

Назва курсу	«Основи дизайну взаємодії»
Викладач (-і)	Яцків Наталія Георгіївна
Профайл викладача (-ів)	http://www.wunu.edu.ua/fkit/department-sks-fkit/
Контактний тел.	+380352-475050ext.12321
E-mail:	jatskiv@ukr.net
Сторінка курсу в moodle	https://moodle.wunu.edu.ua

1. Анотація до курсу. UX дизайн починається з вивчення аудиторії користувачів, її потреб і використовує цю інформацію, щоб створити продукти і послуги, які покращують якість життя людей і відповідають їхнім очікуванням стосовно проєктованого продукту. UX дизайнер повинен дотримуватися принципів, які допомагають зробити продукт доступним і зрозумілим.

Важливо зазначити, що курс «Основи дизайну взаємодії» - є можливість застосувати свої знання та навички у створенні нових креативних розробок та проєктів.

2. Пререквізити. Раніше вивчені дисципліни такі, як дизайн інтерфейсу користувача, зручність використання, доступність, інформаційна архітектура і взаємодія людини з комп'ютером.

Постреквізити. Курс передбачає отримання знань та навиків, які необхідні для розробки корисного і простого у використанні програмного та апаратного забезпечення.

3. Мета та цілі курсу.

Метою курсу «Основи дизайну взаємодії» є вивчення студентами базових принципів та методів, пов'язаних із проєктуванням інтерфейсів користувача, критеріям оцінювання якості створених продуктів, з врахуванням ефективності взаємодії користувача із системою. Фокус UX дизайну - практичність, він призначений для створення у людини позитивного емоційного зв'язку при кожній взаємодії з продуктом. Мета дизайнера - максимально спростити досвід взаємодії, зробити його зрозумілим.

Результати навчання:

1. Описати основні етапи і особливості процесу якісних досліджень користувацької аудиторії.

2. Описати і пояснити основні шляхи задоволення вимог, бажань, потреб організацій, бізнесу, суспільства та окремих осіб засобами проєктування взаємодії.

3. Застосовувати стандарти та технології взаємодії, застосування, використання даних, інформації та знань в процесі UX дизайну.

4. Порівняти важливі перспективи, теорії, моделі, платформи для розробки простих і функціональних продуктів.

5. Реалізувати основні принципи розробки інтерфейсу користувача, здійснювати аналіз, проєктування та прототипування людино-машинного інтерфейсу.

4 Загальна інформація про дисципліну

Ступінь вищої освіти	Бакалавр
Освітньо-професійна програма	Технології інтернету речей
Курс (рік навчання)	4
Семестри	7
Нормативна \ вибіркова	вибіркова
Загальна кількість год/ кредитів	150/5

5. Перелік тем

1. Планування і проектування поведінки та визначення цілей користувачів.
2. Психологічні моделі користувача.
3. Моделі реалізації та ментальні моделі.
4. Якісні та кількісні дослідження.
5. Основи проектування взаємодії: сценарії та вимоги.
6. Загальна інфраструктура інтерфейсу користувача.
7. Технічна платформа та тип інтерфейсу.
8. Метафори, ідіоми та очікуване призначення.
9. Візуальний дизайн інтерфейсів.
10. Детальне проектування взаємодії.
11. Проектування елементів керування.
12. Засоби реалізації інтерфейсу користувача.

6. Рекомендовані джерела інформації

1. Andreyev Sergey. User-Driven Applications for Research and Science: Building Programs for Fields with Open Scenarios and Unpredictable User Actions. Apress, 2020. — 548 p.
2. Castro Laura M., Heimgärtner Rüdiger, Cabrero David (eds.) Software Usability. ITexLi, 2022. — 171 p.
3. Asadpour Vahid, Engelbrecht Andries (eds.) Brain-Computer Interface. ITexLi, 2022. — 172 p.
4. De Voil Nick. User Experience Foundations. BCS Learning & Development Ltd, 2020. — 178 p.
5. Gacovski Z. Human-Computer Interaction. New York: Arcler Press, 2020. — 422 p.
6. Malewicz Michał, Malewicz Diana. Designing User Interfaces MATLAB. Scanlibs Books, 2020. — 419 p.
7. McDaniel T., Liu X. (Eds.) Multimedia for Accessible Human Computer Interfaces. Springer, 2021. — 310 p.
8. Oury J., Ritter F.E. Building Better Interfaces for Remote Autonomous Systems An Introduction for Systems Engineers. Springer, 2021. — 134 p.
9. Thakur N., Parameshachari B.D. (eds.) Human-Computer Interaction and Beyond: Advances Towards Smart and Interconnected Environments (Part I). Bentham Science Publishers, 2021. — 173 p.
10. Thalmann Nadia Magnenat et al. (Eds.) Intelligent Scene Modeling and Human-Computer Interaction. Nadia Magnenat Thalmann, Jian Jun Zhang, Manoj Ramanathan, Daniel Thalmann. — Springer, 2021. — 293 p.

7. Система оцінювання та вимоги.

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни “Основи дизайну взаємодії” визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3
40 %	40 %	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Тренінг	Самостійна робота.
Середнє арифметичне з оцінок, отриманих за виконання лабораторних робіт	Оцінка за контрольну модульну роботу	Оцінка за виконання завдання тренінгу	Оцінка за виконання завдання самостійної роботи

Будь-яке завдання, за яке студент отримав оцінку, яка його не задовольняє, може бути повторно презадано протягом наступних двох тижнів.

Незадовільну оцінку за заліковий модуль студент може перездати до здачі наступного модуля.

Шкала оцінювання

За шкалою університету	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	відмінно	A (відмінно)
85–89	добре	B (дуже добре)
75–84		C (добре)
65–74	задовільно	D (задовільно)
60–64		E (достатньо)
35–59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1–34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)

8. Навчальні ресурси

№	Найменування
1.	Обладнання: проектор, комп'ютери з доступом до мережі Інтернету.
2.	Програмне забезпечення: Adobe Photoshop

9. Політики курсу.

Академічна доброчесність. Дотримання академічної доброчесності студентами передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей);

- посилення на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей;

- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;

- надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використанні методики досліджень і джерела інформації.

Порушенням академічної доброчесності вважається:

академічний плагіат - оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості) та/або відтворення опублікованих текстів (оприлюднених творів мистецтва) інших авторів без зазначення авторства;

самоплагіат - оприлюднення (частково або повністю) власних раніше опублікованих наукових результатів як нових наукових результатів;

фабрикація - вигадкування даних чи фактів, що використовуються в освітньому процесі або наукових дослідженнях;

фальсифікація - свідомо зміна чи модифікація вже наявних даних, що стосуються освітнього процесу чи наукових досліджень;

списування - виконання письмових робіт із залученням зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання, зокрема під час оцінювання результатів навчання.

За порушення академічної доброчесності здобувачі освіти можуть бути притягнені до такої академічної відповідальності:

- повторне проходження оцінювання (контрольна робота, іспит, залік тощо);

- повторне проходження відповідного освітнього компонента освітньої програми.

Політика запізнення. За несвоєчасно виконані завдання буде накладено штраф 10 відсотків від загальної кількості балів за це завдання. Примітка. Виключення можуть бути зроблені до невчасно зданих завдань з поважних причин.

Політика щодо відвідування: Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.