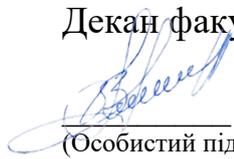


Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет радіоелектроніки

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Декан факультету КН



Олег ЗОЛОТУХІН

(Особистий підпис Власне ім'я ПРІЗВИЩЕ)

“ ” 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВБ 2.32 Основи UI/UX / Basics of UI/UX Development

(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)

Харків, 2025

Розробник:



проф.каф.МСТ, канд.техн.наук, доцент
Андрій БІЗЮК,

(посада, науковий ступінь, вчене звання Власне ім'я ПРІЗВИЩЕ,)

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри МСТ

Протокол від «27» червня 2025 р. № 15

Завідувач кафедри МСТ

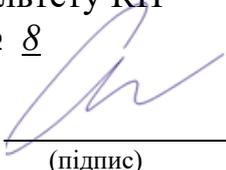

(підпис)

Жанна ДЕЙНЕКО
(Власне ім'я, ПРІЗВИЩЕ)

Схвалено методичною комісією факультету КН

Протокол від «27» червня 2025 р. № 8

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* <u>2</u> .	Обов'язкова	
Змістових модулів ** <u>2</u> .	Рік підготовки:	
	4-й	4-й
Курсова робота (проєкт) <i>не заплановано</i>	Семестр	
	8-й	8-й
Загальна кількість годин* <u>60</u> .	Кількість годин *	
	Навчальні заняття:	
	1) лекції, год	
	12	
Мова навчання <i>українська</i>	2) практичні, год	
	3) лабораторні, год	
	12	
	4) консультації, год	
	4	
	Самостійна робота, год	
	32	
	в тому числі: 1) РГЗ та КР., год.	
	2) курсова робота(проєкт), год	
Вид контролю*: <u>залік</u>		

Примітка.

* Відомості з навчального плану.

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

2 МЕТА ДИСЦИПЛІНИ ТА ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ З ЇЇ ВИВЧЕННЯ

2.1 Мета вивчення дисципліни:

Мета дисципліни «Основи UI/UX» полягає у формуванні у здобувачів цілісного уявлення про принципи проектування користувацьких інтерфейсів електронних та мультимедійних видань (веб-ресурсів, мобільних застосунків, інтерактивних цифрових продуктів), а також у набутті знань і практичних умінь, необхідних для розробки концепції цифрового проекту, побудови логіки користувацької взаємодії та створення структурованих прототипів інтерфейсів цифрових продуктів.

Дисципліна спрямована на вивчення ролі користувача та його цілей у процесі проектування інтерфейсу, принципів формування вимог до інтерфейсних рішень, основ побудови UX-сценаріїв та системного підходу до розробки UI-kit як узгодженого набору компонентів. Особливу увагу приділено питанням оцінювання узгодженості концепції, UX-логіки та UI-рішень, а також базовим підходам до аналізу ефективності юзабіліті без виконання повномасштабних користувацьких тестувань.

Завдання дисципліни полягають у наданні здобувачам знань про:

- принципи проектування користувацького інтерфейсу та користувацького досвіду;
- роль концепції цифрового проекту як джерела вимог до інтерфейсу;
- логіку побудови користувацьких сценаріїв взаємодії;
- структуру та призначення UI-kit і дизайн-систем;
- базові методи оцінювання ефективності юзабіліті інтерфейсів.

У процесі вивчення дисципліни здобувачі набувають практичних умінь з розробки концепції цифрового продукту, проектування та структурованого оформлення UI-kit у середовищах прототипування, аналізу користувацьких сценаріїв та перевірки відповідності інтерфейсних рішень поставленим вимогам. Дисципліна орієнтована на усвідомлене застосування інтерфейсних рішень у навчальних і проєктних роботах, зокрема при виконанні кваліфікаційної роботи бакалавра.

Переваги вивчення дисципліни полягають у тому, що системний підхід до проектування інтерфейсів цифрових продуктів забезпечує підвищення якості користувацького досвіду, узгодженість візуальних і функціональних рішень, конкурентоспроможність продукту та ефективність процесу його створення в умовах сучасного мультимедійного та електронного видавництва.

