

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ



ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету інформаційних технологій

Тетяна ГОВОРУЩЕНКО
Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

09 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

UX/UI та вебдизайн

Назва дисципліни

Призначення Робочої програми

Для освітніх програм різних спеціальностей

Рівень вищої освіти

Перший (бакалаврський)

Мова навчання

Українська

Обсяг дисципліни, кредитів ЄКТС

8

Статус дисципліни

Вибіркова

Факультет

Інформаційних технологій

Кафедра

Комп'ютерних наук

Форма здобуття освіти	Загальний обсяг		Кількість годин						Форма семестрового контролю
			Аудиторні заняття					Самостійна робота, у т.ч. ІРС	Залік
	Кредити ЄКТС	Години	Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття	Семінарські заняття		
Д	8	240	68	32	36			172	+

Робоча програма складена на основі освітніх програм підготовки бакалавра та стандарту вищої освіти спеціальності

Робоча програма складена

Підпис автора

асистент каф. КН Ольга ЗАЛУЦЬКА

Науковий ступінь, вчене звання, Ім'я, ПРІЗВИЩЕ автора

Підпис автора

канд. техн. наук, доц. Олександр МАЗУРЕЦЬ

Науковий ступінь, вчене звання, Ім'я, ПРІЗВИЩЕ автора

Підпис автора

асистент каф. КН Валерія КЛІМЕНКО

Науковий ступінь, вчене звання, Ім'я, ПРІЗВИЩЕ автора

Схвалена на засіданні кафедри Комп'ютерних наук

Протокол від 29.08.2025 № 1.

Зав. кафедри Комп'ютерних наук

Назва

Підпис

Олександр БАРМАК

Ім'я, ПРІЗВИЩЕ

Хмельницький 2025

3. Пояснювальна записка

Дисципліна «UX/UI та вебдизайн» належить до циклу вибіркових освітніх компонент і сприяє формуванню професійних умінь у сфері проектування користувацьких інтерфейсів та створення позитивного досвіду взаємодії з веб-продуктами. Вона забезпечує здобуття знань і навичок з прототипування та макетування, роботи з композицією, типографікою, колірною палітрою й графічними елементами. У процесі навчання опановуються сучасні інструменти вебдизайну Figma, Adobe Photoshop, Adobe XD та Sketch, принципи адаптивного і респонсивного дизайну, доступність для людей з обмеженими можливостями, інтерактивність, motion-дизайн і застосування VR. Вивчення дисципліни розвиває аналітичне та креативне мислення, уміння поєднувати теорію з практикою, а також сприяє набуттю soft skills, необхідних для роботи в команді та реалізації професійних проєктів.

Мета дисципліни. Формування у здобувачів знань і практичних навичок з UX/UI та вебдизайну, здатності застосовувати сучасні інструменти і методики для створення прототипів, макетів та повноцінних веб-інтерфейсів із урахуванням принципів зручності, естетики, доступності та інтерактивності.

Предмет дисципліни. Принципи, методи та інструменти UX/UI і вебдизайну, що забезпечують розробку користувацьких інтерфейсів, включно з прототипуванням, макетуванням, композицією, типографікою, колірною палітрою, інтерактивними елементами та технологіями адаптивного дизайну.

Завдання дисципліни. Формування навичок створення прототипів і макетів веб-інтерфейсів; розвиток умінь застосовувати Figma, Adobe Photoshop, Adobe XD та Sketch; оволодіння принципами адаптивного й респонсивного дизайну; здобуття компетентностей у використанні кольорової психології та графічних елементів; набуття практики інтеграції motion-дизайну, інтерактивних медіа та VR у веб-продукти; формування здатності забезпечувати доступність веб-сайтів для людей з обмеженими можливостями.

Результати навчання. Студент, який успішно завершив вивчення дисципліни, повинен знати основні принципи UX/UI та сучасні тенденції вебдизайну, розуміти вплив композиції, типографіки та кольору на користувацький досвід. Він має вміти створювати прототипи й макети веб-інтерфейсів у Figma, Adobe Photoshop, Adobe XD та Sketch, застосовувати графічні елементи, інтерактивні медіа та motion-дизайн. Повинен володіти навичками розробки адаптивних і доступних веб-сайтів, орієнтованих на різні категорії користувачів, у тому числі людей з обмеженими можливостями. Також має бути здатним інтегрувати інноваційні технології, зокрема VR, оцінювати ефективність дизайну з позицій юзабіліті та конверсії, працювати в команді та аргументовано обґрунтовувати вибір дизайнерських рішень.

