



Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DC007 UI/UX дизайн / UI/UX Design
Рівень фахової передвищої освіти	Фаховий молодший бакалавр
Семестр	I семестр
Кафедра/циклова комісія	Дизайн
Анотація курсу	<p>Метою навчання дисципліни «UI/UX дизайн» є набуття студентами знань і професійних навичок по розробці веб-сайтів і створенні зручних для користувачів інтерфейсів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.</p> <p>Дисципліна «UI/UX дизайн» є однією з вибіркових дисциплін, які викладаються на четвертому курсі спеціалізації «Графічний дизайн». У межах цього курсу студенти починають знайомитися з такими поняттями, як User Experience Design, популярною методологією дизайну, вивчають і закріплюють на практиці основи проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків з врахуванням виявлених цілей, завдань та мотивації користувачів.</p> <p>Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам. Навчальна дисципліна «UI/UX дизайн» за структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного напрямку продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності.</p>
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=520
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Викладач I категорії Вакулєнко Ольга Вікторівна канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net
Місце дисципліни в освітній програмі	
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	<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>
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-

	<p>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>
<p>Перелік програмних результатів навчання</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>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, організувати 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</p>

	ринку праці у сфері дизайну.
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 90 Кількість кредитів – 3 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 60 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 30 Форма підсумкового контролю – заліковий перегляд
Методи навчання	Вербальний метод; пояснювально-демонстраційний метод; метод проблемного викладання; репродуктивний метод; робота з навчально-методичною літературою; метод візуалізації (презентація, метод ілюстрації), практичні методи, дослідницький метод.
Зміст дисципліни	
Тема 1. Вступ. User Experience Design. Становлення поняття User Experience. UX дизайн в світі і Україні.	Що таке інтерфейс. Коротка історія графічних інтерфейсів. Огляд процесу створення інтерфейсів.
Тема 2. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження).	Ключові складові проектування інтерфейсу. Гіпотези, експерименти та розуміння. Профілі користувачів (UX-персони). Способи дослідження користувацького досвіду.
Тема 3. Проектування інтерфейсу (UX дизайн).	Логічна карта проекту. Користувацький сценарій. Схематичний прототип. Раннє тестування. Пояснювальна записка.
Тема 4. Дизайн інтерфейсів (UI дизайн). Анатомія інтерфейсу.	Типові пристрої для інтерфейсів та їх відмінності. Базова дизайн-система для інтерфейсу.
Тема 5. Інформаційна архітектура і її компоненти.	Структура, Таксономії потрібні нові обличчя! Навігація, Пошук.
Тема 6. Зручність інтерфейсів.	Головне про зручність інтерфейсів. Комфортні тексти. Комфортна колірна палітра. Тестування, як засіб забезпечення зручності.
Тема 7. Різновиди артефактів дизайну.	Вибір ступеню деталізації в залежності від проекту і ситуації. Огляд популярних інструментів прототипування. Прототипування інтерфейсу для сторінок основних розділів курсового проекту. Проектування інформаційної архітектури. Вибір компонентів навігації. Малювання скетчів.

Тема 8. Експертні та аналітичні методи оцінки юзабіліті.	Аналіз по чек-листів. Евристики Якоба Нільсена і їх альтернативи. Аналіз компонентів. Аналітичні методи оцінки юзабіліті. Веб-аналітика і аналіз поведінки користувачів. Користувача тестування. a / b тести.
Тема 9. Презентація проекту.	Залік.
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин студент може отримати індивідуальний графік навчання за погодженням із керівником курсу, завідувачем ЦК та завідувачем відділення.
Політика щодо дедлайнів та перекладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
Використання ШІ	Використання ШІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ШІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ШІ.
Підсумковий контроль	Диференційний залік у кінці семестру за результатами поточної успішності (у формі залікового перегляду)

Система оцінювання
Система оцінювання підсумкової успішності студентів поділяється на поточний контроль та семестровий контроль .
Поточний контроль здійснюється протягом семестру і охоплює всі види аудиторної роботи (практичні, семінарські заняття) та виконання індивідуальних завдань. Максимальна кількість балів, яку студент може набрати за цей вид контролю, становить 100.
Підсумковий контроль Відбуватися у формі диференційного заліку
Розрахунок підсумкової оцінки Підсумкова оцінка базується виключно на балах, накопичених протягом семестру (S). Ваговий коефіцієнт у цьому випадку становить 1. Формула: $O=S \times 1$