Сфера реалізації набутих компетенцій у майбутній професійній діяльності охоплює посади та функціональні ролі, пов'язані з проектуванням цифрових інтерфейсів і мультимедійних продуктів, зокрема: UI/UX Designer, Web Designer, а також суміжні напрями діяльності у сфері цифрового дизайну та електронних видань.

2.2 Результати навчання:

за результатом вивчення дисципліни здобувачи повинні:

знати: основні поняття та принципи проектування користувацьких інтерфейсів і користувацького досвіду цифрових та мультимедійних видань; роль концепції цифрового проєкту як джерела функціональних і нефункціональних вимог до інтерфейсу; основи побудови UX-логіки інтерфейсу та користувацьких сценаріїв взаємодії; принципи формування та структурної організації UI-kit і дизайн-систем; базові підходи до оцінювання ефективності юзабіліті інтерфейсів і сучасні тенденції розвитку UI/UX.

вміти: формувати концепцію цифрового продукту з урахуванням цільової аудиторії, цілей користувача та вимог до інтерфейсу; проектувати та структуровано оформлювати UI-kit як систему компонентів у середовищах прототипування; будувати й аналізувати користувацькі сценарії взаємодії та пов'язувати їх з інтерфейсними компонентами; оцінювати узгодженість концепції, UX-сценаріїв і UI-рішень та застосовувати базові методи оцінювання юзабіліті інтерфейсів у навчальних і проєктних завданнях.

володіти (перелік компетентностей):

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. Застосовується в області проектування структури й дизайну електронних та мультимедійних видань під час формування концепції проєкту, визначення вимог до інтерфейсу, побудови користувацьких сценаріїв та вибору відповідних інтерфейсних рішень з урахуванням платформи, цільової аудиторії та наявних обмежень.

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. Реалізується в межах практичних завдань зі створення та використання сучасних засобів прототипування і комп'ютерних видавничих систем, зокрема під час розробки та структурованого оформлення UI-kit, повторного використання компонентів, організації робочих файлів і застосування елементів автоматизації в процесі проектування інтерфейсу.

СК-13 – Здатність проводити проектування, розробку і супровід web-документів, розробку мультимедійних інформаційних продуктів, проектування і розробку інтерфейсів програмних додатків (UI/UX). Застосовується в області проектування та розробки інтерфейсів програмних додатків і мультимедійних продуктів, зокрема під час побудови UX-логіки, опису користувацьких сценаріїв взаємодії, створення прототипів інтерфейсів та аналізу їх відповідності цілям користувача.

СК-16 – Здатність використовувати інформаційні технології, програмне та технічне забезпечення для розробки нових видавничих проєктів, виготовлення продукції та маркетингової діяльності; застосовувати системи управління

робочими потоками для проєктованих виробничих ділянок. Реалізується в межах використання інформаційних технологій і спеціалізованого програмного забезпечення для розробки цифрових видавничих проєктів, організації робочих процесів у середовищах прототипування та аналізу узгодженості інтерфейсних рішень у контексті загального проєкту.

Означені фахові компетентності реалізуються в межах навчальних завдань дисципліни, зокрема під час розробки концепції цифрового проєкту, проєктування структури та логіки користувацького інтерфейсу, створення й структурованого оформлення UI-kit, а також аналізу узгодженості концепції, UX-сценаріїв та інтерфейсних рішень.

володіти навичками, що описані в програмних результатах навчання, визначених стандартом вищої освіти спеціальності та освітньо-професійною програмою:

ПР-02 (І). Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії – в області аналізу цільової аудиторії, формування вимог до інтерфейсу, дослідження аналогів і конкурентних цифрових продуктів у межах розробки концепції UI/UX-проєкту. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: аналіз потреб користувачів, узагальнення інформації з відкритих джерел, формування переліку вимог до інтерфейсних рішень. Методи навчання: словесні (пояснення, інструктаж), наочні (аналіз прикладів, демонстрації), практичні (виконання аналітичних завдань, підготовка концепції проєкту). Методи оцінювання: тестування, оцінка звітів з лабораторних робіт, усні та письмові відповіді на контрольні запитання.

ПР-09 (І). Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення – в області створення та редагування інтерфейсних елементів, прототипів і UI-kit цифрових продуктів. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: робота з програмними засобами прототипування інтерфейсів (Figma та аналогічні середовища), підготовка графічних і текстових матеріалів для інтерфейсів. Методи навчання: словесні (пояснення, інструктаж), наочні (демонстрації, відеоматеріали), практичні (робота в програмному середовищі). Методи оцінювання: оцінка звітів з лабораторних робіт, тестування, усні та письмові відповіді на контрольні запитання.

