

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

ЗАТВЕРДЖУЮ
Декан соціально-гуманітарного
факультету

Оксана ГОМОТЮК
«30» _____ 2024 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
Проректор з науково-педагогічної
роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ
«30» _____ 2024 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор навчально-наукового
інституту новітніх
освітніх технологій

Святослав ПИТЕЛЬ
«30» _____ 2024 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА
вибіркової дисципліни**

**з дисципліни «Дизайн інтерфейсів»
ступінь вищої освіти – бакалавр
галузь знань – 02 Культура та мистецтво
спеціальність – 022 Дизайн
освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»**

кафедра архітектури та дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції	Практ.	ІРС	Тренінг	СРС	Разом	Залік (сем.)
Денна	4	7	32	14	3	6	95	150	7
Заочна	4	7	8	4	-	-	138	150	7

**Тернопіль – ЗУНУ
2024**

Робочу програму розробив викладач кафедри архітектури і дизайну
Андрій Іванович СТРОЦЕНЬ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну,
протокол № 1 від «30» серпня 2024 р.


В.о. завідувача кафедри архітектури
та дизайну, д.архітектури ., професор



Оксана ДЯЧОК

Розглянуто та схвалено групою забезпечення спеціальності «Дизайн» протокол
№ 1 від «30» серпня 2024 р.

Керівник групи
забезпечення спеціальності
к.пед.н., ст.викл.



Ірина ЦІДИЛО

Гарант ОП «Графічний дизайн»
к.пед.н., ст.викл.



Ірина ЦІДИЛО

**Структура робочої програми
навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів»**

1. Опис дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

Дисципліна – «Дизайн інтерфейсів»	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS – 5	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Статус дисципліни вибіркова Мова навчання – українська
Кількість залікових модулів – 3	Спеціальність: 022 «Дизайн»	Рік підготовки: Денна – 4 Семестр: Денна – 7
Кількість змістових модулів – 2	Ступінь вищої освіти – перший (бакалаврський)	Лекції: Денна – 32 год. Заочна - 8 Практичні заняття: Денна – 14 год. Заочна - 4
Загальна кількість годин – 150		Самостійна робота: Денна – 95 год. Заочна - 138 Тренінг, Денна – 6 год. Індивідуальна робота – 3год.
Тижневих годин – з них аудиторних – 3		Вид підсумкового контролю – залік

2. Мета й завдання вивчення дисципліни

«Дизайн інтерфейсів»

2.1. Мета вивчення дисципліни

Головна мета курсу:

знати: сучасні методи створення дизайну інтерфейсів, проводити дослідження існуючих, слідувати сучасним трендам у створенні сучасних інтерфейсів, вміти застосовувати дизайн-мислення, впроваджувати проекти;

вміти: працювати із спеціальною літературою; розробляти інтерфейси, керуючись особливостями сучасного дизайну;

володіти навичками: вільно користуватись спеціалізованим програмним забезпеченням для дизайну інтерфейсів, досліджувати референсні зразки, створювати інтерфейси простого та складного рівнів з їх структуризацією і контекстним наповненням.

2.2. Завдання вивчення дисципліни: здатність продемонструвати розробку дизайну сучасного інтерфейсу, спираючись на прийоми та принципи побудови сучасних сайтів та додатків, відпрацювання особистого почерку у створенні інтерфейсу.

3. Програма навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

Основи дизайну інтерфейсів

Тема 1. Вступ до дизайну інтерфейсів

1. Основні поняття та терміни
2. Історія розвитку інтерфейсів

Тема 2. Користувацький досвід (UX)

1. Основи UX-досліджень
2. Методи збору даних про користувачів

Тема 3. Процес проектування інтерфейсів на основі Figma

1. Типові розміри сайтів
2. Створення фрейму
3. Модульна сітка
4. Основи роботи з шарами
5. Базові функції роботи з текстом
6. Групування об'єктів
7. Як зберігати та поширювати файли у Figma

Тема 4. Робота з кольором

1. Кольорові моделі
2. Підбір кольору зі зображень
3. Інструменти для підбору кольору
4. Як працювати з градієнтом
5. Правило пропорцій 60-30-10

Тема 5. Робота з зображеннями

1. Різниця між векторною та растровою графікою
2. Як і де обирати якісні зображення. Питання авторського права.
3. Як тонувати зображення
4. Техніки кардування зображень у Figma
5. Робота з іконками
6. Як створити власну іконку
7. Зміна розмірів фігур

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2.

Професійна робота з інтерфейсами

Тема 6. Відступи та розподіл об'єктів у Figma

1. Основи роботи з AutoLayout
2. Правила відступів у веб дизайні
3. Модульні сітки 4рх проти 8рх. Темп розміщення об'єктів.

Тема 7. Робота із шрифтами

1. Важливість шрифтів.
2. Типи гарнітур
3. Як підбирати шрифти до проєкту та що таке шрифтові пари.
4. Налаштування шрифтів.

