



Силабус навчальної дисципліни

«UI/UX ДИЗАЙН»

Спеціальність: 022 «Дизайн»

Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	Професійно-орієнтована навчальна дисципліна вибіркового компонента
Курс	3 (третій)
Семестр	5 (п'ятий)
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/загальна кількість годин	4 кредити/120 годин
Мова викладання	українська
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	<p>Програма курсу навчає створювати взаємодії з користувачами, які є як особистими, так і інтуїтивно зрозумілими, і зосереджуватись на побудові більш глибокого розуміння з користувачами, включаючи їх спільні цінності, здібності, потреби та обмеження.</p> <p>Зосереджуючись на глибокому розумінні користувачів, практика UI/UX-дизайну потребує інтенсивного опрацювання. Дизайнери UI/UX життєво важливі для розвитку ефективних практик взаємодії, а галузь прагне надати навички та компетенції, набуті в цій програмі.</p>
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	<p>Курс спрямований на опанування практичних навичок в рамках найважливіших аспектів дизайну досвіду користувача, та дизайну інтерфейсу і головна мета - оволодіння цими практичними навичками. Програма навчання значною мірою складається з практичних завдань, де необхідно працювати з певними галузевими завданнями.</p> <p>Професійне життя як дизайнера UI/UX вимагає досвіду планування проєктів, робочих процесів та впорядкування робочих процесів та самого продукту.</p>
Чому можна навчитися (результати навчання)	<p>Має знання центральних принципів, методів та інструментів, які використовуються в інтерактивному дизайні.</p> <p>Володіє знаннями принципів та методів, які використовуються для дослідження та розуміння користувачів, а також їх актуальності для розвитку досвіду з потребами користувачів у фокусі.</p> <p>Володіє знаннями ідеї та методів планування, які використовуються для пошуку найкращого рішення на основі потреб користувача.</p> <p>Володіє знаннями процесів, методів та інструментів, які використовуються в провіді кадрів та тестуванні на користування прототипами.</p> <p>Володіє знаннями принципу мобільних пристроїв і методів, які використовуються для створення досвіду користувачів для різних розмірів екрана.</p> <p>Має розуміння Правил доступності веб-вмісту (WCAG) та основних принципів дизайну взаємодії, які використовуються в UI/UX Design.</p> <p>Має розуміння WCAG, етичних принципів та норм, що стосуються розвитку досвіду користувачів, що включає учасників та реальних користувачів.</p> <p>Може оновити свої власні знання, пов'язані з областю UI/UX Design.</p>

Розуміє важливість дисципліни UI/UX Design як методу створення ефективного цифрового досвіду, орієнтованого на користувачів.
Розуміє важливість емпатії та інклюзивного дизайнерського менталітету для розвитку досвіду користувачів, доступного для всіх користувачів.

Розробка інтерфейсів на базі дослідження користувацького попиту.
Може застосовувати знання для організації та полегшення семінарів з ідеї з метою знайти найкраще рішення для потреб користувачів.

Може застосовувати знання для створення досвіду користувачів, доступного для всіх користувачів, дотримуючись Правил доступу до веб-вмісту.

Може застосовувати знання для створення досвіду користувачів для мобільних пристроїв за принципом «мобільний перший».

Освоює відповідні методи та інструменти, які використовуються в дослідженнях користувачів для організації, проведення та документування результатів та розумінь.

Освоює відповідні методи та інструменти для створення каркасів та прототипів та проведення тестування на зручність.

Освоює відповідні методи та інструменти для представлення результатів досліджень користувачів, результатів ідеї, прототипів та результатів тесту на зручність.

Може вивчити проєкт UI/UX та визначити проблеми із користувацьким досвідом та які заходи потрібно реалізувати.

Розуміє етичні принципи та обмеження щодо ведення та зберігання персональних даних під час прийому та залучення учасників.

Сформував етичне ставлення до сфери UI/UX Design та розуміє складність потреб користувачів та доступність у досвіді, орієнтованому на користувачів.

Оволодіння програмою Figma (дизайн інтерфейсу з можливістю колективної роботи).

Створення профілів на Awwwards (платформа-премія) Behance (платформа-портфоліо) Dribbble (платформа-портфоліо)

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 проєкту, 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-проєктних вирішень.

