



**Силабус навчальної дисципліни  
«ІТ-ДИЗАЙН У ПРОГРАМНИХ СЕРЕДОВИЩАХ»  
Освітньо-професійна програма: ІТ-Дизайн  
Спеціальність: 022 Дизайн  
Галузь знань: 02 Культура і мистецтво**

<b>Рівень вищої освіти</b>	Перший (бакалаврський)
<b>Статус дисципліни</b>	Професійно-орієнтована навчальна дисципліна циклу вільного вибору студента
<b>Курс</b>	3 (третій)
<b>Семестр</b>	6 (шостий)
<b>Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин</b>	4 кредита / 120 годин
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Що буде вивчатися (предмет вивчення)</b>	<p>Дана дисципліна є теоретичною та практичною основою сукупності знань, що закладають базові вміння та навички фахівця в області ІТ-Дизайну.</p> <p>Вивчення основ UI-, UX-дизайну, набуття знань та практичних вмінь по створенню інтерфейсів профільного програмного забезпечення відповідних середовищ.</p> <p>Вивчення основ сучасних графічних, інформаційних технологій.</p>
<b>Чому це цікаво/треба вивчати (мета)</b>	<p>Метою викладання дисципліни є вивчення основ теорії алгоритмів, набуття практичних навичок створення графічних інтерфейсів у профільних середовищах, знання яких необхідні для творчої діяльності майбутнього ІТ-дизайнера.</p> <p>Під час вивчення дисципліни студенти отримають знання з основ теорії алгоритмів, теоретичних та практичних навичок, що використовуються в різноманітних програмних середовищах та ІТ-продуктах.</p>
<b>Чому можна навчитися (результати навчання)</b>	<p>Студенти навчаться:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знання основ теорії алгоритмів;</li> <li>- розуміння цілей та задач профільного програмування для створення інтерфейсів програмних середовищ;</li> <li>- оволодіння базовими практичними навичками в створенні продуктів ІТ-дизайну;</li> <li>- вивчення основ сучасних графічних інформаційних технологій.</li> </ul>
<b>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</b>	<p>Набутими знаннями та вміннями студент зможе користуватися, як для продовження навчання, так і в самостійній професійній діяльності, набувши таких компетентностей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- володіння сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями;</li> <li>- знання та розуміння предметної області та професійної діяльності;</li> <li>- здатність застосовувати практичні знання в реальних задачах проектування UI-, UX-дизайну;</li> <li>- здатність вирішувати типові задачі професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;</li> <li>- здатність здійснювати пошук, аналіз, обробку інформації з різних баз даних та надавати її у відповідному форматі з використанням інформаційних і мережевих технологій;</li> <li>- здатність створювати ІТ-дизайн-концепції та втілювати їх засобами</li> </ul>

	програмування.
<b>Навчальна логістика</b>	<p><b>Зміст дисципліни:</b>  Навчальна дисципліна складається з 2 модулів, а саме:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навчального модуля №1 «<b>UI-, UX-дизайн</b>»;</li> <li>- навчального модуля №2 «<b>Проектування інтерфейсів програмних середовищ</b>»</li> </ul> <p>Вивчення модуля №1 «<b>UI-, UX-дизайн</b>» передбачає</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- оволодіння основами теорії алгоритмів;</li> <li>- оволодіння сучасними інформаційно-комунікаційними та графічними технологіями;</li> <li>- застосовувати практичні знання в реальних задачах проектування.</li> </ul> <p>Вивчення модуля №2 «<b>Проектування інтерфейсів програмних середовищ</b>»</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- передбачає вирішування типових задач професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;</li> <li>- здійснення пошуку, аналізу, обробки інформації з різних баз даних та надання її у відповідному форматі з використанням інформаційно-мережових та графічних технологій;</li> <li>- створення IT-дизайн-проектів та втілення їх різними програмними засобами.</li> </ul> <p><b>Види занять:</b> лекції, практичні заняття, самостійні завдання  <b>Методи навчання:</b> комплексні.  <b>Форми навчання:</b> очна, дистанційна.</p>
<b>Пререквізити</b>	Загально-теоретичні та фахові знання, отримані на першому і другому курсах під час вивчення дисциплін «Основи програмування», «Проектування», «Інженерна графіка», «Основи комп'ютерних технологій дизайну», використання спеціалізованих комп'ютерних комплексів для профільного програмування IT-продуктів на основі сучасних інформаційно-комп'ютерних технологій.
<b>Пореквізити</b>	Знання основ створення програмних продуктів в області IT-дизайну, комп'ютерного моделювання та програмування об'єктів графічного та web-дизайну: як інструментів виконання практичних завдань з інших дисциплін, у дипломному проектуванні та практичній діяльності IT-дизайнера.
<b>Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Роберт Мартін. Чистий Код.</li> <li>2. Томас Кормен, Чарльз Лейзерсон, Рональд Рівест та Кліффорд Штайн. Алгоритми: побудова та аналіз.</li> <li>3. Ерік Фрімен, Елізабет Робсон. Патерни проектування. <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Навчальні відеороліки на каналі YouTube</li> </ol> </li> </ol> <p><b>Науково-технічна бібліотека НАУ:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Г.ШИЛДТ Java. Полное руководство, 8-е изд. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2012. – 1104 с. – 640</li> <li>2. Брюс Эккель. Философия Java. 4-е полное издание. - РН PTR, СПб.: Питер, 2015. – 1168с.</li> <li>3. Блинов И.Н., Романчик В.С. Java. Методы программирования. – Минск: издательство «Четыре четверти», 2013. - 896 с.</li> </ol>
<b>Локація та матеріально-технічне забезпечення</b>	Комп'ютерний клас, проектор, графічні програмні середовища
<b>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</b>	6 семестр – диференційний залік
<b>Кафедра</b>	Комп'ютерних технологій дизайну і графіки
<b>Факультет</b>	Наземних споруд і аеродромів

<b>Викладач(і)</b>		<p><b>ХОЛКОВСЬКИЙ ЮРІЙ РОМАНОВИЧ</b>  <b>Посада:</b> доцент  <b>Науковий ступінь:</b> канд. техн. наук  <b>Вчене звання:</b> доцент  <b>Профайл викладача:</b>  yurii.kholkovskiy@npp.nau.edu.ua  ORCID 0000-0002-5081-3582  <b>Тел.:</b> (067)8100663  <b>E-mail:</b> profiz@ukr.net  <b>Робоче місце:</b> 3.514, 3.526, 3.527</p>
<b>Оригінальність навчальної дисципліни</b>	Авторський курс	
<b>Лінк на дисципліну</b>	<i>Google Classroom:</i>	

Гарант освітньої програми

В.М. Василенко

Розробник

Ю.Р. Холковський