Види навчальної роботи	Загальна кількість балів
Усні відповіді за темами	10
Практична робота за темами (8 тем)	80
Індивідуальна самостійна робота (проект)	10
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної
--

Критерії оцінювання усних відповідей:

9–10 балів (відмінно):

- ~ студент дає повну, змістовну й логічно структуровану відповідь.
- ~ вільно володіє термінологією UI/UX дизайну.
- ~ наводить приклади з практики, може аргументувати свої твердження.
- ~ проявляє критичне та творче мислення, робить висновки.

7–8 балів (добре):

- ~ відповідь загалом правильна й послідовна, але може містити незначні неточності.
- ~ використання термінології переважно коректне.
- ~ є приклади, проте не завжди глибокі або доречні.
- ~ самостійність мислення присутня, але не повністю розкрита.

5–6 балів (задовільно):

- ~ відповідь часткова, поверхнева або неповністю розкриває тему.
- ~ терміни використовуються з помилками або неточно.
- ~ відсутні приклади з практики.
- ~ логіка викладу порушена, студент потребує допоміжних запитань викладача.

3–4 бали (низький рівень):

- ~ відповідь фрагментарна, містить значні неточності або помилки.
- ~ студент демонструє слабе розуміння теми.
- ~ використання термінології некоректне.
- ~ потрібна значна допомога викладача для формування відповіді.

1–2 бали (дуже низький рівень):

- ~ відповідь не за темою або відсутня.
- ~ студент не орієнтується в основних поняттях UI/UX.
- ~ виявляє повну залежність від підказок викладача.

Критерії оцінювання практичних робіт

10– балів (відмінно):

- ~ робота виконана повністю, творчо та з високим рівнем деталізації.
- ~ дотримано принципів UI/UX (юзабіліті, доступність, візуальна ієрархія).
- ~ є оригінальні дизайнерські рішення, що виходять за межі базових вимог.
- ~ інтерфейс сучасний, гармонійний, добре адаптований під цільову аудиторію.
- ~ продемонстровано високий рівень володіння інструментами (Figma, Adobe Xd чи інші).

8–9 балів (дуже добре):

- ~ робота відповідає вимогам завдання і має логічну структуру.
- ~ враховані основні принципи UI/UX дизайну, незначні недоліки не впливають на загальне враження.
- ~ є елементи креативності та самостійності.
- ~ макет/прототип зручний і зрозумілий.

6–7 балів (задовільно):

- ~ завдання виконане частково або поверхнево.
- ~ є помилки в юзабіліті чи композиції.
- ~ робота виглядає стандартно, без елементів оригінальності.
- ~ використання інструментів базове, без глибокого опрацювання деталей.

4–5 балів (низький рівень):

- ~ робота неповна або має серйозні недоліки у структурі та візуальному рішенні.
- ~ порушені базові принципи UI/UX (читабельність, зручність навігації).
- ~ відсутні цілісність і логіка у дизайні.

- ~ використання інструментів обмежене, з численними помилками.
- 1–3 бали (дуже низький рівень):*
- ~ робота виконана частково або не відповідає завданню.
- ~ присутні грубі помилки в структурі, дизайні та функціональності.
- ~ відсутнє розуміння основних принципів UI/UX.
- ~ студент потребує значної допомоги викладача.

Критерії оцінювання індивідуальних робіт (проектів)

9–10 балів (відмінно):

- ~ робота виконана повністю, глибоко розкрито тему.
- ~ студент продемонстрував творче мислення та самостійність у підході.
- ~ використано актуальні джерела та практичні приклади з UI/UX.
- ~ є чітка структура, логічність і грамотне оформлення.
- ~ рівень виконання відповідає сучасним вимогам до UI/UX практики.

7–8 балів (добре):

- ~ робота відповідає вимогам завдання, тема розкрита.
- ~ виконано самостійно, але окремі аспекти потребують глибшого опрацювання.
- ~ структура та оформлення в цілому правильні, проте є незначні недоліки.
- ~ використання прикладів і теоретичної бази обмежене.

