

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан факультету соціальної педагогіки
та психології ЗНУ

Ольга ПОНОМАРЕНКО

« 26 » серпня 2025



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

UX/UI дизайн

блоку обов'язкових освітніх компонентів
підготовки першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
денної та заочної форм здобуття освіти

освітньо-професійна програма «Графічний дизайн»
спеціальності 022 «Дизайн»
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»

**ВИКЛАДАЧ: Чемерис Г. Ю., доктор філософії у галузі педагогіки, доцент,
завідувач кафедри дизайну, член Співки дизайнерів України**

Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри дизайну
Протокол № 1 від « 19 » серпня 2025 р.
Завідувач кафедри дизайну

Ганна ЧЕМЕРИС

Погоджено
Гарант освітньо-професійної програми

Ганна ЧЕМЕРИС

2025 рік



Зв'язок з викладачем: **Чемерис Ганна Юріївна** – доктор філософії у галузі педагогіки, доцент, завідувач кафедри дизайну, член Співки дизайнерів України

E-mail: Anyta.Chemeris@gmail.com

Сезн ЗНУ повідомлення: <https://moodle.znu.edu.ua/message/index.php?id=42252>

Телефон: +380684468496

Інші засоби зв'язку: *Moodle (форум курсу), месенджери за номером телефону.*

Кафедра: *дизайну (факультет СПП ЗНУ, Університетська 55-а, VI корпус ЗНУ, ауд. 210)*

E-mail кафедри: designznu@gmail.com

1. Опис навчальної дисципліни

Курс «UX/UI дизайн» пропонується студентам першого рівня вищої освіти (освітній ступінь «Бакалавр») освітньої програми «Графічний дизайн» спеціальності 022 «Дизайн», четвертого року навчання. Курс націлений на формування базисних навичок з проектування користувацьких інтерфейсів та наданні основ з UX/UI дизайну. Курс розроблено на основі аналізу, систематизації та узагальнення великої кількості різноманітної документації з різних джерел. На зміст та структуру навчального матеріалу, мав вплив практичний та викладацький досвід, у результаті чого матеріал було систематизовано у стислій та доступній формі. Курс розкриває особливості професійної діяльності майбутнього дизайнера з проектування користувацьких інтерфейсів, охоплює такі напрямки UX/UI дизайну, як веб-дизайн, дизайн взаємодії, користувацький досвід та дизайн інтерфейсів для десктопних версій програмного забезпечення, мобільних та смарт гаджетів.

Мета вивчення навчальної дисципліни «UX/UI дизайн» полягає у формуванні базисних навичок з проектування користувацьких інтерфейсів та наданні основ з UX/UI дизайну. Даний курс допоможе отримати навички розробки дизайну на всіх основних етапах, починаючи від вимог закінчуючи готовим користувацьким інтерфейсом. Курс побудований таким чином, щоб максимально підготувати слухача до реальних задач, тому в ньому розглядаються сучасні підходи до розробки, а також враховуються актуальні тренди дизайну.

В процесі навчання студенти отримають теоретичну базу знань і зможуть закріпити її на практиці використовуючи сучасні інструменти і підходи які знадобляться їм для роботи на реальних проектах.

Завдання курсу:

- надати студентам знання і практичні навички з проектування високоякісних інтерфейсів, орієнтованих на користувача;
- сформувати компетентності щодо аналізу предметної області, вміння формувати, аналізувати та моделювати вимоги до програмного забезпечення;
- здатність ідентифікувати, класифікувати та описувати проектні завдання, знаходити раціональні методи й підходи до їх розв'язання;
- сформувати компетентності, необхідні для проектування інтерфейсів програмних систем, орієнтованих на користувача;
- сформувати компетентність щодо здійснення дизайн досліджень з метою покращення ергономічності дизайну інтерфейсів;
- підготувати студентів до провадження дослідницької та/або інноваційної діяльності в галузі проектування інтерфейсів користувача;
- показати практичну значущість і спрямованість сформованих знань і навичок. Зміст навчальної дисципліни передбачає знайомство студентів з основами роботи в графічному редакторі, прототипування вайрфреймів, прототипів та макетів користувацьких інтерфейсів та UI/UX дизайну.

Отримані знання та навички можуть бути використані для подальшого самостійного опрацювання більш складних прийомів і методів роботи в професійних програмах обробки графіки.

Міждисциплінарні зв'язки демонструють зв'язки з іншими освітніми компонентами: **пререквізити:** «Вступ до спеціальності»; «Шрифти і типографіка»; «Комп'ютерні технології»; «Основи кольорознавства»; «Основи композиції»; «Проектування»; «Проектна графіка»; «Технічний рисунок»; **кореквізити:** «Візуальні комунікації»; «Айдентика»; **постреквізити:** «Дизайн реклами»; виробнича практика; підготовка кваліфікаційної роботи бакалавра.



Навчання за цим курсом передбачає використання спеціального програмного забезпечення - спеціалізованого графічного редактора з розробки інтерфейсів (Adobe XD, або Figma, або Sketch, або інший).

