



Факультет відділення «Дизайн»

Кафедра  
дизайну та соціально-культурних дисциплін

## СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DS018 Вебдизайн / Web Design
Рівень вищої освіти фахової передвищої освіти	Початковий рівень (короткий цикл)
Галузь знань	02 «Культура і мистецтво»
Спеціальність	022 «Дизайн»
Освітня програма	Дизайн
Семестр	7 семестр (9 кл), 5 семестри (11 кл)
Факультет / відділення	Дизайн
Курс	4 курс (9 кл), 3 курс (11 кл)
Анотація курсу	<p>Метою навчання дисципліни «Вебдизайн» є набуття студентами спеціальності 022 Дизайн знань і професійних навичок по розробці веб-сайтів і створенні анімованих інтерфейсів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.</p> <p>Дисципліна «Вебдизайн» є однією з основних дисциплін, які викладаються на четвертому курсі спеціалізації «Дизайн». У межах цього курсу студенти починають знайомитися з такими поняттями, як веб-сайт і анімація, їх класифікацією, вивчають і закріплюють на практиці основи проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків, створенню анімованих елементів інтерфейсу та презентації.</p> <p>Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам.</p> <p>Навчальна дисципліна «Вебдизайн» за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного напрямку продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності 022 Дизайн.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=304">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=304</a>
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Вакуленко Ольга Вікторівна канали комунікації:

	СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	
<b>Освітня програма</b>	<a href="http://csbc.edu.ua/documents/otdel/moop_d.pdf">http://csbc.edu.ua/documents/otdel/moop_d.pdf</a>
<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	<p>Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.</p> <p>Здатність генерувати нові ідеї (креативність).</p> <p>Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.</p> <p>Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p>
<b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b>	<p>Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності.</p> <p>Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну.</p> <p>Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.</p> <p>Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань.</p> <p>Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання.</p> <p>Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.</p>
<b>Перелік програмних результатів навчання</b>	<p><b>Загальної підготовки</b></p> <p>Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації.</p> <p>Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань.</p> <p>Знати базові поняття, концепції в дизайні, принципи дизайну, процеси створення об'єктів дизайну, традиційні та інноваційні техніки і технології, пов'язаність етапів створення і методів поширення продукту (твору).</p> <p>Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем.</p> <p>Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку.</p> <p>Використовувати для творчого самовираження успішні українські та закордонні дизайнерські практики, засоби національної ідентифікації.</p>

	<p><b>Професійної підготовки</b></p> <p>Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.</p> <p>Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.</p> <p>Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.</p> <p>Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>Проявляти ініціативу та креативні підприємницькі навички у професійній діяльності, у пошуку нових напрямів роботи та просуванні дизайнерського продукту на ринок.</p> <p>Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.</p> <p>Презентувати власні професійні компетентності, створенні об'єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами та споживачами, враховуючи тенденції ринку праці у сфері дизайну.</p>
<b>Опис дисципліни</b>	
<p><b>Структура навантаження на студента</b></p>	<p>Загальна кількість годин – 120</p> <p>Кількість кредитів – 4</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 60</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 60</p> <p>Форма підсумкового контролю – екзаменаційний перегляд</p>
<p><b>Методи навчання</b></p>	<p>1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт).</p> <p>2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів:</p> <p>1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний;</p> <p>2) частково-пошуковий або евристичний;</p> <p>3) дослідницький, метод проектів.</p>
<b>Зміст дисципліни</b>	
<p>Тема 1. Вступ.</p>	<p>Поняття «сайту», його структура. Тренди. Стили дизайну сайту.</p>
<p>Тема 2. Класифікації веб-сайтів.</p>	<p>Різні типи веб-сайтів, їх призначення та використання. Робота з аналогами.</p>

