


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

УЗГОДЖЕНО

В.о. Декана ФНСА

 Олександр ДУБИК  
«10» 09 2024р.



Професор Д.С.Полухін  
«10» 09 2024р.



Система менеджменту якості

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


Освітньо-професійна програма: «ІТ-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	6	90 / 3	16		32	42	1	-	диф. залік

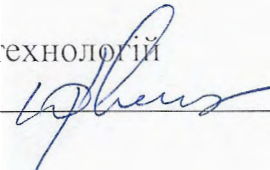
Індекс: РБ-5-022-2/23-2.1.17

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 2 із 13	

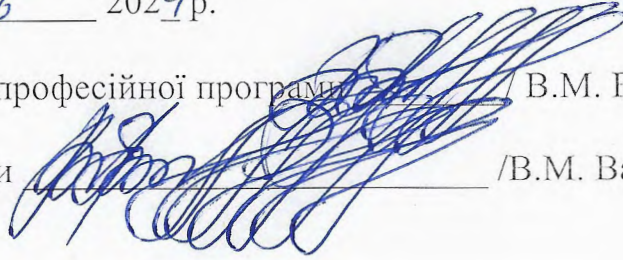
Робочу програму навчальної дисципліни «UI/UX дизайн» розроблено на основі освітньо-професійної програми «ІТ-Дизайн» навчального та робочого навчального плану №НБ-5-022-2/23, №РБ-5-022-2/23, підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробив:

доцент кафедри комп'ютерних технологій  
дизайну і графіки

 /О.Р. Холковський/

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійної програми «ІТ-Дизайн» за спеціальністю 022 «Дизайн» - кафедри Комп'ютерних технологій дизайну і графіки, протокол № 13 від «18» 06 2024р.

Гарант освітньо-професійної програми  /В.М. Василенко/

Завідувач кафедри  /В.М. Василенко/


Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні Науково-методично-редакційної ради факультету наземних споруд і аеродромів, протокол № 7 від «30» 08 2024р.

Голова НМРР  /Г.М. Талавіра/

Рівень документа – 3б

Плановий термін між ревізіями – 1 рік

**Контрольний примірник**

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 3 із 13	

## 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 .....	4
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна .....	5
1.4. Міждисциплінарні зв'язки .....	5
<b>2. Програма навчальної дисципліни</b> .....	5
2.1. Зміст навчальної дисципліни.....	5
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до кожного модуля.....	5
2.3. Тематичний план.....	7
2.4. Домашнє завдання .....	8
<b>3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни</b> .....	
3.1. Методи навчання .....	8
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна) .....	9
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернеті .....	9
<b>4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь.....</b>	<b>10</b> <b>11</b>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 4 із 13	

## ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «UI/UX дизайн» розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення та 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 професійної підготовки фахівця

Дана дисципліна є теоретичною та практичною основою сукупності знань та вмінь, що формують галузевий профіль фахівця в області ІТ-Дизайну.

Метою викладання дисципліни є вивчення теоретичних положень UI/UX Дизайну, знання якого необхідні для творчої діяльності ІТ-дизайнера.

Під час вивчення дисципліни студенти отримують знання з графічного та інтерактивного дизайну, який набув сьогодні широкого розповсюдження та використовується в мережевих технологіях, що фактично охопили весь світ, зможуть використати одержані знання, а також навички самостійного створення інтернет-ресурсів індивідуального чи корпоративного типу.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- Вивчення основних закономірностей дизайнерської діяльності;
- Вивчення методичної послідовності виконання проектних робіт;
- Розвиток навичок використання методів сучасних мережевих технологій у сфері інтерактивного дизайну;
- Розвиток художнього смаку.

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

ПРН 5. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.


ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

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

**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.



	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 5 із 13	

### **Загальні компетентності (ЗК)**

ЗК11. Здатність розробляти конструкторсько-композиційне рішення об'єктів дизайну за допомогою комп'ютерних технологій та врахуванням специфіки матеріалів.

### **Фахові компетентності (ФК)**

ФК1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатofункціональних об'єктів дизайну.

ФК6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

ФК12. Здатність розуміти концепції формоутворення обладнання авіаційного простору та транспортних засобів.

