

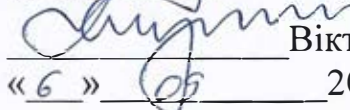
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**Національний авіаційний університет**

Факультет лінгвістики та соціальних комунікацій

Кафедра іноземних мов і перекладу

УЗГОДЖЕНО

Декан ФНСА


 Віктор КАРПОВ
 « 6 » 05 2023 р.

ЗАТВЕРДЖЕНО

Проректор з навчальної роботи


 Анатолій ПОДУХІН
 « 08 » 09 2023 р.


Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
«Фахова іноземна мова»

Освітньо-професійна програма: «ІТ-дизайн»
 Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»
 Спеціальність: 022 «Дизайн»

Форма навчання	Семестр	Усього (год./ кредитів ECTS)	ПР.З	СРС	ДЗ / РГР /К.р.	Форма сем. контролю
Денна	1, 2	135/4,5	68	67	–	Диф.залік – 1 с. Екзамен – 2 с.
Заочна	1, 2, 3	135/4,5	14	121	К.р. – 2, 3 с.	Диф.залік – 2 с. Екзамен – 3с.

Індекс: НБ-5-022-2/23-1.3
 НБ-5-022-2з/23-1.3

СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023



Робочу програму навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова» розроблено на основі освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн», навчальних та робочих навчальних планів № НБ-5-022-2/23, РБ-5-022-2/23, НБ-5-022-2з/23, РБ-5-022-2з/23 підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробила:

доцент кафедри іноземних мов
і перекладу

Леся КОНОПЛЯНИК

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні кафедри іноземних мов і перекладу, протокол № 4 від «17» 05 2023 р.

Завідувач кафедри

Олена КОВТУН

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійної програми «ІТ-Дизайн» спеціальності 022 «Дизайн» – кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки, протокол № 14 від «28» 08 2023 р.

Гарант освітньо-професійної
програми

Вікторія ВАСИЛЕНКО

Завідувач кафедри

Вікторія ВАСИЛЕНКО

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету лінгвістики та соціальних комунікацій, протокол № 7 від «06» 09 2023 р.


Голова НМРР

Анжеліка КОКАРЄВА



ЗМІСТ

	сторінка
Вступ	4
1. Пояснювальна записка	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	5
2. Програма навчальної дисципліни	5
2.1. Зміст навчальної дисципліни	5
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля	6
2.3. Тематичний план	10
2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН).....	12
2.5. Перелік питань для підготовки до екзамену або підсумкової контрольної роботи (ЗФН)	12
3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни	13
3.1. Методи навчання	13
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна)	13
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет	14
4. Рейтингова система оцінювання набутих здобувачем вищої освіти знань та вмінь	14

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023
		стор. 4 з 16	

ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова» 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 даної дисципліни у системі професійної підготовки фахівця.

Вивчення фахової іноземної мови є невід'ємною складовою професійної підготовки майбутніх фахівців з ІТ-дизайну. У контексті глобального інтегрування та зростаючого впливу технологій на дизайн, здатність спілкуватися іноземною мовою стає критично важливою для реалізації творчого потенціалу та досягнення успіху в міжнародному ІТ-середовищі. Знання іноземної мови полегшує доступ до фахової інформації, допомагає вивчати та розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі ІТ-дизайну та розширює можливості підвищення професійного рівня фахівців, готових до викликів глобального ринку та міжнародного співробітництва.