– **ПРН 9.** Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-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).

<p>Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)</p>	<p>Знання та вміння, отримані в результаті вивчення даного курсу дозволять самостійно здійснювати проекти, що складаються з досліджень користувачів, ідеї, прототипування та тестування на корисність, спираючись на потреби конкретних цільових груп, самостійно або як частина групи.</p> <p>Можна будувати стосунки зі своїми однолітками та співпрацювати з власниками проектів, користувачами та дизайнерами взаємодії.</p> <p>Може розвивати орієнтований на користувачів досвід для веб-сайтів та веб-додатків, що мають відношення, на основі різних потреб користувачів та аудиторії.</p> <p>Набути наступні компетенції:</p> <p>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.</p> <p>Загальні компетентності (ЗК):</p> <p>ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.</p> <p>ЗК 11. Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями, розуміти предметну галузь та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.</p> <p>Фахові компетентності (ФК)</p> <p>ФК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.</p> <p>ФК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.</p> <p>ФК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.</p>
<p>Навчальна логістика</p>	<p>Зміст дисципліни: Програма дає повноцінну базу знань, яка потрібна для роботи дизайнером в великих компаніях України і всього світу. За час навчання на курсі UI/UX дизайну – є можливість опанувати усі сучасні інструменти для роботи з проектами реальних замовників. Програма побудована таким чином, щоб навчити початківця дизайнера повноцінно працювати над завданням. Етапи побудови ідеального дизайн-макету сайту або програми. Навчитесь чути і розуміти замовника, уважно ставитися до його прохань і потреб бізнесу, аналізувати нішу та шукати ідеальний баланс між трендовими рішеннями і бажанням клієнта. Мінімум — сухої теорії, акцент на практичному вирішенні реальних завдань. Визначення поняття «UI/UX Design»; зміст і</p>

	<p>різниця понять «досвід користувача»; «користувацький інтерфейс»; «інтерактивний дизайн»; «дизайн взаємодії».</p> <p>Цілеорієнтоване проектування (цілеспрямований дизайн) — підхід до проектування користувацького інтерфейсу, заснований на персонажах та їхніх цілях.</p> <p>Цілі користувачів часто суттєво відрізняються від припущень щодо них. Наприклад, інтерфейси, розроблені з урахуванням потреб постачальника продуктів/послуг, не відповідатимуть потребам клієнтів.</p> <p>Процес цілеорієнтованого проектування складається з таких етапів:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дослідження: <ul style="list-style-type: none"> ○ охоплення (визначення цілей та графіку проекту); ○ аудит (вивчення доступних документів та реальних продуктів); ○ інтерв'ю з особами, які ухвалюють рішення (пояснення образу продукту та наявних обмежень); ○ інтерв'ю та спостереження за користувачами (пояснення потреб користувачів та вивчення їхньої поведінки); 2. Моделювання: <ul style="list-style-type: none"> ○ персонажі (створення архетипів користувачів та клієнтів); ○ інші моделі (представлення особливостей предметної галузі, не пов'язаних з окремими користувачами та клієнтами); 3. Формулювання вимог: <ul style="list-style-type: none"> ○ контекстні сценарії (складання історій про ідеальний користувацький досвід); ○ вимоги (визначення критичних можливостей продукту); 4. Проектування інфраструктури: <ul style="list-style-type: none"> ○ елементи (опис інформаційної та функціональної моделі); ○ інфраструктура (проектування загальної структури досвіду взаємодії); ○ основні та перевірені сценарії (опис взаємодії персонажа з продуктом); 5. Деталізація: <ul style="list-style-type: none"> ○ детальне проектування (доопрацювання та уточнення деталей); 6. Супровід проектування: <ul style="list-style-type: none"> ○ коригування специфікації (врахування нових обмежень та термінів). ○ <p>Види занять: лекції, практичні</p> <p>Методи навчання: навчальна дискусія, проектна практика</p> <p>Форми навчання: очна, дистанційна, заочна</p>
<p>Пререквізити</p>	<p>Знання з історії архітектури, мистецтва, дизайну, композиції – фахові знання, отримані на попередніх курсах.</p>
<p>Пореквізити</p>	<p>Знання з теорії розвитку можуть бути використані під час виконання курсових проектів та виконання кваліфікаційної роботи, створення особистого бренду, маркетингового просування особистої продукції. Освіта може послужити платформою для подальшого навчання. Здобувачі вищої освіти також можуть поєднати ці вміння з розробкою, графічним дизайном або цифровим маркетингом.</p>

