



Технології електронних видань – 1: Веб дизайн

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

Реквізити навчальної дисципліни

Рівень вищої освіти	<i>Перший (бакалаврський)</i>
Галузь знань	<i>18 Виробництво та технології</i>
Спеціальність	<i>186 Видавництво та поліграфія</i>
Освітня програма	<i>Технології друкованих і електронних видань</i>
Статус дисципліни	<i>Нормативна</i>
Форма навчання	<i>очна(денна)</i>
Рік підготовки, семестр	<i>2 курс, весняний семестр</i>
Обсяг дисципліни	<i>2 кредити, 60 годин. Денна: лекції – 15 год., лабораторні роботи – 15 год., СРС – 30 год.</i>
Семестровий контроль/ контрольні заходи	<i>Залік / МКР</i>
Розклад занять	<i>http://rozklad.kpi.ua</i>
Мова викладання	<i>Українська</i>
Інформація про керівника курсу	<i>к.т.н, доцент кафедри ТПВ Коротенко Олена Володимирівна, gushchaolena@gmail.com</i>
Розміщення курсу	<i>https://tpv.vpi.kpi.ua/ , https://campus.kpi.ua</i>

Програма навчальної дисципліни

1. Опис навчальної дисципліни, її мета, предмет вивчення та результати навчання

Мета дисципліни — формування у студентів системних знань та розуміння принципів структурного та композиційного проектування та розроблення електронних видань, зокрема веб-продуктів різного типу, що включає у собі орієнтування у сучасних трендах та напрямках розвитку веб-розробок, вивчення основ проектування досвіду користувача (User Experience - дизайн), основ проектування інтерфейсу користувача (User Interface design), практику роботи з інструментами для UX/UI – дизайну.

Вивчення дисципліни призначена для формування таких предметних здатностей студентів:

- з організації процесу проектування електронного видання;
- з визначення факторів, що визначають концепцію та композицію майбутнього проекту;
- визначення структури та обсягу майбутнього електронного видання (вебресурсу /-сервісу) та часу на його виконання;
- проведення UX – досліджень;
- вивчення юзабіліті і практичності у розробці веб-дизайну;
- прототипування інтерфейсів веб-продуктів;
- створення макетів веб-продуктів та інтерактивних прототипів;
- щодо правил підготовки та опрацювання текстово-ілюстраційної інформації до подальшої розробки.

Силабус навчальної дисципліни «Технології електронних видань – 1: Веб дизайн» розроблений на основі принципу конструктивного вирівнювання (constructive alignment), що дозволяє передбачити необхідні навчальні завдання та активності, які потрібні студентам для досягнення очікуваних результатів навчання, а потім спроектувати навчальний досвід таким чином, щоб максимально збільшити можливості студентів досягти бажаних результатів.

Предмет дисципліни: сукупність теоретичних і практичних знань щодо дизайну веб-матеріалів для різних кампаній.

Програмні результати навчання.

Після вивчення дисципліни студент має закріпити та поглибити наступні компетентності:

Програмні компетентності	
Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми професійної діяльності видавництва та поліграфії або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій і методів технічних, природничих, гуманітарних, соціальних наук і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.
Загальні компетентності (ЗК)	
ЗК 1	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
ЗК 2	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
Фахові компетентності (ФК)	
ФК 1	Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.
ФК 3	Здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.
ФК 4	Здатність робити оптимальний вибір технологій, матеріалів, обладнання, апаратно-програмного забезпечення, методів і засобів контролю для проектування технологічного процесу виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.
ФК 10	Здатність застосовувати методи і засоби побудови зображення та його тривимірне моделювання.
Результати навчання	
ПР01	Застосовувати теорії та методи математики, фізики, хімії, інженерних наук, економіки для розв'язання складних задач і практичних проблем видавництва і поліграфії.
ПР02	Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії.
ПР03	Рационально використовувати сировинні, енергетичні та інші види ресурсів.
ПР07	Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації;

ПР08	Забезпечувати якість друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва поліграфії.
ПР09	Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.
ПР10	Оцінювати технічні характеристики друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.
ПР11	Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.
ПР12	Розробляти, забезпечувати й реалізовувати технологічний процес, обґрунтовано обираючи матеріали, системи контролю якості, апаратно-програмні комплекси, обладнання, персонал та інші ресурси.
ПР19	Організовувати та забезпечувати ефективний технологічний процес створення друкованих, електронних, мультимедійних, комбінованих видань і паковань з урахуванням сучасних методів та засобів розроблення.
ПР20	Застосовувати принципи дизайну, тривимірного моделювання, сучасних методів і засобів розроблення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва поліграфії.

