

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

Факультет математики та інформатики

Кафедра прикладної математики та інформаційних технологій

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

Розробка UI/UX дизайну

Вибіркова навчальна дисципліна

Освітньо-професійна програма

Технології програмування та комп'ютерне моделювання

Спеціальність _____ 113 – Прикладна математика

Галузь знань _____ 11 – Математика та статистика

Рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський)

Факультет _____ математики та інформатики

Мова навчання _____ українська

Розробник: ЮРІЙЧУК Анастасія Олександрівна, асистент кафедри
прикладної математики та інформаційних технологій

Профайл викладача

<https://amit.chnu.edu.ua/pro-kafedru/personalii/yuriichuk-anastasiiia-oleksandrivna/>

Контактний телефон +38(0372)584857

E-mail: a.yuriychuk@chnu.edu.ua

Сторінка курсу в Moodle <https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=260>

Консультації

Очні консультації: згідно з розкладом консультацій

Онлайн-консультації: за домовленістю

1. Анотація навчальної дисципліни (призначення навчальної дисципліни)

Навчальна дисципліна «Розробка UI/UX дизайну» призначена для вивчення теорії та інструментів, які використовуються при розробці дизайну будь-яких графічних об'єктів, в тому числі інтерфейсів додатків і сайтів, а також практичних методів розробки цих інтерфейсів. Структура курсу побудована таким чином, щоб максимально підготувати студентів до реальних задач, тому в ньому розглядаються сучасні підходи до розробки, а також враховуються актуальні тренди.

2. Мета навчальної дисципліни

Формування теоретичної бази знань щодо проектування інтерфейсів, де однаково важливо як зручність їх використання, так і зовнішній вигляд, та закріплення отриманих знань на практиці.

3. Постреквізити

«Графічний дизайн», «Вебдизайн», «Frontend-розробка вебдодатків»

4. Результати навчання

В результаті вивчення дисципліни студент має набути таких компетентностей:

знати:

- відповідний теоретичний матеріал в межах програми курсу;
- основні принципи та методи визначення пріоритетів, взаємозв'язків, сценаріїв, принципів навігації, точок прийняття рішень, емоційного фону під час клієнтського досвіду взаємодії з програмними продуктами;

вміти:

- відрізнити області діяльності UI дизайнерів та UX дизайнерів;
- створювати інтерфейси із врахуванням базових правил;
- досліджувати користувацький досвід та формування «шляху користувача»;
- аналізувати сайти з точки зору поліпшення дизайну і збільшення конверсії;
- аналізувати потреби та цінності аудиторії;
- використовувати компоненти і плагіни для проектування адаптивного дизайну;
- будувати інтерактивні прототипи;

Під час вивчення дисципліни, відповідно до освітньо-професійної програми, формуються наступні

загальні компетентності:

ЗК 4. Здатність бути критичним і самокритичним.

ЗК 5. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями.

ЗК 8. Здатність працювати в команді та автономно.

ЗК 11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

та отримуються наступні *програмні результати навчання:*

ПР 3. Організовувати процес свого навчання й самоосвіти.

ПР 6. Використовувати інформаційні й комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих задач і проблем професійної перекладацької діяльності.

5. Опис навчальної дисципліни

5.1. Загальна інформація

Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість		Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	2	4	3.5	105	30	0	0	30	45	0	залік
Заочна											

5.2. Дидактична карта навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин												
	денна форма						заочна форма						
	усь го	у тому числі					усь ого	у тому числі					
л		п	лаб	інд	с.р.	л		п	лаб	інд	с.р.		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
Змістовий модуль 1. UI дизайн													
Тема 1. Теорія дизайну. UI дизайн. Введення в проектування UX	8	2		1		5							
Тема 2. Інструменти дизайнера: Figma та Photoshop	6	2		2		2							
Тема 3. Теорія кольору	6	2		2		2							
Тема 4. Композиція в дизайні	6	2		2		2							
Тема 5. Типографіка та особливості її використання	9	2		5		2							
Тема 6. Анімація взаємодії	4	2		0		2							
Разом за змістовим модулем 1	39	12		12		15							
Змістовий модуль 2. UX дизайн													
Тема 1. Основи UX дизайну	8	2		2		4							
Тема 2. Прототипування як спосіб перед-проектного дослідження	16	4		6		6							
Тема 3. Дизайн-дослідження. UX	8	2		2		4							
Разом за змістовим модулем 2	32	8		10		14							
Змістовий модуль 3. Застосування базових принципів у створенні інтерфейсів													
Тема 1. Елементи інтерфейсу користувача	6	2		2		2							
Тема 2. Використання сітки у дизайні	5	2		1		2							
Тема 3. Кросплатформність	7	2		3		2							
Тема 4. Евристики юзабіліті	8	2		0		6							
Тема 5. Accessibility дизайн	8	2		2		4							
Разом за змістовим модулем 3	34	10		8		16							
Усього годин за семестр	105	30		30		45							

