



Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	DC027 Вступ до вебдизайну / Introduction to Web Design
Рівень фахової передвищої освіти	Фаховий молодший бакалавр
Семестр	I семестр
Кафедра/циклова комісія	Дизайн
Анотація курсу	Метою навчання дисципліни «Вступ до вебдизайну» є набуття студентами знань і професійних навичок по розробці веб-сайтів і створенні анімованих інтерфейсів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності. Дисципліна «Вступ до вебдизайну» 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. Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам. Навчальна дисципліна «Вступ до вебдизайну» 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.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=514
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Вакуленко Ольга Вікторівна викладач I категорії канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net
Місце дисципліни в освітній програмі	
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-

	мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань. Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань. Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.
Перелік програмних результатів навчання	Загальної підготовки Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації. Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань. 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). Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем. Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку. Використовувати для творчого самовираження успішні українські та закордонні дизайнерські практики, засоби національної ідентифікації. Професійної підготовки Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності. Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності. Проявляти ініціативу та креативні підприємницькі навички у професійній діяльності, у пошуку нових напрямів роботи та просуванні дизайнерського продукту на ринок. Самостійно ставити цілі, організовувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань. 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.
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 90 Кількість кредитів – 3 Кількість лекційних годин – 0 Кількість практичних занять – 45 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 45 Форма підсумкового контролю – заліковий перегляд
Методи навчання	1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт). 2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів: 1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний; 2) частково-пошуковий або евристичний; 3) дослідницький, метод проектів.
Зміст дисципліни	
Тема 1. Вступ.	Ознайомлення з програмою Figma. Стилі тексту, кольору, ефекту, та їх застосування. Робота з текстом. <i>Практичне завдання: створення власного резюме.</i>
Тема 2. Використання програми Figma у вебдизайні.	Основи роботи у програмі Figma. Frame: Контейнер у Figma для групування та організації елементів дизайну. Векторні інструменти. Робота з компонентами. Робота з ефектами.
Тема 3. Класифікації веб-сайтів.	Поняття «сайту», його структура. Тренди. Різні типи веб-сайтів, їх призначення та використання. Робота з аналогами. Розробка концепції сайту, виходячи з поставлених завдань, цільової аудиторії, стилю. <i>Практичне завдання: створення покращеної версії існуючого сайту.</i>
Тема 4. Знайомство з принципами організації змісту веб-сторінок.	Розробка структури, етапи побудови веб-сайту і системи навігації. Правила юзабіліті. Функціонал та інструменти, необхідні для створення макету сайту. Додаткові плагіни. Модульні сітки. Створення прототипів.
Тема 5. Робота над контентом сайту.	Інформаційно-змістовне наповнення сайту та взаємозв'язок основних розділів і підрозділів, а також додаткових сторінок веб-сайту.
Тема 6. Проектування вебпродуктів під різні екрани	Огляд індустрії мобільного дизайну. Порівняння iOS та Android. Особливості проектування застосунків. Відмінності дизайну для мобільних та десктопних продуктів.

	<i>Практичне завдання: створення вебзастосунку.</i>
Тема 7. Гайдлайни iOS та Material Design	Гайдлайни, дизайн-системи, що це таке та навіщо вони потрібні дизайнеру. Компоненти і практичні лайфхаки роботи з ними: одиниці виміру, кольори до анімацій, типи панелей навігації, іконки, кнопки, картки.
Тема 8. Розробка мобільного застосунку.	Ключові етапи дизайн-процесу. Мапа функціональності та інформаційна архітектура. User Flow. Елементи навігації. Дизайн-патерни. Інтерактивні мобільні компоненти. Типографія відповідно до вимог Material Design, iOS, WCAG 2.0. Прототипування. Анімація елементів застосунку.
Тема 6. Презентація сайту.	Чистове виконання. Підготовка до залікового перегляду. 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 перескладання	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 ІІІ	Використання ІІІ під час виконання завдань регламентується Політикою «Використання ІІІ в освітньому процесі ЧДБК» Завдання мають маркування регламенту використання ІІІ.
Підсумковий контроль	Залік у кінці семестру за результатами поточної успішності (у формі підсумкового модульного контролю)

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 заліку Розрахунок підсумкової оцінки Для предметів із заліком: 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
Короткочасна практична робота за темами 1-2	20
Два практичних проєкти за темами 3-5 та 6-8	40
Модульні контрольні (2 презентації проєктів по 10 балів)	20
Додаткові бали	10
Індивідуальна самостійна робота (проєкт)	10
Разом	100

Критерії оцінювання для кожного виду навчальної роботи

Критерії оцінювання короткочасної практичної роботи

16–20 балів (високий рівень):

- ~ завдання виконано повністю, із дотриманням вимог;
- ~ робота відзначається оригінальністю, охайністю та правильним використанням інструментів вебдизайну;
- ~ продемонстровані навички самостійності та творчого підходу;
- ~ відсутні помилки у структурі, композиції та технічному оформленні.