2. Пререквізити та постреквізити дисципліни (місце в структурно-логічній схемі навчання за відповідною освітньою програмою)

Пререквізити дисципліни:

ЗО 14 Прикладна комп'ютерна графіка; ПО 1 Вступ до спеціальності;

Постреквізити дисципліни:

ПО 8.2 Технології електронних видань – 2: Технології створення мультимедійних продуктів; ПО 8.3 Технології електронних видань – 3: Технології підготовки мультимедійного контенту; ПО 17 Дипломне проектування.

3. Зміст навчальної дисципліни

Перелік тем, контрольні заходи та терміни виконання основних завдань з кожного кредитного модуля оголошуються студентам на першому занятті.

Розділ 1. Вступ до дисципліни

Поняття веб-розробки, front-end, back-end. Статичні та динамічні веб-сторінки. Інтернет, основні елементи інтернету, історія розвитку інтернету, карта інтернету. Принцип роботи інтернету та браузерів. Адресація в інтернеті. Доменна система імен. Поняття веб-дизайну та його місце у процесі веб-розробки. Знайомство з етапами розробки веб-продукту.

Розділ 2. Дизайн-процес

Поняття дизайн-процесу, моделі. Поняття стадій у дизайні, їх послідовність. Спеціалізації в дизайні. Сучасні навички дизайнерів. Вимоги, види вимог (бізнес-вимоги, вимоги користувачів, функціональні, нефункціональні). Передача макета на наступний етап розробки.

Розділ 3. Проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн)

Типи веб-продуктів. Типи інтерфейсів. Поняття UX-дизайну. UX-дослідження: визначення цільової аудиторії (ЦА), сегментація ЦА, створення персон, визначення конкурентів, види

конкурентів, конкурентний аналіз, створення карти емпатії. Документація при розробці веб-продукту. UX-артефакти: User Story, Job story і чим вони відрізняються, Use Case, User Scenario, User Flow. Модель Кано. Закон Теслера. Закон Мюлера. Поняття інформаційної архітектури. Поняття карти сайту, її функціональний опис та правила побудови. Навігаційна структура веб-ресурсів, принципи та закони розроблення навігації.

Розділ 4. Прототипування

Поняття скетчингу і прототипування. Види прототипів, принципи, методи та засоби їх створення. Low- і high-fidelity варфрейми. Методи і засоби прототипування. Інструмент для прототипування AxureRP: основи роботи з програмою та створення інтерактивного прототипу.

Розділ 5. Проєктування інтерфейсу користувача (UI-дизайн)

Принципи веб-дизайну. Паттерни. Типографіка: теорія шрифту, правила використання шрифтів у веб, корисні ресурси. Колір: теорія кольору, колір у інтерфейсах, інструменти для підбору кольорової палітри веб-продукту. Композиція: поняття, різновиди, корисні правила, принципи побудови. Баланс та цілісність веб-сторінок. Розроблення та застосування модульних сіток при розробленні веб-проєктів. Типи модульних сіток. Графіка: ілюстрація та іконки, ресурси пошуку та правила підбору. Атомарний дизайн. Дизайн-система. UI-kit. Moodboard, референси. Тренди у веб-дизайні. iOS, Android, fluent design guidelines. Основні відмінності. Поняття Accessibility (доступного дизайну). Адаптивність, responsive design.

Розділ 6. Змістове наповнення (контент)

Елементи веб-ресурсів: заголовки, параграфи, цитати, виноски, списки, таблиці, елементи форм, мультимедійні вклучення (зображення, аудіо-, відеофайли), елементи навігації. Іконки. Іконковий шрифт.

