



# Технології електронних видань - 2: Технології створення електронних видань

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

## Реквізити навчальної дисципліни

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	18 Виробництво та технології
Спеціальність	186 Видавництво та поліграфія
Освітня програма	Технології друкованих і електронних видань
Статус дисципліни	Нормативна
Форма навчання	заочна
Рік підготовки, семестр	3 курс, осінній семестр
Обсяг дисципліни	2 кредити 60 годин
Семестровий контроль/ контрольні заходи	Залік
Розклад занять	<a href="http://rozklad.kpi.ua">http://rozklad.kpi.ua</a>
Мова викладання	Українська
Інформація про керівника курсу	к.т.н, доцент кафедри ТПВ Бараускене Оксана Іванівна, <a href="mailto:ksushichka@ukr.net">ksushichka@ukr.net</a>
Розміщення курсу	

## Програма навчальної дисципліни

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

Мета дисципліни – формування у здобувачів системних знань та розуміння принципів веб-дизайну, необхідних для створення веб-продуктів. Основні цілі цієї дисципліни можуть включати такі аспекти:

- ознайомлення з основами дизайну: розуміння основних принципів дизайну, таких як композиція, кольори, типографіка та інші елементи, які впливають на ефективність та привабливість веб-сайтів.
- вивчення інструментів та технологій: ознайомлення з різними інструментами та програмами для веб-дизайну, такими як Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, а також використання мов програмування та технологій, таких як HTML, CSS.
- Розробка навичок візуального мислення: розвиток здатності аналізувати та критично оцінювати дизайн веб-сайтів, зокрема їх структуру, навігацію, вигляд та відчуття.
- Розуміння користувацького досвіду: вивчення та практика створення інтерфейсів, які забезпечують приємний та ефективний користувацький досвід (UI/UX).
- Застосування практичних навичок: розробка навичок створення дизайн-макетів та їх імплементація в реальних проектах, що може включати в себе створення різних елементів веб-сторінок.

Завдання дисципліни полягає в підготовці студентів до роботи в галузі веб-дизайну та забезпеченні їх здатності створювати привабливі та функціональні веб-сайти.

Силабус навчальної дисципліни "Основи веб-дизайну" розроблений на основі принципу конструктивного вирівнювання (constructive alignment), що дозволяє передбачити необхідні навчальні завдання та активності, які потрібні здобувачам для досягнення очікуваних результатів навчання, а потім спроектувати навчальний досвід таким чином, щоб максимально збільшити можливості здобувачів досягти бажаних результатів.

Предмет дисципліни: сукупність теоретичних і практичних знань щодо веб-дизайну мережевих видань.

*Програмні результати навчання.*

**Після вивчення дисципліни студент має закріпити та поглибити наступні компетентності:**

<b>Загальні компетентності (ЗК)</b>	
ЗК 01	Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу
ЗК 03	Здатність генерувати нові ідеї (креативність)
ЗК 06	Здатність приймати обґрунтовані рішення
ЗК 07	Здатність розробляти проекти та управляти ними
<b>Фахові компетентності (СК)</b>	
СК 01	Здатність використовувати спеціалізовані концептуальні знання з теорії та історії журналістики, новітні технологічні досягнення для розв'язання задач дослідницького та/або інноваційного характеру у сфері журналістики
СК 03	Здатність приймати ефективні рішення у сфері журналістики
СК 06	Здатність інтегрувати знання та розв'язувати складні задачі журналістики у широких та/або мультидисциплінарних контекстах, за умов неповної або обмеженої інформації з урахуванням аспектів соціальної та етичної відповідальності
СК 08	Здатність створювати рекламний продукт з урахуванням психології сприйняття його цільовою аудиторією, формувати рекламні звернення, розробляти комунікаційні заходи, застосовувати методи контролю якості результатів професійної медіадіяльності
<b>Результати навчання</b>	
РН 02	Аналізувати та оцінювати потенційний вплив розвитку технологій на сучасний стан та розвиток журналістики
РН 05	Генерувати нові ідеї та використовувати сучасні технології під час створення медіапродуктів
РН 07	Дискутувати зі складних комунікаційних проблем, пропонувати і обґрунтовувати варіанти їх розв'язання
РН 14	Планувати й організовувати рекламні та піар-кампанії, керувати проектами, розв'язувати конфлікти

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

**Пререквізити дисципліни:**

Циклу загальної підготовки: ЗО 11 Комп'ютерна компетентність, ЗО 15 Практична стилістика, ЗО18 Електронні видання, ЗО 20 Комп'ютерна графіка

Циклу професійної підготовки: ПО 02 Теорія реклами та PR, ПО 06 Реклама у медіа та зовнішня реклама, ПО 08 Креатив у рекламі та PR, ПО 11 Соціологія рекламної та PR-діяльності

#### **Постреквізити дисципліни:**

ПО 09 Практика, ПО 10 Виконання магістерської дисертації.

