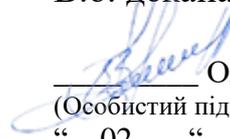


Харківський національний університет радіоелектроніки

Кафедра Медіасистем та технологій

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

В.о. декана факультету КН



Олег ЗОЛОТУХІН

(Особистий підпис Власне ім'я ПРИЗВИЩЕ)

“ 02 “ вересня 2025 р.

## РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

OK 18 ДИЗАЙН ПРОТОТИПІВ

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти

бакалаврський

спеціальність

186 Видавництво та поліграфія

(код і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма

Видавничо-поліграфічна справа

(повна назва програми)

Розробники:



Ірина ТАБАКОВА, проф.каф. МСТ, канд.техн.наук, доцент  
(ініціали, прізвище, посада, науковий ступінь, вчене хвання)

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри МСТ  
Протокол від «27» серпня 2025 р. № 1

Завідувач кафедри МСТ

  
(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО  
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

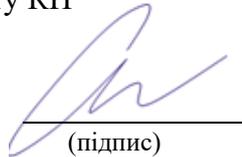
Керівник проєктної групи/гарант ОП

  
(підпис)

Володимир ТКАЧЕНКО  
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Схвалено методичною комісією факультету КН  
Протокол від «02» вересня 2025 р. № 1

Голова методичної комісії

  
(підпис)

Олексій ЛАНОВИЙ  
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Характеристика навчальної дисципліни	
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів ЄКТС – 4	Базової (професійної) підготовки, обов'язкова	
Модулів**	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 2	2-й	2-й
Індивідуальних завдань* РГЗ та КР курс.робота (проект)	Семестр	
	3-й	3-й
Загальна кількість годин – 120	Навчальні заняття:	
	1) лекції, год	
	24	4
	2) практичні, год	
	4	2
	3) лабораторні, год	
	20	4
	4) консультації, год	
	8	14
	Самостійна робота, год	
	64	96
	в тому числі: 1) РГЗ та КР, год	
2) курсова робота (проект), год		
Вид контролю: іспит		

### Примітка.

\* Відомості з навчального плану.

\*\* Структурна одиниця дисципліни (складається із змістових модулів). Рекомендована кількість модулів дорівнює кількості контрольних точок.

## 2 МЕТА І ЗАВДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ

У наш час веб-дизайн займає важливе місце у сфері інформаційних технологій та цифрової комунікації. Широке розповсюдження інтернету, розвиток мобільних технологій та діджиталізація всіх сфер людської діяльності зумовлюють підвищений попит на фахівців, які володіють навичками створення сучасних і зручних веб-інтерфейсів. Актуальність дисципліни «Дизайн прототипів» полягає в необхідності підготовки фахівців, здатних не лише створювати естетично привабливі рішення, а й проєктувати ефективні сценарії взаємодії користувача з цифровим продуктом, дотримуючись сучасних принципів UX/UI та міжнародних стандартів доступності. Сучасний цифровий світ вимагає від фахівців у сфері видавничо-поліграфічної справи, мультимедіа та ІТ не лише знань технологій виробництва контенту, а й уміння створювати зручні, інтуїтивно зрозумілі та естетично привабливі інтерфейси для електронних видань, вебсайтів та мобільних застосунків.

Метою навчальної дисципліни є формування у здобувачів теоретичних знань і практичних навичок, необхідних для створення прототипів та макетів веб-сторінок, мобільних застосунків і цифрових сервісів. В процесі навчання здобувачі набудуть компетенцій з аналізу вимог до інтерфейсів, побудови інформаційної архітектури, використання сучасних інструментів дизайну (зокрема Figma), застосування принципів адаптивності та юзабіліті, а також підготовки матеріалів для розробників.

Цикл лабораторних і практичних робіт передбачає активну самостійну роботу здобувачів вищої освіти. Кожне завдання виконується індивідуально згідно з варіантом, визначеним викладачем. Під час навчання здобувачі створюють практичні макети сайтів, застосовують знання з UX/UI-дизайну, працюють з плагінами, інтерактивними елементами й прототипуванням.