Розділ 7. Тестування

Види тестування. Тестування прототипу. User-тестування. Usability-тестування. Фреймворк HEART. Інтерпретація результатів тестування.

Розділ 8. Figma: основи роботи з програмою

Огляд програми. Основні інструменти. Плагіни. Figma-ком'юніті. Auto Layout. Стили. Компоненти. Створення свого UI-kit у Figma.

Лабораторні роботи:

ЛР №1. Огляд програми Figma: реєстрація, інтерфейс програми, структура файлів, гарячі клавіші, збереження і передача файла, експорт файлів.

ЛР №2. Робота із типографікою. Підключення шрифтів. Огляд плагінів для роботи із шрифтами. Створення стилів тексту.

ЛР №3. Створення ієрархії у текстових блоках: типи заголовків, параграф, виноска, цитати.

ЛР №4. Робота із заливкою: кольором, градієнтом, зображенням. Створення стилів заливки. Робота із маскою. Додавання ефектів до об'єктів та ефектів накладання. Перо. Створення набору іконок під певну тему.

ЛР №5. Auto Layout. Створення шапки сайту за використання auto layout.

ЛР №6. Компоненти. Створення базового набору кнопок для UI-kit.

Комп'ютерний практикум:

КП №1. UX/UI дизайн речей. Розробка інтерфейсу інструменту

КП №2. Створення брифу на розробку продукту. Визначення цільової аудиторії продукту, сегментування цільової аудиторії.

КП №3. Створення дизайн персони для продукту

КП №4. Функціональний аналіз конкурентів.

КП №5. Повторення дизайну домашньої сторінки сайту-конкурента «піксель у піксель»

КП №6. Low-fidelity прототипування веб-продукту

КП №7. Створення мудборду та UI-kit

КП №8. UI-kit веб-продукту у середовищі інструмента Figma

КП №9. UI дизайн веб-продукту у середовищі інструмента Figma

Модульна контрольна робота:

Модульна контрольна робота виконується у вигляді тесту за основними розділами дисципліни.

4. Навчальні матеріали та ресурси

Базова література:

1. Пасічник О.В., Пасічник В.В. Веб-дизайн : підручник для студентів вищих навчальних закладів. Львів : Видавництво «Магнолія 2006», 2020.
2. Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій (основні терміни та поняття). 2-ге вид., випр. і доповн. / Прищенко С.В. Київ: Видавничий дім «Кондор», 2020. 208 с.
3. Прищенко С.В. Основи рекламного дизайну: підр./ Світлана Прищенко. – 2-ге вид., випр. і доповн. – К.: Кондор, 2019. – 400 с.
4. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посіб./ Брюханова Г.В.- К.: Центр учбової літератури, 2021.- 180 с.
5. Іттен Й. Мистецтво кольору (Під ред. О. Плаксії, перекладач С. Святенко) / Видавництво ArtHuss. 2022 – 96 с.
6. Синєпупова Н. Композиція. Тотальний контроль / Видавництво ArtHuss, 2019. – 240 с.
7. Іттен Й. Наука дизайну та форми / Видавництво ArtHuss, 2021.– 136 с.

Допоміжна література:

8. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник для здобувачів вищих навчальних закладів / за редакцією Є.А. Антоновича; Міністерство освіти і науки України ; Київський національний університет будівництва і архітектури. Київ : Кондор, 2018. 543 с.
9. Дурняк Б.В., Батюк А.С. Розробка і дизайн рекламних видань : навч. посіб. Львів : УАД, 2005. 304 с.