ПР-11 (Е). Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення – в області формування концепції цифрового та мультимедійного проєкту з урахуванням жанру, платформи, цільової аудиторії та вимог до інтерфейсу. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: побудова концепції UI/UX-проєкту, визначення цілей користувача, формування функціональних і нефункціональних вимог. Методи навчання: словесні (пояснення, інструктаж), наочні (аналіз прикладів), практичні (розробка концепції проєкту). Методи оцінювання: оцінка звітів з лабораторних робіт, усні та письмові відповіді на контрольні запитання.

ПР-17 (І). Використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем – в області проектування та структурованого оформлення UI-kit і прототипів інтерфейсів цифрових продуктів. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: створення UI-kit, використання компонентів, організація робочих файлів у середовищах прототипування. Методи навчання: словесні (пояснення), наочні (демонстрації), практичні (виконання завдань у програмному середовищі). Методи оцінювання: оцінка звітів з лабораторних робіт, тестування, усні та письмові відповіді на контрольні запитання.

ПР-19 (R). Проектувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проектування за виконуваними задачами – в області узгодження концепції проекту, UX-логіки та UI-рішень і перевірки їх відповідності поставленим вимогам. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: аналіз структури проекту, побудова користувацьких сценаріїв, перевірка повноти та узгодженості інтерфейсних рішень. Методи навчання: словесні (пояснення), наочні (аналіз схем і прикладів), практичні (аналітичні завдання). Методи оцінювання: оцінка звітів з лабораторних робіт, усні та письмові відповіді на контрольні запитання, тестування.

ПР-20 (І). Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання – в області створення прототипів інтерфейсів і реалізації вимог до UI-рішень на рівні макетів і UI-kit. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: реалізація інтерфейсних рішень у вигляді прототипів, використання компонентів UI-kit відповідно до вимог концепції. Методи навчання: словесні (пояснення), наочні (демонстрації), практичні (виконання проектних завдань). Методи оцінювання: оцінка звітів з лабораторних робіт, усні та письмові відповіді на контрольні запитання, тестування.

Ці результати навчання охоплюють ключові аспекти дисципліни, включаючи створення концептів, розробку UI/UX-дизайну, використання спеціалізованих програм, роботу з графікою та мультимедійним контентом.

2.3 Передумови для вивчення дисципліни:

Передумовами для вивчення дисципліни є знання основ дизайну електронних видань, розуміння базових принципів композиції, теорії кольору та типографіки, а також навички опрацювання текстової й графічної інформації. Здобувачі повинні мати базові вміння роботи з інформаційними технологіями та програмним забезпеченням, що використовується для створення й оформлення цифрових та мультимедійних продуктів.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовий модуль 1. Основи проектування користувацьких інтерфейсів цифрових продуктів

Тема 1. Призначення інтерфейсу та роль прототипування в проектуванні цифрових продуктів.

Мета лекції: Сформувати уявлення про інтерфейс як про інструмент досягнення цілей користувача, а прототип — як про засіб перевірки або демонстрації рішень, а не фінальний продукт.

Основний зміст лекції: Поняття користувацького інтерфейсу в контексті електронних і мультимедійних видань. Інтерфейс як поєднання функціональної, візуальної та поведінкової складових. Прототип як інструмент демонстрації дизайн-рішень (UI); аналізу взаємодії (UX). Види прототипів за призначенням: low-, mid-, high-fidelity. Межі відповідальності дизайнера інтерфейсу в навчальному та реальному проєкті.

Зв'язок із ЛР. Матеріали лекції закріплюються в ЛР1 (концепція проєкту) у вигляді обґрунтування мети створення прототипу та вимог до нього.

Тема 2. Концепція цифрового проєкту як джерело вимог до інтерфейсу.

Мета лекції: Пояснити роль концепції цифрового проєкту не як опису ідеї, а як системи обмежень і вимог, що визначають подальше проектування користувацького інтерфейсу (UI) та користувацького досвіду (UX).

