

ТОВАРИСТВО З ОБМЕЖЕНОЮ ВІДПОВІДАЛЬНІСТЮ «ФАХОВИЙ ПЕРЕДВИЩИЙ
КОЛЕДЖ «ОПТИМА»



**ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ
«UX/UI ДИЗАЙН»**

1. Загальна інформація

Освітня програма, галузь, спеціальність	ОПП Комп'ютерні науки Галузь знань: F Інформаційні технології Спеціальність: F3 Комп'ютерні науки
Освітньо-професійний ступінь	Фаховий молодший бакалавр
Статус дисципліни (обов'язкова / вибіркова)	Навчальна дисципліна за вибором студента
Курс	3
Семестр	6
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години	3 кредити ЄКТС/90 год
Мова викладання	Українська


2. Коротка анотація до курсу

Предмет вивчення (що буде вивчатися)	Предметом вивчення є сучасні технології для проектування користувацьких інтерфейсів.
Мета вивчення (чому це цікаво/потрібно вивчати)	Метою вивчення даного курсу є формування теоретичної та практичної бази знань щодо проектування користувацьких інтерфейсів, що відповідають користувацьким вимогам.
Результати навчання (чому можна навчитися)	У результаті вивчення даної дисципліни студент повинен: РН 08 Розробляти застосунки, використовуючи сучасні веб-технології. РН 09 Застосовувати сучасний інструментарій комп'ютерної графіки та анімації під час вирішення практичних задач професійної діяльності.
Компетентності (як можна користуватися набутими знаннями і уміннями)	Загальні компетентності: ЗК4 Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК5 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності Спеціальні компетентності: СК 2 Здатність використовувати теоретичні та фундаментальні знання в галузі комп'ютерних наук та інформаційних технологій для вирішення різноманітних проблем. СК 7 Здатність проектувати, розробляти та обслуговувати веб-застосунки з динамічним контентом, використовуючи веб-технології, технології комп'ютерної графіки та анімації.

3. Навчальна логістика

Зміст дисципліни (теми занять, короткий зміст тем)	Змістовий модуль 1. Передпроектний стан та передпроектна підготовка. Тема 1. Основні поняття Ux/UI дизайну. Типи сайтів Тема 2. Сучасний Інтерфейс користувача та користувацький досвід. Тема 3. Діалог замовник - дизайнер. Робота з брифом: mind mapping та інформаційна архітектура. Аналіз конкурентів. Тема 4. Прототипування: wireframing для розробки Ux/UI дизайну.
---	--

	<p>Тема 5. UX-дослідження: Customer journey map та User flow. Customer journey map та User flow. Персона та карти емпатії.</p> <p>Змістовий модуль 2. Візуалізація та проектування Landing page.</p> <p>Тема 6. Композиція.</p> <p>Тема 7. Теорія кольору для розробки UI дизайну. Кольорові комбінації.</p> <p>Тема 8. Візуальна ієрархія. Стили в дизайні</p> <p>Тема 9. Основи роботи з текстами та шрифтами для розробки UI дизайну.</p> <p>Тема 10. Сучасні концепції Ux/UI дизайну. Типи сайтів.</p>
Види занять (лекції, практичні (семінарські) заняття тощо)	Лекції та практичні заняття
Форма навчання	Денна дистанційна
Методи навчання	проблемно-інформаційний метод навчання, навчання на прикладах.
Пререквізити (знання на яких базується вивчення дисципліни)	Комп'ютерна графіка, Основи програмування, WEB-технології та WEB-дизайн, Інженерія програмного забезпечення, Аналіз вимог до програмного забезпечення
Пореквізити (дисципліни в яких будуть використовуватися отримані знання)	Основи тестування програмного забезпечення, Управління IT-проектами
Рекомендована література та інтернет-ресурси	<p>Основна:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Don't make me think. A common Sense Approach to Web Usability – Steve Krug, 2014 2. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва - Йоганнес Іттен, 2022 3. «Lean UX» - Jeff Gothelf, Josh Seiden, 2016 <p>Інтернет ресурси:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Figma Handbook [сайт] Режим доступу: https://designcode.io/figma-handbook 2. We can fix it in UI [сайт] Режим доступу: https://wcfiui.notion.site/Books-e7a0b8b46f8c408887c5213fe1cccbb9
Форма семестрового контролю (залік / екзамен)	залік
Система оцінювання набутих здобувачем знань та вмінь	Оцінювання результатів навчання здобувачів освіти проводиться на основі рейтингової системи оцінювання за 100-бальною шкалою з подальшим переведенням оцінок у відповідності до шкали ECTS.
4. Політика курсу	
Організація навчання	<p>Завдання, передбачені програмою дисципліни, мають бути виконані у встановлені терміни.</p> <p>Самостійна робота передбачає самостійне опрацювання питань за темами занять, поглиблене опрацювання додаткових теоретичних питань, а також виконання завдань з метою закріплення теоретичного матеріалу.</p> <p>Після завершення аудиторних занять здобувачі освіти мають можливість підвищити підсумкову рейтингову оцінку за встановленим графіком.</p> <p>Ліквідація академічної заборгованості відбувається протягом двох тижнів за встановленим графіком.</p>
Академічна доброчесність	Здобувачі освіти зобов'язані дотримуватись принципів академічної доброчесності, а саме:

	<p>- самостійно виконувати навчальні завдання поточного та підсумкового контролю без використання зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання;</p> <p>- подання на оцінювання лише самостійно виконаної роботи, що не є запозиченою або переробленою з іншої, виконаної третіми особами;</p> <p>- під час роботи над завданнями, користуючись Інтернет-ресурсами та іншими джерелами інформації, студент зобов'язаний зазначити джерело, використане під час виконання завдання.</p> <p>У разі виявлення факту академічного плагіату студент отримує за завдання 0 балів і зобов'язаний повторно виконати завдання, які передбачені цим курсом.</p>
5. Інформація про викладача	
Циклова комісія	Циклова комісія інформаційних технологій та фізико-математичних дисциплін
Викладач	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="flex: 1;"> <p>ПІБ викладача: Трофимчук Вікторія Миколаївна</p> <p>Посада: викладач</p> <p>Категорія: Спеціаліст вищої категорії</p> <p>Педагогічне звання:</p> <p>Науковий ступінь (вчене звання):</p> <p>Е-mail: viktoriia-trofymchuk@optima.college</p> </div> </div>
Оригінальність навчальної дисципліни	Авторський курс