Тема 3. Використання пакету Adobe у веб-дизайні.	Умови правильного та грамотного виконання макету (PSD). Розробка структури та етапи побудови веб-сайту. Функціонал та інструменти, необхідні для створення макету сайту. Додаткові плагіни. Модульні сітки. Створення прототипів.
Тема 4. Концепція дизайну сайту	Розробка концепції сайту, виходячи з поставлених завдань, цільової аудиторії, стилю.
Тема 5. Знайомство з принципами організації змісту веб-сторінок.	Розробка структури, етапи побудови веб-сайту і системи навігації. Правила юзабіліті. Навички побудови інтерфейсів. Керування увагою користувача.
Тема 6. Робота над контентом сайту.	Інформаційно-змістове наповнення сайту та взаємозв'язок основних розділів і підрозділів, а також додаткових сторінок веб-сайту.
Тема 7. Дизайн-проекування багатосторінкових ресурсів.	Інтернет-магазин для супермаркету. Ергономіка сайту.
Тема 8. Презентація сайту.	Чистове виконання.
Тема 9. Розробка власного сайту портфоліо.	Планування проекту, брендинг.
Тема 10. Ескізування та прототипування.	Створення каркаса сайту. Адаптивний дизайн і гнучкі сітки.
Тема 11. Екрани високої чіткості, гнучкі зображення.	Основи роботи у програмі Figma.
Тема 12. Анімація вмісту сайту.	Основи SmartAnimate у програмі Figma
Тема 13. Презентація проекту.	Презентація сайту портфоліо.
Тема 14. Розробка десктопної та мобільної версії застосунку.	Обговорення ідеї застосунку, створення ТЗ.
Тема 15. Прототипування у Figma	Розробка логічних схем. Wireframing. Створення адаптаційної версії за допомогою AutoLayout.
Тема 16. Створення анімованих елементів інтерфейсу.	Створення анімованого набору іконок для застосунку «Планувальник справ студента».
Тема 17. Презентація проекту	Презентація до застосунку «Планувальник справ студента». Підготовка до екзаменаційного перегляду.
<b>Політика дисципліни</b>	
<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.

### Система оцінювання

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку або іспиту, відповідно до графіку навчального процесу.

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю. Підсумкова оцінка за умови іспиту виставляється як загальна сума балів набраних за результатами поточного (70%) та підсумкового контролю.

### Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

#### Вебдизайн (7 семестр (9 кл), 5 семестр (11 кл))

	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
1	<b>Резюме</b>	Пошук аналогів. Розробка власного резюме у Figma	5	5
2	<b>Розробка сайту-портфоліо</b>	Схема сайту. Розробка концепції сайту. Прототип. Розробка готового макету багатосторінкового сайту з елементами анімації інтерфейсу. Презентація.	15	12
3	<b>Застосунок «Планувальник справ студента»</b>	Схема додатку. Розробка концепції проекту. Прототип. Розробка готового макету мобільного додатку. Анімована презентація проекту.	20	13
			<b>40</b>	<b>30</b>
<b>Екзаменаційний перегляд</b>			<b>30</b>	
<b>Всього балів</b>			<b>100</b>	

### Шкала оцінювання

<b>ECTS</b>	<b>Бали</b>	<b>Зміст</b>
<b>A</b>	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
<b>B</b>	80-89	Повні знання, міцні вміння
<b>C</b>	70-79	Хороші знання та вміння
<b>D</b>	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
<b>E</b>	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах

<b>FX</b>	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
<b>F</b>	1-34	Необхідний повторний курс