Основний зміст лекції: Структура концепції цифрового та інтерактивного видання. Жанрова і платформена приналежність як чинники формування інтерфейсних рішень. Цільова аудиторія цифрового продукту: принципи сегментації, звуження та типові помилки визначення. Персона користувача як модель вимог до інтерфейсу. Формування переліку функціональних і нефункціональних вимог до інтерфейсу (зручність, читабельність, доступність). Взаємозв'язок між вимогами, структурою видання та користувацькими сценаріями взаємодії.

Зв'язок із ЛР: Матеріали лекції є безпосередньою теоретичною основою для виконання ЛР1 (розробка концепції проєкту) та використовуються під час формування вимог до інтерфейсних рішень і подальшого проектування прототипу.

Тема 3. UI-kit і дизайн-система: структура, компоненти та узгодженість

Мета лекції: Сформувати уявлення про UI-kit як системно організований набір інтерфейсних компонентів, що забезпечує узгодженість, повторюваність і масштабованість інтерфейсу цифрового продукту.

Основний зміст лекції: Поняття UI-kit, дизайн-системи та гайдлайнів, їх відмінності та сфери застосування. Рівні інтерфейсних компонентів: примітиви (кольори, типографіка, spacing), базові компоненти та складені компоненти. Типографічна система, колірна система та система відступів як основа інтерфейсного дизайну. Становість компонентів і поведінка інтерфейсних елементів. Узгодженість UI-kit із вимогами концепції цифрового проєкту та користувацькими сценаріями. Логіка розміщення та організації UI-kit у робочому файлі середовища прототипування (Figma). Типові помилки при створенні UI-kit у навчальних проєктах.

Зв'язок із ЛР: Матеріали лекції закріплюються в ЛР2 (проєктування та структуроване оформлення UI-kit), зокрема під час створення компонентів інтерфейсу та організації робочого файлу.

Змістовий модуль 2. Застосування UI/UX-дизайну в цифрових та мультимедійних проєктах

Тема 4. UX-логіка інтерфейсу: користувацькі сценарії та структура взаємодії

Мета лекції: Пояснити принципи побудови UX-логіки інтерфейсу як структури взаємодії користувача з цифровим продуктом, орієнтованої на досягнення його цілей.

Основний зміст лекції: Поняття користувацького досвіду (UX) у цифрових та мультимедійних інтерфейсах. Цілі користувача як основа формування сценаріїв взаємодії. Типи користувацьких сценаріїв: основний (happy path), альтернативні та проблемні сценарії. Спрощена user journey map як інструмент аналізу логіки взаємодії без етапу тестування. Зв'язок UX-сценаріїв зі структурою екранів, навігацією та інтерфейсними компонентами. Типові UX-помилки в проєктуванні інтерфейсів.

Зв'язок із ЛР: Матеріали лекції використовуються під час виконання ЛР3 (перевірка відповідності концепції, UX-сценаріїв та UI-kit) для аналізу логіки взаємодії користувача з інтерфейсом.

Тема 5. Методи оцінки ефективності юзабіліті інтерфейсів

Мета лекції: Надати базове уявлення про підходи до оцінювання ефективності юзабіліті інтерфейсів цифрових продуктів на рівні збору та аналізу даних без проведення повномасштабних юзабіліті-тестів.

Основний зміст лекції: Поняття юзабіліті та ефективності інтерфейсу. Огляд основних принципів і законів usability. Кількісні та якісні підходи до оцінювання інтерфейсів. Анкетування та опитування користувачів як методи збору даних. Експертна оцінка інтерфейсу. Формування системи критеріїв оцінювання юзабіліті (групи критеріїв, показники, вагові коефіцієнти). Узагальнення

результатів та інтерпретація отриманих даних. Типові помилки при оцінюванні ефективності інтерфейсних рішень.

Зв'язок із ЛР: Матеріали лекції використовуються в ЛР3 під час аналізу відповідності інтерфейсних рішень вимогам концепції та оцінювання узгодженості UX- і UI-складових.

Тема 6. Перспективні технології та напрями розвитку UI/UX

Мета лекції: Ознайомити здобувачів із сучасними та перспективними напрямками розвитку користувацьких інтерфейсів і UX-дизайну в контексті цифрових та мультимедійних продуктів.