4. Структура залікових кредитів дисципліни

Назва розділу (теми)	Кількість годин, відведених на:		
	лекції	лабор. роботи	СРС
Тема 1. Основні поняття UI/UX дизайну веб-сайтів.	4	4	16
Тема 2. Прототипування веб-інтерфейсів, як важливий етап створення веб-дизайну.	4	4	16
Тема 3. Макетування. Ключові поняття макетування: композиція, типографіка, колірна палітра.	6	4	20
Тема 4. Використання графічних елементів (фотографій, ілюстрацій, векторних графіків) у веб-дизайні.	2	4	16
Тема 5. Адаптивний та респонсивний дизайн для різних пристроїв.	4	4	20
Тема 6. Створення веб-сайтів для людей з обмеженими можливостями.	4	4	20
Тема 7. Дизайн інтерактивних медіа для веб-сайтів.	2	4	20
Тема 8. Поняття та роль motion-дизайну у дизайні веб-сайтів.	4	4	20
Тема 9. Застосування Virtual Reality для створення позитивного користувацького досвіду.	4	4	24
Разом:	32	36	172

5. Програма навчальної дисципліни

5.1 Зміст лекційного курсу

Номер лекції	Перелік тем лекцій, їх анотації	Кількість годин
	<i>Тема 1. Основні поняття UI/UX дизайну веб-сайтів</i>	4
1	Основні поняття UI/UX дизайну веб-сайтів. Поняття веб-розробки, front-end, back-end. Типи вебсайтів за призначенням. Поняття веб-дизайну та його місце у процесі веб-розробки. Поняття дизайн-процесу. Літ.: [1, 2, 3]	2
2	Вплив вебдизайну на конверсію веб-сайту. Дослідження та аналіз потреб користувачів як один із найважливіших етапів дизайн процесу. Користувацькі персони. Конкурентний аналіз. Створення task flow та user flow. User Story. Вплив веб-дизайну на конверсію веб-сайту. Майбутнє веб-дизайну. Нові тенденції. Літ.: [1, 3]	2
	<i>Тема 2. Прототипування веб-інтерфейсів, як важливий етап створення веб-дизайну</i>	4
3	Прототипування веб-інтерфейсів, як важливий етап створення веб-дизайну (ч.1). Прототипування як етап дизайн процесу. Скетч. Вейрфрейм. Мокап. Прототип. Літ.: [1, 2, 3]	2
4	Прототипування веб-інтерфейсів, як важливий етап створення веб-дизайну (ч.2). Тестування прототипу. Методи тестування. Стандарти тестування користувацького інтерфейсу. Послідовність кроків тестування. Тестові сценарії. Літ.: [2, 3]	2
	<i>Тема 3. Макетування. Ключові поняття макетування: композиція, типографіка, колірна палітра.</i>	6

5	Макетування. Ключові поняття макетування: композиція, типографіка, колірна палітра. Композиція Еволюція композиції Основні компоненти композиції. Історія розвитку типографіки Основні елементи типографіки. Колір. Колірне коло. Кольорові моделі Характеристики кольору Колірна схема. Типи колірних схем. Літ.: [1, 3, 4]	2
6	Кольорова психологія веб-дизайну – вплив кольорів на емоції та сприйняття. Психологія кольору. Вплив кольору на аудиторію. Інструменти кольору. Літ.: [3, 4, 5]	2
7	Огляд інструментів прототипування та макетування веб-інтерфейсів Adobe Photoshop Figma, Adobe XD, Sketch. Огляд основних інструментів прототипування та макетування Огляд інструментів тестування прототипів Огляд III інструментів. Літ.: [1, 2]	2
	<i>Тема 4. Використання графічних елементів (фотографій, ілюстрацій, векторних графіків) у веб-дизайні.</i>	2
8	Використання графічних елементів (фотографій, ілюстрацій, векторних графіків) у веб-дизайні. Роль графіки у вебдизайні. Фотографії у вебдизайні. Приклади використання фотографій. Ілюстрації як інструмент дизайну. Переваги ілюстрацій. Векторна графіка. Застосування векторної графіки. Узгодженість з UX/UI. Оптимізація графіки. Правові та етичні аспекти. Тренди. Літ.: [1, 2, 4]	2
	<i>Тема 5. Адаптивний та респонсивний дизайн для різних пристроїв.</i>	4
9	Адаптивний та респонсивний дизайн для різних пристроїв (ч.1). Поняття адаптивного дизайну. Поняття респонсивного та адаптивного дизайну Ключові принципи. Інструменти та технології. Літ.: [1, 2, 3]	2
10	Адаптивний та респонсивний дизайн для різних пристроїв (ч.2). Типові помилки при адаптації дизайну. Інструменти для створення адаптивного/респонсивного дизайну. Ключові принципи зручного користувацького інтерфейсу на різних пристроях Літ.: [1, 2, 3]	2
	<i>Тема 6. Створення веб-сайтів для людей з обмеженими можливостями.</i>	4
10	Створення веб-сайтів для людей з обмеженими можливостями (ч.1). Актуальність доступності веб-сайтів у сучасному цифровому середовищі. Поняття інклюзивного дизайну. Міжнародні стандарти та законодавчі вимоги щодо вебдоступності. Основні принципи доступності (POUR): сприйнятність (perceivable), керованість (operable), зрозумілість (understandable), надійність (robust). Типи обмежень користувачів. Приклади бар'єрів у взаємодії з веб-ресурсами. Технології підтримки доступності відео. Літ.: [1, 2]	2
11	Створення веб-сайтів для людей з обмеженими можливостями (ч.2). Дизайн з урахуванням доступності: вибір кольорових палітр, достатній контраст тексту й фону, зручна типографіка, масштабування інтерфейсу, передбачувана структура навігації. Адаптивність та мобільна доступність: особливості проєктування для різних пристроїв, урахування сенсорного управління. Інструменти тестування доступності: автоматизовані сервіси (WAVE, Lighthouse, Axe), ручне тестування та користувацькі сценарії. Кейс-стаді. Приклади успішних інклюзивних веб-сайтів. Аналіз помилок у дизайні, які знижують доступність. Літ.: [3, 4]	2
	<i>Тема 7. Дизайн інтерактивних медіа для веб-сайтів.</i>	2