5–6 балів (задовільно):

- ~ робота виконана частково, тема розкрита поверхнево.
- ~ є помітні недоліки у структурі, аргументації та оформленні.
- ~ обмежене використання джерел і прикладів з практики UI/UX.
- ~ самостійність виконання часткова, простежується потреба в допомозі викладача.

3–4 бали (низький рівень):

- ~ робота має значні недоліки й не розкриває тему.
- ~ відсутня цілісність, структура хаотична.
- ~ використання джерел і прикладів мінімальне.
- ~ видно слабкий рівень самостійності.

1–2 бали (дуже низький рівень):

- ~ робота виконана формально або не відповідає темі.
- ~ відсутнє розуміння основ UI/UX дизайну.
- ~ немає аргументації та логіки.
- ~ самостійність відсутня.

Шкала оцінювання		
ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння
D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	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. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
3. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
4. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
5. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
6. Опалєв М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Сильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
7. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
8. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
9. 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.
10. Boulton, Mark. A Practical Guide to Designing for the Web by Mark Boulton. Published by Mark Boulton Design Ltd, 2009. 252 p.
11. Brown N. Designing Web Animation Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
12. Carter R. Experimental Typography: Working with Computer Type 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
13. Chandler C., Unger R. A project guide to UX design. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
14. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. Journal of Cognitive Neuroscience. 23 (5). P. 1247–1262.
15. Duff J.M., Mohler J.L. Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
16. 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.
17. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 с.
18. Hembree Ryan. The complete graphic designer. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 с.
19. Hopkins C. Scientific Advertising. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
20. Koren L. Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
21. Landa Robin. Graphic Design Solutions. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
22. Lauer D.A., Pentak S. Design basics. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
23. Lidwell W. Universal Principles of Design. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.

24. Lukas Mathis. Fitts's Law Designed for Use. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
25. Millman, Debbie. How to think like a great graphic designer. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
26. Muller-Brockmann Josef. Grid systems in graphic design.. Niggli, 2011. 176 c.
27. Napier A. H., Rivers O., Shelly G. B. Web Design: Introductory concepts and techniques. Boston, Course Technology, 2009. 265 p.
28. Norman D. A. Emotional design. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.
29. 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.
30. Raskin Jeff. Information Design. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Ed edition, 2000. 374 p.
31. Robbins Jennifer Niederst. Learning Web Design, Fourth Edition. Printed in Canada. O'Reilly Media, Inc. 2012. 621 p.
32. Samara Timothy. Making and breaking the grid a layout design workshop. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.
33. Tondreau Beth. 100 design principles for using grids. Rockport Publishers, Inc., 2009. 208 c.
34. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Kogan-page, 2007. 278 p.
35. Wheeler A. Designing brand identity. A complete guide to creating, building, and maintaining strong brands. New York: Wiley, 2006. 246 p.
36. 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.

Интернет ресурсы

37. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/>
38. A brief history of flat design URL: <http://techsamurais.com/?p=1232>.
39. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/>
40. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>.
41. Vargas-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>
42. Bigman Alex. 6 principles of visual hierarchy for designers. URL: <https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/>
43. Bernhard Lucian. URL: <http://adcglobal.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/>
44. Besz-Miazga Sylwia . 404 Error Pages, One More Time. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/>
45. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/>
46. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts/2011/12/08/how-do-you-define-infographic>
47. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace>

48. Bowen Rob. Why Negative is Positive in Web Design. URL: <https://www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design>
49. Bradley Steven. 23 Examples Of Active Space In Web Design and Logos. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/>
50. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf>
51. 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/>
52. Bradley Steven. How To Use Size, Scale, And Proportion In Web Design. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/>
53. Brandon Jones. Understanding Visual Hierarchy in Web Design. URL: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84>
54. 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/>.
55. Carrie Cousins. Flat design principles. URL: <http://www.designmodo.com>.
56. Cass Jacob. Negative space. URL: <http://justcreative.com/web/negative-space.pdf>
57. Grinberg Yair. iOS 7, Windows 8, and flat design: in defense of skeuomorphism. URL: <http://venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/>.