10. Максимова А.Б. Проектна культура майбутніх дизайнерів-графіків : навчальний посібник / Міністерство освіти і науки України, Мистецький інститут художнього моделювання та дизайну імені Сальвадора Далі. Київ : Фенікс, 2018. 70 с.
11. Основи рекламного дизайну: підручник. 2-ге вид., випр. і доповн. / Прищенко С.В. – Київ: Кондор, 2018. – 400 с.
12. Гавриш Б.М. Основи інфографіки: навч. посіб./ Гавриш Б.М., Сельменська З.М., Комар С.М.- Львів: УАД, 2020.- 132 с.
13. Маєр Д. WORKFLOW. Практичний посібник до творчого процесу / Видавництво ArtHuss, 2020. – 304 с.
14. Норман Д. Дизайн звичних речей. Х.: Книжковий клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2023. – 320 с.
15. Steve Krug. Don't Make Me Think. A Common Sense Approach to Web (and Mobile) Usability / 3rd edition / New Riders, 2014. - 212 p.
16. Cooper A., Reimann R., Cronin D. About Face 3: The Essentials of Interaction Design/ John Wiley & Sons, 2012 г. – 648 с.
17. Alan Klement. When Coffee and Kale Compete: Become great at making products people will buy Paperback – 2018, - 227 p.
18. Steve Portigal. Interviewing Users: How to Uncover Compelling Insights / Rosenfeld Media, 2013. – 336 p.
19. Jarrett C., Krug S. Surveys That Work: A Practical Guide for Designing and Running Better Surveys / Rosenfeld Media, 2021. – 545 p.
20. Buley L. The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide / Rosenfeld Media, 2013. – 496 p.
21. Wilson C. Interview Techniques for UX Practitioners: A User-Centered Design Method / Elsevier Science, 2013. – 215 p.
22. Lang J. and Howell E. Researching UX: User Research / SitePoint, 2017. – 349 p.
23. Platz Ch., Hall E. Design Beyond Devices: Creating Multimodal, Cross-Device Experiences / Rosenfeld Media, 2020. – 642 p.
24. Todd Zaki Warfel Prototyping: A Practitioner's Guide / Rosenfeld Media, 2009. – 311 p.
25. Metts M. J., Andy Welfle A. and Nick Madden N. Writing Is Designing: Words and the User Experience / Rosenfeld Media, 2020. – 333 p.
26. Horton S., Quesenbery W. A Web for Everyone: Designing Accessible User Experiences / Rosenfeld Media, 2014. – 558 p.
27. Deibel D., Evanhoe R., Vellos K. Conversations with Things: UX Design for Chat and Voice / Rosenfeld Media, 2021. - 508 p.
28. Rosenfeld L., Morville P., Arango J. Information Architecture: For the Web and Beyond 4th Edition / O'Reilly Media, 2015. – 483 p.
29. Rosenfeld L. Information Architecture: For the Web and Beyond / O'Reilly Media, 2015. - Access: [https://e-
edu.nbu.bg/pluginfile.php/62325/mod_resource/content/1/Information_Architecture_For_The_Web_And_Beyond_Fourth_Edition.pdf](https://e-
edu.nbu.bg/pluginfile.php/62325/mod_resource/content/1/Information_Architecture_For_The_Web_And_Beyond_Fourth_Edition.pdf)
30. Роде Майк Скетчноутинг : посібник з візуалізації ідей. Харків : Клуб сімейного дозвілля, 2016, - 224 с.
31. Muller-Brockmann Josef. Grid systems. P. 184.
32. Kimberly Elam Grid Systems: Principles of Organizing Type (Design Briefs) / Princeton Architectural Press, 2004 – 112p.
33. Samara T. Making and Breaking the Grid, Second Edition, Updated and Expanded: A Graphic Design Layout Workshop Paperback / ROCKPORT PUBL, 2017. – 240 p.