Метою викладання навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова» здобувачам вищої освіти освітньо-професійної програми «ІТ-дизайн» є формування іншомовної професійної комунікативної компетентності майбутнього фахівця в усіх видах мовленнєвої діяльності (читання, аудіювання, письмо, говоріння). Ця дисципліна надає змогу здобувачам вищої освіти ОС «Бакалавр» поглибити свій словниковий запас, засвоїти спеціалізовану лексику та навчитися використовувати ці знання в реальних професійних ситуаціях. Вивчення іноземної мови також розширює світогляд та поглиблює ерудицію здобувачів вищої освіти, розвиває інтерес до професії та підвищує їхній культурний рівень.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- практичне оволодіння загальномовною лексикою та фаховою термінологією, яка використовується у сфері ІТ-дизайну;
- формування у здобувачів вищої освіти умінь розуміти зміст оригінальних текстів за фахом, вилучати необхідну інформацію, інтерпретувати та перекладати її;
- активізація навичок усного мовлення під час обговорення фахових тем, здатність вести бесіду у межах вивченої тематики у формі монологічного, діалогічного та полілогічного мовлення;
- формування вміння розуміти іноземну мову як при безпосередньому спілкуванні, так і в аудіо- та відеозапису;
- підвищення культури писемного та усного мовлення, включаючи вміння грамотно та ефективно висловлювати свої думки в письмовій та усній формі;
- розвиток міжкультурної компетентності для розуміння особливостей спілкування з колегами та клієнтами з різних країн та підготовки до міжнародної співпраці;
- розвиток творчого мислення та аналітичних навичок, спрямованих на здатність аналізувати та інтерпретувати інформацію іноземною мовою з ІТ-дизайну.



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

ПРН2. Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.

ПРН19. Застосовувати знання візуальної комунікації, шрифтів, основ композиції для проектування різноманітних об'єктів моушен- та веб-дизайну (системи візуальної комунікації, інфографіка, анімація, рекламна продукція).

ПРН21. Вміти застосовувати мови програмування, розробки, налагодження та вдосконалення системного, комунікаційного та програмно-апаратного забезпечення інформаційних систем технологій, інтернету речей дизайну, комп'ютерно-інтегрованих систем.

ПРН23. Розробляти нові конкурентоспроможні дизайн-ідеї та реалізовувати їх у проєктах (стартапах); вміти доводити та захищати інтелектуальну власність розроблених ІТ-продуктів.

1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.

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, які дає можливість здобути навчальна дисципліна:

ЗК3. Здатність спілкуватися іноземною мовою.

Фахові компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна:

ФК11. 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.

Дана дисципліна базується на знаннях таких дисциплін, як: «Ділова українська мова», «Історія української державності та культури» та є базою для вивчення подальших дисциплін, а саме: «Рисунок, живопис та пластанатомія», «Композиція і кольорознавство», «Історія українського та зарубіжного мистецтва та дизайну», «Матеріалознавство та технології в дизайні» та інших.

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст навчальної дисципліни.

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з двох навчальних модулів, а саме:

- навчального модуля №1 «**Основи дизайну**»,
- навчального модуля №2 «**Базові веб-технології. ІТ-дизайн**», кожен з яких є логічно завершеною, самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи та аналіз результатів її виконання.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023
		стор. 6 з 16	

2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля

Модуль №1 «Основи дизайну»

Інтегровані вимоги модуля №1: У результаті вивчення модуля №1 дисципліни здобувач вищої освіти повинен:

знати:

- лексичний матеріал з теми «Основи дизайну», необхідний для бесіди за змістом прочитаного;
- граматичні теми «Будова простих речень», «Типи питальних речень», «Часи активного стану»;
- основні граматичні та лексичні особливості перекладу фахової літератури з теми «Основи дизайну»;
- основні правила роботи з фаховою літературою;
- словотвірні морфеми та моделі, особливо в галузі термінотворення;
- мовні кліше, характерні для фахової літератури.

вміти:

- читати і розуміти оригінальну літературу з фаху з метою отримання необхідної інформації;
- брати участь в обговореннях та дискусіях з тем модуля, підтримувати бесіду та обґрунтовувати свої думки;
- розуміти іноземну мову на слух (прослуховування аудіо, перегляд відео) на основі вивченого матеріалу;
- робити презентації з тем модуля №1;
- передавати в усній та письмовій формі здобуту при читанні інформацію іноземною мовою;
- розпізнавати граматичні явища і співвідносити їх форму із значенням.

Тема 1. Введення в ІТ-дизайн.

Визначення поняття «ІТ-дизайн» та його основних аспектів, роль та важливість дизайну в інформаційних технологіях. Різновиди ІТ-дизайну: веб-дизайн, UI/UX-дизайн, графічний дизайн, дизайн анімації (моушн-дизайн) та інші. Практичне застосування ІТ-дизайну на прикладі популярних продуктів, які використовують ІТ-дизайн, таких як веб-платформи, мобільні додатки, ігри тощо.

