


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний авіаційний університет
Факультет міжнародних відносин
Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

УЗГОДЖЕНО
 Декан ФМВ



 Юрій ВОЛОШИН
 « 27 » 12 2022 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
 Проректор з навчальної роботи



 Анатолій ПОЛУХІН
 « 18 » 01 2023 р.



Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
«UX/UI дизайн»

Освітньо-професійна програма: «Технології електронних мультимедійних видань»

Галузь знань: 18 Виробництво та технології
 Спеціальність: 186 Видавництво та поліграфія

Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПР.З	Л.З	СРС	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	4	120 / 4,0	17	–	34	69	–	–	Диф залік 4с
Денна (стн)	2	120 / 4,0	17	–	34	69	–	–	Диф залік 2с

Індекс: НБ – 17 – 186 / 21 – 3.5

Індекс: НБ – 17 – 186 / 21 (стн) – 3.5

СМЯ НАУ РП 15.01.07–01–2022



Система менеджменту якості.
Робоча програма
навчальної дисципліни
«UX/UI дизайн»

Шифр
документа

СМЯ НАУ
РП 15.01.07-01-2022

стор. 2 з 10

Робочу програму навчальної дисципліни «UX/UI дизайн» розроблено на основі освітньо-професійної програми «Технології електронних мультимедійних видань», навчальних та робочих навчальних планів № НБ – 17–186 /21, РБ – 17 – 186/22, № НБ –17– 186/21стн, РБ – 17–186/22стн, підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 186 «Видавництво та поліграфія» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробив
доцент кафедри комп'ютерних
мультимедійних технологій

Світлана ГАЛЬЧЕНКО

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійної програми «Технології електронних мультимедійних видань», спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» – кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій, протокол № 6 від « 06 » 12 2022 р.

Гарант освітньо-професійної програми

Олександр БОБАРЧУК

Завідувач кафедр

Олександр БОБАРЧУК

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету міжнародних відносин, протокол № 12 від « 12 » 12 2022р.

Голова НМРР

Катерина СИДОРЕНКО

Рівень документа – 3б
Плановий термін між ревізіями – 1 рік
Контрольний примірник



ЗМІСТ

Вступ	4
1. Пояснювальна записка	4
1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни	4
1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна	4
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна	4
1.4. Міждисциплінарні зв'язки	5
2. Програма навчальної дисципліни	5
2.1. Зміст навчальної дисципліни	5
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до модуля	5
2.3. Тематичний план	7
3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни	8
3.1. Методи навчання	8
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна)	8
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет	8
4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь	9



ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «UX/UI дизайн» розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення і оформлення робочої програми навчальної дисципліни денної та заочної форм навчання», затверджених наказом ректора від 29.04.2021 № 249/од, та відповідних нормативних документів.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.

Дисципліна «UX/UI дизайн» є теоретичною та практичною основою спеціалізованих знань та вмінь, що формують у фахівця в області видавничо-поліграфічної справи навичок по розробці веб-сайтів і створенні зручних для користувачів інтерфейсів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.

Метою викладання дисципліни є формування у здобувача освіти практичних набуття та систематизація знань у проектуванні якісних інтерфейсів веб-застосунків орієнтованих на користувача, логічного мислення, розв'язання спеціалізованих задач в галузі комп'ютерних технологій видавничо-поліграфічної справи.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- вивчення концепції User Experience Design;
- вивчення і закріплення на практиці основ проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків з врахуванням виявлених цілей, завдань та мотивації користувачів.
- сформування компетентностей, необхідних для проектування інтерфейсів програмних систем з врахуванням досвіду користувача;
- освоєння інструментальних програмних та технологічних рішень, які використовуються при створенні інтерфейсів.

1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна.

ПРН 02. Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії.

ПРН 04. Організувати свою діяльність для роботи автономно та в команді.

ПРН 05. Застосовувати ефективні форми професійної та міжособистісної комунікації в колективі для виконання завдань у професійній діяльності.

ПРН 09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПРН 12. Розробляти, забезпечувати й реалізовувати технологічний процес, обґрунтовано обираючи матеріали, системи контролю якості, апаратно-програмні комплекси, обладнання, персонал та інші ресурси.

ПРН 17. Розробляти альтернативні варіанти дизайнерських рішень, робити науково обґрунтовану зміну технічних параметрів та критеріїв якості продукції видавництва та поліграфії відповідно до споживчих вимог авіаційно-космічної галузі та світових тенденцій технологічного, економічного та культурного розвитку.

1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.

Інтегральні компетентності: здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми професійної діяльності видавництва та поліграфії або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій і методів технічних, природничих, гуманітарних, соціальних наук і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.



Загальні компетентності:

- ЗК-1. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
- ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- ЗК-4. Здатність приймати обґрунтовані рішення.
- ЗК-5. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).
- ЗК-7. Здатність працювати автономно.
- ЗК-8. Здатність працювати в команді.