Навчальна дисципліна «Дизайн прототипів» є частиною підготовки здобувачів вищої освіти другого курсу спеціальності G20 «Видавництво та поліграфія» та інших суміжних спеціальностей. Вона спрямована на формування інформаційної та графічної культури, розвиток просторового і креативного мислення, умінь візуальної комунікації та дизайнерської аргументації, що є ключовими компетенціями сучасного фахівця у сфері цифрових технологій.

Дисципліна «Дизайн прототипів» покликана сформувати у здобувачів компетентності з проєктування, візуалізації та тестування інтерфейсів, використовуючи сучасні інструменти дизайну, зокрема Figma.

UI/UX дизайн є ключовою ланкою у створенні конкурентоспроможних цифрових продуктів. Розробка прототипів дозволяє мінімізувати ризики проекту, виявити помилки ще до початку розробки, покращити користувацький досвід та забезпечити високу якість кінцевого продукту. Володіння Figma як інструментом командної роботи дає здобувачам можливість працювати за сучасними галузевими стандартами та бути готовими до вимог роботодавців.

У результаті опанування дисципліни здобувачі повинні:

**ЗНАТИ:**

- основні принципи UX/UI дизайну, дизайн-мислення та побудови користувацьких сценаріїв, правила юзабіліті та адаптивності інтерфейсів;
- етапи створення цифрового продукту: від дослідження та збору вимог до створення інтерактивного прототипу;
- структуру інтерфейсу, принципи візуальної ієрархії, ритму, сіток, типографіки й кольорових рішень;
- сучасні інструменти проектування (Figma, FigJam, плагіни) та їх можливості.

**ВМІТИ:**

- аналізувати цільову аудиторію, формувати user flow та інформаційну архітектуру;
- створювати вайрфрейми, прототипи та інтерактивні сценарії взаємодії, використовувати Figma для створення макетів, компонентів, стилів і інтерактивних прототипів;
- працювати з компонентами, варіантами, стилями, автолейаутами та сітками у Figma;
- підбирати шрифти, кольори, візуальний контент відповідно до принципів UI дизайну;
- розробляти дизайн-системи для забезпечення цілісності та масштабованості проекту;
- застосовувати анімації, мікроінтеракції та ефекти для покращення користувацького досвіду;
- готувати фінальні макети до передачі в розробку, забезпечуючи їх системність та адаптивність
- працювати в команді над спільним проектом, використовуючи інструменти колаборації Figma.

**ВОЛОДІТИ:**

- навичками креативного мислення та пошуку дизайнерських рішень;

- умінням працювати в команді, презентувати власні концепції та аргументувати дизайн-рішення;
- базовими знаннями про сучасні тренди веб- та мобільного дизайну;
- практичним досвідом роботи з інструментами прототипування, що дозволяє створювати продукти професійного рівня.

За результатом вивчення дисципліни здобувачі повинні опанувати такі компетенції:

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. Робота з текстовою та графічною інформацією є базовою у Figma – студенти вчаться розташовувати елементи, налаштовувати типографіку та готувати контент для цифрових видань та інтерфейсів.

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. Ключова компетентність – проектування структури, конструкції та дизайну – це суть дисципліни.

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. Створення оригінал-макетів та дизайн макетів у Figma.

СК-12. Здатність застосовувати принципи оброблення, відтворення, зберігання, моделювання тривимірних сцен, анімованої, аудіо і відеоінформації для використання в мультимедійних виданнях. Інтерактивність та анімовані прототипи у Figma.

СК-13. Здатність проводити проектування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проектування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX). UX/UI та веб-інтерфейси – це суть дисципліни.

Загальні компетентності:

ЗК-2. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. Дисципліна демонструє, як створення прототипів вписується у загальний процес розробки мультимедійних продуктів і сайтів.

ЗК-3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здобувачі навчаються використовувати комп'ютерні технології для вирішення прикладних завдань при створенні web-додатків та мобільних застосунків.

ЗК-4. Здатність приймати обґрунтовані рішення. Здобувачі вчаться обґрунтовувати вибір шрифтів, кольорів, UX-рішень на основі досліджень та принципів юзабіліті.

ЗК-7. Здатність працювати автономно. Робота здобувачів над своїм проектом в Figma самостійно, організовуючи робочий процес.

