.2021 № 249/од, та відповідних нормативних документів.

## 1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

### 1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.

*Місце* навчальної дисципліни в системі професійних знань визначається актуальністю знань та вмінь передавати художніми прийомами образи інтерфейсів як об'єктів дизайну, втілювати їх художньо-образні особливості в композиції та структурі контенту.


Дисципліна «UI / UX дизайн» є необхідною для набуття необхідної кількості професійних знань, необхідних для вирішення завдань формування web-середовища. Відноситься до дисциплін за вибором та входить до циклу професійних дисциплін.

#### *Метою навчальної дисципліни є:*

- дати студентам глибокі теоретичні і практичні знання, вміння і навички з UI / UX дизайну;
- ознайомлення студентів з розробкою web-сторінок, їх класифікацією, структурою, видами контенту, користувацькою психологією;
- формування у майбутніх фахівців художнього, дизайнерського, архітектурного смаку при розробці web-сайтів.

#### *Завданнями навчальної дисципліни є:*

- навчити студентів аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень, а також усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні;
- познайомити студентів з історією розвитку веб-дизайну;
- навчити розрізняти та виконувати завдання UI / UX дизайнерів;
- познайомити студентів з основними програмним забезпеченням для розробки веб-сайтів;
- дати знання про UX-дизайн — виявлення та розв'язання проблем користувача та UI-дизайн — створення інтуїтивно зрозумілих, естетично приємних, інтерактивних інтерфейсів.
- виробити вміння самостійного аналізу користувацького досвіду, побудова брифу та робота із замовником;
- вирішення завдань адаптивного дизайну;
- навчити самостійно застосовувати отримані знання про UI / UX дизайн у проектній діяльності при створенні інтерфейсів різної складності.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 5 із 18	

### **1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна.**

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути такі **програмні результати навчання**:

- **ПРН 1.** Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- **ПРН 3.** Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію за професійним спрямуванням, основи наукових досліджень.
- **ПРН 7.** Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.
- **ПРН 9.** Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.
- **ПРН 11.** Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.
- **ПРН 17.** Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

### **1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.**

В результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути такі **компетентності**:


**Інтегральна компетентність (ІК):** Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

#### **Загальні компетентності (ЗК)**

- **ЗК 1.** Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- **ЗК 4.** Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- **ЗК 6.** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- **ЗК 11.** Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями, розуміти предметну галузь та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

#### **Фахові компетентності (ФК)**

- **ФК 3.** Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
- **ФК 7.** Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.
- **ФК 8.** Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 6 із 18	

**ФК 11.** Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

#### 1.4. Міждисциплінарні зв'язки.

Для засвоєння дисципліни «UI / UX дизайн» студенти використовують знання, вміння, навички, сформовані в ході вивчення художньо-історичних дисциплін: Історія українського та зарубіжного мистецтва та дизайну, Композиція і кольорознавство, Формоутворення та об'ємне моделювання, а також Рисунок, живопис та пластанатомія, Проектна графіка та ергономіка.

Основні положення дисципліни «UI / UX дизайн» повинні бути використані в подальшому при вивченні наступних дисциплін: Типологія та методика дизайну, Проектування та макетування, Комп'ютерно-дизайнерська практика.

## 2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### 2.1. Зміст навчальної дисципліни.

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з одного навчального модуля, а саме:

– навчального модуля № 1 «UI / UX дизайн»,

який є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи та аналіз результатів її виконання.

**2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля.**

**Модуль № 1 «UI / UX дизайн».**

**Інтегровані вимоги модуля №1.**


У результаті засвоєння навчального матеріалу модуля № 1 студент повинен

**ЗНАТИ:**

- основні етапи історії Web -дизайну;
- завдання UI / UX дизайнерів;
- графічні редактори, програми, додатки та плагіни для роботи у веб-середовищі;

**ВМІТИ:**

- аналізувати і визначати вимоги до розробки сайту і синтезувати набір можливих рішень або підходів до виконання поставленого завдання;
- застосовувати закономірності та прийоми композиції, колористики та типографіки при виконанні творчих завдань при розробці веб-середовища;
- розробити інтерфейс користувача на базі аналізу досвіду;
- розробити основні блоки Landing page та інтернет магазину;
- передати розробнику та замовнику виконані розробки.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 7 із 18	

## Тема 1: Вступ. Історія Web-дизайну.

Темний вік Web-дизайну (1989). Сам початок Web-дизайну можна назвати темним часом, адже екрани справді були чорними, вміщали в себе всього невелику кількість одноколірних пікселів. На той час монітори підтримували лише 16 кольорів.