Тема 2. Кар'єра в ІТ-дизайні.


Професійне становлення ІТ-дизайнера. Кваліфікаційні вимоги до ІТ-дизайнера. Знання та вміння для успішної діяльності дизайнера. Різновиди професії дизайнера: веб-дизайнер, UX-дизайнер (дизайнер користувацького досвіду), UI-дизайнер (дизайнер інтерфейсу користувача), UX/UI-дизайнер, дизайнер продукту, графічний дизайнер, моушн-дизайнер та ін. Перспективи розвитку професії.

Тема 3. Мова дизайну. Елементи дизайну.

Поняття дизайну. Основні категорії дизайну: образ, функція, форма, естетична цінність. Контекст, культура, візуальна мова. Мислення через створення форми. Основні елементи дизайну: точка, лінія, форми та фігури, площа, об'єм та текстура. Лінія, текстура, направленість. Рух в композиції.

Тема 4. Лінії в дизайні.

Функції ліній в дизайні: створення структури, ритму, напрямку, поділу простору та інші. Види ліній (пряма, крива, горизонтальна, вертикальна, діагональна, суцільна, пунктирна та ін.) та їх вплив на сприйняття образу. Лінії та психологія: як різні типи ліній

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023
		стор. 7 з 16	

можуть викликати певні емоції, створюючи атмосферу та настрої дизайну. Застосування ліній в дизайні веб-сайтів, інтерфейсів додатків, друкованих матеріалів, логотипів тощо.

Тема 5. Основи форми.

Форма як основний елемент дизайну. Визначення форми. Основи візуальної форми. Візуальний контраст, масштаб, форма, колір та значення. Роль форм в створенні візуальних структур та композицій.

Тема 6. Форми і фігури в дизайні.

Вивчення різних форм та фігур у дизайні, їх семантики та використання для створення композицій. Розгляд різних типів форм, включаючи геометричні (кола, квадрати, трикутники) та органічні (натуральні, криві) форми. Використання ліній для створення різних ефектів у дизайні. Роль фігур як важливого засобу передачі інформації, асоціацій та ідей у дизайні.

Тема 7. Теорія кольору.

Огляд основних понять теорії кольору та їх застосування в дизайні. Поняття та властивості кольорів. Основні характеристики кольорів: відтінок, тональність, насиченість та яскравість. Поняття колірної кола, колірної гармонії, основних, вторинних, третинних, контрастних кольорів. Колірні системи RYB, RGB, CMYK.

Тема 8. Колір у дизайні. Колірні моделі.

Відтінки жовтого, червоного, синього, зеленого, фіолетового, помаранчового, чорного, білого кольорів. Основні принципи створення додаткових та суміжних кольорів. Схеми гармонійного поєднання кольорів: монохромна колірна схема, комплементарна (контрастна) колірна схема, тріадна (трикутна) колірна схема, тетрадична (прямокутна) колірна схема та інші.

Тема 9. Психологія кольорів.

Роль кольору у створенні настрою, емоцій та сприйняття користувачів. Культурний контекст та символіка кольорів. Розгляд популярних асоціацій кольорів у різних країнах та сферах життя. Вплив кольорів на емоційний стан користувачів та використання цього знання для створення ефективних дизайнів веб-продуктів.

Тема 10. Типографіка.

Поняття шрифту. Роль шрифтів у дизайні, основні класифікації шрифтів та правил вибору та комбінування шрифтів. Роль шрифтів у різних медіа. Правила використання шрифтів: правила вибору та комбінування шрифтів, рекомендації щодо розміру, міжлітерної відстані, міжрядкового інтервалу тощо.

Тема 11. Найпопулярніші шрифти у світовій IT-індустрії.

Вивчення різних стилів шрифтів: шрифти з зарубками, шрифти без зарубок, скриптові шрифти. Базова лінія. Заголовки, рівні заголовків. Правила роботи з текстовими блоками. Вивчення існуючих примірників шрифтів, їх класифікація. Використання шрифтів у дизайні логотипів, вебсайтів, друкованих рекламних матеріалів).

Тема 12. Принципи композиції.