Паспорт навчальної дисципліни

Нормативні показники	денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти
1	2	3
Статус дисципліни	Обов'язкова	
Семестр	7 -й	7 -й
Кількість кредитів ECTS	3	
Кількість годин	90	
Лекційні заняття	0 год.	0 год.
Лабораторні заняття	44 год.	12 год.
Самостійна робота	76 год.	108 год.
Консультації	ZOOM дистанційно, згідно графіку консультацій https://www.znu.edu.ua/ukr/university/departments/spp/grafik_navchal_nogo_protsesta_ta_rozklad_zanyat	
Вид підсумкового семестрового контролю:	екзамен	
Посилання на електронний курс у СЕЗН ЗНУ (платформа Moodle)	https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=11230	

2. Методи досягнення запланованих освітньою програмою компетентностей і результатів навчання

КОМПЕТЕНТНОСТІ/ результати навчання		Методи навчання	Форми і методи оцінювання
ЗК 1	Знання та розуміння предметної області, розуміння професійної діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ЗК 2	Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

UX/UI дизайн



ЗК 3	Здатність спілкуватися іноземною мовою.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ЗК 4	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ЗК 6	Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту)
ЗК 9	Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); інформаційно-рецептивний метод; евристичний метод; метод проєктів; дослідницький метод; метод портфоліо; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
СК 1	Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 2	Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 3	Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 4	Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 5	Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проєктній діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

UX/UI дизайн



		перевернутого навчання	семестровий контроль.
СК 6	Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах у графічному дизайні.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 8	Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
СК 11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); інформаційно-рецептивний метод; евристичний метод; метод проєктів; дослідницький метод; метод портфоліо; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ПР Н1	Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н2	Вільно спілкуватися державною та іноземною мовами усно і письмово з професійних питань, формувати різні типи документів професійного спрямування згідно з вимогами культури усного і писемного мовлення.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н3	Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); інформаційно-рецептивний метод; евристичний метод; метод проєктів; дослідницький метод; метод портфоліо; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.
ПР Н4	Визначати мету, завдання та етапи проєктування.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

UX/UI дизайн



		перевернутого навчання	семестровий контроль.
ПР Н6	Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н7	Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н8	Оцінювати об'єкт проєктування, технологічні процеси в контексті проєктного завдання, формувати художньо-проєктну концепцію.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н9	Створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н10	Визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н11	Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н12	Дотримуватися стандартів проєктування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н13	Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н14	Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

UX/UI дизайн



ПР Н1 5	Розуміти українські етнокультурні традиції у стильових вирішеннях об'єктів дизайну, враховувати регіональні особливості етнотдизайну у мистецьких практиках.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н1 6	Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н1 7	Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н1 8	Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н1 9	Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н2 0	Демонструвати вміння інтегрувати об'єкти графічного дизайну та їх окремі елементи в інформаційне та предметно-просторове середовище.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н2 1	Використовувати електронні ресурси, комп'ютерні технології та засоби мультимедіа для створення й обробки двовимірних зображень, тривимірних об'єктів, розробки, демонстрації мультимедійних продуктів та/або у процесі навчання.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту), підсумковий семестровий контроль.
ПР Н2 3	Володіти основами проектного менеджменту (компетентностями з підготовки та реалізації дизайн-проєктів), розуміти особливості світової, європейської, загальноукраїнської проектної культури з врахуванням регіонального аспекту.	метод проєктів, метод портфоліо, евристичний метод, метод перевернутого навчання	Усне опитування, рефлексія, участь в обговоренні; перевірка виконання практичних завдань (макетів, виконаних засобами комп'ютерної графіки, пояснювальної записки до дизайн-проєкту); інформаційно-рецептивний метод; евристичний метод; метод проєктів; дослідницький метод; метод портфоліо; тестовий контроль; підсумковий семестровий контроль.



3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1.

Передпроектний стан та передпроектна підготовка

Теорія дизайну. Вступ до UI дизайну. Основи UX.

Формати графічних зображень; Растрові веб-формати; Векторні веб-формати. Маштабована векторна графіка; Анімаційні веб-формати. Анімований PNG; Інші формати графічних файлів. Етапи роботи над створенням дизайну сайту; Визначення цілей та проведення досліджень; Основне завдання сайту; Визначення цільової аудиторії; Складання технічного завдання; Коротка історія UX; Еволюція методології UX процесу; Класичний дизайн користувачького досвіду; Agile; Економний UX (Lean UX); Dual Track дизайн; Юзабіліті в дизайні; Процес проектування UX та дослідження.

Композиція - як засіб поєднання елементів UI дизайну

Принцип «Z-макет»; Точка фокусування; Принципи Гештальта; Центральний візуальний образ; Сітка; Колір як засіб композиційної побудови; Золотий перетин / Правило третин — Баланс; «Повітря»; Візуальна ієрархія; Створюємо баланс в веб-дизайні; Типи балансу; Горизонтальний і вертикальний баланс; Радіальний баланс; Симетричний і асиметричний баланс; Характеристики балансу; Розмір; Колір; Форма; Значимість.

Змістовий модуль 2.

Дизайн-документація на розробку UI

Прототипування як спосіб передпроектного дослідження.