<p>Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ</p>	<p>Cooper, Alan; Reimann, Kaye; Keezer, Leiben (2007). <i>About Face 3: The Essentials of Interaction Design</i>. Indianapolis, Indiana: Wiley. ISBN 978-0-470-08411-3. Retrieved 18 July 2011.</p> <p>"Bill Verplank - Professional". Archived from the original on 23 January 2008.</p> <p>Moggridge, Bill (2007). <i>Designing Interactions</i>. MIT Press. ISBN 978-0-262-13474-3.</p> <p>"Archived copy". Archived from the original on 30 November 2012. Retrieved 3 December 2012.</p> <p>RCA Design Interactions Website Archived 10 July 2010 at the Wayback Machine</p> <p>RCA Design Interactions About Students Staff & Guests Research Graduating Projects Archived 5 December 2013 at the Wayback Machine</p> <p>Goodwin, Kim (2009). <i>Designing for the Digital Age</i>. Wiley. p. 229.</p> <p>An, J.; Kwak, H.; Jung, S.; Salminen, J.; Admad, M.; Jansen, Bernard James (1 November 2018). "Imaginary people representing real numbers: Generating personas from online social media data". <i>ACM Transactions on the Web</i>. ISSN 1559-1131.</p> <p>T. R. G. Green (2000). "Instructions and Descriptions: some cognitive aspects of programming and similar activities".</p> <p>Sharp, Helen; Rogers, Yvonne; Preece, Jenny (2007). <i>Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction</i> (2nd ed.). John Wiley & Sons. pp. 181–217 [184].</p> <p>Moggridge, Bill (2007). <i>Designing Interactions</i>. The MIT Press. ISBN 978-0-262-13474-3.</p> <p>"Interaction Design Association – IxDA". Archived from the original on 2 June 2016.</p> <p>"Interaction Design Association - Homepage IxDA". <i>www.ixda.org</i>. Archived from the original on 2 June 2016. Retrieved 3 June 2016.</p> <p>"Home/ IxD Awards". Archived from the original on 13 October 2013.</p>
<p>Локація та матеріально-технічне забезпечення</p>	<p>проспект Любомира Гузара, 1, Київ, 03058 корпус 9, аудиторія 412, 411 Лабораторія «Дизайну інтер'єру» аудиторії теоретичного та практичного навчання, проектор</p>
<p>Семестровий контроль, екзаменаційна методика</p>	<p>Залік</p>
<p>Кафедра</p>	<p>Кафедра комп'ютерних технологій дизайну і графіки</p>
<p>Факультет</p>	<p>Факультет наземних споруд і аеродромів</p>
<p>Викладач</p> 	<p>ГНАТЮК ЛІЛІЯ РОМАНІВНА Посада: доцентка кафедри комп'ютерних технологій дизайну і графіки Вчене звання: доцентка кафедри комп'ютерних технологій дизайну Науковий ступінь: кандидатка архітектури Профайл викладача: https://scholar.google.com.ua/citations?hl=uk&view_op=list_works&gmla=AHoSzIV8XDhZpjeuqwGKxhcMDz5tlSVM9WZFwk1hg_QZT-FtKDCsygSyd1Sxoq8dXiS4dJnrGJaCgK4kjJVS2tKjnHkJC0LR4LnOJAoliot2pN4i7EoAFpNV&user=bPO75VcAAAAJ http://irbis-nbu.gov.ua/ASUA/0038440 Тел.: 406-76-45, +380 50 330 79 34 E-mail: liliia.hnatiuk@npp.nau.edu.ua Робоче місце: 9.412</p>

Оригінальність навчальної дисципліни	Авторський курс
Лінк на дисципліну	

Гарант ОПП «Дизайн»

Лілія ГНАТЮК

Розробник

Лілія ГНАТЮК