Основні принципи та підходи до створення ефективних та збалансованих композицій в графічному, веб- та іншому дизайні. Головні принципи композиції: баланс, контраст, пропорція, ритм, рух, об'єм, акцент та єдність. «Золотий переріз» та правило третин як методи визначення оптимального розташування ключових елементів в композиції. Використання позитивного та негативного простору у дизайні.



Тема 13. Програмне забезпечення та інструменти для ІТ-дизайнера.

Програми та інструменти для створення дизайнерських проєктів: Adobe Creative Suite (Adobe Photoshop для обробки фотографій та графічного дизайну, Adobe Illustrator для векторного дизайну та створення ілюстрацій, Adobe InDesign для макетування та верстки друкованих матеріалів); Sketch для дизайну інтерфейсів користувача; Figma для прототипування та взаємодії з командою в реальному часі; Adobe XD для створення прототипів, анімацій та дизайну інтерфейсів для вебсайтів та додатків; Adobe After Effects для відео- та моушн-дизайну, Adobe Dreamweaver для розробки веб-сайтів.

Тема 14. Графічний дизайн.

Візуальні рішення, візуальний стиль. Основні продукти графічного дизайну. Редактори растрової графіки (Paint, Adobe Photoshop, Corel Photo Paint); редактори векторної графіки (CorelDraw, Adobe Illustrator); редактори тривимірної графіки; редактори фрактальної графіки; редактори для створення анімацій. Формати зображень: jpeg, gif, png. Обробка растрових зображень та векторної графіки.

Тема 15. Дизайн анімації (моушн-дизайн).

Моушн-дизайн як напрям графіки. Застосування моушн-дизайну в медіа, інфографіці, мобільних додатках, відеоіграх, відеокліпах тощо. Два напрямки моушн-дизайну: 2D та 3D-анімація. Програми для моушн-дизайну: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, Cinema 4D. Типографіка у моушн-дизайні.

Модуль № 2 «Базові веб-технології. ІТ-дизайн».

Інтегровані вимоги модуля №2. У результаті вивчення модуля №2 дисципліни здобувач вищої освіти повинен:

знати:

- головну термінологію з теми «Базові веб-технології. ІТ-дизайн»;
- граматичні теми «Іменник», «Артикль», «Прикметник, прислівник», «Пасивний стан»;
- основні граматичні та лексичні особливості перекладу фахової літератури з теми «Базові веб-технології. ІТ-дизайн»;
- основні правила роботи з фаховою літературою;
- словотвірні морфеми та моделі, особливо в галузі термінотворення;
- мовні кліше, характерні для фахової літератури.

вміти:

- читати і розуміти оригінальну літературу з фаху з метою отримання необхідної інформації;
- брати участь в обговореннях та дискусіях з тем модуля, підтримувати бесіду та обґрунтовувати свої думки;
- розуміти іноземну мову на слух (прослуховування аудіо, перегляд відео) на основі вивченого матеріалу;
- робити презентацію з тем модуля №2;
- передавати в усній та письмовій формі здобуту при читанні інформацію іноземною мовою;
- розпізнавати граматичні явища і співвідносити їх форму із значенням.



Тема 1. Інтернет та WWW.

Визначення понять «Інтернет» та всесвітньої мережі WWW, їх відмінності. Принципи функціонування і ресурси Інтернет. Структура та призначення WWW (World Wide Web – всесвітньої павутини).

Тема 2. Веб-браузери (веб-оглядачі).

Веб-оглядачі, веб-сайти, веб-сторінки, веб-сервери, їхні функції та класифікація. Прикладне ПЗ для перегляду веб-сторінок. Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, Internet Explorer, Safari. Можливості та додатки Google Chrome.

Тема 3. Базові веб-технології: мова розмітки гіпертексту (HTML)

Основи HTML. Структура HTML-документа. Електронний гіпертекстовий документ. Розмітка тексту. Основні поняття мови гіпертекстової розмітки. Елементи документа: ілюстрації, аудіо- та відео фрагменти. Теги. Стили заголовків. Текстові ефекти. Гіпертекстові посилання.

Тема 4. Веб-сторінки.

Поняття веб-сторінки. Типи веб-сторінок (домашня сторінка, сторінка меню, сторінка реєстрації, сторінка «Контакти» та ін.). Програмування та верстка веб-сторінок. Створення домашньої сторінки.