Мозковий штурм і пошук ідей; Пошук натхнення; Ресурси для пошуку натхнення; Прототипи як засіб передпроектного дослідження; Вайрфрейм (Wireframe); Прототип (Prototype); Мокап (Mockup); Вибір інструментів прототипування; Макети веб-сайту; Ієрархія; Візуальний баланс; Вирівнювання; Використання відступів

Філософія кольороподілу у UI/UX дизайні. Типографіка та її особливості використання у UI/UX дизайні

Моделі математичного опису кольору; Модель RGB; Модель CMYK; Десятькове і шістнадцятькове представлення кольору; Представлення кольору; Змішування кольорів; Взаємозв'язок моделей RGB і CMYK; Моделі HSB і HLS; Модель Lab. Принципи вибору та поєднання кольорів; Кольорова температура; Теплі кольори; Холодні кольори; Тон, насиченість і світлосила; Тон; Насиченість; Світлосила; Створення колірних схем; Основний колір; Вторинний колір; Акцидентний колір; Колір заднього фону; Кольорові моделі для веб-дизайну; Ресурси для пошуку кольору Керівництва за стилем щодо кольору. Типографіка для Інтернет; Вибір шрифту; Візуалізація шрифтів; Адаптація; Класифікація шрифтів; Serif (С зарубками); Sans serif (Без зарубок); Slab serif (Прямокутні зарубки); Script (Пропис); Blackletter (Готичний шрифт); Handwriting (Рукописний шрифт); Decorative (Декоративний); Вибір і поєднання шрифтів. Керівництва за стилем типографіки

Змістовий модуль 3.

Візуалізація та макетування

Керування контентом сторінок. Оптичний баланс. Типографічна ієрархія.

Керування проектом. Інструменти для керування проектами; Карта сайту. Інструменти для створення карти сайту Розмір файлів проекту і дозвіл; Макет заснований на сітці; Гнучкість; Вирівнювання і баланс; Однаковість; Відступи;



Налагодження та використання системи сіток; Техніки стилізації тексту; Розмір; Стель; Letterspace (Відстань між буквами); Leading (Відстань між рядками); Space (Відступи); Оптичний баланс у типографіці UI дизайну; Вирівнювання в типографіці; Нерівномірна відстань; Типографічна ієрархія; Розмір шрифту і відстань між рядками; Вертикальний ритм; Підсилений контраст; Негативний вплив перевантаження контентом

Accessability дизайн

Стандарти accessibility (консорціум W3C); області порушень в Accessibility дизайні (когнітивні; візуальні; слухові; порушення моторики); Принципи доступності дизайну; Інтуїтивність; Контраст; елементи інтерфейсу; Поля вводу тексту; Елементи меню; Mental Notes; Програмне забезпечення для тестування Accessability дизайну користувачьких інтерфейсів.

Змістовий модуль 4.

Фіналізація проектної розробки

Дизайн-дослідження. UX

Типи дизайн-досліджень; Тестування інтерфейсів користувача; Первинні дослідження; Вторинні дослідження; Оціночні дослідження; Пошукові дослідження; Відтворюючі дослідження; Основні методи дослідження користувачької аудиторії і їх сутність.

Дизайн під мобільні пристрої

Дизайн під мобільні пристрої; Responsive Design; Adaptive Design; Чуйний дизайн; Адаптивний дизайн; Порівняння чуйного та адаптивного дизайну; Створення адаптивного веб-дизайну; Принципи Adaptive Design; "Mobile First"; Типи макетів Adaptive Design; Гумовий; Перенесення блоків; Перемикач макетів; Адаптивність «малою кров'ю»; Панелі

Анімація взаємодії. Етап фіналізації проектної розробки.

Анімація і послідовності подій; Анімація при завантаженні даних; Анімація процесів; Анімація покрокових операцій; Анімація і каркасне відображення веб-сторінок; Візуальний зворотний зв'язок; Анімована реакція на дії користувача; Анімація елементів управління для настільних і мобільних сайтів; Привертання уваги за допомогою анімації; Елементи для спонукання здійснити дію (Call to Action); Принцип AIDA; Переходи і зміна станів; Плавна зміна станів; Довгий скрол; Типи анімацій; GIF-анімація; Флеш-анімація; Веб-засоби для створення анімацій; Сінемаграфія - живі фотографії; Звук в Інтернет; Відео на Веб-сторінці; Віртуальні екскурсії; Особливості створення анімації взаємодії веб-сайтів; Правила та принципи для анімації в UX/UI-дизайні; Тривалість та швидкість анімації; Пом'якшення (Easing); Лінійний рух; Крива прискорення (Ease-in); Крива сповільнення (Ease-out); Стандартна крива (Ease-in-out); Хореографія анімації інтерфейсів; Взаємодія рівності; Взаємодія підкорення

Інтерактивний прототип відповідно до структури сайту; Презентація і аргументація рішень, гіпотез; Презентація проектного рішення.