ЗК-8. Здатність працювати в команді. Спільна робота над проектами.

Результати навчання здобувача вищої освіти:

ПР-06. Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземною мовою усно і письмово. Розвиток комунікативних навичок у командній роботі, у т.ч. через обговорення дизайнерських рішень та презентацію прототипів.

ПР-09. Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення. Робота з графікою, текстом та їхня інтеграція в прототипи та макети інтерфейсів.

ПР-11. Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення. Розробка концепції, структури та дизайну електронного видання чи цифрового продукту.

ПР-19. Проектувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проектування за виконуваними задачами. Проектування технології розробки електронного мультимедійного видання, аналіз і обґрунтування рішень на етапі прототипування.

ПР-20. Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання. Застосування спеціалізованого програмного забезпечення для створення контенту мультимедійних видань та його інтеграція в інтерфейси.

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 проєктів. Використання методів обробки графічної та анімованої інформації для інтерактивних прототипів.

ПР-25. Розробляти інтерактивні додатки та Web-документи. Розробка інтерактивних прототипів Web-інтерфейсів та мобільних додатків, їх тестування й підготовка до подальшої розробки.

У результаті вивчення дисципліни здобувачі набувають уміння створювати дизайн-концепції, застосовувати принципи UX/UI, працювати з компонентами та інтерактивними зв'язками у Figma, презентувати свої проєкти замовникам і команді розробників. Це дає змогу поєднати творчі і технічні компетентності, необхідні сучасному фахівцю галузі видавничо-поліграфічної справи.

### 3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ДИЗАЙН ПРОТОТИПІВ

*Змістовний модуль 1.* Вступ. Знайомство з розробкою користувацьких інтерфейсів.

Тема 1. Вступ. UI/UX дизайн та середовище Figma

1.1 Основи UI/UX: різниця між UI та UX, роль дизайну у продукті.

1.2 Огляд сучасних інструментів дизайнера: Figma, FigJam, прототипування.

1.3 Налаштування робочого файлу (назва, сторінки, доступи, організація робочого простору).

1.4 Панель інструментів, Properties Panel, базові операції.

Завдання: створити у Figma коротку інтерактивну презентацію про себе, про рідне місто, про спеціальність або університет

Тема 2. Інструменти, фрейми та швидкість роботи.

2.1 Інструменти Figma (фігури, Pen, текст, заливки, ефекти).

2.2 Shortcuts для ефективності.

2.3 Фрейми та групи: різниця, структура проекту.

2.4 Організація референсів та moodboard (Behance, Dribbble, Mobbin).

Завдання: створити сторінку з референсами та moodboard для майбутнього проекту.

Тема 3. Сітки, ритм і атомарний дизайн.

3.1 Сітки (Layout Grids), правило 8px.

3.2 Вступ до Auto Layout, застосування до простих елементів.

3.3 Атомарний дизайн: atoms → molecules → organisms.

Завдання: створити картку товару з Auto Layout.

Тема 4. UX-дослідження та інформаційна архітектура

4.1 Основи UX research (desk research, опитування, аналіз конкурентів).

4.2 User Personas, Customer Journey Map.

4.3 Побудова інформаційної структури вебсайту (IA, sitemap).

Завдання: обрати тему проекту та створити схему інформаційної архітектури.

Тема 5. Wireframes і прототипування.

5.1 Wireframes: low-fi vs high-fi.

5.2 Прототипи: види, цілі, рівні деталізації.

5.3 Робота з Figma Prototype, Preview, Mirror.

Завдання: створити клікабельний прототип основних сторінок сайту.

## *Змістовний модуль 2. Методи та інструменти для розробки UI/UX.*

Тема 6. Робота з текстом і типографікою.

6.1 Основи типографіки: шрифтові пари, ієрархія, контраст.

6.2 Розміри, трекінг, кернінг, інтерліньяж.

6.3 Шрифти у UI (web-safe fonts, variable fonts) , створення текстових стилів.

Завдання: створити типографічну систему для проєкту.

Тема 7. Візуальний контент та зображення.

7.1 Робота з фото: вибір, обробка, композиція.

7.2 Маски, обрізання, об'єкти з прозорістю.