Тема 5. Елементи веб-сторінки.

Основні елементи веб-сторінки: HTML, CSS, JavaScript, зображення, відео, аудіофайли та інші мультимедійні елементи, метатеги, мультимедіа, гіперпосилання, заголовок сторінки, навігаційна панель, рядок пошуку, кнопки соціальних мереж, навігаційні ланцюги. Сітка та розташування елементів на сторінці. Респонсивний дизайн.

Тема 6. Веб-сайти.

Типологія сайтів: динамічні та статичні. Веб-сайти, мобільні та десктопні програми. Типи веб-сайтів та оцінка їх якості. Розробка та дизайн веб-сайтів.

Тема 7. Веб-дизайн. Розробка веб-сайтів.

Основні етапи розробки веб-сайтів. Технічні аспекти створення сайту. Графічний дизайн сайту. Верстання сторінки. Система управління контентом. Інформаційне наповнення сайту. Тестування веб-сайтів.

Тема 8. Мови програмування веб-сторінок.

Типологія мов програмування: функціональні; об'єктно-орієнтовані; аспектно-орієнтовані; скриптові. Сучасні мови програмування (Python, PHP, Java, C++, C#, Ruby, Javascript, CSS, HTML, Swift, Golang (Go) та ін.).

Тема 9. Мови програмування Java та JavaScript.


Поняття та головні характеристики Java та JavaScript. Основи JavaScript. Базові оператори та конструкції мови програмування JavaScript. Об'єкти в JavaScript. Функції в JavaScript. Естетичне сприйняття. Ергономічний аспект. Структура Java-програми.

Тема 10. Мова програмування Python.

Опис та використання програми Python. Текстові редактори та інтегровані середовища програмування для Python. Основи Python розробки. Загальний огляд, можливості та синтаксис мови.

Тема 11. Мова стилізації CSS.

CSS (каскадні таблиці стилів), як мова кодування для стилізації та форматування веб-сторінок. Основні аспекти CSS. Функції CSS та HTML. Переваги CSS.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023
		стор. 10 з 16	

Тема 12. Графіка у веб-дизайні.

Оптимізація графіки. Гіперпосилання. Принципи навігації веб-сайту: формати графічних файлів для веб; теґ та його атрибути (src, alt, width, height, border). Тло сторінки – властивість background. Загальні відомості про гіперпосилання. Псевдокласи. Робота з мультимедіа

Тема 13. Графічний інтерфейс користувача.

Визначення поняття «інтерфейс користувача». Різновиди інтерфейсів користувача. Графічний інтерфейс Windows. Налаштування інтерфейсу. Графічні елементи вікна Windows: робочий стіл, панель завдань, вікна документів, меню.

Тема 14. Дизайн інтерфейсів. UI-дизайн (дизайн інтерфейсу користувача).

Мобільні та веб-додатки. UI-дизайн (дизайн інтерфейсу користувача). Колір в UI-дизайні. Оформлення інтерфейсу: розробка стилю, створення макетів, безпосередній дизайн сторінок. Оцінка інтерфейсу користувача. Дизайн розмовних інтерфейсів. Діалоги користувача з чатботом або голосовим інтерфейсом.

Тема 15. UX-дизайн (дизайн користувацького досвіду). UI/UX дизайн.

Важливість створення зручного та ефективного інтерфейсу користувача для поліпшення взаємодії з продуктом. Головні аспекти UX-дизайну: дослідження користувачів, створення персонажів користувачів, інформаційна архітектура, прототипування та тестування, взаємодія та візуальне оформлення, юзабіліті (зручність використання), забезпечення доступності. Порівняння UI та UX дизайну.

Тема 16. Тенденції в IT-дизайні.


Останні тренди у сфері IT-дизайну. Дизайн розширеної / віртуальної / доповненої реальності. Адаптивний дизайн. Мінімалістичний дизайн. Візуальний дизайн інтерфейсів AR/VR.

2.3. Тематичний план.