12	Дизайн інтерактивних медіа для веб-сайтів. Роль інтерактивних медіа у вебдизайні та вплив на користувацький досвід. Основні види інтерактивного контенту: анімації, інтерактивна графіка, відео, 3D-об'єкти. Принципи інтерактивного дизайну: залучення користувача, зворотний зв'язок, баланс естетики й функціональності. Приклади інтерактивних вебсайтів та аналіз типових помилок. Літ.: [4, 5]	2
	<i>Тема 8. Поняття та роль motion-дизайну у дизайні веб-сайтів.</i>	4
13	Поняття та роль motion-дизайну у дизайні веб-сайтів (ч.1). Сутність поняття motion-дизайну. Історичний розвиток анімації у вебсередовищі. Motion-дизайн як складова UX/UI: взаємозв'язок між візуальною динамікою та користувацьким досвідом. Основні завдання motion-дизайну: орієнтація користувача в інтерфейсі, підкреслення ієрархії елементів, створення емоційної залученості. Елементи motion-дизайну: мікроанімації, переходи між сторінками, ефекти наведення, анімовані іконки, індикатори завантаження. Літ.: [4, 5]	2
14	Поняття та роль motion-дизайну у дизайні веб-сайтів (ч.1). Принципи якісного motion-дизайну: природність руху, відповідність швидкості й тривалості анімацій, мінімалізм та уникнення перевантаження. Психологічний аспект: вплив руху на сприйняття інформації та емоційний стан користувача. Motion-дизайн у брендингу: формування унікального стилю та підвищення впізнаваності компанії. Інструменти створення motion-дизайну: CSS-анімації, JavaScript-бібліотеки (GSAP, Anime.js), SVG-анімації, Adobe After Effects, Figma (smart animate). Інклюзивність motion-дизайну: уникнення надмірних рухів, які можуть створювати дискомфорт для людей із сенсорними розладами; використання системних налаштувань "reduce motion". Методи тестування анімацій: перевірка юзабіліті, аналіз часу відгуку, зворотний зв'язок користувачів. Літ.: [3, 5]	2
	<i>Тема 9. Застосування Virtual Reality для створення позитивного користувацького досвіду.</i>	4
15	Застосування Virtual Reality для створення позитивного користувацького досвіду (ч.1). Поняття Virtual Reality (VR) та її роль у сучасному вебдизайні. Відмінності між VR, AR і MR. Переваги використання VR для користувацького досвіду: занурення, інтерактивність, емоційна залученість. Основні елементи VR-дизайну: 3D-середовища, аватари, інтерактивні об'єкти, навігаційні та інтерфейсні елементи. UX-принципи для VR: природність взаємодії, передбачуваність рухів, комфорт користувача, уникнення візуальної та сенсорної перевантаженості. Літ.: [4, 5]	2
16	Застосування Virtual Reality для створення позитивного користувацького досвіду (ч.2). Інструменти та платформи для створення VR-контенту: Unity, Unreal Engine, WebXR, A-Frame, Three.js. Дизайн інтерактивності: сценарії користувацької взаємодії, точки уваги, відгуки на дії користувача. Технічні аспекти: продуктивність, оптимізація 3D-моделей, адаптація до різних пристроїв (VR-окуляри, мобільні пристрої, десктоп). Інклюзивність та безпека у VR: запобігання віртуальній нудоті, забезпечення доступності для різних груп користувачів. Літ.: [4, 5]	2
	Разом:	32

5.2 Зміст лабораторних занять

№ з/п	Тема лабораторного заняття	Кількість годин
1	Проектування досвіду взаємодії користувача (UX) Літ.: [1, 2, 3]	4
2	Проектування інтерфейсу користувача (UI) Літ.: [1, 2, 3, 4]	4
3	Створення мобільної версії вебзастосунку Літ.: [1, 2, 3]	4
4	Створення вебзастосунку з врахуванням принципів веб-інклюзивності Літ.: [1, 2]	4
5	Дизайн інтерактивних медіа для вебзастосунків Літ.: [4, 5]	4
6	Motion-дизайн у веб-інтерфейсах. Літ.: [3, 4, 5]	4
7	Використання Virtual Reality для веб-досвіду. Літ.: [4, 5]	4
8	Мануальне тестування прототипу вебзастосунку Літ.: [4, 3]	4
Разом:		32

5.3 Зміст самостійної (у т.ч. індивідуальної) роботи здобувача вищої освіти

Самостійна робота студентів усіх форм здобуття освіти полягає у систематичному опрацюванні програмного матеріалу з відповідних джерел інформації, підготовці до виконання і захисту лабораторних робіт та виконанні індивідуальних завдань. До послуг студентів сторінка кафедри у Модульному середовищі для навчання, де розміщені Робоча програма дисципліни та необхідні матеріали з її навчально-методичного забезпечення та контролю результатів навчання.