4. Структура навчальної дисципліни

Вид заняття /роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
Практичне заняття 1	Теорія дизайну. Вступ до UI дизайну. Основи UX. Технічне завдання на розробку UI дизайну	4	2	1 раз на 2 тижні
Самостійна робота з теми	Теорія дизайну. Вступ до UI дизайну. Основи UX. Технічне завдання на розробку UI дизайну	8	12	
Практичне заняття 2	Композиція - як засіб поєднання елементів UI дизайну. Прототипування типових екранів UI дизайну. Вайрфрейм UI дизайну та карти фокусів.	4	2	1 раз на 2 тижні
Самостійна робота з теми	Композиція - як засіб поєднання елементів UI дизайну. Прототипування типових екранів UI дизайну. Вайрфрейм UI дизайну та карти фокусів.	8	12	
Практичне заняття 3	Прототипування як спосіб передпроектного дослідження. Добір кольорової схеми та шрифтових поєднань для екранів UI дизайну.	4	2	1 раз на 2 тижні
Самостійна робота	Прототипування як спосіб передпроектного дослідження. Добір кольорової схеми та шрифтових поєднань для екранів UI дизайну.	8	12	
Практичне заняття 4	Філософія кольороподілу. Типографіка та її особливості використання у UI дизайні. Опрацювання макету головного екрану UI дизайну. Система відступів	4		1 раз на 2 тижні
Самостійна робота	Філософія кольороподілу. Типографіка та її особливості використання у UI дизайні. Опрацювання макету головного екрану UI дизайну. Система відступів	8	12	
Практичне заняття 5	Керування контентом сторінок. Оптичний баланс. Типографічна ієрархія. Опрацювання макету типових екранів UI дизайну.	4	2	1 раз на 2 тижні
Самостійна робота	Керування контентом сторінок. Оптичний баланс. Типографічна ієрархія. Опрацювання макету типових екранів UI дизайну.	8	12	
Практичне заняття 6	Accesibility дизайн. Accesibility адаптація спроектованого UI дизайну	4		1 раз на 2 тижні
Самостійна робота	Accesibility дизайн. Accesibility адаптація спроектованого UI дизайну	8	12	
Практичне заняття 7	Дизайн-дослідження. UX дослідження	4	2	1 раз на 2 тижні



Самостійна робота	Дизайн-дослідження. UX дослідження	8	12	
Практичне заняття 8	Дизайн під мобільні пристрої. Опрацювання мобільної версії UI дизайну	6	2	1 раз на 2 тижні
Самостійна робота	Дизайн під мобільні пристрої. Опрацювання мобільної версії UI дизайну	8	12	
Практичне заняття 9	Анімація взаємодії. Етап фіналізації проектної розробки. Опрацювання анімації макровзаємодії. Фіналізація та презентація інтерактивного прототипу	10		1 раз на 2 тижні
Самостійна робота	Анімація взаємодії. Етап фіналізації проектної розробки. Опрацювання анімації макровзаємодії. Фіналізація та презентація інтерактивного прототипу	11	12	

Наприкінці семестру, під час екзаменаційно-залікової сесії проводиться підсумковий контроль – екзамен.

5. Види і зміст контрольних заходів

Вид заняття/роботи	Вид контрольного заходу	Зміст контрольного заходу*	Критерії оцінювання та термін виконання*	Усього балів
1	2	3	4	5
Поточний контроль				
1	Електронне тестування	Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу згідно з планами лекцій 1-2	Кількість балів за проходження електронного тестування підраховується згідно з відсотковим коефіцієнтом із розрахунку 100% правильних відповідей	5
	Індивідуальне завдання з проектування користувацького інтерфейсу проектування користувацького інтерфейсу	Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проекуванні (Виконання всіх пунктів практичних робіт №№1-2 та надання звітів про виконані роботи)	За кожне практичне заняття відповідно до критеріїв поточного оцінювання знань студентів 5 балів (відмінно) В повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано працює над виконанням лабораторних занять, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань (самостійні заняття) під час здачі практичних робіт, макети лабораторних завдань виконані на високому рівні. Вибір інструментарію графічних редакторів здійснюється доцільно конкретній дизайн-задачі. Застосовуються сучасні	10
Усього за ЗМ 1 контр. заходів	2			15
2	Електронне тестування	Проходження електронного тестування в СЕЗН		5



		ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу згідно з планами лекцій 3-4	мультимедійні ресурси. Проекти за результатами опрацювання практичних робіт та звіти до них завантажені у систему Moodle (СЕЗН ЗНУ).	
	Індивідуальне завдання з проектування користувацького інтерфейсу	Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проекуванні (Виконання всіх пунктів практичних робіт №№3-4 та надання звітів про виконані роботи)	4 бали (добре) Достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його розкриває під час лабораторних занять, макети лабораторних завдань виконані з окремими несуттєвими недоліками та незначними помилками. При викладанні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації. Проекти за результатами опрацювання практичних робіт та звіти до них завантажені у систему Moodle (СЕЗН ЗНУ).	10
Усього за ЗМ 2 контр. заходів	2			20
3	Електронне тестування	Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу згідно з планами лекцій 5-6	3 бали (задовільно) В цілому володіє навчальним матеріалом розкриває його основний зміст під час лабораторних занять, але без глибокого всебічного аналізу, без використання необхідної літератури; макети лабораторних завдань виконані на задовільному рівні, з окремими суттєвими недоліками та помилками. Інструментарій графічних редакторів обирається недоцільно конкретній дизайн-задачі. Допускає помилки при підготовці файлі	5
	Індивідуальне завдання з проектування користувацького інтерфейсу	Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проекуванні (Виконання всіх пунктів практичних робіт №№5-6 та надання звітів про виконані роботи)	1-2 бали (незадовільно) Не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом. Фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) розкриває його під час практичних занять, макети практичних завдань виконані на незадовільному рівні, з суттєвими недоліками. Не володіє певним інструментарієм графічних редакторів. Не враховує технічні характеристики при підготовці	10
Усього за ЗМ 3 контр. заходів	2			20
4	Електронне тестування	Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу згідно з		5