№ п/п	Назва теми	Обсяг навчальних занять (год.)					
		Денна форма навчання			Заочна форма навчання		
		Усього	Практ. заняття	СРС	Усього	Практ. заняття	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8
Модуль №1 «Основи дизайну»							
1.1	Введення в IT-дизайн. Тема з граматики: будова простих речень, типи питальних речень.	1 семестр			1 семестр		
		4	2	2	6	2	4
1.2	Кар'єра в IT-дизайні. Тема з граматики: Present Simple.	4	2	2	4	–	4
					6	2	4
1.3	Мова дизайну. Елементи дизайну. Тема з граматики: Present Continuous.	4	2	2	6	2	4
					4	–	4
1.4	Лінії в дизайні. Тема з граматики: Past Simple, used to.	4	2	2	2	–	2
					2	–	2
1.5	Основи форми. Тема з граматики: Past Continuous.	4	2	2	2 семестр		
					4	2	2



1.6	Форми і фігури в дизайні. Тема з граматики: Future Simple.	4	2	2	4	–	4
1.7.	Теорія кольору. Тема з граматики: Future Continuous.	4	2	2	4	–	4
1.8	Колір у дизайні. Колірні моделі. Тема з граматики: Present Perfect; Present Perfect та Past Simple.	4	2	2	4	–	4
1.9	Психологія кольорів. Тема з граматики: Present Perfect Continuous.	3	2	1	4	–	4
1.10	Типографіка. Тема з граматики: порівняння Present Simple, Continuous, Perfect, Perfect Continuous.	3	2	1	4	–	4
1.11	Найпопулярніші шрифти у світовій ІТ-індустрії. Тема з граматики: Past Perfect, Past Perfect Continuous.	3	2	1	4	–	4
1.12	Принципи композиції. Тема з граматики: Past tenses.	3	2	1	4	–	4
1.13	Програмне забезпечення та інструменти для ІТ-дизайнера. Тема з граматики: різні способи вираження майбутнього (Present Simple, Present Continuous, to be going to, Future Simple, Future Continuous).	3	2	1	4	–	4
1.14	Графічний дизайн. Тема з граматики: Future Perfect, Future Perfect Continuous.	3	2	1	4	–	4
1.15	Дизайн анімації (моушн-дизайн). Тема з граматики: повторення всіх часів активного стану.	3	2	1	4	–	4
1.16	Підготовка презентації з тем модуля №1	3	2	1	4	2	2
1.17	Виконання контрольної (домашньої) роботи №1.	–	–	–	8	–	8
1.18	Модульна контрольна робота №1.	4	2	2	–	–	–
1.19	Підсумкова семестрова контрольна робота №1	–	–	–	4	2	2
Усього за 1 семестр		60	34	26	30	6	24
Усього за 2 семестр		–	–	–	60	6	54
Усього за модулем №1		60	34	26	90	12	78
Модуль №2 «Базові веб-технології. ІТ-дизайн»							
2.1	Інтернет та WWW. Тема з граматики: іменники, присвійний відмінок.	2 семестр			3 семестр		
		5	2	3	4	2	2
2.2	Веб-браузери (веб-оглядачі). Тема з граматики: утворення множини іменників.	5	2	3	3	–	3
2.3	Базові веб-технології: мова розмітки гіпертексту (HTML). Тема з граматики: артикль, вживання артиклів.	5	2	3	3	–	3
2.4	Веб-сторінки. Тема з граматики: вживання артикля з абстрактними та власними назвами.	5	2	3	2	–	2
2.5	Елементи веб-сторінки. Тема з граматики: числівники (кількісні, порядкові).	5	2	3	2	–	2