1. Структура залікового кредиту з дисципліни “Дизайн інтерфейсів”

(денна форма навчання)

Перелік тем	Кількість годин					
	Лекції	Прак-тичні заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контрольні заходи
Змістовий модуль 1. Основи дизайну інтерфейсів						
Тема 1. Вступ до дизайну інтерфейсів	4	2	4	1	2	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
Тема 2. Користувацький досвід (UX)	4	2	8			
Тема 3. Процес проектування інтерфейсів на основі ПЗ Figma	6	2	8			
Тема 4. Робота з кольором	6	2	8			
Тема 5. Робота з зображеннями	6	2	4			
Змістовий модуль 2. Професійна робота з інтерфейсами						
Тема 6. Відступи та розподіл об’єктів у Figma	4	2	8	1	4	Поточне опитування, практичні
Тема 7. Робота із шрифтами	4	2	8			
РАЗОМ	32	14	95	3	6	

(заочна форма навчання)

Перелік тем	Кількість годин					
	Лекції	Прак-тичні заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контрольні заходи
Змістовий модуль 1. Основи дизайну інтерфейсів						
Тема 1. Вступ до дизайну інтерфейсів	2	2	100			Поточне опитування, практичні роботи, тестування
Тема 2. Користувацький досвід (UX)						
Тема 3. Процес проектування інтерфейсів на основі ПЗ Figma				-	-	
Тема 4. Робота з кольором	2					
Тема 5. Робота з зображеннями						
Змістовий модуль 2. Професійна робота з інтерфейсами						
Тема 6. Відступи та розподіл об'єктів у Figma	2	2	38	-	-	Поточне опитування, практичні
Тема 7. Робота із шрифтами	2				-	
РАЗОМ	8	4	138	-	-	

1. Тематика практичних занять
Денна форма

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

Вступ до дизайну інтерфейсів

Тема 1. Аналіз вимог до сучасного веб-інтерфейсу

1. Дослідження розширень сучасних браузерів
2. Ознайомлення з інтерфейсом Figma
3. Створення перших фреймів

Тема 2. Створення інформаційної архітектури

1. Розробка карти сайту

2. Створення навігаційної структури

Тема 3. Створення першого односторінкового проєкту

1. Створення ескізу інтерфейсу
2. Використання паперових прототипів
3. Використання зображень

Тема 4. Прототипування у Figma

1. Використання інструментів для цифрового прототипування
2. Створення каркасу сайту

Тема 5. Практична робота з зображеннями у Figma

1. Модульні сітки
2. Тонування та кропування зображень
3. Режими накладання
4. Модульні сітки

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

Розробка односторінкового інтерфейсу

Тема 6. Робота з текстом у Figma

1. Підбір контекстного зображення
2. Пошук та впровадження шрифтових пар
3. Мотивація для підбору гарнітури

Тема 7. Самокритичність при корегуванні готового веб-інтерфейсу у Figma

1. Відповідність модульній сітці
2. Темп в розміщенні компонентів
3. Дослідження 8px темпу

6. Самостійна робота студента

Завдання для самостійної роботи з дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є видом позааудиторної роботи студентів і виконуються ними самостійно в процесі вивчення програмового матеріалу.

Метою цього виду роботи є оволодіння навичками самостійного вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань студентів з навчального курсу програми.

Завдання: Проект

1. Створення сторінок
2. Брифування замовника
3. Mood board – для чого використовувати і де надихатись.
4. Каркасне будівництво інтерфейсу

Структура інтерфейсу Критерії оцінювання: теоретичний та художній рівень проекту, графічна підготовка представлених матеріалів, володіння законами композиції, кольорознавства, уміння студента аргументовано викладати свою концепцію.

7. Тренінг з дисципліни

Презентація та донесення ідей дизайну інтерфейсів.

Основна мета тренінгу – формування уміння презентації інтерфейсу на рівні доступному для розуміння клієнтом.

Завдання тренінгу:

1. Представлення дизайну інтерфейсу

8. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

Процес активізації навчання вимагає певної спільної діяльності студента і викладача, застосування різноманітних засобів, форм, системи-дій, прийомів, спрямованих на виконання навчальних завдань.

Під час викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування як активних, так й інтерактивних навчальних технологій, серед яких: робота в малих групах, кейс-метод, презентації, ознайомлювальні (початкові) ігри, дебати, диспути, дискусії, студентські проекти, а також практичні та індивідуальні заняття, консультації, бесіди, тестування, робота з літературою, реферування, самостійна робота. У процесі вивчення дисципліни «Дизайн інтерфейсів» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- оцінювання практичних робіт;
- тестування;
- залік.

9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Дизайн інтерфейсів» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожного складника залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Тренінг	Самостійна робота
1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять . 2. Оцінка за модульний контроль 1 виставляється на підставі виконання 5 творчих завдань.		Визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час тренінгу.	1. Проект

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)

10. Інструменти та обладнання

№ з/п	Найменування	Номер теми
1.	Мультимедійний проектор	1-7
2.	Проекційний екран	1-7
3.	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	1-7
4.	Ноутбук	1-7
5.	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1-7
6.	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1-7

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Кен Сігал. Шалено просто. Ідея, що привела Apple до успіху / пер. з англ. Валерія Колодій — Київ: ArtHuss, 2023.— 224 с.
2. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філліпс. Пер. з англ. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
3. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability” by Steve Krug (2016)
4. “The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition” by Don Norman (2015)
5. “Hooked: How to Build Habit-Forming Products” by Nir Eyal (2016)
6. “Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams” by Jeff Gothelf and Josh Seiden (2016)
7. “UX for Lean Startups: Faster, Smarter User Experience Research and Design” by Laura Klein (2016)
8. “Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design” by Jenifer Tidwell, Charles Brewer, and Aynne Valencia (2019)
9. “About Face: The Essentials of Interaction Design” by Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, and Christopher Noessel (2014)
10. “Figma for UX Design: Design and Prototype Your Next Big Idea” by Fabio Staiano (2020)
11. “Designing in Figma: A Hands-On Guide to UI/UX Design” by Kyle Adams (2021)
12. “Figma: From Beginner to Professional” by Danny Outlaw (2021).
13. “UX Design with Figma: A Practical Guide to Prototyping” by John Smith (2022)