7.3 Ресурси (Unsplash, Public Domain), AI-генерація зображень.

7.4 Image Editing у Figma.

Завдання: інтегрувати зображення у макет і підготувати стилі для їх використання.

Тема 8. Кольори, контрастність та інклюзивний дизайн.

8.1 Колірні схеми, психологія кольору.

8.2 Стандарти доступності (WCAG), контрастність.

8.3 Тестування дизайну на color-blindness.

Завдання: створити палітру кольорів і перевірити її на доступність.

Тема 9. Компоненти, стилі та бібліотеки.

9.1 Створення компонентів, variants.

9.2 Токени дизайну: колір, текст, ефекти.

9.3 Створення та використання бібліотек (Design Systems).

Завдання: побудувати невелику дизайн-систему на основі свого проєкту.

Тема 10. Анімація та мікроінтеракції.

10.1 Анімація компонентів

10.2 Hover-ефекти, on click-ефекти, scroll behavior.

10.3 Мікроінтеракції: як підвищують UX.

Завдання: створити інтерактивний прототип з анімацією переходів.

Тема 11. Адаптивність і підготовка до розробки.

11.1 Responsive design: брейкпоінти, правила адаптації.

11.2 Desktop → Tablet → Mobile: best practices.

11.3 Dev Mode, Inspect, handoff розробникам.

Завдання: створити мобільну версію сторінки та підготувати UI Kit.

Тема 12. Особливості дизайну мобільних додатків.

12.1 Apple Human Interface Guidelines та Material Design.

12.2 Особливості для сенсорних екранів, жестів.

12.3 UX-патерни для мобільних додатків.

Завдання: спроектувати один мобільний сценарій (flow).

#### 4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма					Заочна форма						
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лк	пз	лаб	конс.	с.р.		лк	пз	лаб	конс	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<b>Модуль 1</b>												
<b>Змістовий модуль 1. Вступ. Знайомство з розробкою користувацьких інтерфейсів</b>												
Тема 1. Вступ. UI/UX дизайн та середовище Figma	10	2			2	6	10					10
Тема 2. Інструменти, фрейми та швидкість роботи	10	2			2	6	10				2	8
Тема 3. Сітки, ритм і атомарний дизайн	10	2		4		4	10				2	8
Тема 4. UX-дослідження та інформаційна архітектура	10	2		4		4	10				2	8
Тема 5. Wireframes і прототипування	10	2		4		4	10	2				8
Разом за змістовим модулем 1	50	10	–	12	4	24	50	2	–	–	6	42
<b>Змістовий модуль 2. Методи та інструменти для розробки UI/UX</b>												
Тема 6. Робота з текстом і типографікою	10	2	2			6	10				2	8
Тема 7. Візуальний контент та зображення	10	2				8	10				2	8
Тема 8. Кольори, контрастність та інклюзивний дизайн	10	2			2	6	10				2	8
Тема 9. Компоненти, стилі та бібліотеки	10	2	2			6	10			2		8
Тема 10. Анімація та мікроінтеракції	10	2		4		4	10		2			8
Тема 11. Адаптивність і підготовка до розробки	10	2		4		4	10	2		2		6
Тема 12. Особливості дизайну мобільних додатків.	10	2			2	6	10				2	8
Разом за змістовим модулем 3	70	14	4	8	4	40	70	2	2	4	8	54
<b>Всього разом</b>	<b>120</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>64</b>	<b>120</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>96</b>

## 5. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Створення Дизайн-системи: Налаштування Стилів	2
2	Створення та використання Компонентів та Варіантів у Figma	2
	Загальна кількість	4

## 6. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Аналіз користувацького досвіду (UX) та виявлення проблем користувачів.	4
2	Створення прототипу середньої деталізації (Mid-fidelity prototype) головної сторінки	4
3	Робота з Auto Layout та створення атомарних UI-елементів	4
4	Фінальний дизайн-проект: Створення сторінки Web-сервісу (студентський дашборд)	4
5	Удосконалення дизайну та підготовка презентації	4
	Загальна кількість	20