	Індивідуальне завдання з проектування користувацького інтерфейсу	планами лекцій 7-9 Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проекуванні (Виконання всіх пунктів практичних робіт №№7-9 та надання звітів про виконані роботи)	файлів. 0 балів (незадовільно) Не володіє навчальним матеріалом та не в змозі його викласти, не розуміє змісту практичного завдання. Не володіє інструментарієм графічних редакторів та навичками комп'ютерної обробки інформації. Завдання не виконане.	10
Усього за ЗМ 4 контр. заходів	2			20
Усього за змістові модулі контр. заходів	8			60
Екзам ен	Електронне тестування	Проходження електронного тестування в СЕЗН ЗНУ для перевірки якості засвоєння матеріалу та два відкритих запитання за змістом опанованої дисципліни	Кількість балів електронного тестування підраховується згідно з відсотковим коефіцієнтом із розрахунку 10 балів дорівнює 100% правильних відповідей. Кожна відповідь з відкритих запитань оцінюється максимально у 10 балів Критерії оцінювання відкритих запитань: 1 бал – Студент має фрагментарні знання при незначному загальному їх обсязі за відсутності сформованих умінь та навичок. 2 бали – Студент має рівень знань вищий, ніж початковий, та стійкі навички виконання елементарних операцій в середовищі графічного редактору. 3 бали – Студент має стійкі знання та навички використання середовища графічного редактору. 4 балів – Студент уміє застосовувати вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; може пояснити основні процеси, що відбуваються під час роботи програмного засобу та наводити власні приклади на підтвердження	30



			<p>деяких тверджень.</p> <p>5 балів – Студент уміє аналізувати навчальну інформацію, в цілому самостійно застосовувати її на практиці у стандартних ситуаціях, контролювати власну діяльність; самостійно виправляє вказані помилки.</p> <p>6 балів – Студент уміє аналізувати навчальну інформацію, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність; самостійно виправляє вказані помилки.</p> <p>7 балів – Рівень знань і практичних умінь студента загалом відповідає вимогам освітньої програми підготовки бакалавра.</p> <p>8 балів – Студент вільно володіє навчальним матеріалом; вміє узагальнювати і систематизувати навчальну інформацію; самостійно знаходить і виправляє допущені помилки; може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчального завдання, судження його логічні і обґрунтовані.</p> <p>9 балів – Студент володіє узагальненими знаннями, вміє оцінювати нові факти, явища; вміє самостійно знаходити додаткову інформацію та використовує її для реалізації поставлених перед ним навчальних цілей; судження його логічні й достатньо обґрунтовані.</p> <p>10 балів – Студент володіє ґрунтовними знаннями з дисципліни; вміє самостійно знаходити джерела інформації і використовувати її відповідно до мети і завдань власної пізнавальної діяльності. Студент має стійкі навички використання засобів UX досліджень.</p>	
<p>Індивідуальне завдання з проектування користувацького інтерфейсу</p>	<p>Виконання індивідуального завдання для перевірки навичок застосування комп'ютерних технологій у дизайн-проектванні</p>	<p>Максимальна кількість балів – 10, які нараховуються за виконання таких частин роботи:</p> <p>1 бал – Студент має фрагментарні знання при незначному загальному їх обсязі за відсутності сформованих умінь та навичок. Завдання не виконано.</p> <p>2 бали – Студент має рівень знань</p>	<p>10</p>	



		<p>вищий, ніж початковий, та стійкі навички виконання елементарних операцій в середовищі графічного редактору. Завдання виконано частково, наявні суттєві помилки.</p> <p>3 бали – Студент має стійкі знання та навички використання середовища графічного редактору. Завдання виконано частково, наявні суттєві помилки.</p> <p>4 балів – Студент уміє застосовувати вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; може пояснити основні процеси, що відбуваються під час роботи програмного засобу та наводити власні приклади на підтвердження деяких тверджень. Завдання виконано частково, наявні незначні помилки.</p> <p>5 балів – Студент уміє аналізувати навчальну інформацію, в цілому самостійно застосовувати її на практиці у стандартних ситуаціях, контролювати власну діяльність; самостійно виправляє вказані помилки. Завдання виконано частково, наявні незначні помилки.</p> <p>6 балів – Студент уміє аналізувати навчальну інформацію, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність; самостійно виправляє вказані помилки. Завдання виконано повністю, є недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні.</p> <p>7 балів – Рівень знань і практичних умінь студента загалом відповідає вимогам освітньої програми підготовки бакалавра. Завдання виконано повністю, є недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні.</p> <p>8 балів – Студент вільно володіє навчальним матеріалом; вміє узагальнювати і систематизувати навчальну інформацію; самостійно знаходить і виправляє допущені помилки; може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчального завдання, судження його логічні і обґрунтовані. Завдання виконано</p>
--	--	---