34. Городенко Л. М. Системи верстки : [художникам, дизайнерам, верстальникам] : практ. посіб. для студ. ін-тів (ф-тів) журналістики і відділень вид. справи і ред. Київ : Видавець Паливода А. В., 2007. 519 с.
35. Каталог шрифтів: довідник / уклад.: Денисенко С. М. Київ, 2019. 52 с.
36. Кольорознавство : навчальний посібник / С.В. Прищенко. — 3-тє вид., випр. і доповн. — К.: Видавничий дім «Кондор», 2018. — 436 с.
37. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати / Видавництво ArtHuss, 2020. — 256 с.
38. Лаптон Елл., Коул Філіпс Дж. Графічний дизайн. Нові основи/ Видавництво ArtHuss, 2020. — 264 с.
39. Вільямс Р. Анімація. Посібник з виживання / Видавництво ArtHuss, 2019. — 364 с.
40. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів / Видавництво ArtHuss, 2019. — 364 с.
41. Saffer D. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices (Voices That Matter) 2nd Edition / New Riders, 2009. — 239 p.
42. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces, 3rd Edition / O'Reilly Media, Inc., 2020.
43. Eric A. Meyer, Sara Wachter-Boettcher. Design for Real Life / Brief books for people who make websites (18 issue). - A Book Apart, 2016. — 132 p.
44. Hooper S., Berkman E. Designing Mobile Interfaces. Patterns for Interaction Design / O'Reilly Media, 2011 — 584 p.
45. Ezra Schwartz E. Axure RP 6 Prototyping Essentials / Packt Publishing, 2012. — 812 p.
46. Staiano F. Designing and Prototyping Interfaces with Figma. Learn Essential UX/UI Design Principles by Creating Interactive Prototypes for Mobile, Tablet, and Desktop / Packt Publishing, 2022 — 382 p.
47. Vesselov S., Davis T. Building Design Systems. Unify User Experiences Through a Shared Design Language / Apress, 2019 — 144 p.
48. Perez-Cruz Y. Expressive Design Systems / A Book Apart, 2019. — 126 p.
49. MacDonald D. Practical UI Patterns for Design Systems. Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience — Apress, 2019. — 293 p.
50. Peterson C. Learning Responsive Web Design. A Beginner's Guide / O'Reilly Media, 2014 — 412 p.
51. Marcotte E. Responsive web design / Eyrolles, 2017. — 166 p.
52. Carver M. The Responsive Web / Manning, 2014. — 200 p.
53. Nur Fadhilah Che Nordin . Implementing Jakob Nielsen's 10 Heuristics of Usability in Development of Web Based Dental System (WEBDENT) / UMP, 2012 — 83 p.
54. Yablonski J. Laws of UX / O'Reilly Media, Inc., 2020. —
55. Blackler A. Intuitive Interaction. Research and Application / CRC Press, 2018. — 248 p.
56. The HEART Framework Original Research: <https://ai.google/research/pubs/pub36299>

Інформаційні ресурси

1. Науково-технічна бібліотека ім. Г.І. Денисенка КПІ ім. Ігоря Сікорського
<http://www.library.kpi.ua>
2. Електронний архів наукових та освітніх матеріалів КПІ ім. Ігоря Сікорського
<http://www.ela.kpi.ua>
3. <https://material.io/design/guidelines-overview>
4. <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
5. Nielsen Norman Group – інформаційний портал : <https://www.nngroup.com/>
6. <https://getbootstrap.com/docs>
7. Design, User Experience, and Usability. Practice and Case Studies. International Conference

Інструменти:

1. <https://www.mural.co/>
2. <https://www.smaply.com/>
3. <https://miro.com/>
4. <https://uxpressia.com/>
5. <https://whimsical.com/>
6. <https://figma.com>
7. <https://www.axure.com/>

Навчальний контент

5. Методика опанування навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Основні методи навчання для лекційних занять — пояснювально-ілюстративний метод чи інформаційно-рецептивний — одержання знань з електронних презентацій, навчально-методичної літератури та сприйняття та осмислення наведеної інформації, фактів, оцінок, висновків. Також наочний метод, де джерелом знань є ілюстраційні презентації спостережуваних наочних прикладів, демонстрація кліпів фірм-розробників і постачальників технологій, апаратно-програмного забезпечення, обладнання і матеріалів.

Метод проблемного викладу застосовується у процесі виконання практичних занять та робіт із комп'ютерного практикуму – формулюється проблема, ставиться завдання, наводяться способи вирішення завдань на підставі інформації з різних джерел, порівняння точок зору, підходів, обґрунтувань, а студенти беруть участь у пошуці рішення, запам'ятовують наведену інформацію, слідкують за логікою аргументації. Також при виконанні окремих практичних завдань застосовується репродуктивний метод – виконуються за рекомендаціями на прикладах для засвоєння і відтворення засвоєваних знань.

