

Силабус навчальної дисципліни
Дизайн прототипів

№	Назва поля	Детальний контент, коментар
1.	Назва факультету	Комп'ютерних наук
2.	Рівень вищої освіти	Бакалаврський
3.	Код і назва спеціальності	186 – Видавництво та поліграфія
4.	Тип і назва освітньої програми	Видавничо-поліграфічна справа
5.	Назва дисципліни	Дизайн прототипів
6.	Кількість ЄКТС кредитів	4
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції 24 год Практичні 4 год Лабораторні 20 год Консультації 8 год Самостійна робота 64 год Сем. контроль іспит
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	2 курс, 3 семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	<p>Інформатики та основ роботи з комп'ютером – упевнене користування операційними системами, офісними застосунками та графічними редакторами.</p> <p>Основ веб-дизайну – розуміння структури веб-сторінки, принципів верстки та адаптивного дизайну.</p> <p>Композиції та візуальної грамотності – базові знання про колір, типографіку, принципи вирівнювання й візуальної ієрархії.</p> <p>Креативного мислення та комунікації – здатність формулювати дизайн-ідеї, працювати з референсами, презентувати результати своєї роботи.</p> <p>Наявність цих компетенцій дозволяє здобувачам ефективно засвоювати матеріал курсу, створювати інтерактивні прототипи та застосовувати сучасні інструменти дизайну для вирішення практичних завдань.</p>
10.	Анотація (зміст) дисципліни	<p>Змістовий модуль 1. Вступ. Знайомство з розробкою користувацьких інтерфейсів.</p> <p>1. Вступ. UI/UX-дизайн та середовище Figma.</p> <p>Основи UI/UX дизайну, роль у сучасних продуктах</p> <p>2. Інструменти, фрейми та властивості</p> <p>3. Сітки, ритм і атомарний дизайн</p> <p>4. UX-дослідження та інформаційна архітектура</p> <p>5. Wireframe і прототипування</p>

		<p>Змістовний модуль 2. Методи та інструменти для розробки UI/UX</p> <p>6. Робота з текстом і типографікою</p> <p>7. Візуальний контент та зображення</p> <p>8. Кольори, контрастність та інклюзивний дизайн</p> <p>9. Компоненти, стилі та бібліотеки</p> <p>10. Анімація у Figma, Smart Anime, hover-ефекти та мікроінтеракції</p> <p>11. Адаптивність і підготовка до розробки</p> <p>12. Особливості дизайну мобільних додатків</p>
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>СК-1. Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>СК-3. Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.</p> <p>СК-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.</p> <p>СК-10. Здатність використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем, застосовувати засоби автоматизації елементів технологічного процесу.</p> <p>СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях.</p>

12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>ПР-06. Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземною мовою усно і письмово.</p> <p>ПР-09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.</p> <p>ПР-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.</p> <p>ПР-19. Проектувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проектування за виконуваними задачами.</p> <p>ПР-20. Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання.</p> <p>ПР-21. Володіти прийомами і методами переробки графічної, текстової, аудіо, відеоінформації, тривимірних моделей та анімації для використання в мультимедійних виданнях; використовувати інформаційні технології та програмне забезпечення при розробці нових видавничих проектів.</p> <p>ПР-25. Розробляти інтерактивні додатки та Web-документи. створення інтерактивних додатків і Web-документів, їх тестування і підготовка до розробки.</p>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку	<ol style="list-style-type: none"> 1. Відпрацювати практичні та лабораторні заняття. 2. Отримати за семестр не менше 60 балів. 3. Скласти комбінований іспит. <p>Основні засоби контролю – виконання лабораторних робіт та практичних, усне опитування, виступи з реферативними повідомленнями з відповідями на контрольні запитання, іспит.</p> <p>Для оцінювання роботи здобувачів протягом семестру підсумкова</p>

		рейтингова оцінка $O_{сем}$ розраховується як сума оцінок за різні види занять та контрольні заходи, до складу яких входять практичні заняття, лабораторні роботи, індивідуальне розрахункове завдання та модульне тестування. Як форма підсумкового контролю з дисципліни використовується комбінований іспит. При цьому виді контролю підсумкова оцінка P_n обчислюється за формулою: $P_n = 0,6 \cdot O_{сем} + 0,4 \cdot O_{ісп}$, де $O_{сем}$ – оцінка за семестр у 100-бальній системі, $O_{ісп}$ – оцінка за іспит у 100-бальній системі.
14.	Якість освітнього процесу	Політика академічної доброчесності ґрунтується на підставі Положення про академічну доброчесність ХНУРЕ, наказ від 02.02.2021 № 50. Оновлення змісту дисципліни відбувається відповідно до ОПП, затвердженої рішенням Вченої ради ХНУРЕ
15.	Методичне забезпечення	Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни «Дизайн прототипів» для студентів спеціальності 186 Видавництво та поліграфія / Мітяшкіна Т.Ю.
16.	Розробник силабусу	Доц. каф. МСТ Табакова І.С.