№ тижня	Вид самостійної роботи	Кількість годин
1-2	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №1. Підготовка до захисту лабораторної роботи №1.	16
3-4	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №2. Підготовка до захисту лабораторної роботи №2.	16
5-6	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №3. Підготовка до захисту лабораторної роботи №3. Підготовка до КР.	20
7-8	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №4. Підготовка до захисту лабораторної роботи №4. Початок виконання індивідуального завдання №1 самостійної роботи.	16
9-10	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №5. Підготовка до захисту лабораторної роботи №5. Завершення виконання індивідуального завдання №1 самостійної роботи.	20
11-12	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №6. Підготовка до захисту лабораторної роботи №6. Початок виконання індивідуального завдання №2 самостійної роботи.	20
13-14	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №7. Підготовка до захисту лабораторної роботи №7. Підготовка до КР.	20
15-16	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до лабораторної роботи №8. Підготовка до захисту лабораторної роботи №8. Завершення виконання індивідуального завдання №2 самостійної роботи.	20
17	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка звіту з самостійної роботи. Оформлення звіту з самостійної роботи. Презентація результатів виконання індивідуального завдання.	24
Разом		172

На самостійне опрацювання студентів виносяться визначені у методичних рекомендаціях до лабораторних занять та самостійної роботи індивідуальні завдання (ІЗ) з відповідних тем. Керівництво самостійною роботою та контроль за виконанням індивідуального завдання здійснюється викладачем згідно з розкладом консультацій у позаурочний час.

Вимоги до виконання індивідуального завдання викладені в Модульному середовищі для навчання на сторінці навчальної дисципліни.

6. Технології та методи навчання

Процес навчання з дисципліни ґрунтується на використанні традиційних та сучасних технологій та методів навчання, зокрема: лекції (з використанням методів візуалізації, проблемного й інтерактивного навчання, мотиваційних прийомів, інформаційно-комунікаційних технологій); лабораторні заняття (з використанням інструктування, демонстрування, розв'язування типових і прикладних задач, аналізу кейсів, ситуаційних завдань, елементів дискусії тощо); самостійна робота (опрацювання теоретичного матеріалу, підготовка до виконання лабораторних робіт, поточного та підсумкового контролю, виконання індивідуальних завдань), з використанням інформаційно-комп'ютерних технологій та технологій дистанційного навчання.

7. Методи контролю

Поточний контроль здійснюється під час аудиторних лабораторних занять, а також у дні проведення контрольних заходів, встановлених робочою програмою і графіком освітнього процесу, в т.ч. з використанням Модульного середовища для навчання. При цьому використовуються такі методи поточного контролю:

- оцінювання результатів виконання індивідуального завдання;
- оцінювання контрольних робіт;
- оцінювання результатів захисту лабораторних робіт.

При виведенні підсумкової семестрової оцінки враховуються результати як поточного контролю, так і підсумкового контролю, який проводиться з усього матеріалу дисципліни за білетами, попередньо розробленими і затвердженими на засіданні кафедри. Здобувач вищої освіти, який набрав з будь-якого виду навчальної роботи, суму балів нижчу за 60 відсотків від максимального балу, **не допускається** до семестрового контролю, поки не виконає обсяг роботи, передбачений Робочою програмою. Здобувач вищої освіти, який набрав позитивний середньозважений бал (60 відсотків і більше від максимального балу) з усіх видів поточного контролю і не склав іспит, вважається таким, який **має** академічну заборгованість. Ліквідація академічної заборгованості із семестрового контролю здійснюється у період екзаменаційної сесії або за графіком, встановленим деканатом відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ».

8. Політика дисципліни

Політика навчальної дисципліни загалом визначається системою вимог до здобувача вищої освіти, що передбачені чинними положеннями Університету про організацію і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу. Зокрема, проходження інструктажу з техніки безпеки; відвідування занять з дисципліни є обов'язковим. За об'єктивних причин (підтверджених документально) теоретичне навчання за погодженням із лектором може відбуватись в он-лайн режимі. Успішне опанування дисципліни і формування фахових компетентностей і програмних результатів навчання передбачає необхідність підготовки до лабораторного заняття (вивчення теоретичного матеріалу з теми роботи, попередню підготовку протоколу роботи (наведені у Методичних рекомендаціях до лабораторних занять)), активно працювати на занятті, якісно підготувати звіт, захистити результати виконаної роботи, брати участь у дискусіях щодо прийнятих конструктивних рішень при виконанні здобувачами лабораторних робіт тощо.

Здобувачі вищої освіти мають дотримуватися встановлених термінів виконання всіх видів навчальної роботи відповідно до робочої програми навчальної дисципліни. Термін захисту лабораторної роботи вважається своєчасним, якщо студент захистив її на наступному після виконання роботи занятті. Пропущене лабораторне заняття студент зобов'язаний відпрацювати у встановлений викладачем термін, але не пізніше, ніж за два тижні до кінця теоретичних занять у

семестрі.

Засвоєння студентом теоретичного матеріалу з дисципліни оцінюється за результатами опитування під час лабораторних занять, виконання індивідуального завдання та контрольних робіт. Виконання індивідуального завдання завершується його здачею на перевірку у терміни, встановлені графіком самостійної роботи.