Зазначені вище методи разом сприяють формуванню знань, навичок і вмінь у студентів, формують основні розумові операції — аналіз, синтез, узагальнення, а також орієнтація на методи, що передбачають пробудження інтересу, пізнавальної потреби, актуалізацію базових знань, необхідних умінь і навичок; на методи вивчення нового матеріалу; на методи конкретизації й поглиблення знань, набування практичних умінь і навичок, які сприяють використанню пізнаного; на методи контролю і оцінки результатів навчання, різноманітні методи організації самостійної роботи студентів.

Під час навчання та для взаємодії зі студентами використовуються сучасні інформаційно-комунікаційні та мережеві технології для вирішення навчальних завдань, а також обладнання (проектор та електронні презентації для лекційних занять).

Мета робіт комп'ютерного практикуму закріпити окремі теоретичні положення з веб-дизайну виконанням певних відповідно сформульованих завдань за відповідною темою та набуття студентами умінь їх практичного застосування. Виконання завдань з комп'ютерного практикуму дає можливість поглибити теоретичні знання з дисципліни, а також опанувати практичні навички.

Студенту на першому занятті видається весь перелік завдань комп'ютерного практикуму, методику їх оцінювання та календарний план виконання та захисту робіт.

Рівень опанування матеріалу (як практичного, так і теоретичного) визначається викладачем за результатами захисту кожного комп'ютерного практикуму.

Практичні заняття та роботи комп'ютерного практикуму

Основне завдання циклу практичних занять та робіт комп'ютерного практикуму – більш глибоке вивчення окремих теоретичних питань, поданих в лекційному циклі.

№ з/п	Назва робіт	Кількість ауд. годин
<u>Лабораторні роботи:</u>		
1	ЛР №1. Огляд програми Figma: реєстрація, інтерфейс програми, структура файлів, гарячі клавіші, збереження і передача файла, експорт файлів. Розробка UX/UI дизайну інтерфейсів приладів	1
2	ЛР №2. Робота із типографікою. Підключення шрифтів. Огляд плагінів для роботи із шрифтами. Створення стилів тексту.	0.5
3	ЛР №3. Створення ієрархії у текстових блоках: типи заголовків, параграф, виноска, цитати.	0.5
4	ЛР №4. Робота із заливкою: кольором, градієнтом, зображенням. Створення стилів заливки. Робота із маскою. Додавання ефектів до об'єктів та ефектів накладання. Перо. Створення набору іконок під певну тему.	1
5	ЛР №5. Auto Layout. Створення шапки сайту за використання auto layout.	1
6	ЛР №6. Компоненти. Створення базового набору кнопок для UI-kit.	1
Всього		5
<u>Лабораторні роботи:</u>		
1	КП №1. UX/UI дизайн речей. Розробка інтерфейсу інтерфейсу приладу	1
2	КП №2. Створення брифу на розробку продукту. Визначення цільової аудиторії продукту, сегментування цільової аудиторії.	1
3	КП №3. Створення дизайн персони для продукту	1
4	КП №4. Функціональний аналіз конкурентів.	1
5	КП №5. Повторення дизайну домашньої сторінки сайту-конкурента «піксель у піксель»	1
6	КП №6. Low-fidelity прототипування веб-продукту	1
7	КП №7. Створення мудборду та UI-kit	1
8	КП №8. UI-kit веб-продукту у середовищі інструмента Figma	1
9	КП №9. UI дизайн веб-продукту у середовищі інструмента Figma	2
Всього		10

6. Самостійна робота студента/аспіранта

Студенти самостійно поглиблюють теоретичні знання за тематикою лекційного матеріалу, а також в рамках самостійної роботи доопрацьовують завдання комп'ютерного практикуму, що розпочаті на аудиторних заняттях.

Політика та контроль

7. Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Відвідування лекцій та практичних занять, а також відсутність на них, не оцінюється. Однак, студентам рекомендується відвідувати заняття, оскільки на них викладається теоретичний матеріал та розвиваються навички, необхідні для виконання практичних робіт.

При використанні чужих робіт і завдань, як своїх (плагіат), роботи студенту не зараховуються.

Роботи комп'ютерного практикуму, лабораторні роботи мають бути не лише виконані, а й захищені, шляхом відповіді на поставлені викладачем запитання щодо етапів виконання робіт, теоретичного матеріалу тощо.

Всі роботи комп'ютерного практикуму, лабораторні роботи, МКР мають бути виконані та захищені до семестрового контролю.