Основний зміст лекції: Еволюція користувацьких інтерфейсів: від екранних рішень до середовищних і контекстних інтерфейсів. Design systems у великих цифрових продуктах. Адаптивність, доступність і персоналізація інтерфейсів. Інтерфейси для мультимедійних, AR/VR та інтерактивних середовищ. Використання штучного інтелекту в проектуванні інтерфейсів. Межі автоматизації та роль дизайнера в умовах розвитку нових технологій.

Зв'язок із ЛР: Тема має узагальнювальний характер і не пов'язана безпосередньо з виконанням окремої лабораторної роботи; матеріали лекції формують цілісне бачення розвитку UI/UX та контекст застосування набутих знань.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		лк	пр	лб	кон	с.р.		лк	пр	лб	кон	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Модуль 1												
Змістовий модуль 1. Основи проєктування користувацьких інтерфейсів цифрових продуктів												
Тема 1. Призначення інтерфейсу та роль прототипування в проєктуванні цифрових продуктів.	8	2				6						
Тема 2. Концепція цифрового проєкту як джерело вимог до інтерфейсу.	10	2		4		4						
Тема 3. UI-kit і дизайн-система: структура, компоненти та узгодженість	12	2		4	2	4						
Разом за змістовим модулем	30	6		8	2	16						
Змістовий модуль 2. Застосування UI/UX-дизайну в цифрових та мультимедійних проєктах												
Тема 4. UX-логіка інтерфейсу: користувацькі сценарії та структура взаємодії	12	2		4		6						
Тема 5. Методи оцінки ефективності юзабіліті інтерфейсів	8	2				6						
Тема 6. Перспективні технології та напрями розвитку UI/UX	10	2			2	6						
Разом за змістовим модулем	30	6		4	2	18						
Усього годин	60	12		12	4	32						

5. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ (СЕМІНАРСЬКИХ) ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин

6. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.	Розробка концепції цифрового проєкту	4
2.	Проектування та структуроване оформлення UI-kit у середовищі прототипування	4
3.	Прототип як інструмент UX. Користувацькі сценарії та логіка взаємодії	4
	Загальна кількість, год	12

Лабораторна робота 1. Розробка концепції цифрового проєкту

Мета лабораторної роботи: Сформувати вміння розробляти концепцію цифрового або мультимедійного проєкту як систему вихідних обмежень і вимог до користувацького інтерфейсу, що визначає подальше проектування UI та UX.

Основний зміст лабораторної роботи: Аналіз жанрової та платформеної приналежності цифрового проєкту. Визначення та характеристика цільової аудиторії, формування одного або кількох типових користувацьких персонажів. Формування переліку цілей і вимог користувачів, узгоджених зі структурою майбутнього видання. Визначення основних особливостей дизайну інтерфейсу (стиль, колірна гамма, типографіка, характер елементів керування). Опис передбачуваного контенту та загальної логіки взаємодії користувача з продуктом. Аналіз сильних і слабких сторін проєкту порівняно з аналогами.

Зв'язок із лекціями: Лабораторна робота базується на матеріалах Тем 1–2 та формує основу для подальшого проектування UI-kit і UX-сценаріїв.

Програмні результати навчання, що формуються: ПР-02, ПР-11.

Лабораторна робота 2. Проектування та структуроване оформлення UI-kit у середовищі прототипування

Мета лабораторної роботи: Сформувати практичні навички проектування UI-kit як системи інтерфейсних компонентів та його логічної організації у робочому файлі середовища прототипування.

Основний зміст лабораторної роботи: Створення UI-kit на основі вимог, сформульованих у концепції проєкту. Формування базових примітивів (типографічна система, кольорова палітра, система відступів). Розробка базових і складених інтерфейсних компонентів, визначення їх станів і варіантів використання. Організація UI-kit у робочому файлі (Figma) з логічним поділом на категорії та забезпечення повторного використання компонентів. Застосування створеного UI-kit у макетах екранів прототипу.

Зв'язок із лекціями: Лабораторна робота спирається на матеріали Теми 3 та частково Теми 1 і реалізує їх у практичній формі.

Програмні результати навчання, що формуються: ПР-09, ПР-17, ПР-20.

Лабораторна робота 3. Прототип як інструмент UX. Користувацькі сценарії та логіка взаємодії

Мета лабораторної роботи: Сформувати у здобувачів розуміння прототипу як інструменту аналізу та пояснення взаємодії користувача з інтерфейсом, а також навички побудови користувацьких сценаріїв і UX-логіки без проведення повномасштабних юзабіліті-досліджень.