1990 – велика епоха, період народження «розумного» веб-дизайну. Першим в світі сайтом став info.cern.ch, який з'явився 6 серпня 1991 року.

1993 в мережі відбувся довгоочікуваний «прорив», а саме: з'явився перший графічний браузер Mosaic. стрімкий розвиток.

1995 році – браузери які могли показувати зображення.

1995 році – Javascript. 1996 році – епоха свободи – Flash. Технологія дає раніше небачену свободу. Дизайнер міг працювати з будь-якими формами, розмірами макетів, анімаціями, взаємодіями та використовувати будь-який шрифт і все це за допомогою одного інструменту технології.

1998 – CSS – поділ функцій вмісту та функцій його подання, контент містився в HTML, візуальне форматування відбувалося за допомогою CSS. з початку 2003 до 2004 з'являються спільноти на кшталт Facebook, LinkedIn. Читабельність сайту та зручність навігації, а віжуал, стилістика, колірні та шрифтові поєднання приділяється мало уваги. Монітори з великою роздільною здатністю (1024\*768).

2004-2006 роки -- початком ери WEB-2.0.

2006 році перші проблски скевоморфізму та натуральності.

2007 – вихід першого iPhone: зародження адаптивного веб-дизайну, розвиток мобільних додатків і веб-сайтів та становлення «карамельного» стилю оформлення сайтів. Реалізм іде пліч-о-пліч з глянцем, «плоский» дизайн та «мінімалізм», «швейцарський друкарський стиль».

2012 - Windows 8, інтерфейс Metro; Apple – «плоский дизайн» iOS 7.


2015-2018: поява semi-flat, UX/UI, час анімації та інтерактиву, великої типографіки та об'ємних тіней. Припинення боротьби між реалістами та мінімалістами.

2020 – актуальний дизайн. Тренди в сучасному Web-дизайні. Персоналізація, Футуризм. Погляд у минуле. Бруталізм. Перша глобальна естетика. Типографіка. Експеримент з поєднанням яскравих кольорів. Градієнти. Відтінки. Темна сторона UI. Дизайн системи.

## Тема 2. Інтерфейс користувача та користувацький досвід.

UI («User Interface») – «інтерфейс користувача», а UX («user experience») – це «користувацький досвід».

UI-дизайнер відповідає за візуалізацію сайту, роблячи його зручним та функціональним. Щоб продукт з комфортом сприймався очима користувача, фахівець UI – відповідає за вибір форм, кольорів та інших параметрів. Що

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 8 із 18	

стосується UX-дизайнера, він більшою мірою відповідає за функціональність дизайну. У підсумку: додатком легко та зручно користуватися.

UX – структура, зручність і логічність, черговість розміщення елементів.

UI – зовнішній вигляд, естетика, стиль і колір елементів.

Завдання веб-дизайнера – створити зручний, і естетичний дизайн сайту (інтерфейс користувача).

Завдання UX дизайну – проєктуємо, створюємо логічну структуру веб-сайтів та веб-сторінок.

Завдання UI дизайну – візуальне оформлення веб-проєкту.

Основи UX та UI дизайну (розуміння процес. Психологія користувача у UX/UI дизайні. Програми до роботи (Sketch, Adobe Xd, Figma). Soft-скіли.

Алгоритм розробки дизайну:

1. Знайомство з ТЗ. Виявлення та постановка чітких завдань від клієнта.
2. Дослідження. Аналіз конкурентів, пошук ідеї та референсів.
3. Прототип. Шлях. Розробка UX стратегії.
4. Дизайн. Відмальовування всіх елементів та доопрацювання деталей.
5. Презентація клієнту. Оформлення роботи, захист своїх ідей, робота з правками

### Тема 3. Графічний онлайн-редактор Figma (Фігма).

Figma (Фігма) – графічний онлайн-редактор для спільної роботи, інструментарій для дизайнера, хмарний інструмент, який дає можливість вести спільну роботу над проєктом відразу декільком фахівцям в реальному часі, прототипи інтерфейсів, дизайни сайтів, ілюстрації і векторну графіку, це дизайн-мислення зі створення сайтів – аналітика, прототипування, налаштування сіток, візуальна комунікація. Інтерфейс програми та його можливості, Інструменти та популярні плагіни для пришвидшення та автоматизації роботи в Figma. Необхідні гарячі клавіші. Колективна робота в Figma. Share. Посилання для доступу до проєкту. Експорт проєкту. Експорт частин дизайну.