### **3. Зміст навчальної дисципліни**

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

**Тема 1. Вступ до дисципліни.**

**Тема 2. Проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн).**

**Тема 3. Проектування інтерфейсу користувача (UI-дизайн).**

**Тема 4. Загальні технічні поняття електронних видань.**

**Тема 5. Складові електронних видань. Гіпертекст**

**Тема 6. Основи мови розмітки гіпертексту HTML5.**

**Тема 7. Основи CSS3 (каскадних листів стилів).**

**Тема 8. Практичні аспекти реалізації веб-дизайну веб-сайту.**

#### Комп'ютерні практикуми:

КП №1. Огляд програми Figma: реєстрація, інтерфейс програми, структура файлів, гарячі клавіші, збереження і передача файла, експорт файлів. Перо. Створення і редагування основні фігур: прямокутник, коло, зірка, багатокутник

КП №2. Робота із типографією. Створення стилів тексту. Робота із заливкою і обведенням: кольором, градієнтом. Створення стилів заливки і обведення.

КП №3. Робота із графікою. Додавання, редагування зображень. Робота із маскою. Додавання ефектів до об'єктів та ефектів накладання. Створення стилів ефектів.

КП №4. Практика верстки. Використання логічних дескрипторів HTML різних видів. Створення заголовкової частини HTML-документу.

КП №5. Форматування документу засобами HTML5. Створення гіперпосилань в HTML5. Додавання зображень на сторінку.

КП №6. Форматування тексту за допомогою CSS3.

КП №7. Форматування документу за допомогою CSS3. Кольори, надання фону.

КП №8. Блочна верстка засобами HTML5 та CSS3.

#### Практичні роботи:

ПР №1. Визначення цільової аудиторії продукту рекламної кампанії, сегментування цільової аудиторії. Створення персони.

ПР №2. Функціональний аналіз конкурентів. Практика Figma – відтворення домашньої сторінки сайту-конкурента.

ПР №3. Розробка UI-дизайну першого екрану лендінг-сторінки для рекламної кампанії продукту.

ПР №4. Створення розмітки текстової частини першого екрану лендінг-сторінки засобами HTML5.

ПР №5. Створення розмітки навігаційної панелі лендінг-сторінки засобами HTML5.

ПР №6. Додавання графіки на сторінку лендінгу засобами HTML5.

ПР №7. Форматування текстової частини першого екрану лендінг-сторінки за допомогою CSS3.

ПР №8. Впровадження кольору та фону на сторінку лендінгу за допомогою CSS3.

ПР №9. Блочна верстка першого екрану лендінг-сторінки засобами HTML5 та CSS3.

#### **4. Навчальні матеріали та ресурси**

##### **Базова література:**

1. Двірничук К. В., Вацек Д. О. Веб-програмування та веб-дизайн : навч. посіб. Чернівці : Чернівець. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2022. 472 с.

2. Бородкіна І. Л., Бородкін Г. О. Web-технології та Web-дизайн: застосування мови HTML для створення електронних ресурсів : навч. посіб. Київ : Видавництво Ліра-К, 2020. 212 с.

3. Трофименко О. Г., Козін О. Б., Задерейко О. В., Плачінда О. Є. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник. Одеса : Фенікс, 2019. 284 с.

4. Курінний С. Розробка веб-сайтів для початківців: HTML – CSS – JavaScript: Посібник. – 2022р. – 102 с.

5. Робін Вільямс Дизайн. Книга для недизайнерів. Простою мовою про засади графічного дизайну. Харків : Vivat, 2022. 240 с.

6. Пасічник О.В., Пасічник В.В. Веб-дизайн : підручник для студентів вищих навчальних закладів. Львів : Видавництво «Магнолія 2006», 2020.

7. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посіб./ Брюханова Г.В.- К.: Центр учбової літератури, 2021.- 180 с.

8. Іттен Й. Мистецтво кольору (Під ред. О. Плаксії, перекладач С. Святенко) / Видавництво ArtHuss. 2022 – 96 с.

9. Синєпупова Н. Композиція. Тотальний контроль / Видавництво ArtHuss, 2019. – 240 с.

10. Іттен Й. Наука дизайну та форми / Видавництво ArtHuss, 2021.– 136 с.

##### **Допоміжна література:**

11. 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.

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. Steve Portigal. Interviewing Users: How to Uncover Compelling Insights / Rosenfeld Media, 2013. – 336 p.

17. Jarrett C., Krug S. Surveys That Work: A Practical Guide for Designing and Running Better Surveys / Rosenfeld Media, 2021. – 545 p.

18. Wilson C. Interview Techniques for UX Practitioners: A User-Centered Design Method / Elsevier Science, 2013. – 215 p.
19. Lang J. and Howell E. Researching UX: User Research / SitePoint, 2017. – 349 p.
20. Platz Ch., Hall E. Design Beyond Devices: Creating Multimodal, Cross-Device Experiences / Rosenfeld Media, 2020. – 642 p.
21. Todd Zaki Warfel Prototyping: A Practitioner's Guide / Rosenfeld Media, 2009. – 311 p.
22. Metts M. J., Andy Welfle A. and Nick Madden N. Writing Is Designing: Words and the User Experience / Rosenfeld Media, 2020. – 333 p.
23. 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.
24. Каталог шрифтів: довідник / уклад.: Денисенко С. М. Київ, 2019. 52 с.
25. Кольорознавство : навчальний посібник / С.В. Прищенко. — 3-тє вид., випр. і доповн. — К.: Видавничий дім «Кондор», 2018. — 436 с.
26. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати / Видавництво ArtHuss, 2020. – 256 с.
27. Лаптон Елл., Коул Філіпс Дж. Графічний дизайн. Нові основи/ Видавництво ArtHuss, 2020. – 264 с.
28. Saffer D. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices (Voices That Matter) 2nd Edition / New Riders, 2009. – 239 p.
29. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces, 3rd Edition / O'Reilly Media, Inc., 2020.
30. Дакетт Джон. HTML та CSS. Розробка і дизайн веб-сайтів. – 2021. – 480 с.
31. McGrath M. HTML in Easy Steps. - 2020., 192 p.
32. Киричок Т. Ю. Мережеві електронні видання : довідник / Тетяна Киричок, Оксана Лотоцька. – Київ : НТУУ "КПІ", 2016. – 298 с. : іл. – Бібліогр.: с. 298.

### **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. Nielsen Norman Group – інформаційний портал : <https://www.nngroup.com/>
4. Електронний HTML і CSS довідник українською мовою <https://html-css.co.ua/>
5. w3schools HTML (<https://www.w3schools.com/html/>)
6. w3schools CSS (<https://www.w3schools.com/css/>)

### **Інструменти:**

Графічний редактор Figma <https://figma.com>

Текстові редактори:

- Notepad++ <http://notepad-plus-plus.org/>
- Visual Studio Code <https://code.visualstudio.com/>

## 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 здобувачі 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 здобувачів, 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 здобувачів.

Під час навчання та для взаємодії зі здобувачами 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 здобувачами умінь їх практичного застосування. Виконання завдань з комп'ютерного практикуму дає можливість поглибити теоретичні знання з дисципліни, а також опанувати практичні навички.

Здобувачу 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.