5.3 Тематика лабораторних робіт

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<i>Змістовий модуль 1. UI дизайн</i>		
1	Процес створення інтерфейсів	1
2	Інструменти виділення	2
3	Схеми кольорів	2
4	Створення збалансованої композиції дизайну посадкової сторінки	2
5	Дизайн афіші	5
<i>Змістовий модуль 2. UX дизайн</i>		
6	Дослідження цільової аудиторії. Розробка концепції сайту	2
7	Створення прототипів (скетч, вайрфрейм, прототип)	6
8	Тестування дизайну	2
<i>Змістовий модуль 3. Застосування базових принципів у створенні інтерфейсів</i>		
9	Розробка дизайну основних елементів інтерфейсу користувача	2
10	Використання сітки в дизайні	1
11	Розробка мобільної версії дизайну сайту та створення дизайну додатку	3
12	Перевірка сайтів на дотримання норм доступності	2
	Разом	30

5.4 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Теорія дизайну. UI дизайн. Введення в проектування UX	5
2	Інструменти дизайнера: Figma та Photoshop	2
3	Теорія кольору	2
4	Композиція в дизайні	2
5	Типографіка та особливості її використання	2
6	Анімація взаємодії	2
7	Основи UX дизайну	4
8	Прототипування як спосіб перед-проектного дослідження	6
9	Дизайн-дослідження. UX	4
10	Елементи інтерфейсу користувача	2
11	Використання сітки у дизайні	2
12	Кросплатформність	2
13	Евристики юзабіліті	6
14	Accessibility дизайн	4
	Разом	45

6. Система контролю та оцінювання

Засобами оцінювання є: поточні опитування, тестування, лабораторні роботи, індивідуальні завдання, залік.

Формами поточного контролю є: оцінки за усні поточні опитування, перевірка виконаних лабораторних робіт і проектів, перевірка виконаних індивідуальних завдань.

Формою підсумкового контролю є усний залік.

Оцінювання знань здійснюється за 100-бальною шкалою. Результати роботи впродовж навчального семестру оцінюються в ході поточного та модульного контролю на інтервалі оцінок від 0 до 70 балів, а результати підсумкового контролю оцінюються у 30 балів.

Загальна **підсумкова оцінка** з навчальної дисципліни виставляється за загальною сумою балів поточного, модульного та підсумкового контролю.

Розподіл балів з навчальної дисципліни

Поточний та модульний контроль												Залік	Сума
Змістовий модуль №1					Змістовий модуль № 2			Змістовий модуль №3					
T1	T2	T3	T4	T5	T1	T2	T3	T1	T2	T3	T4	30	100
2	5	5	5	10	5	15	5	5	2	6	5		

T1, T2 ... T9 – теми змістових модулів

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
80-89	B	добре	
70-79	C		
60-69	D		
50-59	E	задовільно	
35-49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

6. Рекомендована література

Основна

1. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну : навч. посіб. Київ : Вид. група ВНУ, 2009. 336 с.
2. Синепупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2020. 240 с. 4. Чемерис Г. Ю., Осадча К. П. Проектування користувацького інтерфейсу : навч. посіб. для викладачів та студентів закладів вищої освіти, Мелітополь : ФОП Однорог Т., 2019. 300 с.
3. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с.
4. Myers B.A. and Rosson M.B. "Survey on User Interface Programming," Proceedings SIGCHI'92: Human Factors in Computing Systems. Monterrey, CA, May 3-7, 1992. P. 195-202.
5. Puerta, A. R. Supporting User-Centred Design of Adaptive User Interfaces Via Interface Models. First Annual Workshop On Real-Time Intelligent User Interfaces For Decision Support And Information Visualization, San-Francisco, January 1998.

Допоміжна

1. Емброуз Г., Оно-Білсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.
4. Іваненко Т. Шрифтовий дизайн : основи. Харків : ХДАДМ, 2019. 144 с.

7. Інформаційні ресурси

1. Сайт електронного навчання Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича:
<https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=260>
2. Спеціалізація "UI/UX дизайн" від Каліфорнійського інституту мистецтв
<https://www.coursera.org/specializations/ui-ux-design>
3. Введення в UX дизайн від Технологічного інституту Джорджії
<https://www.coursera.org/learn/user-experience-design>
4. Базовий курс UX | medium
<https://medium.com/ux-crash-course/ux-16ff8b55235f>
5. Дон Норман: Дизайн звичних речей
<https://www.udacity.com/course/intro-to-the-design-of-everyday-things--design101>
6. Інтерактивний курс школи програмування і веб-дизайну «Створи вебсайт»
<https://www.codecademy.com/learn/make-a-website>
7. Курс по адаптивному вебдизайну від Лондонського університету "Адаптивний веб-дизайн"
<https://www.coursera.org/learn/responsive-web-design>
8. Курс по веб-дизайну і створення мобільних додатків на Android "UX дизайн для мобільних розробників"
<https://www.udacity.com/course/ux-design-for-mobile-developers--ud849>