Програми, в роботі веб дизайнера:

*Sketch* для дизайну інтерфейсу;

*Figma* для дизайну інтерфейсу з можливістю спільної роботи;


*Balsamiq* для створення макетів;

*Adobe XD* для дизайну інтерфейсу, створення прототипів;

*Invision App* для створення прототипів і спільної роботи;

*RedPen* для спільної роботи.



	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 9 із 18	

#### **Тема 4. Типографіка та колористика в Web.**

Типографіка та інформаційний посил в Web. Типи шрифтів. Шрифтові пари. Правила застосування шрифтів. Онлайн ресурси для робота зі шрифтами.

Макро – і мікротипографіка. Макрорівень — будує загальну структуру тексту, визначає розміщення контенту щодо дизайну; мікрорівень — приділяє увагу найдрібнішим деталям, прогалинам, інтервалам, або вставкам і т. д.

Оформлення тексту. Не всі шрифти підходять для грамотного web-дизайну. В основному, через їх важке сприйняття з екрану. Деякі шрифти виявляються занадто важкими і гальмують роботу ресурсів.

Технічні особливості при роботі з шрифтами: їх відображення в різних браузерах — проблема обробки файлу.

Стиль CSS — інструмент роботи зі шрифтами у веб-дизайні.


Теорія кольору. Колористика в Web. Кольорові гармонії. Психологія кольору. Онлайн-ресурси для роботи з кольорами. Основи композиції у Web, формальні засоби (точка, лінія, пляма, геометричні фігури, колір - та закони і засоби композиції). Асоціативні композиції. Візуальна ієрархія. Стили в дизайні. Модульні сітки, розміри макетів. Bootstrap. Адаптивні розміри макетів.

#### **Тема 5. Landing page.**

Основні блоки Landing page. Етапи створення Landing page. Аналіз брифа. Дослідження. Wireframe. Оффер, УТП, правила створення. Маркетинг в Landing page.

В онлайн-маркетингу цільова сторінка, іноді відома як «сторінка захоплення потенційних клієнтів», «сторінка окремої власності», «статична сторінка», «сторінка стиснення» або «сторінка призначення». На цільовій сторінці зазвичай відображатиметься рекламна копія, яка є логічним продовженням реклами, результату пошуку або посилання. Цільові сторінки використовуються для генерації потенційних клієнтів. Дії, які виконує відвідувач на цільовій сторінці, визначають коефіцієнт конверсії рекламодавця, частина мікросайту, окрема сторінка на головному веб-сайті організації.

Зв'язок із соціальними мережами, компаніями електронної пошти, маркетинговими кампаніями в пошукових системах, високоякісними статтями або «партнерським обліковим записом», щоб підвищити ефективність реклами. Загальна мета цільової сторінки — перетворити відвідувачів сайту на потенційних клієнтів. Якщо метою є залучення потенційного клієнта, цільова сторінка міститиме певний спосіб, за допомогою якого відвідувач може зв'язатися з компанією, як правило, номер телефону або форму запиту. Якщо потрібен продаж, на цільовій сторінці, як правило, є посилання, за яким відвідувач клацає, яке потім перенаправляє його в кошик для покупок або в зону оформлення замовлення.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 10 із 18	

### **Тема 6. Інтернет магазини.**

Основні блоки інтернет-магазинів. Маркетинг в e-commerce. Аналіз клієнтів; дизайн-дослідження; брендинг та розробка графіки; інтерактивність та анімація інтерфейсу; Прототипування: мокапи. Стили в Web-дизайні.

Дизайн інтерфейсу для користувачів та робота над зручністю його використання однаково важливі для створення успішного інтернет-магазину.

Маркетингові тригери в сфері інтернет-маркетингу — це потужні інструменти, які стимулюють відвідувачів інтернет-магазину купувати імпульсивно, практично ментально.