### Лекційні заняття

<u>№</u> <u>з/п</u>	Назва теми заняття
1	<p><b>Вступ до дисципліни.</b> Основні поняття веб-дизайну та його місце у процесі розробки веб-продукту. Поняття дизайн-процесу, моделі. Поняття стадій у дизайні, їх послідовність. Спеціалізації в дизайні. Сучасні навички дизайнерів. Типи веб-продуктів. Типи інтерфейсів.</p> <p><i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i></p> <p><i>Література: [1–3, 6]</i></p>

2	<p><b>Проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн).</b> Поняття UX-дизайну. Документація при розробці веб-продукту. UX-артефакти: User Story, Job story, Use Case, User Scenario, User Flow. Визначення цільової аудиторії (ЦА), сегментація ЦА. Персона у веб-дизайні: поняття, правила та принципи побудови персон. Функціональний конкурентний аналіз: правила і методи визначення конкурентів, види конкурентів, здійснення конкурентного аналізу. Поняття скетчингу і прототипування. Види прототипів, принципи, методи та засоби їх створення. Low- і high-fidelity варфрейми. Методи і інструменти для прототипування. Поняття інформаційної архітектури. Поняття карти сайту, її функціональний опис та правила побудови. Навігаційна структура веб-ресурсів, принципи та закони розроблення навігації.</p> <p><i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i>  <i>Література: [5-10, 5–22]</i></p>
3	<p><b>Проектування інтерфейсу користувача (UI-дизайн).</b> Типографіка: теорія шрифту, правила використання шрифтів у вебi, 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. Поняття Accessibility (доступного дизайну). Використання зображень, фотографій, відео та анімації. Графічні редактори та інструменти для створення графіки. Елементи веб-ресурсів. Інтерактивність. Анімація у інтерфейсі. Копірайтинг у веб-дизайні.</p> <p><i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i>  <i>Література: [5-10, 23-29]</i></p>
4	<p><b>Загальні технічні поняття електронних видань.</b> Що потрібно знати програмісту сайтів. Front-end та back-end частини сайтів. Основні інструменти для створення сайту. Етапи реалізації сайту. Електронний документ. Електронне видання. Основні визначення відповідно до положення про освіті електронні ресурси. Класифікація електронних видань. Нормативні документи стосовно електронних видань. Вихідні дані електронних видань. Формати мережевих електронних видань. Переваги та недоліки електронних видань. Історія виникнення та розвитку електронних видань.</p> <p><i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i>  <i>Література: [1–4, 30–32]</i></p>
5	<p><b>Складові електронних видань. Гіпертекст.</b> Текст, графіка, звук, анімація, відео. Формати електронних видань. Поняття гіпертексту. Історія розвитку гіпертексту. Основні ознаки та гіпертексту. Складові гіпертекстової технології. Застосування технології гіпертексту для наукового пошуку. Проблеми гіпертексту. Створення гіпертекстових документів в різних форматах.</p> <p><i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i>  <i>Література: [1–4, 30–32]</i></p>
6	<p><b>Основи мови розмітки гіпертексту HTML5.</b> Мова HTML. Браузер. Складники технології WWW. Розвиток HTML. Синтаксис HTML. Елементи та їх структура. Правила задавання розмірів, кольорів, дат та адрес в HTML. Структура HTML – документу. Структура HTML-документу. Елемент HTML. Елемент HEAD. Елемент TITLE. Елемент BASE. Елемент LINK. Елемент STYLE. Поняття скриптів. Оголошення DOCTYPE. Елемент BODY. Абзац з параметрами. Заголовки. Форматування тексту. Фізичні дескриптори (B, I, U, STRIKE, TT, BIG, SMALL). Логічні дескриптори (EM, STRONG, DEL, INS, ADDRESS). Створення гіперпосилань. Правила адресації в HTML-документах. Веб-графіка. Розміри зображення. Обтікання графіки текстом.</p>

	Найбільш поширені формати графічних файлів, що використовуються у мережевих електронних виданнях. Звук. Анімація та відео. Найбільш поширені формати мультимедійних складових мережевих електронних видань. <i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i> <i>Література: [1–4, 30–32]</i>
7	<b>Основи CSS3 (каскадних листів стилів).</b> Методи застосування каскадних листів стилів. Синтаксис CSS (правила, селектори, властивості, значення). Правила задавання розмірів, кольорів та адрес в CSS. Типи селекторів (селектор за елементом, селектор за класом, селектор за ідентифікатором, контекстний селектор). Класи. Колір і фон. Шрифт. Текст. Інтервали. <i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i> <i>Література: [1–4, 30–32]</i>
8	<b>Практичні аспекти реалізації веб-дизайну веб-сайту.</b> Блочна модель сайту. Блокові й рядкові елементи. Елементи DIV. Зовнішні відступи. Внутрішні відступи. Рамка. Ширина рамки. Колір рамки. Стиль рамки. Обтікання блока. Списки у блоці. Підготовка матеріалів для впровадження на веб-сторінку. <i>Дидактичні засоби: електронні (презентації)</i> <i>Література: [1–4, 30–32]</i>

### Практичні заняття (комп'ютерні практикуми) та лабораторні роботи

Основне завдання циклу практичних занять – більш глибоке вивчення окремих теоретичних питань, поданих в лекційному циклі.