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023				
		стор. 12 з 16					

2.6	Веб-сайти. Тема з граматики: прикметники.	5	2	3	2	–	2
2.7	Веб-дизайн. Розробка веб-сайтів. Тема з граматики: прислівники.	4	2	2	2	–	2
2.8	Мови програмування веб-сторінок. Тема з граматики: ступені порівняння прикметників та прислівників.	4	2	2	2	–	2
2.9	Мови програмування Java та JavaScript.	4	2	2	2	–	2
2.10	Мова програмування Python. Тема з граматики: пасивний стан дієслів.	4	2	2	2	–	2
2.11	Мова стилізації CSS. Тема з граматики: пасивний час (теперішні часи)	4	2	2	2	–	2
2.12	Графіка у веб-дизайні. Тема з граматики: пасивний стан (минулі часи).	4	2	2	2	–	2
2.13	Графічний інтерфейс користувача. Тема з граматики: пасивний стан (майбутні часи).	4	2	2	2	–	2
2.14	Дизайн інтерфейсів. UI-дизайн (дизайн інтерфейсу користувача). Тема з граматики: всі часи пасивного стану.	4	2	2	2	–	2
2.15	UX-дизайн (дизайн користувацького досвіду). UI/UX дизайн.	4	2	2	2	–	2
2.16	Тенденції в IT-дизайні. Тема з граматики: модальні дієслова.	5	2	3	3	–	3
2.17	Виконання контрольної (домашньої) роботи №2.	–	–	–	8	–	8
2.18	Модульна контрольна робота №2.	4	2	2	–	–	–
Усього за модулем №2		75	34	41	45	2	43
Усього за 2 семестр		75	34	41	–	–	–
Усього за 3 семестр		–	–	–	45	2	43
Усього за навчальною дисципліною		135	68	67	135	14	121

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

Контрольна (домашня) робота з дисципліни виконується у другому та третьому семестрах, відповідно до затверджених в установленому порядку методичних рекомендацій, з метою закріплення та поглиблення теоретичних знань та вмінь здобувача вищої освіти при вивченні дисципліни.

Номер варіанту домашньої контрольної роботи визначається відповідно до останньої цифри номера залікової книжки здобувача вищої освіти.

Час, потрібний для виконання контрольної роботи, складає 8 годин самостійної роботи.

2.5. Перелік питань для підготовки до екзамену або підсумкової контрольної роботи (ЗФН).

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

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023
		стор. 13 з 16	

3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

3.1. Методи навчання

При вивченні навчальної дисципліни використовуються такі методи навчання:

- пояснювально-ілюстративний метод (бесіда, пояснення, доповідь, презентація, ілюстрування);
- комунікативний метод із застосуванням інтерактивних технологій (дискусії та диспути, обговорення, рольові ігри, робота в парах та невеликих групах, підготовка презентацій з тем модулів з подальшим обговоренням, робота над проектами та ін.);
- метод PPP (presentation-practice-production);
- проблемно-орієнтоване навчання;
- дослідницький метод.

З метою виявлення загального рівня підготовки та особливостей засвоєння знань здобувачів вищої освіти проводиться вхідний контроль у формі тесту (Placement Test). Протягом семестру контролюється засвоєння навчального матеріалу здобувачами ОС «Бакалавр» для виявлення прогалин та проблем процесу засвоєння матеріалу у формах бесіди, практичних завдань та тестування. У кінці семестру проводиться контроль знань у формі модульної контрольної роботи та/або екзамену.

3.2. Рекомендована література

Базова література

- 3.2.1. Шостак О.Г., Пришупа Ю.Ю. Professional English. Language of Design: підручник. Київ: «Талком», 2019. 287 с.
- 3.2.2. O’Leary T.J., O’Leary L., O’Leary D. Computing Essentials. New York: McGraw Hill, 2021. 660 p.
- 3.2.3. Eastwood, J. Oxford Practice Grammar. Oxford: Oxford University Press, 2019. 384 p.
- 3.2.4. Murphy, R. English Grammar in Use. 5th ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. 380 p.

Допоміжна література

- 3.2.5. Amos, D., Bader, D., Jablonski, J., Heisler, F. Python Basics: A Practical Introduction to Python 3. 4th ed. 2020. 624 p.
- 3.2.6. Arntson, A.E. Graphic Design Basics. University of Wisconsin, 2017. 244 p.
- 3.2.7. Evans, V, Dooley, J., Kennedy, W. Career Paths. Computing. 2nd ed. Newbury (UK): Express Publishing, 2022. 120 p.
- 3.2.8. Evans, V., Dooley, J., Rogers H.P. Career Paths. Art and Design. Berkshire: Express Publishing, 2013. 120 p.
- 3.2.9. Maini, M. Web Design. Zagreb, 2015. 52 p.
- 3.2.10. Samara, T. Design Elements: Understanding the rules and knowing when to break them. 3rd ed. Rockport, 2020. 320 p.
- 3.2.11. Whitehead, J. Art and Design. Student’s Book. Collins: Cambridge, 2018. 302 p.