Вибір CMS допомагає запустити вдалий майданчик для онлайн продажів, щоб адміністратору було зручно користуватись сайтом, а клієнтам — здійснювати покупки.

SEO, Оптимізація сайту - внутрішня оптимізація інтернет-магазину є базовим етапом просування комерційного ресурсу. Вона впливає на Ваші позиції в пошукових системах, трафік і продажі.

Створення індивідуальної дизайн-системи. Елементи сайту. Дизайн іконок у Figma. UI kit. Сторінка подяки. Сторінка – 404.

### **Тема 7. Адаптивний дизайн.**

Адаптивний дизайн: дизайн для різних пристроїв.

Наявність адаптивної версії – це вже не рекомендація, а важлива вимога для SEO, очевидно, що багато компаній звертають на це особливу увагу.


Якість юзабіліті сайту безпосередньо пов'язана з показниками конверсії: чим зручніший та зрозуміліший ресурс, тим простіше відвідувачу здійснити важливі для бізнесу дії.

Адаптивність: планшетна версія. Auto layout у Figma. Mobile App. Google material design. iOS Human Interface Guidelines. Розміри макетів, Layout. Сценарій та поведінка користувача. Карта екранів. Прототипування в Figma. Анімація в Figma. адаптація до всіх розмірів екрану пристрою; співпраця з розробниками над імплементацією. Створення інтерактивних прототипів.

Адаптивний дизайн для сайтів на WordPress – скористатися спеціальним плагіном WPTouch Mobile Plugin.


### **Тема 8. Співпраця з замовником. Особистий бренд та створення портфолію.**

Передача файлів розробникам. Zeplin. Діалог замовник-дизайнер Підготовка портфолію. Проект на Behance. CV. LinkedIn. Платформа-портфолію Behance. Dribbble платформа-портфолію. Платформа Awwwards, яка підтримує зв'язок з кращими у веб-дизайні.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 11 із 18	

### 2.3. Тематичний план.

№ пор	Назва теми (тематичного розділу)	Обсяг навчальних занять (год.)							
		Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		Усього	Лекції	Лаб./прак.- заняття	СРС	Усього	Лекції	Лаб./прак.- заняття	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Модуль № 1 «UI/UX дизайн»</b>									
		<b>5 семестр</b>				<b>5 семестр</b>			
1.1	Вступ. Історія Web -дизайну.	8	2	2	4	3	2	-	1
1.2	Тренди в сучасному Web-дизайні.	5	-	2	3	2	-	-	2
1.3	Інтерфейс користувача та користувачський досвід	8	2	2	4	1	-	-	1
1.4	Алгоритм розробки веб-дизайну	5	-	2	3	2	-	-	2
1.5	Графічний онлайн-редактор Figma	8	2	2	4	1	-	-	1
1.6	Програми в роботі веб дизайнера	5	-	2	3	2	-	-	2
1.7.	Типографіка та колористика	8	2	2	4	1	-	-	1
1.8	Асоціативна композиція	5	-	2	3	4	2	-	2
1.9	Основні блоки Landing page	8	2	2	4	1	-	-	1
1.10	Етапи створення Landing page	5	-	2	3	2	-	-	2
1.11	Основні блоки інтернет-магазинів	8	2	2	4	1	-	-	1
1.12	Елементи сайту. UI kit. подяки. Сторінка – 404.	5	-	2	3	2	-	-	2
1.13	Адаптивний дизайн	8	2	2	4	1	-	-	1
1.14	Показники конверсії	5	-	2	3	2	-	-	2
1.15	Передача файлів розробникам	8	2	2	4	1	-	-	1
1.16	Підготовка портфоліо	5	-	2	3	4	-	-	4
1.17	Платформи-портфоліо	9	-	2	7	<b>6 семестр</b>			
						78	-	6	72
1.18	Модульна контрольна робота № 1	7	1	-	6	-	-	-	-
1.19	Контрольна (домашня) робота (ЗФН)	-	-	-	-	8	-	-	8
1.20	Підсумкова контрольна робота (ЗФН)	-	-	-	-	4	-	2	2
<b>Усього за модулем № 1</b>		<b>120</b>	<b>17</b>	<b>34</b>	<b>69</b>	<b>120</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>82</b>
<b>Усього за навчальною дисципліною</b>		<b>120</b>	<b>17</b>	<b>34</b>	<b>69</b>	<b>120</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>108</b>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 12 із 18	

#### **2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН).**

Коротко мета та цілі даного виду роботи студентів.