№ з/п	Назва робіт	Кількість ауд. годин
<u>Комп'ютерний практикум:</u>		
1	КП №1. Огляд програми Figma: реєстрація, інтерфейс програми, структура файлів, гарячі клавіші, збереження і передача файла, експорт файлів. Перо. Створення і редагування основні фігур: прямокутник, коло, зірка, багатокутник	2
2	КП №2. Робота із типографікою. Створення стилів тексту. Робота із заливкою і обведенням: кольором, градієнтом. Створення стилів заливки і обведення.	2
3	КП №3. Робота із графікою. Додавання, редагування зображень. Робота із маскою. Додавання ефектів до об'єктів та ефектів накладання. Створення стилів ефектів.	2
4	КП №4. Практика верстки. Використання логічних дескрипторів HTML різних видів. Створення заголовкової частини HTML-документу.	2
5	КП №5. Форматування документу засобами HTML5. Створення гіперпосилань в HTML5. Додавання зображень на сторінку.	2
6	КП №6. Форматування тексту за допомогою CSS3.	2
7	КП №7. Форматування документу за допомогою CSS3. Кольори, надання фону.	2
8	КП №8. Блочна верстка засобами HTML5 та CSS3.	4
Всього		18



<u>Практичні роботи:</u>		
1	ПР №1. Визначення цільової аудиторії продукту рекламної кампанії, сегментування цільової аудиторії. Створення персони.	1
2	ПР №2. Функціональний аналіз конкурентів. Практика Figma – відтворення домашньої сторінки сайту-конкурента.	1
3	ПР №3. Розробка UI-дизайну першого екрану лендінг-сторінки для рекламної кампанії продукту.	2
4	ПР №4. Створення розмітки текстової частини першого екрану лендінг-сторінки засобами HTML5.	2
5	ПР №5. Створення розмітки навігаційної панелі лендінг-сторінки засобами HTML5.	3
6	ПР №6. Додавання графіки на сторінку лендінгу засобами HTML5.	1
7	ПР №7. Форматування текстової частини першого екрану лендінг-сторінки за допомогою CSS3.	4
8	ПР №8. Впровадження кольору та фону на сторінку лендінгу за допомогою CSS3.	2
9	ПР №9. Блочна верстка першого екрану лендінг-сторінки засобами HTML5 та CSS3.	2
Всього		18

## 6. Самостійна робота здобувача/аспіранта

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

<u>№</u> <u>з/п</u>	Назва теми заняття Завдання
1	<b>Вступ до дисципліни (4 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (2 год)</li> </ul> <i>Література: [1–3, 9, 10, 13]</i>
2	<b>Проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн). (6 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (4 год)</li> </ul> <i>Література: [1, 2, 3, 7, 9, 54]</i>
3	<b>Проектування інтерфейсу користувача (UI-дизайн) (6 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (4 год)</li> </ul> <i>Література: [ 1–3, 5–8, 8–14, 30–34, 35–40]</i>
4	<b>Загальні технічні поняття електронних видань. (4 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Підготовка до практичних занять (2 год)</li> </ul> <i>Література: [1–3, 7–8, 12–14, 31–34, 39–40]</i>
5	<b>Складові електронних видань. Гіпертекст. (6 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (4 год)</li> </ul> <i>Література: [1–3, 13–28, 53–56]</i>
6	<b>Основи мови розмітки гіпертексту HTML5. (7 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (5 год)</li> </ul> <i>Література: [45–53]</i>
7	<b>Основи CSS3 (каскадних листів стилів). (7 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (2 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (5 год)</li> </ul> <i>Література: [45–53]</i>
8	<b>Практичні аспекти реалізації веб-дизайну веб-сайту. (20 год.)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Відпрацювання теми лекційного заняття за рекомендованою літературою (8 год)</li> <li>Підготовка до практичних занять (12 год)</li> </ul> <i>Література: [45–53]</i>
9	Підготовка до заліку (6 год.)