Здобувач вищої освіти, виконуючи самостійну роботу або індивідуальну роботу з дисципліни, має дотримуватися політики доброчесності (заборонені списування, плагіат (в т.ч. із використанням мобільних девайсів)). У разі виявлення порушення політики академічної доброчесності в будь-яких видах навчальної роботи здобувач вищої освіти отримує незадовільну оцінку і має повторно виконати завдання з відповідної теми (виду роботи), що передбачені робочою програмою. Будь-які форми порушення академічної доброчесності **не допускаються**.

У межах вивчення навчальної дисципліни допускається визнання та зарахування результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти на відкритих освітніх платформах. Такі результати можуть враховуватися за умови їх відповідності компетентностям і програмним результатам навчання, визначеним робочою програмою дисципліни, або у разі забезпечення вивчення окремих тем і видів робіт, що передбачені програмою. (детальніше у Положенні про порядок визнання та зарахування результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ).

9. Оцінювання результатів навчання студентів у семестрі

Оцінювання академічних досягнень здобувача вищої освіти здійснюється відповідно до «Положення про контроль і оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у ХНУ». При поточному оцінюванні виконаної здобувачем роботи з кожної структурної одиниці і отриманих ним результатів викладач виставляє йому певну кількість балів із встановлених Робочою програмою для цього виду роботи. При цьому кожна структурна одиниця навчальної роботи може бути зарахована, якщо здобувач набрав не менше 60 відсотків (мінімальний рівень для позитивної оцінки) від максимально можливої суми балів, призначеної структурній одиниці.

При оцінюванні результатів навчання здобувачів вищої освіти з будь-якого виду навчальної роботи (структурної одиниці) рекомендується використовувати наведені нижче узагальнені критерії:

Таблиця – Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти

Оцінка та рівень досягнення здобувачем запланованих ПРН та сформованих компетентностей	Узагальнений зміст критерія оцінювання
Відмінно (високий)	Здобувач вищої освіти глибоко і у повному обсязі опанував зміст навчального матеріалу, легко в ньому орієнтується і вміло використовує понятійний апарат; уміє пов'язувати теорію з практикою, вирішувати практичні завдання, впевнено висловлювати і обґрунтовувати свої судження. Відмінна оцінка передбачає логічний виклад відповіді мовою викладання (в усній або у письмовій формі), демонструє якісне оформлення роботи і володіння спеціальними приладами та інструментами, прикладними програмами. Здобувач не вагається при видозміні запитання, вміє робити детальні та узагальнюючі висновки, демонструє практичні навички з вирішення фахових завдань. При відповіді допустив дві–три несуттєві <i>похибки</i> .
Добре (середній)	Здобувач вищої освіти виявив повне засвоєння навчального матеріалу, володіє понятійним апаратом, орієнтується у вивченому матеріалі; свідомо використовує теоретичні знання для вирішення практичних задач; виклад відповіді грамотний, але у змісті і формі відповіді можуть мати місце окремі неточності, нечіткі формулювання правил, закономірностей тощо. Відповідь здобувача вищої освіти будується на основі самостійного мислення.

	Здобувач вищої освіти у відповіді допустив дві–три <i>несуттєві помилки</i> .
Задовільно (достатній)	Здобувач вищої освіти виявив знання основного програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання та практичної діяльності за професією, справляється з виконанням практичних завдань, передбачених програмою. Як правило, відповідь здобувача вищої освіти будується на рівні репродуктивного мислення, здобувач вищої освіти має слабкі знання структури навчальної дисципліни, допускає неточності і <i>суттєві помилки</i> у відповіді, вагається при відповіді на видозмінене запитання. Разом з тим, набув навичок, необхідних для виконання нескладних практичних завдань, які відповідають мінімальним критеріям оцінювання і володіє знаннями, що дозволяють йому під керівництвом викладача усунути неточності у відповіді.
Незадовільно (недостатній)	Здобувач вищої освіти виявив розрізнені, безсистемні знання, не вміє виділяти головне і другорядне, допускається помилок у визначенні понять, перекручує їх зміст, хаотично і невпевнено викладає матеріал, не може використовувати знання при вирішенні практичних завдань. Як правило, оцінка «незадовільно» виставляється здобувачеві вищої освіти, який не може продовжити навчання без додаткової роботи з вивчення навчальної дисципліни.

Структурування дисципліни за видами навчальної роботи і оцінювання результатів навчання студентів денної форми здобуття освіти у семестрі

Аудиторна робота								Контрольні заходи		Самостійна робота		Семестровий контроль
Лабораторні заняття №:								Контрольна робота (КР)		Індивідуальне завдання (ІЗ)		Залік
1	2	3	4	5	6	7	8	КР1	КР2	ІЗ1	ІЗ2	
Кількість балів за кожний вид навчальної роботи (мінімум-максимум)												
6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	6-10	3-5	3-5	3-5	3-5	За рейтингом
48-80								6-10		6-10		60-100*

Примітки: *За набрану з будь-якого виду навчальної роботи з дисципліни кількість балів, нижче встановленого мінімуму, здобувач отримує незадовільну оцінку і має її перездати у встановлений викладачем (деканом) термін. Інституційна оцінка встановлюється відповідно до таблиці «Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС».