**Для студентів ЗФН** – завдання для виконання розробляються автором робочої програми. Навчальні матеріали затверджуються протоколом засідання випускової кафедри, доводяться до відома студента індивідуально і виконуються відповідно до методичних рекомендацій. Наприклад, номер варіанту теоретичної частини та завдання дорівнює сумі трьох останніх цифр індивідуального навчального плану студента.

#### **2.5. Перелік питань для підготовки до підсумкової контрольної роботи (у випадку диференційованого заліку ЗФН).**

Перелік питань та зміст завдань для підготовки до підсумкової контрольної роботи, розробляються провідним викладачем кафедри відповідно до робочої програми, затверджується на засіданні кафедри та доноситься до відома студентів.


### **3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ**

#### **3.1. Методи навчання**

При вивченні навчальної дисципліни використовуються наступні методи навчання:

- словесні (лекція, пояснення, розповідь, бесіда, інструктаж);
- проблемного викладу;
- репродуктивні;
- дослідницькі;
- пояснювально-ілюстративні;
- наочні (демонстрація, ілюстрація, спостереження, показ);
- практичні (створення проектів, проведення розрахунків).

Реалізація цих методів здійснюється при проведенні лекційних та лабораторних занять, демонстрацій, самостійному вирішенні задач, роботі з навчальною літературою.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 13 із 18	

## **3.2. Рекомендована література**

### **Базова література**

3.2.1. Тегмарк М. Життя 3.0. Доба штучного інтелекту. К.: Наш формат. 2019. 344 с.

3.2.1. Дон Норман. «Дизайн звичних речей» / Дональд А. Норман. – Х.: книжковий клуб, 2019. 320 с.

3.2.1. Дональд А. Норман. Опанувати складність / Дональд А. Норман. ArtHuss, 2019. 288 с.

3.2.1. Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати / Шон Адамс. ArtHuss, 2022. 256 с.

3.2.1. About Face: The Essentials of Interaction Design 4th Edition, Kindle Edition by Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel Format: Kindle Edition. Wiley. 2014 588 p.

3.2.2. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (Voices That Matter) 3rd Edition, Kindle Edition Format: Kindle Edition. New Riders. 2013. 210 p.

3.2.3. 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter) 2nd Edition, Kindle Edition by Susan M. Weinschenk Format: Kindle Edition. New Riders. 2020. 256 p.

3.2.4. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition) (Voices That Matter) 2nd Edition, Kindle Edition by Jesse James Garrett Format: Kindle Edition. 2011. 210 p.


3.2.5. The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide 1st Edition, Kindle Edition by Leah Buley. Format: Kindle Edition. Rosenfeld Media. 2013. 405 p.

3.2.6. Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services 1st Edition, Kindle Edition by Jon Yablonski (Author) Format: Kindle Edition. 2020. 150 p.

3.2.7. Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design Second Edition, Revised and Updated, Kindle Edition by William Lidwell (Author), Kritina Holden (Author), Jill Butler (Author) Format: Kindle Edition. Rockport Publishers. 2020. 280 p.

### **Допоміжна література**

3.2.8. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design 3rd Edition, by Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia. O'Reilly Media. 2020. 602 p.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 14 із 18	

3.2.9. UX Strategy: Product Strategy Techniques for Devising Innovative Digital Solutions 2nd Edition, Kindle Edition by Jaime Levy. 2021. 302 p.

3.2.10. Articulating Design Decisions: Communicate with Stakeholders, Keep Your Sanity, and Deliver the Best User Experience 2nd Edition, Kindle Edition. O'Reilly Media. 2020. 330 p.

3.2.11. Lean UX 3rd Edition, by Jeff Gothelf, Josh Seiden Format: Kindle Edition. 2013. 408 p.

3.2.12. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction 5th Edition, Kindle Edition by Helen Sharp, Jennifer Preece, Yvonne Rogers. Wiley. 2019. 656 p.

3.2.13. User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play Kindle Edition by Cliff Kuang, Robert Fabricant. MCD. 2019. 418 p.