Усі перескладання здійснюються відповідно до регламенту затвердженого у КПІ ім. Ігоря Сікорського.

8. Види контролю та рейтингова система оцінювання результатів навчання (PCO)

Поточний контроль: відбувається як підсумок захисту робіт комп'ютерного практикуму, лабораторних робіт.

Результати виконання та захисту лабораторних робіт та тематичних завдань оголошуються кожному студенту окремо у присутності або в дистанційній формі та супроводжуються позитивними коментарями та зауваженнями стосовно помилок.

Пропущені контрольні заходи. Захист робіт комп'ютерного практикуму, лабораторних робіт без їх відпрацювання не допускається.

Календарний контроль: проводиться двічі на семестр як моніторинг поточного стану виконання вимог силабусу.

Семестровий контроль: залік.

Критерій		Перший календарний контроль	Другий календарний контроль	
	<i>Термін календарного контролю</i>	8-ий тиждень	Тиждень 14	
	<i>Поточний рейтинг</i>	30 ≥ балів	60 ≥ балів	
Умови отримання позитивної оцінки	<i>Поточний контрольний захід</i>	<i>МКР</i>	-	+
		<i>Лабораторні роботи</i>	<i>ЛР 1</i>	+
	<i>ЛР 2</i>		+	+
	<i>ЛР 3</i>		+	+
	<i>ЛР 4</i>		+	+
	<i>ЛР 5</i>		-	+
	<i>ЛР 6</i>		-	+
	<i>Комп'ютерний практикум</i>	<i>КП 1</i>	+	+
		<i>КП 2</i>	+	+
		<i>КП 3</i>	+	+
		<i>КП 4</i>	+	+
		<i>КП 5</i>	-	+
		<i>КП 6</i>	-	+

		КП 7	-	+
		КП 8	-	+
		КП 9	-	+

<i>Система оцінювання семестрових заходів</i>					
<i>№ з/п</i>	<i>Контрольний захід</i>	<i>%</i>	<i>Ваговий бал</i>	<i>Кількість</i>	<i>Всього</i>
1	Комп'ютерний практикум	90	10	9	90
2	МКР	10	10	1	10
					100

Умови допуску до семестрового контролю: виконання всіх робіт комп'ютерного практикуму.

Студенти, які виконали всі умови допуску до заліку та мають рейтингову оцінку 60 і більше балів, можуть отримати відповідну до набраного рейтингу оцінку без додаткових випробувань «автоматом».

Зі студентами, які виконали всі умови допуску до заліку та мають рейтингову оцінку менше 60 балів, а також з тими студентами, хто бажає підвищити свою рейтингову оцінку, на останньому за розкладом занятті з дисципліни в семестрі викладач проводить семестровий контроль у вигляді залікової контрольної роботи або співбесіди. У такому випадку бали, отримані студентом упродовж семестру, перераховуються у відношенні 1:0,6. Тобто система оцінювання змінюється.

<i>Система оцінювання при проведенні заліку</i>					
<i>№ з/п</i>	<i>Контрольний захід</i>	<i>%</i>	<i>Максимальний бал</i>	<i>Кількість</i>	<i>Всього</i>
1	Семестрові заходи (комп'ютерний практикум + МКР)	60	60	1	60
2	Залік	40	40	1	40
					100

Таблиця відповідності рейтингових балів оцінкам за університетською шкалою:

<i>Кількість балів</i>	<i>Оцінка</i>
100-95	Відмінно
94-85	Дуже добре
84-75	Добре
74-65	Задовільно
64-60	Достатньо
Менше 60	Незадовільно
Не виконані умови допуску	Не допущено

Робочу програму навчальної дисципліни (силабус): Складено
доцентом кафедри ТПВ, к.т.н., Оленою КОРОТЕНКО

Ухвалено

кафедрою технології поліграфічного виробництва (протокол No 19 від 12.06.2023 р.)

Погоджено

Методичною комісією Видавничо-поліграфічного інституту (протокол No 7 від 22.06.2023 р.)

Затверджено

Вченою радою ВПІ (протокол No 11 від 26.06.2023 р.)