Основний зміст лабораторної роботи: Формулювання основної мети користувача у межах цифрового продукту. Короткий опис одного типового користувацького персонажа (user persona) з фокусом на завдання та контекст використання інтерфейсу. Побудова основного користувацького сценарію взаємодії (happy path) та одного альтернативного або проблемного сценарію. Візуалізація сценаріїв у вигляді спрощеної user journey map або схеми переходів між екранами з пояснювальними коментарями. Прив'язка кроків користувацьких сценаріїв до конкретних інтерфейсних елементів і компонентів UI. Аналіз логіки взаємодії користувача з інтерфейсом без використання метрик, юзабіліті-тестів і перевірки гіпотез.

Зв'язок із лекціями: Лабораторна робота базується на матеріалах Теми 4 (UX-логіка інтерфейсу) та частково Теми 1 і спрямована на практичне закріплення принципів побудови користувацьких сценаріїв і логіки взаємодії.

Програмні результати навчання, що формуються: ПР-02, ПР-19.

7. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ зміст. модулю	Назва теми	Кількість годин.
1-2	Опрацювання теоретичного матеріалу дисципліни з використанням конспектів лекцій, навчально-методичних матеріалів та рекомендованих інформаційних джерел з питань проектування користувацьких інтерфейсів і користувацького досвіду.	12
1-2	Підготовка до лабораторних занять, що включає аналіз предметної галузі проекту, уточнення цілей користувача, формування вимог до інтерфейсу, підготовку вихідних матеріалів для розробки концепції, UX-сценаріїв і UI-kit.	12
1-2	Виконання позааудиторної самостійної роботи, зокрема дослідження предметної галузі, розробку користувацьких сценаріїв взаємодії, створення та доопрацювання прототипів інтерфейсу в середовищах прототипування.	8
	Загальна кількість, год	32

8. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин

Елементами індивідуальної творчої роботи є розробка інтерактивного прототипу користувацького інтерфейсу (GUI) цифрового продукту (веб- або мобільного застосунку) на тему, обрану здобувачем самостійно. У межах виконання індивідуального завдання здобувачі визначають предметну галузь проекту, формують концепцію, проєктують логіку взаємодії користувача з інтерфейсом та створюють прототип із використанням сучасних засобів прототипування. Способи аналізу та оцінювання зручності використання інтерфейсу, а також критерії оцінювання UX-рішень обираються здобувачами індивідуально відповідно до поставлених цілей проєкту та обґрунтовуються в межах виконаних лабораторних робіт.

9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Метод навчання – це упорядкована діяльність викладача і здобувачів, спрямована на досягнення заданої мети навчання.

Нижче подано **оновлений і узгоджений варіант розділу 9**, приведений у відповідність до фактичної логіки дисципліни (індивідуальні ЛР, прототипування, UX без тестування, самостійний вибір тем), без зайвих або суперечливих формулювань. Стиль збережено **нормативний, придатний для робочої програми**.

9. МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Методи навчання в межах дисципліни «Основи UI/UX» розглядаються як упорядкована діяльність викладача і здобувачів, спрямована на досягнення визначених результатів навчання та формування професійних компетентностей у сфері проектування користувацьких інтерфейсів.

У процесі вивчення дисципліни застосовуються словесні, наочні та практичні методи навчання. Лекційні заняття проводяться у формі традиційних інформаційних лекцій із використанням мультимедійного проєкційного обладнання, лекцій-візуалізацій та оглядово-установчих лекцій, що передбачають демонстрацію прикладів інтерфейсних рішень, прототипів і схем користувацької взаємодії. Під час підготовки до занять здобувачі працюють із навчально-методичними матеріалами та рекомендованими інформаційними джерелами, зокрема з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій і дистанційних засобів навчання.

Лекційні заняття орієнтовані переважно на набуття теоретичних знань і формування цілісного розуміння принципів UI/UX-дизайну, тоді як лабораторні роботи спрямовані на формування практичних умінь і навичок, застосування та закріплення засвоєного матеріалу, а також розвиток елементів творчої та проєктної діяльності. У межах лабораторних робіт здобувачі виконують як загальні, так і індивідуальні завдання, пов'язані з розробкою концепції цифрового проєкту, проєктуванням UI-kit, побудовою користувацьких сценаріїв і створенням інтерактивних прототипів. Лабораторні заняття передбачають використання персональних комп'ютерів і спеціалізованого програмного забезпечення для виконання індивідуальних завдань.