Оцінювання результатів захисту лабораторної роботи

Виконана й оформлена відповідно до встановлених Методичними рекомендаціями вимог лабораторна робота комплексно оцінюється викладачем при її захисті з урахуванням таких критеріїв: самостійність та правильність виконання; повнота відповіді та знання.

Результат виконання і захисту здобувачем вищої освіти кожної лабораторної роботи оцінюється відповідно до таблиці Критеріїв оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти.

У випадку виявлення здобувачем рівня знань, нижчого ніж 60 відсотків від максимального балу, встановленого Робочою програмою для кожної структурної одиниці, лабораторна робота йому **не зараховується** і для її захисту він має детальніше опрацювати матеріал з теми роботи, методику її виконання, виправити грубі помилки та повторно вийти на її захист у призначений для цього викладачем час.

Оцінювання контрольної роботи

Контрольна робота передбачає виконання п'яти завдань. При оцінюванні контрольної роботи враховуються: повнота відповіді та якість виконання. Кожне завдання оцінюється 1 балом, загальна сума балів на позитивну оцінку становить від 3 до 5.

Розподіл балів при оцінюванні завдань контрольної роботи

Кількість правильних відповідей	1	2	3	4	5
Відсоток правильних відповідей	0-59		60	80	100
Кількість отриманих балів	0		3	4	5

При отриманні негативної оцінки контрольну роботу слід перездати до терміну **наступного** контролю.

Оцінювання результатів виконання індивідуального завдання

Виконане та оформлене відповідно до вимог, визначених Методичними рекомендаціями, індивідуальне завдання (ІЗ) комплексно оцінюється викладачем з урахуванням таких критеріїв: самостійність виконання; правильність розв'язання поставлених задач; обґрунтованість вибору методів розв'язання; повнота пояснень та аргументованість відповідей; якість оформлення та дотримання вимог до структури і змісту роботи.

Результат виконання здобувачем вищої освіти кожного ІЗ оцінюється відповідно до таблиці **Критеріїв оцінювання навчальних досягнень здобувача вищої освіти з урахуванням рівня досягнення запланованих програмних результатів навчання та сформованих компетентностей**. За підсумками захисту присвоюється відповідна сума балів (мінімальний позитивний бал – 3 бали, максимальний – 5 балів).

У разі, якщо здобувач вищої освіти виявив рівень знань і виконання ІЗ, що нижчий ніж 60 відсотків від максимальної кількості балів, встановленої Робочою програмою для цієї структурної одиниці, завдання не зараховується. У такому випадку студент має повторно опрацювати зміст завдання, усунути помилки та здати на перевірку доопрацьоване ІЗ у терміни, погоджені з викладачем.

Підсумкова семестрова оцінка за інституційною шкалою і шкалою ЄКТС визначається в автоматизованому режимі після внесення викладачем результатів оцінювання у балах з усіх видів навчальної роботи до електронного журналу. Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС наведені нижче у таблиці «Співвідношення».

Семестровий залік виставляється на останньому занятті за умови якщо загальна сума балів, яку накопичив здобувач з дисципліни (іншого освітнього компонента) за результатами **поточного** контролю, знаходиться у межах від 60 до 100 балів. При цьому за інституційною шкалою ставиться оцінка «**зараховано**», а за шкалою ЄКТС – буквене позначення оцінки, що відповідає набраній студентом сумі балів відповідно до таблиці Співвідношення. Присутність здобувача у цьому випадку не є обов'язковою.

Таблиця – Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС

Оцінка ЄКТС	Рейтингова шкала балів	Інституційна оцінка (рівень досягнення здобувачем вищої освіти запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни)	
		Залік	Іспит/диференційований залік
A	90-100	Зараховано	Відмінно/Excellent – високий рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни, що свідчить про безумовну готовність здобувача до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
B	83-89		Добре/Good – середній (максимально достатній) рівень досягнення запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни та готовності до подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
C	73-82		Задовільно/Satisfactory – Наявні мінімально достатні для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом результати навчання з навчальної дисципліни
D	66-72		
E	60-65		
FX	40-59	Незараховано	Незадовільно/Fail – Низка запланованих результатів навчання з навчальної дисципліни відсутня. Рівень набутих результатів навчання є недостатнім для подальшого навчання та/або професійної діяльності за фахом
F	0-39		Незадовільно/Fail – Результати навчання відсутні

10. Питання для самоконтролю результатів навчання

1. Що таке UX і чим відрізняється від UI?
2. Які основні етапи веб-дизайн-процесу?