			<p>повністю, недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні відсутні або незначні.</p> <p>9 балів – Студент володіє узагальненими знаннями, вміє оцінювати нові факти, явища; вміє самостійно знаходити додаткову інформацію та використовує її для реалізації поставлених перед ним навчальних цілей; судження його логічні й достатньо обґрунтовані. Завдання виконано повністю, недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні відсутні; аргументація щодо композиційного, кольоро-графічного вирішення та ергономічних особливостей відсутня.</p> <p>10 балів – Студент володіє ґрунтовними знаннями з дисципліни; вміє самостійно знаходити джерела інформації і використовувати її відповідно до мети і завдань власної пізнавальної діяльності. Студент має стійкі навички використання засобів UX досліджень. Завдання виконано повністю з використанням найбільш оптимальних засобів, недоліки у композиційному та кольоро-графічному вирішенні відсутні; аргументація щодо композиційного, кольоро-графічного вирішення та ергономічних особливостей вичерпна.</p>	
Усього за підсумковий семестровий контроль				40

Шкала оцінювання ЗНУ: національна та ECTS

За шкалою ECTS	За шкалою університету	За національною шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90 – 100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	85 – 89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75 – 84 (добре)		
D	70 – 74 (задовільно)	3 (задовільно)	
E	60 – 69 (достатньо)		
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1 – 34 (незадовільно – з обов’язковим повторним курсом)		



6. Основні навчальні ресурси

Основна:

1. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навч. посіб. Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/metodychky/2021/03/0046168.pdf>.
2. Чемерис Г. Ю., Виноградова А. С. UX/UI дизайн : метод. рек. Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 77 с. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/metodychky/2021/06/0047041.pdf>.
3. Введення в комп'ютерну графіку та дизайн : навч. посіб. Кн. 1 / уклад.: О. В. Тотосько, П. Д. Стухляк, А. Г. Микитишин [та ін.]. Тернопіль : Паляниця В. А., 2023. 304 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi74/0054820.pdf>.
4. Голобородько В. М. Ергономіка для дизайнерів : підручник. Харків : ХДАДМ, 2012. 378 с.
5. Двірничук К. В., Вацек Д. О. Веб-програмування та веб-дизайн : навч. посіб. Чернівці : ЧНУ ім. Ю. Федьковича, 2022. 472 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi74/0054410.pdf>.
6. Карпенко Н. В. Навчально-методичний посібник з дисципліни "Проектування інтерфейсу користувача". Дніпро : Ліра : ДНУ ім. Олесь Гончара, 2018. 72 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi70/0051137.pdf>.
7. Лебідь Н. М. Моделювання і підтримка сайту : практикум. Запоріжжя : ЗНУ, 2023. 56 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/metodychky/2023/05/0052651.docx>.
8. Манако В., Манако Д., Данилова О., Войченко О. Основи будівництва сайту. Київ : Шкільний світ : Л. Галіцина, 2006. 120 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi79/0059538.pdf>.
9. Мінгальова Ю. І., Постова С. А., Федорчук А. Л. Система управління вмістом веб-сайтів Joomla! : лаб. практикум. Житомир : ЖДУ ім. Івана Франка, 2021. 72 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi78/0058712.pdf>.
10. Незвещук-Когут Т. С. Дизайн : навч. посіб. Чернівці : ЧТЕІ, 2021. 340 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051575.pdf>.
11. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну : навч. посіб. Київ : Видавнича група ВНУ, 2009. 336 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi74/0054699.pdf>.
12. Савчак Н. С., Савчак Р. Н., Михайлечко Н. В., Баранович Л. Р. Основи дизайну : навч. посіб. Львів : СПОЛОМ, 2024. 172 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi82/0061875.pdf>.
13. Сьомка С. В. Ергономіка в дизайні : метод. рек. Київ : НАКККіМ, 2017. 163 с. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051874.pdf>.
14. Hartson R., Pyla P. The UX Book: Agile UX design for a quality user experience. 2nd ed. Cambridge : Morgan Kaufmann, 2018. 916 p. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/ScienceDirect/0046079>.
15. Hartson R., Pyla P. S. The UX Book: Agile UX Design for a Quality User Experience. 3rd ed. Cambridge : Morgan Kaufmann, 2025. 718 p. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi84/0064301/>.
16. Interaction Design Best Practices: Mastering Words, Visuals, Space. UXPin, [2022]. 107 p. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051366.pdf>.
17. Johnson J. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines. 3rd ed. Cambridge : Morgan Kaufmann, 2020. 304 p. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/ScienceDirect/0046093/>.
18. Sach L., O'Hanlon M. Create Graphical User Interfaces with Python: How to build windows, buttons, and widgets for your Python projects. Cambridge : Raspberry Pi Trading, 2020. 156 p. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi71/0051360.pdf>.



19. Thornsby J. Android UI Design: plan, design, and build engaging user interfaces for your Android applications. Birmingham ; Mumbai : Packt Publishing, 2016. 364 p. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Borysovska/0039959.pdf>.
20. UX Design Process Best Practices Documentation for Moving Design Forward. UXPin Inc., 2015. 110 p. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi61/0044774.pdf>.
21. Yang C. Building user interfaces for modern web applications: React programming. PA-ADOPT, 2024. 197 p. URL: <http://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi79/0059359.pdf>.