3.2.14. Information Architecture: For the Web and Beyond 4th Edition, Kindle Edition by Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango. O'Reilly Media. 2015. 485 p.

3.2.15. Project Guide to UX Design, A: For user experience designers in the field or in the making (Voices That Matter) 2nd Edition, Kindle Edition by Russ Unger, Carolyn Chandler. New Riders Pub. 2009. 361 p.

### 3.3. Інформаційні ресурси в Інтернеті


3.3.1 Найцікавіше за лаштунками дизайну: теорія подвійного кодування. Інтернет ресурс: <https://designtalk.club/nauka-za-lashtunkamy-dyzajnu-teoriya-podvijnogo-koduvannya/>

3.3.2. Наука за лаштунками дизайну: унікальний закон Хіка. Інтернет ресурс: <https://designtalk.club/nauka-za-lashtunkamy-dyzajnu-zakon-hika/>

3.3.3. Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати How Design Makes Us Think and Feel and Do Things / Шон Адамс. ArtHuss, 2022. 256 с.

3.3.4. Кім Гудвін «Дизайн для цифрової доби» Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services 1st Edition by Kim Goodwin. Інтернет ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/malye-arhitekturnye-formy-v-prostranstve-gorodskoy-sredy>

3.3.5. Найкращі книги про дизайн – для дизайнерів, маркетологів і креативщиків. Інтернет ресурс: <https://designtalk.club/najkrashhi-knygy-dlya-dyzajnera-pochatkivtsya-pershi-3-knygy/>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 15 із 18	

#### 4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ СТУДЕНТОМ ЗНАТЬ ТА ВМІНЬ

Оцінювання окремих видів виконаної студентом навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл. 4.1.

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мак кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
<b>Семестри 5, 6</b>		
Модуль № 1 «UI/UX дизайн»		
<b>Види навчальної роботи</b>	<b>бали</b>	<b>бали</b>
Лабораторні виконання окремих завдань	56 x 17 = 85	40
Виконання контрольної роботи (домашньої)	-	30
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше</i>	51	-
Підсумкова семестрова контрольна робота	-	<b>30</b>
Виконання модульної контрольної роботи № 1	15	-
<b>Усього за модулем № 1</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
<b>Усього за дисципліною</b>	<b>100</b>	

**Залікова рейтингова оцінка** визначається (в балах та за національною шкалою) за результатами виконання всіх видів навчальної роботи протягом семестру.


4.2. Виконані види навчальної роботи зараховуються студенту, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку (Додаток 3).

4.3. Сума рейтингових оцінок, отриманих студентом за окремі види виконаної навчальної роботи, становить поточну модульну рейтингову оцінку, яка заноситься до відомості модульного контролю.

- У випадку **диференційованого заліку** підсумкова семестрова рейтингова оцінка перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS (Додаток 4).

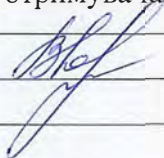
4.4. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та залікової книжки студента, наприклад, так: **92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./Е** тощо.

4.5. Підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни дорівнює підсумковій семестровій рейтинговій оцінці. Зазначена підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни заноситься до Додатку до диплома.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI / UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03 – 01 – 2023
		Стор. 16 із 18	

(Ф 03.02 – 01)

**АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА**

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки
1	03.02	13.06.23	Редоренко К.А.		

(Ф 03.02 – 02)

**АРКУШ ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ДОКУМЕНТОМ**

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Підпис ознайомленої особи	Дата ознайомлення	Примітки

(Ф 03.02 – 04)

**АРКУШ РЕЄСТРАЦІЇ РЕВІЗІЇ**

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Дата ревізії	Підпис	Висновок щодо адекватності

(Ф 03.02 – 03)

**АРКУШ ОБЛІКУ ЗМІН**

№ зміни	№ листа (сторінки)				Підпис особи, яка внесла зміну	Дата внесення зміни	Дата введення зміни
	Зміненого	Заміненого	Нового	Анульованого			

(Ф 03.02 – 32)

**УЗГОДЖЕННЯ ЗМІН**

	Підпис	Ініціали, прізвище	Посада	Дата
Розробник				
Узгоджено				
Узгоджено				
Узгоджено				