### **1.4. Міждисциплінарні зв'язки.**

Дана дисципліна базується на знаннях таких дисциплін як «Історія українського та зарубіжного мистецтва та дизайну», «Проектування та макетування», «Дизайн середовища», «Комп'ютерне моделювання», «Інтерактивна web-графіка», «Основи 3D моделювання».

## **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 інтерактивного дизайну»;
- навчального модуля №2 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»;

кожен з яких є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи (захист проекту) та аналіз результатів її виконання.

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

#### **Модуль №1 «Основи графічного дизайну»**

##### **Інтегровані вимоги модуля №1:**

##### **Знати:**

- сутність UI/UX дизайну;
- цілі та задачі інтерактивного дизайну;

##### **Вміти:**

- володіти основами професійної комп'ютерної графіки;
- володіти сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями;
- застосовувати практичні знання в реальних задачах проектування;

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 6 із 13	

**Тема 1.** Інтерактивний дизайн. Визначення, різновиди. Світові школи інтерактивного дизайну.

**Тема 2.** Сучасний інтерактивний дизайн. UI/UX дизайн: класифікація за категоріями вирішуваних завдань.

**Тема 3.** Основна задача інтерактивного дизайну і методи її вирішення. Основні продукти інтерактивного дизайну. Основні закономірності дизайнерської діяльності.

**Тема 4.** Основні тенденції у UI/UX дизайні. Методології, що використовуються у сучасному дизайні.

**Тема 5.** Цілеспрямований дизайн. Психофізіологічні аспекти в інтерактивному дизайні.

**Тема 6.** Сучасна шрифтова культура. Типографіка, особливості та використання. Леттеринг (lettering), призначення. Цифрові ілюстрації, призначення.

**Тема 7.** Поняття фірмового стилю. Професійне комп'ютерне програмне забезпечення, що використовується у інтерактивному дизайні.

**Тема 8.** Композиція у дизайні. Основи кольористики, колір у дизайні. Особливості використання кольорових моделей. Кольорові кола.

**Модуль №2 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»**

**Інтегровані вимоги модуля №2:**

**Знати:**

- сучасні інформаційні комп'ютерні технології;
- основні закономірності дизайнерської роботи.

**Вміти:**

- вирішувати типові задачі професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури;
- здійснювати пошук, аналіз, обробку інформації з різних баз даних та надавати її у відповідному форматі з використанням інформаційних і мережевих технологій;
- створювати дизайн-концепції та втілювати їх засобами інтерактивного дизайну.


**Тема 9.** WEB-дизайн, роль і місце у сучасному дизайні. Використання сучасних мережевих технологій. Використання системи гіпертексту.

**Тема 10.** Класифікація веб-сайтів. Flash-технології у дизайні.

**Тема 11.** Проектування інтерактивних систем: структура та процес. Інтерактивний дизайн як інструмент комунікації.

**Тема 12.** Композиція у дизайні. Основи кольористики, колір у дизайні. Особливості використання кольорових моделей. Кольорові кола.



	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 8 із 13	

Модуль №2 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»							
		4 семестр				4 семестр	
		2.1	WEB-дизайн, роль і місце у сучасному дизайні. Використання сучасних мережевих технологій. Використання системи гіпертексту. Класифікація веб-сайтів. Flash-технології у дизайні	5	2	2	1
2.2	Проектування інтерактивних систем: структура та процес. Інтерактивний дизайн як інструмент комунікації	5	1	2	2		
2.3	Композиція у дизайні. Основи кольористики, колір у дизайні. Особливості використання кольорових моделей. Кольорові кола	5	1	2	2		
2.4	Flash-технології в інтерактивному дизайні. Проектування інтерактивних систем: структура та процес. Інтерактивний дизайн як інструмент комунікації	6	1	2	2		
2.5	Концепція web-сайту. Принципи роботи сайтів. Типи й стилі web-сайтів.	6	2	2	2		
2.6	Типові конструктори сайтів. Проектування інтерактивних web-сайтів	5	1	2	2		
2.7	Домашнє завдання	8			8		
2.8	Модульна контрольна робота №2	4		2	2		
<b>Усього за модулем №2</b>		<b>45</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	<b>21</b>		
<b>Усього за семестр</b>		<b>90</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>42</b>		
<b>Усього за навчальною дисципліною</b>		<b>90</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>42</b>		

#### 2.4. Домашнє завдання.

Завдання для виконання розробляються автором робочої програми. Навчальні матеріали затверджуються протоколом засідання кафедри, доводяться до відома студентів і виконуються відповідно до програми та вимог оформлення.