### Список рекомендованих джерел

1. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
2. Бойчук А. Простір дизайну. Харків: Нове слово, 2013. 368 с.
3. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
4. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
5. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
6. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
7. Оленина Е. Ю. Ігрова заданність реклами. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2003. № 2. С. 80–87.
8. Опалєв М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Стильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
9. Победин В.А. Знаки в графічному дизайні. Харків: Веста. «Ранок», 2001. 96 с.
10. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
11. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
12. Berens-Lee, Tim. Weaving the Web: the original design of the World Wide Web by its inventor Tim Berners-Lee with Mark Fischetti. 1st ed. HarperCollins Publishers Inc., 10 East 53rd Street, New York, NY. 2000. 246 p.
13. Boulton, Mark. A Practical Guide to Designing for the Web by Mark Boulton. Published by Mark Boulton Design Ltd, 2009. 252 p.
14. Brown N. Designing Web Animation Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
15. Carter R. Experimental Typography: Working with Computer Type 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
16. Chandler C., Unger R. A project guide to UX design. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
17. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. Journal of Cognitive Neuroscience. 23 (5). P. 1247–1262.
18. Duff J.M., Mohler J.L. Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
19. Fabrikant Robert, Kuang Cliff. User Friendly: How the Hidden Rules of Design are Changing the Way We Live, Work & Play. Publisher: Ebury Publishing, 2017. 320 p.
20. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 с.
21. Hembree Ryan. The complete graphic designer. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 с.

22. Hopkins C. Scientific Advertising. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
23. Koren L. Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
24. Landa Robin. Graftic Design Solutions. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
25. Lauer D.A., Pentak S. Design basics. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
26. Lidwell W. Universal Principles of Design. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.
27. Lukas Mathis. Fitts's Law Designed for Use. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
28. Millman, Debbie. How to think like a great graphic designer. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
29. Muller-Brockmann Josef. Grid systems in graphic design.. Niggli, 2011. 176 c.
30. Napier A. H., Rivers O., Shelly G. B. Web Design: Introductory concepts and techniques. Boston, Course Technology, 2009. 265 p.
31. Norman D. A. Emotional design. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.
32. Patrick J. Lynch, Sarah Horton. Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites. 3rd Edition Yale University Press; 3rd edition (January 15, 2009). 352 p.
33. Raskin Jeff. Information Design. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Ed edition, 2000. 374 p.
34. Robbins Jennifer Niederst. Learning Web Design, Fourth Edition. Printed in Canada. O'Reilly Media, Inc. 2012. 621 p.
35. Samara Timothy. Making and breaking the grid a layout design workshop. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.
36. Tondreau Beth. 100 design principles for using grids. Rockport Publishers, Inc., 2009. 208 c.
37. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Kogan-page, 2007. 278 p.
38. Wheeler A. Designing brand identity. A complete guide to creating, building, and maintaining strong brands. New York: Wiley, 2006. 246 p.
39. Wiberg M. Interaction per se: understanding «the ambience of interaction» as manifested and situated in everyday & ubiquitous IT-use Mikael Wiberg International Journal of Ambient Computing and Intelligence. 2010. Vol. 2, № 2.

### **Електронні джерела:**

40. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/>
41. Семантичний Web. URL: [http://w3c.org.ru/?page\\_id=44#semanticweb](http://w3c.org.ru/?page_id=44#semanticweb)
42. Самара Т. Форма та простір в дизайні URL: <http://propel.ua/pub/212.php>.
43. A brief history of flat design URL: <http://techsamurais.com/?p=1232>.
44. *Allen Ryan*. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/>
45. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>.
46. Bargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html>

47. Bigman Alex. 6 principles of visual hierarchy for designers. URL: <https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/>
48. Bernhard Lucian. URL: <http://adcglobal.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/>
49. Besz-Miazga Sylwia . 404 Error Pages, One More Time. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/>
50. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/>
51. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic>
52. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace>
53. Bowen Rob. Why Negative is Positive in Web Design. URL: <https://www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design>
54. Bradley Steven. 23 Examples Of Active Space In Web Design and Logos. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/>
55. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf>
56. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>
57. Bradley Steven. How To Use Size, Scale, And Proportion In Web Design. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/>
58. Brandon Jones. Understanding Visual Hierarchy in Web Design. URL: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84>
59. Campbell Ollie. Designing For The Elderly: Ways Older People Use Digital Technology Differently. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/>.
60. Carrie Cousins. Flat design principles. URL: <http://www.designmodo.com>.
61. Cass Jacob. Negative space. URL: <http://justcreative.com/web/negative-space.pdf>