## 7. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Вивчення теоретичного матеріалу з використанням конспектів і навчальної літератури	22
2	Підготовка до лабораторних занять	20
3	Підготовка до практичних занять	8
4	Гештальт-принципи в дизайні цифрових видань	4
5	10 евристик юзабіліті Якоба Нільсена	4
6	Розвиток надивленності через аналіз робіт українських дизайн-агенцій та міжнародних платформ (Pinterest, Awwwards, Behance, Dribbble)	6
	Разом	64

## 8. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1		

Щоб успішно проектувати користувацькі інтерфейси, здобувачам вищої освіти потрібно більше практикуватися у Figma, вивчати реальні кейси, читати якісні галузеві матеріали та розробляти власні дизайн-проекти, застосовуючи

теоретичний матеріал, наданий на лекціях. Під час самостійної роботи студенти виконують індивідуальні завдання за варіантами, які пропонують викладачі, або обирають самостійно реалізацію певного сценарію на основі власного проєкту. При виконанні та захисті завдань необхідно продемонструвати, що прототип ефективно вирішує користувацькі проблеми, має логічну інформаційну архітектуру. Інтерфейс, компоненти та дизайн-система мають задовольняти встановленим вимогам щодо системності, адаптивності та відповідності гайдлайнам.

## 9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Під час проведення лекцій застосовуються традиційні лекції інформаційного виду з використанням проектора, лекції-візуалізації, оглядово-установчі лекції, робота з навчально-методичною літературою в ході підготовки до занять, застосування новітніх інформаційних технологій, спеціалізованого програмного забезпечення (Figma). Лабораторні роботи проводяться в комп'ютерних класах за загальними та індивідуальними завданнями. Практичні заняття також передбачають використання персональних комп'ютерів.

Лекційні заняття більшою мірою орієнтовані на набуття фундаментальних теоретичних знань з UX/UI. В ході лабораторних робіт відбувається формування практичних умінь і навичок проєктування інтерфейсів, застосування та закріплення засвоєних знань, елементи творчої діяльності та дизайн-мислення, перевірка набутих знань, умінь і навичок. Лабораторні роботи проводяться за загальними та індивідуальними проєктами і передбачають постійну практику в Figma.

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є підсумковий іспит, виконання завдань лабораторних робіт у індивідуальному порядку, усне опитування та співбесіда на лекціях та під час презентації проєктів. Для оцінювання рівня знань та контролю здобувачі вищої освіти презентують та захищають виконані лабораторні та практичні роботи, а також проходять тестові завдання для перевірки теоретичних знань.

## 10. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА РЕЙТИНГОВА ОЦІНКА ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

### 10.1 Підсумкові контрольні заходи

Підсумковий контроль за дисципліною проводиться у формі іспиту. Загальна оцінка виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу студента протягом семестру. Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання є семестрова складова ( $O_{\text{сем}}$ ), яка базується на результатах поточного опитування, оцінках за виконання завдань лабораторних, практичних та самостійних у індивідуальному порядку, додаткові бали на підставі усного опитування та співбесіди на лекціях та практичних заняттях, виступів з реферативними повідомленнями, відповідей на контрольні запитання у письмовій та дистанційній формах.

Загальна оцінка за дисципліною виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу студента протягом семестру. Відповідно до Положення про організацію освітнього процесу, розділ про рейтингове оцінювання успішності студентів (затверджено наказом № 47 від 05.02.2025, п.2.4.1 Організація контрольних заходів) загальна підсумкова оцінка Од екз виставляється за формулою:

$$O_{\text{д екз}} = 0,6 \cdot O_{\text{сем}} + 0,4 \cdot O_{\text{екз}},$$

де

$O_{\text{сем}}$  – сумарна кількість балів, отриманих здобувачем вищої освіти протягом семестру (від 1 до 100 балів), що визначається за формулою:

$$O_{\text{сем}} = \sum O_i;$$

$O_{\text{екз}}$  – кількість балів, отриманих здобувачем вищої освіти на екзамені (від 1 до 100 балів).

Для студентів заочної форми навчання підсумковий іспит проводиться з урахуванням зданих поточних елементів контролю, виконаного обов'язкових самостійних завдань.

Завдання до екзамену складається з двох частин:

1. Теоретичне завдання. Відповісти на теоретичні запитання.