8–15 балів (середній рівень):

- ~ завдання виконано частково або з незначними відхиленнями від вимог;
- ~ допущені окремі недоліки у дизайні чи структурі;
- ~ є помилки у використанні інструментів, однак вони не заважають загальному сприйняттю;
- ~ виявлено недостатній рівень творчості або неповна самостійність виконання.

1–7 балів (низький рівень):

- ~ завдання виконано частково або з суттєвими помилками;
- ~ недотримані основні вимоги до структури й оформлення роботи;
- ~ використання інструментів є поверхневим або неправильним;
- ~ робота свідчить про низький рівень знань і навичок, відсутність творчого підходу.

Критерії оцінювання практичних проєктів

16–20 балів (високий рівень):

- ~ проєкт виконаний повністю, відповідає технічному завданню та вимогам дисципліни;
- ~ дизайн сучасний, цілісний та естетично привабливий;
- ~ інтерфейс зручний, логічна структура сайту/застосунку продумана;
- ~ використані принципи ui/ux, адаптивність та інтерактивність;
- ~ автор демонструє високий рівень самостійності та творчого підходу.

8–15 балів (середній рівень):

- ~ завдання виконано частково, структура або дизайн містять недоліки;
- ~ є окремі порушення принципів ui/ux або не повністю реалізована адаптивність;
- ~ присутні технічні чи стилістичні помилки, але проєкт загалом функціональний;
- ~ автор продемонстрував середній рівень самостійності й творчості.

1–7 балів (низький рівень):

- ~ проєкт виконаний частково або не відповідає основним вимогам;
- ~ структура сайту/застосунку нелогічна, дизайн хаотичний або надто простий;
- ~ багато помилок у візуальній та технічній частині;
- ~ робота свідчить про низький рівень самостійності, знань та навичок.

Критерії оцінювання модульних робіт (презентацій практичних проєктів)

8–10 балів (високий рівень):

- ~ презентація повністю розкриває тему, містить чітку структуру (мета, завдання, аналіз, рішення, висновки).

~	візуальне оформлення сучасне, естетичне, відповідає принципам дизайну.
~	продемонстрована глибока обізнаність у темі, логічна та грамотна подача матеріалу.
~	автор аргументовано відповідає на запитання, демонструє високий рівень самостійності та творчості.
4–7 балів (середній рівень):	
~	презентація частково розкриває тему, структура або зміст мають недоліки.
~	оформлення зрозуміле, але містить окремі стилістичні або композиційні помилки.
~	подача матеріалу посередня, відповіді на запитання неповні або частково аргументовані.
~	автор продемонстрував середній рівень самостійності й аналітики.
1–3 бали (низький рівень):	
~	презентація поверхнева, не розкриває тему або має хаотичну структуру.
~	візуальне оформлення слабе, не відповідає вимогам дисципліни.
~	подача матеріалу непослідовна, відповіді на запитання відсутні або нечіткі.
~	робота свідчить про низький рівень підготовки та самостійності.
Критерії оцінювання індивідуальних робіт (проектів)	
8–10 балів (високий рівень):	
~	робота виконана повністю, зміст відповідає поставленим завданням.
~	продемонстровані глибокі знання матеріалу, використані різні джерела інформації.
~	є ознаки творчого підходу, авторська інтерпретація, самостійність у виконанні.
~	оформлення робіт відповідає вимогам, логіка викладу чітка та послідовна.
4–7 балів (середній рівень):	
~	робота виконана частково, розкрито не всі аспекти теми.
~	знання матеріалу поверхневі, використано обмежену кількість джерел.
~	присутні незначні помилки у структурі чи змісті, бракує системності.
~	оформлення має недоліки, подача матеріалу не завжди послідовна.
1–3 бали (низький рівень):	
~	робота виконана фрагментарно або не відповідає темі.
~	відсутній самостійний підхід, робота має копілятивний характер.
~	матеріал подано непослідовно, зі значними помилками.
~	оформлення не відповідає вимогам дисципліни.
Додаткові бали нараховуються:	
1 б. – за активну практичну та дискусійну участь під час аудиторного заняття;	
10 б. – глибоке дослідження однієї із семестрових тем, і публікацію тез на конференцію;	
10 б. – участь у виставках з одним із проектів дисципліни.	

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: Стильові 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. 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>
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://adcgloball.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/>.