3. Що таке front-end і back-end у веб-розробці?
4. Назвіть основні типи вебсайтів за призначенням.
5. Як дослідження потреб користувачів впливає на конверсію веб-сайту?
6. Які види прототипів існують і в чому їх відмінності (скетч, wireframe, мокап, прототип)?
7. Яка роль тестування прототипів у UX-дизайні?
8. Назвіть основні методи тестування користувацького інтерфейсу.
9. Що таке user flow і як він використовується під час прототипування?
10. Як user story допомагає у створенні прототипу?
11. Що таке композиція в веб-дизайні і які її основні компоненти?
12. Назвіть основні елементи типографіки та їхню роль у сприйнятті контенту.
13. Які типи кольорових схем застосовуються у веб-дизайні?
14. Що таке колірна психологія і як вона впливає на UX?
15. Як підбирають кольорову палітру для вебсайту?
16. Яку роль відіграють фотографії у веб-дизайні?
17. Які переваги використання ілюстрацій у вебсайтах?
18. Як застосовується векторна графіка і чому вона важлива для UI?
19. Що означає оптимізація графіки для вебу?
20. Які правові та етичні аспекти слід враховувати при використанні графіки?
21. Чим відрізняється адаптивний дизайн від респонсивного?
22. Які ключові принципи зручного користувацького інтерфейсу на різних пристроях?
23. Які типові помилки трапляються при адаптації дизайну під мобільні пристрої?
24. Назвіть інструменти та технології для створення респонсивного дизайну.
25. Як сенсорне управління впливає на UX при адаптивному дизайні?
26. Що таке інклюзивний дизайн і які принципи доступності (POUR) він враховує?
27. Назвіть основні бар'єри для людей з обмеженими можливостями у веб-середовищі.
28. Які інструменти використовуються для тестування доступності вебсайтів?
29. Як правильно підбирати кольори та контраст для доступного дизайну?
30. Які приклади успішних інклюзивних вебсайтів можна навести?
31. Які основні види інтерактивного контенту існують для вебсайтів?
32. Які принципи інтерактивного дизайну допомагають залучити користувача?
33. Як інтерактивні медіа впливають на користувацький досвід?
34. Назвіть приклади інтерактивних вебсайтів та їх особливості.
35. Які типові помилки при використанні інтерактивних медіа у веб-дизайні?
36. Що таке motion-дизайн і як він впливає на UX?
37. Назвіть елементи motion-дизайну, які допомагають орієнтувати користувача в інтерфейсі.
38. Які принципи якісного motion-дизайну слід дотримуватися?
39. Як motion-дизайн використовується у брендингу вебсайтів?
40. Які інструменти застосовуються для створення анімацій та ефектів у веб-дизайні?
41. Що таке Virtual Reality (VR) і як її застосовують у веб-дизайні?
42. Які відмінності між VR, AR та MR?
43. Які принципи UX необхідно враховувати при проєктуванні VR-досвіду?
44. Назвіть основні інструменти та платформи для створення VR-контенту.
45. Які аспекти інклюзивності та безпеки важливі при створенні VR-досвіду?

11. Навчально-методичне забезпечення

Освітній процес з дисципліни «UX/UI та вебдизайн» забезпечений необхідними навчально-методичними матеріалами, що розміщені в Модульному середовищі для навчання MOODLE:

1. Курс «UX/UI та вебдизайн». <https://msn.khmn.edu.ua/course/view.php?id=7920>

12. Матеріально-технічне та програмне забезпечення дисципліни

Інформаційна та комп'ютерна підтримка: ПК, планшет, смартфон або інший мобільний пристрій, проєктор. Програмне забезпечення: програми Microsoft Office або аналогічні, доступ до мережі Інтернет, робота з презентаціями.

Вивчення навчальної дисципліни не потребує використання спеціального програмного прикладного забезпечення, крім загальноновживаних програм і операційних систем, оскільки практичні завдання виконуються із використанням безкоштовних платформ (Figma), що доступні онлайн.

13. Рекомендована література:

Основна

1. 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. – Режим доступу: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/5157/1/CHEMERYS2021.pdf>
2. ChipmanSmith, A. *UX/UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*. – Independently published, 2021. – 203 с. – ISBN 979-8792853409. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/the-art-and-science-of-ux-design-a-step-by-step-guide-to-designing-amazing-user-experiences-1nbsped-0138060266-9780138060268-u-8510063.html>
3. Conta, A. *The Art and Science of UX Design: A Step-by-Step Guide to Designing Amazing User Experiences*. – New Riders, 2024. – 320 с. – ISBN 978-0138060268. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/the-art-and-science-of-ux-design-a-step-by-step-guide-to-designing-amazing-user-experiences-1nbsped-0138060266-9780138060268-u-8510063.html>

Допоміжна

4. Deacon, P. B. *UX and UI Strategy: A Step by Step Guide on UX and UI Design*. – Independently published, 2020. – 89 с. – ISBN 979-8580234182. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/qdownload/ux-ui-design-2022-a-complete-beginners-to-pro-step-by-step-guide-to-ux-ui-design-and-mastering-the-fundamentals-of-web-design-with-latest-tips-amp-techniques.html>
5. Benyon, D. *Designing User Experience: A Guide to HCI, UX and Interaction Design*. – 4th ed. – Pearson Education, 2019. – 672 с. – ISBN 978-1292155517. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/qdownload/designing-user-experience-a-guide-to-hci-ux-and-interaction-design-4nbsped-1292155515-9781292155517.html>

14. Інформаційні ресурси

1. Модульне середовище для навчання. URL : <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=7920>
2. Електронна бібліотека ХНУ. URL: <http://library.khmnu.edu.ua/>
3. Інституційний репозитарій ХНУ. URL : <https://elar.khmnu.edu.ua/home>