Теоретичні запитання орієнтовані, головним чином, на виявлення рівня набутих студентом теоретичних знань за матеріалами проведених лекцій та самостійного реферативного пошуку (основ UI/UX, принципів атомарного дизайну, правил доступності та розуміння ролі дизайн-системи у розробці цифрових продуктів).

2. Практичне завдання на базі завдань поточних лабораторних, практичних занять та самостійних робіт.

Практичне завдання іспиту спрямоване переважно на перевірку рівня набутих студентами умінь у проєктуванні (UX-рішень), володіння інструментами Figma (Auto Layout, Компоненти, Prototype) та навичок візуальної грамотності в оформленні інтерфейсів.

Розподіл балів, які отримують студенти (кількісні критерії оцінювання)

Вид заняття / контрольний захід	Оцінка $O_{\text{сем}}$
ЛБ № 1	7...12
ЛБ № 2	7...12
ЛБ № 3	7...12
Завдання лекційні	9...14
Контрольна точка 1	30...50
Пр № 1	4...6
Пр № 2	4...6
ЛБ № 4	7...12
ЛБ № 5	7...12
Завдання лекційні	8...14
Контрольна точка 2	30...50
Всього за семестр	60.....100

Кількісні критерії оцінювання

Загальна оцінка за дисципліною виставляється за 100-бальною системою, враховуючи роботу студента протягом семестру.

### 10.3 Якісні критерії оцінювання

Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки.

У ході вивчення дисципліни здобувачі повинні знати основи UI/UX дизайну, включаючи методи UX-досліджень та аналізу користувацьких проблем. Обов'язковим є знання принципів атомарного дизайну, правил роботи з Auto Layout та компонентів у Figma. Необхідно знати вимоги стандартів доступності до інтерфейсів та найкращі практики адаптивного дизайну. Студенти повинні вміти використовувати Figma для створення прототипів різної деталізації та підготовки макетів для розробників.

“Відмінно“ А, В (90 – 100). Заслуговує студент, який протягом семестру виявляв всебічні та глибокі знання навчально-програмного матеріалу з дисципліни «Дизайн прототипів», вміння вільно виконувати завдання, що

передбачені програмою, засвоїв основну та додаткову літературу, яка рекомендована програмою; проявив видатні творчі здібності в розумінні, в логічному, чіткому, стислому та ясному трактуванні навчально-програмного матеріалу; засвоїв основні поняття дисципліни, їх значення для подальшої професійної діяльності; постійно використовував допоміжні онлайн-ресурси та гайдлайни; завдання лабораторних робіт виконане на високому рівні, має особистий характер та творчий підхід, обґрунтування дизайн-рішень викладено повно, логічно та з творчим підходом.

Додатково оцінюється участь здобувача вищої освіти в наукових конференціях за основним напрямом дисципліни «Дизайн прототипів».

“Добре“ С (75–89). Виставляється студенту, який протягом семестру виявив систематичні та глибокі знання навчального матеріалу з даної дисципліни вище середнього рівня, продемонстрував уміння створювати функціональні прототипи у Figma, передбачені програмою; засвоїв літературу, рекомендовану програмою; засвоїв взаємозв'язок основних понять дисципліни та їх значення для подальшої професійної діяльності.

Цей студент показав систематичний характер знань з дисципліни, він здатний до самостійного використання отриманих теоретичних знань для створення якісних UI/UX рішень. Прототип виконаний якісно, обґрунтування рішень викладено повно і в логічній послідовності.

Завдання лабораторних робіт виконане на високому рівні, запропоновані заходи мають конкретний характер, обґрунтування впровадження інноваційних заходів викладено повно і в логічній послідовності.

“Задовільно“ D (60–74). Заслуговує студент, який виявив знання основного навчально-програмного матеріалу в обсязі, необхідному для подальшого навчання й майбутньої роботи за спеціальністю, впорався з виконанням лабораторних та практичних завдань з дисципліни «Дизайн прототипів», передбачених програмою; припустив значну кількість помилок або недоліків у відповіді на запитання при виконанні завдань лабораторних робіт та теоретичного тестування, при цьому принципів з них може усунути самостійно; завдання лабораторних робіт виконане, запропоновані заходи мають поширені аналогії.