Додаткова:

1. ДСТУ 3899-99. Дизайн і ергономіка. Терміни та визначення.
2. Дизайн та ергономіка. Номенклатура дизайнових та ергономічних показників якості продукції виробничо-технічного призначення / В. Свірко та ін. Чинний від 2002.05.01. Офіц.вид. Київ : Держкомстат України, 2001. 8 с.
3. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну: Навч. Посіб. Київ : Вид. група BHV, 2009. 336 с.
4. Puerta A. R. Supporting User-Centred Design of Adaptive User Interfaces Via Interface Models. First Annual Workshop On Real-Time Intelligent User Interfaces For Decision Support And Information Visualization. San-Francisco, January 1998. 10 p.
5. Chemerys H., Ponomarenko O. Opportunities and prospects for personalizing the user interface of the educational platform in accordance with the personality psychotypes. ADVANCES IN COMPUTATIONAL DESIGN. 2022. Т. 7. № 2. С. 139-151. DOI : 10.12989/acd.2022.7.2.139.
6. Chemerys H., Demirbilek M., Briantseva H., Podplota S. Fundamentals of UX/UI design in professional preparation of the future bachelor of computer science. AIP Conference Proceedings. 2022. № 2453. С. 030025 . URL: <http://dx.doi.org/10.1063/5.0094433>.

Інформаційні ресурси

1. Базовий курс UX | medium URL: <https://medium.com/ux-crash-course/ux-16ff8b55235f>.
2. Введення в UX дизайн від Технологічного інституту Джорджії | coursera URL: <https://www.coursera.org/learn/user-experience-design>
3. Дон Норман: Дизайн звичних речей | udacity URL: <https://www.udacity.com/course/intro-to-the-design-of-everyday-things--design101>
4. Інтерактивний курс школи програмування і веб-дизайну “Створи веб-сайт” | Codecademy URL: <https://www.codecademy.com/learn/make-a-website>
5. Курс по адаптивному веб-дизайну від Лондонського університету "Адаптивний веб-дизайн" | Coursera URL: <https://www.coursera.org/learn/responsive-web-design>
6. Курс по веб-дизайну і створення мобільних додатків на Android "UX дизайн для мобільних розробників" | Udacity URL: <https://www.udacity.com/course/ux-design-for-mobile-developers--ud849>
7. Лекції “Курс по веб-дизайну” в форматі розсилки від фахівців Facebook, Google, Techcrunch | Hack Design URL: <https://hackdesign.org/>
8. Основи UI | Invision URL: <https://www.invisionapp.com/ecourses/fundamental-ui-design>
9. Призначений для користувача досвід (UX), дослідження і дизайн від Мічиганського університету | edx URL: <https://www.edx.org/school/michiganx>
10. Принципи UX | Invision URL: <https://www.invisionapp.com/ecourses/principles-of-ux-design>
11. Програма онлайн-навчання UX дизайну від Каліфорнійського університету “Проектування взаємодії” | Coursera URL: <https://www.coursera.org/specializations/interaction-design>
12. MaterialDesign | Google URL: <https://material.io/design/>.
13. Online UI/UX Design Classes | skillshare URL: <https://www.skillshare.com/browse/ui-ux-design>



7. Регуляції і політики курсу

Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Очікується, що всі студенти відвідають усі лекції і практичні заняття курсу. Студенти мають інформувати викладача про неможливість відвідати заняття. Студенти зобов'язані дотримуватися термінів виконання усіх видів робіт, передбачених курсом. У разі наявності поважної причини для пропуску заняття або невиконання завдань у встановлений термін, передбачається відпрацювання студентом пропущеного матеріалу протягом наступних двох тижнів, або за домовленістю з викладачем.

За умови систематичних пропусків може бути застосована процедура повторного вивчення дисципліни (див. посилання на Положення у додатку до силабусу).

Політика академічної доброчесності

Усі письмові роботи, що виконуються слухачами під час проходження курсу, перевіряються на наявність плагіату за допомогою спеціалізованого програмного забезпечення StrikePlagiarism.

Відповідно до чинних правових норм, плагіатом вважатиметься: копіювання чужої наукової роботи чи декількох робіт та оприлюднення результату під своїм іменем; створення суміші власного та запозиченого тексту без належного цитування джерел; рерайт (перефразування чужої праці без згадування оригінального автора). Будь-яка ідея, думка чи речення, ілюстрація чи фото, яке ви запозичуєте, має супроводжуватися посиланням на першоджерело. Виконавці індивідуальних дослідницьких завдань обов'язково додають до текстів своїх робіт власноруч підписану Декларацію академічної доброчесності.

Роботи, у яких виявлено ознаки плагіату, до розгляду не приймаються і відхиляються без права перескладання. Якщо ви не впевнені, чи підпадають зроблені вами запозичення під визначення плагіату, будь ласка, проконсультуйтеся з викладачем.

Висока академічна культура та європейські стандарти якості освіти, яких дотримуються у ЗНУ, вимагають від дослідників відповідального ставлення до вибору джерел. Посилання на такі ресурси, як Wikipedia, бази даних рефератів та письмових робіт (Studopedia.org та подібні) є неприпустимим. Рекомендовані бази даних для пошуку джерел:

Електронні ресурси Національної бібліотеки ім. Вернадського: <http://www.nbuv.gov.ua>

Цифрова повнотекстова база даних англomовної наукової періодики JSTOR: <https://www.jstor.org/>

Усі учасники навчального процесу дотримуються академічної доброчесності. Під час виконання письмових видів робіт або під час підготовки виступів, які передбачають самостійне опрацювання літературних та інших джерел плагіат не допускається. Використання всіх теоретичних матеріалів передбачає обов'язкове посилання на офіційне джерело (автора). Виявлення плагіату стає підставою для незарахування виконаної роботи.