Фахові компетентності:

- ФК-2. Здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.
- ФК-5. Здатність проектувати структуру, конструкцію та дизайн друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії, використовуючи сучасне програмне та апаратне забезпечення, з урахуванням вимог до результату, наявних ресурсів та обмежень.
- ФК-10. Здатність здійснювати оптимізацію та вдосконалення видавничо-поліграфічних процесів відповідно до поставлених вимог авіаційно-космічної галузі.

1.4. Міждисциплінарні зв'язки.

Дана дисципліна базується на знаннях таких дисциплін, як «Інформатика», «Інформатика (видавничо-поліграфічні виробництва)», «Інженерна і комп'ютерна графіка», «Основи композиції та проектної графіки».

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст навчальної дисципліни

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з 1 (одного) навчального модуля, а саме:

- навчального модуля № 1 «UX/UI дизайн», яких є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи та аналіз результатів її виконання.

2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до модуля

Модуль № 1 «UX/UI дизайн»

Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:

- базові поняття й визначення, використовувані при проектуванні інтерфейсів користувача, правила UX/UI дизайну;
- особливості поведінки користувачів та їх вплив на проектування дизайну веб-застосунку;
- сучасні методології та технології проектування, середовища розроблення інтерфейсів користувача.

Вміти:

- виявляти та оцінювати потреби користувачів та визначаючи вимоги щодо організації інтерфейсу користувача;
- використовувати компоненти і плагіни в Figma для проектування адаптивного дизайну веб-застосунку;
- будувати інтерактивні прототипи у Figma.



Тема 1. Вступ. Концепція User Experience Design.

Становлення поняття User Experience. Правила UX дизайну. UX як поєднання науки і мистецтва в дизайні веб-застосувань. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження). UX/UI дизайн. Поведінкові тригери. Контент як визначальний фактор взаємодії. Чек-лист по основних елементах ідеального дизайну сайту.

Тема 2. Етапи проектування сайту.

Методології виконання проекту. Визначення цілей і завдань. Аналіз середовища та конкурентів. Методи дослідження користувацьких вимог. Інтерв'ю з цільовою аудиторією. Визначення концепції майбутнього сайту. Моделювання структури та функціоналу.

Тема 3. UX-проективання та пошукова оптимізація (SEO)

Поняття пошукової оптимізації. Основні ресурси. Технологічна основа, дизайн та інфраструктура сайту. Система управління контентом. Домени, каталоги та структура URL-адрес. Вимоги до контенту. Індекс цитування та посилання. Методи пошукової оптимізації.

Тема 4. Карта сайту та діаграми потоків задач.

Визначення поняття карта сайту та діаграма потоку задач. Основні елементи та типові помилки. Інструментарій. Розширення карти сайту. Нетрадиційні карти сайтів. Побудова діаграми потоків задач. Схема процесів.

Тема 5. Антовані макети.

Визначення поняття макет веб-сайту. Елементи макету. Інструментарій розробника. Побудова елементарного макету. Вимоги до антованих макетів.

Тема 6. Прототипування.

Процедура прототипування. Види прототипів. Створення паперового прототипу. Цифровий прототип. Макети та реалістичні прототипи. Інструменти для прототипування. Модульні сітки в роботі UX-дизайнера. Принципи побудови модульної сітки. Горизонтальний та вертикальний ритм. Точка переходу. Розробка адаптивного дизайну.

Тема 7. Розроблення UX дизайну мобільної версії веб-сайту.

Особливості створення мобільного сайту. Вибір платформи: адаптивний сайт, окремий мобільний сайт, мобільний додаток. Елементи мобільного сайту. Навігація. Розмір екрану. Поняття тачскріну. Особливості побудови тач-елементів мобільного дизайну. Особливості побудови адаптивного дизайну. Стиснення та перестановка контенту. Розробка окремого мобільного сайту. Розробка мобільного додатку.

Тема 8. Тестування прототипів за участю користувачів.

Аналіз макетів графічного дизайну. Вибір методів тестування. Планування дослідження. Особливості вибору учасників тестування і логістики. Підготовка інструкцій та процедура проведення тестування. Аналіз та представлення результатів. Підготовка рекомендацій.



2.3. Тематичний план

№ пор	Назва теми (тематичного розділу)	Обсяг навчальних занять (год.)			
		Денна форма навчання			
		Усього	Лекції	Лаб. заняття	СРС
1	2	3	4	5	6
Модуль №1 «UX/UI дизайн»		4 семестр 2 семестр (стн)			
1.1	Вступ. Концепція User Experience Design	14	2	2 2	8
1.2	Етапи проектування сайту	14	2	2 2	8
1.3	UX-проектування та пошукова оптимізація (SEO)	14	2	2 2	8
1.4	Карта сайту та діаграми потоків задач	14	2	2 2	8
1.5	Анотовані макети	14	2	2 2	8
1.6	Прототипування	18	2	2 2 2	10
1.7	Розроблення UX дизайну мобільної версії веб-сайту	14	2	2 2	8
1.8	Тестування прототипів за участю користувачів	14	2	2 2	8
1.12	Модульна контрольна робота №1	4	1	-	3
Усього за модулем №1		120	17	34	69
Усього за навчальною дисципліною		120	17	34	69



3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

3.1. Методи навчання

Для активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти під час вивчення навчальної дисципліни застосовуються методи теоретичного дослідження, методики аналізу даних, технології пошуку й обробки інформації, експертного оцінювання, робота в малих групах, презентація тощо.