Мета Домашнього завдання – вивчення теоретичних положень UI/UX Дизайну, основних закономірностей дизайнерської діяльності; послідовності виконання проектних робіт; розвиток навичок використання методів сучасних мережевих технологій у сфері інтерактивного дизайну та розвиток художнього смаку.

### 3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

#### 3.1. Методи навчання

При вивченні навчальної дисципліни використовуються наступні методи навчання: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, частково-



	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 9 із 13	

пошуковий, дослідницький. Зокрема, при застосуванні дослідницького методу застосовуються такі навчальні технології, як «навчання через задачі».

### 3.2. Рекомендована література

#### Базова література

- 3.2.1. Робін Вільямс. Дизайн. Книга для недизайнерів. Простою мовою про засади графічного дизайну. Видавництво: Vivat: Рік видання: 2022
- 3.2.2. Майкл Метте, Енді Велфл. Письмо – це дизайн: Як слова створюють досвід користування (UX). Видавництво: ArtHussРік видання: 2021
- 3.2.3. Галина Брюханова. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник. Видавництво: Центр учбової літератури рік
- 3.2.4. Иоханнес Иттен. Наука дизайну та форми. Видавництво ArtHuss, 2021. 136 с.
- 3.2.5. Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати. Видавництво ArtHuss, 2022. 256 с.
- 3.2.6. Роберт Бош. Opt Art. Від математичної оптимізації до візуального дизайну. ISBN:978-617-522-079-52022, 2022. 200 с.
- 3.2.7. Сеймур Кваст, Стівен Геллер. Графічні стилі: Від вікторіанців до хіпстерів. Видавництво: ArtHuss, 2019.

#### Допоміжна література

- 3.2.9. Ковальов Ю.М. Основи геометричного моделювання: Навч. посібник. – К.: Вища шк. 2003. –231 с.

### 3.3. Інформаційні ресурси в інтернеті

- 3.3.1. Навіщо потрібно створювати сайт? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:  
<https://alexsmokinof.lviv.ua/%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%96%D1%89%D0%BE%D0%BF%D0%BE%D1%82%D1%80%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%8E%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B8-%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82/>.
- 3.3.2. Навіщо бізнесу потрібен сайт? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://ag.marketing/blog/navishcho-biznesu-potriben-sajt/>.
- 3.3.3. Створення корпоративних сайтів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://brander.ua/what-we-offer/web-development/stvorennya-korporativnikh-saytiv>.
- 3.3.4. 1. <https://impulse-design.com.ua/vse-cho-vam-nuzhno-znat-o-korporativnom-sajte.html>
- 3.3.5. <https://freehost.com.ua/faq/wiki/cho-takoe-sajt/>
- 3.3.6. <https://sait-sozdat.ru/vidy-sait/korporativniy-sait/cho-takoe-korporativniy-sait.php>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 10 із 13	

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

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

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мах кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
<b>Модуль № 1 «Основи інтерактивного дизайну»</b>		
	<b>6 семестр</b>	
Виконання самостійних робіт	2 · 10 = 20	
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше</i>	12	
Виконання модульної контрольної роботи №1	30	
<b>Усього за модулем № 1</b>	<b>50</b>	
<b>Модуль №2 «Основи інформаційних, комп'ютерних та мережевих технологій»</b>		
	<b>6 семестр</b>	
Виконання самостійних робіт	2 · 6 = 12	
Виконання Домашнього завдання	8	
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше</i>	12	
Виконання модульної контрольної роботи №2	30	
<b>Усього за модулем № 2</b>	<b>50</b>	
<b>Усього за семестр</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.