Якщо ви не впевнені, що таке плагіат, фабрикація, фальсифікація, порадьтеся з викладачем. До студентів, у роботах яких буде виявлено списування, плагіат чи інші прояви недоброчесної поведінки можуть бути застосовані різні дисциплінарні заходи (див. посилання на Кодекс академічної доброчесності ЗНУ в додатку до силабусу).

Використання комп'ютерів/телефонів на занятті

Будь ласка, вимкніть на беззвучний режим свої мобільні телефони та не користуйтеся ними під час занять. Мобільні телефони відволікають викладача та ваших колег. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо. Електронні пристрої можна використовувати лише за умови виробничої необхідності в них (за погодженням з викладачем).

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). Будь ласка, не забувайте активувати режим «без звуку» до початку заняття.

Під час виконання заходів контролю (термінологічних диктантів, контрольних робіт, іспитів) використання гаджетів заборонено. У разі порушення цієї заборони роботу буде анульовано без права перескладання.

Комунікація

Базовою платформою для комунікації викладача зі студентами є Moodle. Важливі повідомлення загального характеру – зокрема, оголошення про терміни подання контрольних робіт тощо – регулярно розміщуються викладачем на форумі курсу. Для персональних запитів використовується сервіс приватних повідомлень.

Відповіді на запити студентів подаються викладачем впродовж трьох робочих днів. Для оперативного отримання повідомлень про оцінки та нову інформацію, розміщену на сторінці курсу у Moodle, будь ласка, переконайтеся, що адреса електронної пошти, зазначена у вашому профайлі на Moodle, є актуальною, та регулярно перевіряйте папку «Спам».

Очікується, що студенти перевірятимуть свою електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle та реагуватимуть своєчасно. Всі робочі оголошення можуть надсилатися через старосту, на електронну пошту та розміщуватимуться в Moodle. Будь ласка, перевіряйте повідомлення вчасно. Ел. пошта має бути підписана справжнім ім'ям і прізвищем.



ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

ГРАФІК ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ НА ПОТОЧНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ РІК доступний за адресою: <https://tinyurl.com/yckze4jd>

НАВЧАННЯ ТА ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ. Перевірка набутих студентами знань, навичок та вмінь є невід'ємною складовою системи забезпечення якості освіти і проводиться відповідно до Положення про організацію та методику проведення поточного та підсумкового семестрового контролю навчання студентів ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9tve4lk>.

ПОВТОРНЕ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН. Наявність академічної заборгованості до 6 навчальних дисциплін (у тому числі проходження практики чи виконання курсової роботи) за результатами однієї екзаменаційної сесії є підставою для надання студенту права на повторне вивчення зазначених навчальних дисциплін. Процедура повторного вивчення визначається Положенням про порядок повторного вивчення навчальних дисциплін та повторного навчання у ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9pkmmp5>.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ. Порядок і процедури врегулювання конфліктів, пов'язаних із корупційними діями, зіткненням інтересів, різними формами дискримінації, сексуальними домаганнями, міжособистісними стосунками та іншими ситуаціями, що можуть виникнути під час навчання, регламентуються Положенням про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/57wha734>.

Конфліктні ситуації, що виникають у сфері стипендіального забезпечення здобувачів вищої освіти, вирішуються стипендіальними комісіями факультетів, коледжів та університету в межах їх повноважень, відповідно до: Положення про порядок призначення і виплати академічних стипендій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/yd6bq6p9>; Положення про призначення та виплату соціальних стипендій у ЗНУ: <https://tinyurl.com/y9r5dpwh>.

ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА. Телефон довіри практичного психолога **Марті Ірини Вадимівни** (061) 228-15-84, (099) 253-78-73 (щоденно з 9 до 21).

УПОВНОВАЖЕНА ОСОБА З ПИТАНЬ ЗАПОБІГАННЯ ТА ВИЯВЛЕННЯ КОРУПЦІЇ Запорізького національного університету: **Банах Віктор Аркадійович**

Електронна адреса: v_banakh@znu.edu.ua

Гаряча лінія: тел. (061) 227-12-76, факс 227-12-88

РІВНІ МОЖЛИВОСТІ ТА ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ. Центральні входи усіх навчальних корпусів ЗНУ обладнані пандусами для забезпечення доступу осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення. Допомога для здійснення входу у разі потреби надається черговими охоронцями навчальних корпусів. Спеціалізована допомога: (061) 228-75-11 (начальник охорони). Порядок супроводу (надання допомоги) осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення у ЗНУ: <https://tinyurl.com/ydhcsagx>.

РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

НАУКОВА БІБЛІОТЕКА: <http://library.znu.edu.ua>. Графік роботи абонементів: понеділок-п'ятниця з 08.00 до 16.00; вихідні дні: субота і неділя.

СИСТЕМА ЕЛЕКТРОННОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАННЯ ЗАПОРІЗЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ (СЕЗН ЗНУ): <https://moodle.znu.edu.ua>.

Посилання для відновлення паролю: <https://moodle.znu.edu.ua/mod/page/view.php?id=133015>.

ЦЕНТР ІНТЕНСИВНОГО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ: <http://sites.znu.edu.ua/child-advance/>