Засобами оцінювання результатів навчання є поточний контроль і підсумковий залік. Поточний контроль здійснюється шляхом виконання та захисту лабораторних робіт в індивідуальному порядку, усного опитування та співбесіди на лекційних і лабораторних заняттях, а також тестування з використанням елементів «Тест» середовища дистанційного навчання dl.nure. Підсумкове оцінювання здійснюється у формі заліку на основі накопичених результатів поточного контролю.

10. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ТА РЕЙТИНГОВА ОЦІНКА ЗА ДИСЦИПЛІНОЮ

10.1 Розподіл балів, які отримують здобувачи (кількісні критерії оцінювання)

Вид заняття / контрольний захід	Оцінка $O_{сем}$	
Відповідь на контрольні запитання ЛК 01	1	2
Відповідь на контрольні запитання ЛК 02	1	2
Відповідь на контрольні запитання ЛК 03	1	2
Лабораторна робота 01	6	9
Тест 01	12	20
Лабораторна робота 02	6	9
Тест 02	12	20
Контрольна точка 1	39	64
Відповідь на контрольні запитання ЛК 04	1	2
Відповідь на контрольні запитання ЛК 05	1	2
Відповідь на контрольні запитання ЛК 06	1	2
Лабораторна робота 03	6	10
Тест 03	12	20
Контрольна точка 2	21	36
Всього за семестр	60	100

Кількісні критерії оцінювання

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

10.2 Якісні критерії оцінювання

Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки.

1. **Основні поняття дисципліни:** User Experience, User Interface, usability, ергономіка інтерфейсу, прототип, UI-kit, дизайн-система, користувацький сценарій, персона користувача, концепція цифрового проекту.

2. **Роль і призначення прототипування** у процесі проектування цифрових та мультимедійних інтерфейсів; відмінність між прототипом як засобом демонстрації UI-рішень та як інструментом аналізу UX-взаємодії.

3. **Принципи формування концепції цифрового проекту** та її значення як джерела функціональних і нефункціональних вимог до інтерфейсу (жанр, платформа, цільова аудиторія, цілі користувача).

4. **Основи побудови UX-логіки інтерфейсу:** користувацькі цілі, типи сценаріїв взаємодії, зв'язок сценаріїв зі структурою екранів і навігацією.

5. **Принципи побудови UI-kit і дизайн-системи:** ієрархія компонентів, типографічна, кольорова та spacing-системи, становість компонентів, узгодженість UI-kit із UX-сценаріями та концепцією проекту.

6. Базові підходи до оцінювання ефективності юзабіліті: кількісні й якісні методи збору даних, анкетування, експертна оцінка, формування систем критеріїв і комплексної оцінки з урахуванням вагових коефіцієнтів; загальні тенденції розвитку UI/UX та перспективні технології інтерфейсів.

Необхідний обсяг умінь для одержання позитивної оцінки.

1. **Формувати концепцію цифрового проекту** з чітким визначенням цільової аудиторії, цілей користувача та вимог до інтерфейсу, придатних для подальшої перевірки.

2. **Проектувати та структуровано оформлювати UI-kit** як систему компонентів у середовищі прототипування (Figma), забезпечуючи узгодженість стилів, повторюваність і коректну організацію робочого файлу.

3. **Будувати та аналізувати користувацькі сценарії взаємодії**, пов'язуючи UX-логіку з конкретними інтерфейсними компонентами та структурою екранів.

4. **Оцінювати узгодженість концепції, UX-сценаріїв і UI-kit**, виявляти відсутні або надлишкові компоненти, перевіряти повноту інтерфейсного рішення.

5. **Застосовувати базові методи оцінювання юзабіліті** на рівні збору й аналізу даних (анкети, експертні критерії, багаторівневе оцінювання) без проведення повномасштабних юзабіліті-тестів.

Критерії оцінювання роботи здобувача протягом семестру.