UX/UI ТА ВЕБДИЗАЙН

Тип дисципліни	Вибіркова
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Мова викладання	Українська
Семестр	—
Кількість призначених кредитів ЄКТС	8,0
Форми здобуття освіти, для яких викладається дисципліна	Очна (денна)

Результати навчання. Студент, який успішно завершив вивчення дисципліни, повинен знати основні принципи UX/UI та сучасні тенденції вебдизайну, розуміти вплив композиції, типографіки та кольору на користувацький досвід. Він має вміти створювати прототипи й макети веб-інтерфейсів у Figma, Adobe Photoshop, Adobe XD та Sketch, застосовувати графічні елементи, інтерактивні медіа та motion-дизайн. Повинен володіти навичками розробки адаптивних і доступних веб-сайтів, орієнтованих на різні категорії користувачів, у тому числі людей з обмеженими можливостями. Також має бути здатним інтегрувати інноваційні технології, зокрема VR, оцінювати ефективність дизайну з позицій юзабіліті та конверсії, працювати в команді та аргументовано обґрунтовувати вибір дизайнерських рішень.

Зміст навчальної дисципліни. Основні поняття UI/UX дизайну веб-сайтів. Вплив веб-дизайну на конверсію веб-сайту. Прототипування веб-інтерфейсів, як важливий етап створення веб-дизайну. Макетування. Ключові поняття макетування: композиція, типографіка, колірна палітра. Кольорова психологія веб-дизайну – вплив кольорів на емоції та сприйняття. Огляд інструментів прототипування та макетування веб-інтерфейсів Adobe Photoshop Figma, Adobe XD, Sketch. Використання графічних елементів (фотографій, ілюстрацій, векторних графіків) у веб-дизайні. Адаптивний та респонсивний дизайн для різних пристроїв. Створення веб-сайтів для людей з обмеженими можливостями. Дизайн інтерактивних медіа для веб-сайтів. Поняття та роль motion-дизайну у дизайні веб-сайтів. Застосування Virtual Reality для створення позитивного користувацького досвіду.

Запланована навчальна діяльність: Мінімальний обсяг навчальних занять в одному кредиті ЄКТС навчальної дисципліни для *першого* (бакалаврського) рівня вищої освіти за денною формою здобуття освіти становить 10 годин на 1 кредит ЄКТС.

Форми (методи) навчання: Процес навчання з дисципліни ґрунтується на використанні традиційних та сучасних технологій та методів навчання, зокрема: лекції (з використанням методів візуалізації, проблемного й інтерактивного навчання, мотиваційних прийомів, інформаційно-комунікаційних технологій); лабораторні заняття (з використанням інструктування, демонстрування, розв'язування типових і прикладних задач, аналізу кейсів, ситуаційних завдань, елементів дискусії тощо); самостійна робота (опрацювання теоретичного матеріалу, підготовка до виконання лабораторних робіт, поточного та підсумкового контролю, виконання індивідуальних завдань), з використанням інформаційно-комп'ютерних технологій та технологій дистанційного навчання.

Форми оцінювання результатів навчання: оцінювання лабораторних та контрольних робіт; виконання індивідуального завдання.

Вид семестрового контролю: залік.

Навчальні ресурси:

1. 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. – Режим доступу: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/5157/1/CHEMERYYS2021.pdf>
2. ChipmanSmith, A. *UX/UI Design 2022: A Complete Beginners to Pro Step by Step Guide to UX/UI Design and Mastering the Fundamentals of Web Design with Latest Tips & Techniques*. – Independently published, 2021. – 203 с. – ISBN 979-8792853409. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/the-art-and-science-of-ux-design-a-step-by-step-guide-to-designing-amazing-user-experiences-1nbsped-0138060266-9780138060268-u-8510063.html>
3. Conta, A. *The Art and Science of UX Design: A Step-by-Step Guide to Designing Amazing User Experiences*. – New Riders, 2024. – 320 с. – ISBN 978-0138060268. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/the-art-and-science-of-ux-design-a-step-by-step-guide-to-designing-amazing-user-experiences-1nbsped-0138060266-9780138060268-u-8510063.html>

4. Deacon, P. B. *UX and UI Strategy: A Step by Step Guide on UX and UI Design*. – Independently published, 2020. – 89 с. – ISBN 979-8580234182. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/qdownload/ux-ui-design-2022-a-complete-beginners-to-pro-step-by-step-guide-to-ux-ui-design-and-mastering-the-fundamentals-of-web-design-with-latest-tips-amp-techniques.html>
5. Benyon, D. *Designing User Experience: A Guide to HCI, UX and Interaction Design*. – 4th ed. – Pearson Education, 2019. – 672 с. – ISBN 978-1292155517. – Режим доступу: <https://dokumen.pub/qdownload/designing-user-experience-a-guide-to-hci-ux-and-interaction-design-4nbsped-1292155515-9781292155517.html>
6. Модульне середовище для навчання. URL : <https://msn.khmnu.edu.ua/course/view.php?id=7920>
7. Електронна бібліотека ХНУ. URL: <http://library.khmnu.edu.ua/>
8. Інституційний репозитарій ХНУ. URL : <https://elar.khmnu.edu.ua/home>

Викладачі: асистент, Залуцька О.О.
к.т.н., доцент, Мазурець О.В.
асистент, Кліменко В.І..