

Силабус навчальної дисципліни
Основи UI/UX / Basics of UI/UX Development

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
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.	Код і назва дисципліни	ВБ 2.32 Основи UI/UX / Basics of UI/UX Development
6.	Кількість ЄКТС кредитів	2
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції 12 год Лабораторні роботи 12 год Консультації 4 год Самостійна робота 32 год Сем. контроль залік
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	4 курс, 8 семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	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
10.	Анотація (зміст) дисципліни	<p>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 проєкту, побудови логіки користувацької взаємодії та створення структурованих прототипів інтерфейсів цифрових продуктів.</p> <p>Тема 1. Призначення інтерфейсу та роль прототипування в проектуванні цифрових продуктів. Тема 2. Концепція цифрового проєкту як джерело вимог до інтерфейсу. Тема 3. UI-kit і дизайн-система: структура, компоненти та узгодженість Тема 4. UX-логіка інтерфейсу: користувацькі сценарії та структура взаємодії Тема 5. Методи оцінки ефективності юзабіліті інтерфейсів</p>

		Тема 6. Перспективні технології та напрями розвитку UI/UX
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>за результатом вивчення дисципліни здобувачи повинні:</p> <p>знати: основні поняття та принципи проєктування 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.</p> <p>вміти: формувати концепцію цифрового продукту з урахуванням цільової аудиторії, цілей користувача та вимог до інтерфейсу; проєктувати 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.</p> <p>володіти (перелік компетентностей):</p> <p>СК-5 – Здатність проєктувати 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 проєктування 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.</p> <p>СК-10 – Здатність використовувати сучасні технології проєктування, розробки дизайну і</p>

		<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Означені фахові компетентності реалізуються в межах навчальних завдань дисципліни, зокрема під час розробки концепції цифрового проєкту, проектування структури та логіки користувацького інтерфейсу, створення й структурованого оформлення UI-kit, а також аналізу узгодженості концепції, UX-сценаріїв та інтерфейсних рішень.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>ПР-02 (І). Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і</p>

		<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>
--	--	--

		<p>концепції проєкту). Методи оцінювання: оцінка звітів з лабораторних робіт, усні та письмові відповіді на контрольні запитання.</p> <p>ПР-17 (І). Використовувати сучасні технології проєктування, розробки дизайну і оригінал-макетів друкованих і електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем – в області проєктування 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.</p> <p>ПР-19 (R). Проєктувати технологію процесу розробки електронного мультимедійного видання; аналізувати існуючі та обґрунтовувати запропоновані рішення, виконувати декомпозицію етапів проєктування за виконуваними задачами – в області узгодження концепції проєкту, UX-логіки та UI-рішень і перевірки їх відповідності поставленим вимогам. Безпосередньо в межах дисципліни вивчається: аналіз структури проєкту, 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.</p> <p>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</p>
--	--	---

		<p>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.</p> <p>Ці результати навчання охоплюють ключові аспекти дисципліни, включаючи створення концептів, розробку UI/UX-дизайну, використання спеціалізованих програм, роботу з графікою та мультимедійним контентом.</p>
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>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</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>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</p>
15.	Методичне забезпечення	<p>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.</p>
16.	Розробник силабусу	<p>Проф.каф. МСТ Бізюк А.В. andrii.biziuk@nure.ua</p>