3.2. Рекомендована література

Базова література

3.2.1. Шон Адамс. Як дизайн спонукає нас думати. – К.: Видавництво ArtHuss, 2022. – 256 с.

3.2.2. Jeff Gothelf, Josh Seiden. Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams. Sebastopol: O'Reilly Media, 2021. 254 p.

3.2.3. Jon Yablonski. Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. Sebastopol: O'Reilly Media, 2020. 152 p.

3.2.4. Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design 3rd Edition. Sebastopol: O'Reilly Media, 2020. 500 p.

3.2.5. Трофименко О. Г. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник / О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачінда. – Одеса : Фенікс, 2019. – 284 с.

3.2.6. Пасічник В.В., Пасічник О.В., Угрин Д.І. Веб-технології [підручник] – Львів: "Магнолія 2006", 2018. – 336 с.

3.2.7. Unger R. Chandler C. A Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making. Hoboken: New Riders Publishing. 2012. 361 p.

Допоміжна література

3.2.8. Halchenko S. Web technology for business process management on the example HCL Domino and ClevaDesk / S. Halchenko, Y. Voloshyn, O. Bobarchuk, S. Loboda, S. Denysenko // Modern international relations: topical problem softtheory and practice: collective monograph – Lodz: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu w Łodzi, 2021. – P. 332-339.

3.2.9. Patrick McNeil. Web Designer's Idea Book. Cincinnati: HOW Books. 2014. 967 p.


3.2.10. Howe S. Learn to Code HTML and CSS: Develop and Style Websites. San Francisco: Peachpit, 2014. 304 p.

3.2.11. Weinschenk S. 100 Things Every Designer Needs to Know About People. Hoboken: New Riders Publishing. 2011. 242 p.

3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет

3.3.1. Репозитарій Національного авіаційного університету: <http://www.er.nau.edu.ua/>

3.3.2. Бібліотека Національного авіаційного університету: <http://www.lib.nau.edu.ua/main/>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UX/UI дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 15.01.07–01–2022
		стор. 9 з 10	

4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ СТУДЕНТОМ ЗНАТЬ ТА ВМІНЬ

Оцінювання окремих видів виконаної студентом навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл.4.1.

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мах кількість балів
	Денна форма навчання
	4 семестр 2 семестр (стн)
Модуль № 1 «UX дизайн»	
Виконання лабораторних робіт	80 (10б.х8)
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше 48 балів</i>	
Виконання модульної контрольної роботи №1	20
Усього за модулем № 1	100
Усього за дисципліною	100

Залікова рейтингова оцінка визначається (в балах та за національною шкалою) за результатами виконання всіх видів навчальної роботи протягом семестру.

4.2. Виконані види навчальної роботи зараховуються студенту, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку (Додаток 3).

4.3. Сума рейтингових оцінок, отриманих студентом за окремі види виконаної навчальної роботи, становить поточну модульну рейтингову оцінку, яка заноситься до відомості модульного контролю.

4.4. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка, перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS (Додаток 4).

4.5. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та залікової книжки студента, наприклад, так: **92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./Е** тощо.

4.6. Підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни дорівнює підсумковій семестровій рейтинговій оцінці. Зазначена підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни заноситься до Додатку до диплома.



Система менеджменту якості.
Робоча програма
навчальної дисципліни
«UX/UI дизайн»

Шифр
документа

СМЯ НАУ
РП 15.01.07-01-2022

стор. 10 з 10

(Ф 03.02 – 01)

АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки
1	0302	18.01.23	Річардо Менендес		

(Ф 03.02 – 02)

АРКУШ ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ДОКУМЕНТОМ

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Підпис ознайомленої особи	Дата ознайомлення	Примітки

(Ф 03.02 – 04)

АРКУШ РЕЄСТРАЦІЇ РЕВІЗІЇ

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Дата ревізії	Підпис	Висновок щодо адекватності

(Ф 03.02 – 03)

АРКУШ ОБЛІКУ ЗМІН

№ зміни	№ листа (сторінки)				Підпис особи, яка внесла зміну	Дата внесення зміни	Дата введення зміни
	Зміненого	Заміненого	Нового	Анульованого			

(Ф 03.02 – 32)

УЗГОДЖЕННЯ ЗМІН

	Підпис	Ініціали, прізвище	Посада	Дата
Розробник				
Узгоджено				
Узгоджено				
Узгоджено				