Задовільно, D, E (60-74). Мати мінімум знань і умінь. Відпрацювати та захистити всі лабораторні роботи та практичні заняття. Отримати позитивну оцінку а виконання індивідуального завдання. Уміти виявити та проаналізувати цільову аудиторію для якої буде проектуватися інтерфейс користувача.

Добре, C (75-89). Твердо знати мінімум. Відпрацювати та добре захистити всі лабораторні роботи та практичні заняття. Уміти безпомилково виявити та проаналізувати цільову аудиторію для якої буде проектуватися інтерфейс користувача. Уміти проектувати сценарії взаємодії.

Відмінно, A, B (90-100). Знати всі теми. Орієнтуватися в друкованих підручниках та посібниках. Уміти досконало виявити та проаналізувати цільову аудиторію для якої буде проектуватися інтерфейс користувача. Уміти безпомилково проектувати сценарії взаємодії, оцінювати ефективність юзабіліті та створювати анімовані прототипи.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		екзамен, курсовий проект (робота), практика	заліку
96-100	A	5 (відмінно)	зараховано
90-95	B		
75-89	C		
66-74	D		
60-65	E	3 (задовільно)	не зараховано
35-59	FX	2 (незадовільно)	
0-34	F		

11 МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ТА РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

11.1 Базова

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 здобувачів закладів вищої освіти, Мелітополь : ФОП Однорог Т., 2019. 300 с.

11.2 Допоміжна література

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

2. Журавчак Л. М., Левченко О. М. Програмування комп'ютерної графіки та мультимедійні засоби – Видавництво Львівської політехніки – 2019 – 143с.

3. Іванченко Вадим. UX-дизайн: побудова користувацьких сценаріїв. Видавничий дім «Символ», 2020. 176 с.

4. Козаченко Максим, Козаченко Олексій. UX-дизайн. Практичний досвід створення цифрових продуктів. Харків: Клуб Сімейного Дозвілля, 2018. 272 с.

5. Луценко Анна. UI/UX-дизайн для початківців. Львів: Видавництво Старого Лева, 2019. 176 с.

6. Мельничук Ірина. UX-дизайн. Розробка дизайн-систем, прототипів, дизайн-моделей і тестування. Київ: ЛОГОС, 2020. 216 с.

7. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну : навч. посіб. Київ : Вид. група ВНУ, 2009. 336 с.

8. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2020. 240 с.

9. Федішин Сергій. UI/UX Design. Проектування користувацького інтерфейсу із зосередженням на користувачеві. Київ: ЛОГОС, 2018. 224 с.

11.3 Література іноземними мовами

1. Chapman N., Chapman J. Digital Multimedia, 3rd ed. - John Wiley & Sons, Ltd. – 2009. – 736 p.

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

3. 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.

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

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

6. Kuang Cliff, Fabricant Robert. User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play. MCD. 2019. 448 p.
7. Łapczuk Jakub, Paluch Paweł. Projektowanie interfejsów użytkownika. Zasady, wzorce, techniki. Helion, 2019. 304 p.
8. Maeda John. The Laws of Simplicity: Design, Technology, Business, Life. The MIT Press, 2019. 144 p.
9. Malewicz Michal. Projektowanie user experience. Strategie, techniki, zastosowania. Helion. 2019, 336 p.
10. Muller-Brockmann J., Brockmann J. M. . Grid Systems in Graphic Design. Arthur Niggli, 1996. 176 p.
11. Neil Theresa. Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps. O'Reilly Media, 2018. 404 p.
12. Raskin J. The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems (ACM Press). Addison-Wesley Professional, 2000. 256 p.
13. Unger R., Chandler C. Project Guide to UX Design: For User Experience Designers in the Field or in the Making. Pearson Education, Limited, 2021.
14. Val Head. Designing Interface Animation: Meaningful Motion for User Experience. Rosenfeld Media, 2019. 240 p.

11.4 Методичні вказівки до різних видів занять

1. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни "Основи UI/UX" для здобувачів спеціальності 186 Видавництво та поліграфія [Електронний ресурс] / ХНУРЕ ; розроб. : А. В. Бізюк. Харків, 2023. 136 с.

Доповнення та зміни
у робочій програмі

Доповнення до робочої програми

підготував _____

(підпис, посада, прізвище, ініціали)

"Узгоджено"

зав. кафедрою

(підпис, прізвище, ініціали)