3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет

3.3.1. <https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/19903>

3.3.2. <https://study.com/academy/lesson/what-is-web-design-definition-elements.html>



- 3.3.3. <https://study.com/academy/lesson/responsive-web-design-examples-explanation.html>
3.3.4. <https://study.com/academy/lesson/application-interface-design-web-mobile.html>
3.3.5. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/web-design>
3.3.6. <https://www.codecademy.com/learn/intro-to-ui-ux>
3.3.7. <https://www.youtube.com/watch?v=RgprXvKAozw>
3.3.8. <https://www.youtube.com/watch?v=x0smq5ljlf4>
3.3.9. <https://www.youtube.com/watch?v=sByzHoiYFX0&t=27s>
3.3.10. <https://www.skillshare.com/en/blog/embrace-the-essential-elements-of-graphic-design/>
3.3.11. <https://intro-webdesign.com/>
3.3.12. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/web-design>
3.3.13. <https://www.wix.com/blog/web-design>
3.3.14. <https://oss.adm.ntu.edu.sg/a150129/2015/09/21/the-elements-principles-of-design/>
3.3.15. <https://www.eksposure.com/lines-in-graphic-design/>
3.3.16. <https://pythonfordesigners.com/>
3.3.17. <https://www.w3schools.com/>


4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ ЗДОБУВАЧЕМ ВИЩОЇ ОСВІТИ ЗНАТЬ ТА ВМІНЬ

4.1. Оцінювання окремих видів виконаної здобувачем вищої освіти навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл.4.1.

Таблиця 4.1

Оцінювання окремих видів навчальної роботи здобувача вищої освіти

Вид навчальної роботи	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Модуль №1 «Основи дизайну»		
Відповіді на практичних заняттях (читання, переклад, обговорення текстів, дискусії, діалоги, аудіювання) <i>(15 занять × 3 бали)</i>	1 семестр	2 семестр
	(36.×15)=45	(56.×2)=10
Знання термінології	5	–
Переказ текстів, бесіда з теми <i>(2 тексти × 5 балів)</i>	10	–
Знання граматичного матеріалу <i>(2 тести × 5 балів)</i>	(56.×2)=10	–
Підготовка презентації з теми	10	–
Виконання контрольної (домашньої) роботи №1	–	30
Захист контрольної (домашньої) роботи №1	–	30
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше</i>	<i>48 балів</i>	–
Виконання модульної контрольної роботи №1	20	–
Виконання підсумкової семестрової контрольної роботи №1	–	30
Усього за модулем №1	100	
Усього за семестр	100	

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «Фахова іноземна мова»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 12.03-01-2023
		стор. 15 з 16	

Модуль №2 «Базові веб-технології. ІТ-дизайн»		
Відповіді на практичних заняттях (читання, переклад, обговорення текстів, дискусії, діалоги, аудіювання, знання термінології та граматичного матеріалу) (15 занять × 3 бали)	2 семестр	3 семестр
	(36.×15)=45	–
Переказ текстів, бесіда з теми	5	–
Підготовка презентації з теми	10	–
Виконання контрольної (домашньої) роботи №2	–	30
Захист контрольної (домашньої) роботи №2	–	30
Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №2 студент має набрати не менше	36 балів	–
Виконання модульної контрольної роботи №2	20	–
Усього за модулем №2	80	60
Семестровий екзамен	20	40
Усього за семестр	100	

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 здобувачу вищої освіти, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку.

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

4.4. **Екзаменаційна рейтингова оцінка** складається з балів за результатами виконання екзаменаційних завдань, затверджених кафедрою в установленому порядку.

4.5. Сума підсумкової семестрової модульної та **екзаменаційної** рейтингових оцінок, у балах становить підсумкову семестрову рейтингову оцінку, яка перераховується в оцінки за національною шкалою та шкалою ECTS.

У випадку **диференційованого заліку** підсумкова семестрова рейтингова оцінка, перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS.

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

4.7. Підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни визначається як середньоарифметична оцінка з підсумкових семестрових рейтингових оцінок у балах (з цієї дисципліни – за *перший (другий) та другий (третій)* семестри) з наступним її переведенням в оцінки за національною шкалою ECTS.

Зазначена підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни заноситься до Додатку до диплома.