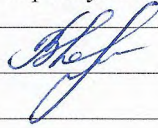
4.5. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та залікової книжки студента, наприклад, так: 92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./Е тощо.

4.6. 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. 11 із 13	

(Ф 03.02 – 01)

**АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА**

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки
1	03.02	11.09.24	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				

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UI/UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 10.01.03-01-2023
		Стор. 12 із 13	

Додаток 3

Відповідність оцінок у балах оцінкам за національною шкалою  
(рекомендовані значення)

Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	Відмінно
3	4	5	6	7	8	9	9-10	10-11	12-13	13-14	14-15	Добре
2,5	3	4	5	6	6-7	7-8	8	9	10-11	11-12	12-13	Задовільно
2	2,5	3	4	4-5	5	6	6-7	7-8	8-9	9-10	9-11	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Відмінно
15-16	16-17	17-18	17-19	18-20	19-21	20-22	21-23	22-24	23-25	24-26	25-27	Добре
12-14	13-15	14-16	15-16	15-17	16-18	17-19	18-20	18-21	19-22	20-23	20-24	Задовільно
10-11	10-12	11-13	12-14	12-14	13-15	13-16	14-17	15-17	15-18	16-19	16-19	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	Відмінно
26-28	26-29	27-30	28-31	29-32	30-33	31-34	32-35	33-36	34-37	34-38	35-39	Добре
21-25	22-25	23-26	23-27	24-28	25-29	26-30	27-31	27-32	28-33	29-33	29-34	Задовільно
17-20	18-21	18-22	19-22	19-23	20-24	20-25	21-26	22-26	22-27	23-28	24-28	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	Відмінно
36-40	37-41	38-42	39-43	40-44	41-45	42-46	43-47	43-48	44-49	45-50	46-51	Добре
30-35	31-36	32-37	32-38	33-39	34-40	35-41	35-42	36-42	37-43	38-44	38-45	Задовільно
24-29	25-30	25-31	26-31	27-32	27-33	28-34	28-34	29-35	30-36	30-37	31-37	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	Відмінно
47-52	48-53	49-54	50-55	51-56	51-57	52-58	53-59	54-60	55-61	56-62	57-63	Добре
39-46	40-47	41-48	41-49	42-50	43-50	44-51	44-52	45-53	46-54	47-55	47-56	Задовільно
31-38	32-39	32-40	33-40	34-41	34-42	35-43	36-43	36-44	37-45	37-46	38-46	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	Відмінно
58-64	59-65	60-66	60-67	61-68	62-69	63-70	64-71	65-72	66-73	67-74	68-75	Добре
48-57	49-58	50-59	50-59	51-60	52-61	53-62	53-63	54-64	55-65	56-66	56-67	Задовільно
38-47	39-48	40-49	40-49	41-50	41-51	42-52	43-52	43-53	44-54	44-55	45-55	
Оцінка у балах												Оцінка за національною шкалою
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	Відмінно
68-76	69-77	70-78	71-79	72-80	73-81	74-82	75-83	76-84	77-85	77-86	78-87	Добре
57-67	58-68	59-69	59-70	60-71	61-72	62-73	62-74	63-75	64-76	65-76	65-77	Задовільно
46-56	46-57	47-58	47-58	48-59	49-60	49-61	50-61	50-62	51-63	52-64	52-64	



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

Додаток 5

Відповідність підсумкової семестрової рейтингової оцінки в балах  
оцінці за національною шкалою та шкалою ECTS

Оцінка в балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	
		Оцінка	Пояснення
90-100	Відмінно	A	<b>Відмінно</b> (відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок)
82-89	Добре	B	<b>Дуже добре</b> (вище середнього рівня з кількома помилками)
75-81		C	<b>Добре</b> (в загальному вірне виконання з певною кількістю суттєвих помилок)
67-74	Задовільно	D	<b>Задовільно</b> (непогано, але зі значною кількістю недоліків)
60-66		E	<b>Достатньо</b> (виконання задовольняє мінімальним критеріям)
35-59	Незадовільно	FX	<b>Незадовільно</b> (з можливістю повторного складання)
1-34		F	<b>Незадовільно</b> (з обов'язковим повторним курсом)