“Задовільно“ E (60–65). Протягом семестру студент виявив знання основного навчального матеріалу в мінімальному обсязі з дисципліни «Дизайн прототипів», необхідному для подальшого навчання та майбутньої професійної діяльності; в основному виконував завдання, передбачені програмою; ознайомився з основною літературою, рекомендованою програмою; припустив

помилки у відповіді на запитання при співбесідах та при виконанні завдань лабораторних робіт, які він може усунути лише під керівництвом та за допомогою викладача.

Завдання лабораторних робіт виконане, запропоновані заходи мають поширені аналогії, обґрунтування впровадження інноваційних заходів викладено за методикою, що запропонована в методичній літературі, при цьому припущені незначні помилки.

“Незадовільно“ FX (35 – 59). Протягом семестру студент мав значні прогалини в знаннях основного навчально-програмного матеріалу, допускав принципові помилки при виконанні передбачених програмою завдань, але спроможний самостійно доопрацювати програмний матеріал і підготуватися для перездачі дисципліни; завдання лабораторних робіт не виконане або виконане з суттєвими недоліками.

“Незадовільно“ F (1 – 34). Протягом семестру студент не показав знань зі значної частини навчального матеріалу; допускав принципові помилки при виконанні більшості передбачених програмою завдань, завдання лабораторних робіт не виконане або виконане з суттєвими недоліками.

Поточне тестування, захист прототипів, захист звітів з практичних занять, лабораторних робіт, самостійна робота тощо.

В таблиці вказані максимальні значення, що їх може набрати студент під час вивчення відповідної теми. Мінімальне позитивне значення відповідає 60% від вказаних.

#### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), атестації	для заліку
96 – 100	A	відмінно	зараховано
90-95	B		
75-89	C		
66-74	D	добре	
60-65	E	задовільно	незараховано
35-59	FX	незадовільно	
0-34	F		

## 11. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

1. Конспект лекцій з дисципліни «Дизайн прототипів» для студентів усіх форм навчання напряму підготовки G20 «Видавничо-поліграфічна справа» / Упоряд.: Т.Ю. Мітяшкіна

## 12. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### 12.1 Базова література:

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.

2. Чемерис Г. Ю., Осадча К. П. Проектування користувацького інтерфейсу : навч. посіб. для викладачів та студентів закладів вищої освіти, Мелітополь : ФОП Однорог Т., 2019. 300 с.

### 12.2 Допоміжна література

1. Галина Брюханова. Комп'ютерні дизайн-технології. Навчальний посібник. – Центр навчальної літератури – 2019 – 180с.

2. Scott Hurff. Designing Products People Love. O'Reilly Media, 2019.

3. Interaction Design Foundation. UI Design Patterns. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.interaction-design.org/literature> (2024).

4. Cooper A. About Face: The Essentials of Interaction Design / Alan Cooper. Robert Reimann. David Cronin. Wiley, 2014. 720 p.

5. Garrett J. J. The elements of user experience: User-centered design for the Web and beyond. 2nd ed. Berkeley, CA : New Riders, 2011. 172 p.

6. Krug S. Don't Make Me Think : A Common Sense Approach (Circle.Com Library). Tandem Library, 2000.

7. Krug S. Don't Make Me Think. Was ist Web Usability?. mitp-Verlag, 2002.

8. Unger R., Chandler C. Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making. Pearson Education, Limited, 2021.

## 13. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Figma Help Center. Офіційна документація та туторіали щодо роботи з інструментом Figma. (URL: [help.figma.com](https://help.figma.com))

2. Довідкові й навчальні матеріали – Підтримка від Microsoft. URL: <https://support.microsoft.com/uk-ua/office>

3. Веб-сайт ХНУРЕ <http://nure.ua>

4. Behance, Dribbble, Mobbin. Платформи для пошуку дизайн-референсів та мобільних патернів.

Доповнення та зміни  
у робочій програмі

Доповнення до робочої програми

підготував \_\_\_\_\_

(підпис, посада, прізвище, ініціали)

"Узгоджено"

зав. кафедрою

\_\_\_\_\_

(підпис, прізвище, ініціали)