## Політика та контроль

### 7. Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

- Відвідування лекцій та практичних занять, а також відсутність на них, не оцінюється. Однак, здобувачам 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 здобувачу не зараховуються.

- Роботи комп'ютерного практикуму, практичні 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, практичні роботи 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, практичних робіт.

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

Пропущені контрольні заходи. Захист робіт комп'ютерного практикуму, практичних 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	
	Термін календарного контролю	8-ий тиждень	Тиждень 14	
Умови отримання позитивної оцінки	Поточний рейтинг	40 ≥ балів	80 ≥ балів	
	Комп'ютерний практикум	КП 1	+	+
		КП 2	+	+
		КП 3	+	+
		КП 4	+	+
		КП 5	–	+
		КП 6	–	+
		КП 7	–	+
		КП 8	–	+
	Практичні роботи	ПР 1	+	+
		ПР 2	+	+
		ПР 3	+	+
		ПР 4	+	+
		ПР 5	–	+
		ПР 6	–	+
ПР 7		–	+	
	ПР 8	–	+	
	ПР 9	–	+	

Система оцінювання семестрових заходів					
№ з/п	Контрольний захід	%	Ваговий бал	Кількість	Всього
1	Практичні роботи	60	7(8)	9	64
	ПР 1		7	1	7
	ПР 2		7	1	7
	ПР 3		7	1	7
	ПР 4		7	1	7
	ПР 5		7	1	7
	ПР 6		7	1	7
	ПР 7		8	1	8
	ПР 8		7	1	7
	ПР 9		7	1	7

2	Практичні роботи	40	4,5	8	36
	Всього	100		18	100

Умови допуску до семестрового контролю: виконання всіх робіт практичних робіт.

Здобувачі, 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 здобувачами, які виконали всі умови допуску до заліку та мають рейтингову оцінку менше 60 балів, а також з тими здобувачами, 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 здобувачом упродовж семестру, перераховуються у відношенні 1:0,6. Тобто система оцінювання змінюється.

Система оцінювання при проведенні заліку					
№ з/п	Контрольний захід	%	Максимальний бал	Кількість	Всього
1	Семестрові заходи (комп'ютерні практикуми + практичні роботи)	60	60	1	60
2	Залік	40	40	1	40
					100

Таблиця відповідності рейтингових балів оцінкам за університетською шкалою:

Кількість балів	Оцінка
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

## 9. Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)

Перелік питань, які виносяться на семестровий контроль, подано у Додатку 1

### Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):

**Складено** доцент кафедри технології поліграфічного виробництва, к.т.н, доцент, Бараускене Оксана Іванівна  
**Ухвалено** кафедрою ТПВ протокол № 17 від 24 червня 2024 року

**Погоджено** Методичною комісією факультету (протокол № 5 від 24.06.2024 р.)

**Перелік питань, які виносяться на семестровий контроль**

1. Основні поняття веб-дизайну та його місце у процесі розробки веб-продукту.
2. Поняття дизайн-процесу, моделі.
3. Поняття стадій у дизайні, їх послідовність.
4. Спеціалізації в дизайні. Сучасні навички дизайнерів.
5. Типи веб-продуктів. Типи інтерфейсів.
6. Документація при розробці веб-продукту.
7. Поняття UX-дизайну.
8. UX-дослідження при проектуванні досвіду користувача.
9. Визначення цільової аудиторії (ЦА), сегментація ЦА.
10. Персона у веб-дизайні: поняття, правила та принципи побудови персон.
11. Карта емпатії: поняття, принципи і правила створення карти емпатії.
12. Поняття скетчингу і прототипування. Види прототипів, принципи, методи та засоби їх створення.
13. Low- і high-fidelity варфрейми. Методи і інструменти для прототипування.
14. Поняття інформаційної архітектури. Принципи її побудови.
15. Поняття карти сайту, її функціональний опис та правила побудови.
16. Навігаційна структура веб-ресурсів, принципи та закони розроблення навігації.
17. Принципи проектування інтерфейсу користувача.
18. Макет і структура веб-сайту.
19. Типографіка: теорія шрифту, правила використання шрифтів у вебі.
20. Шрифтова пара. Вибір шрифтів, їхнє застосування та стилізація.
21. Колір: теорія кольору, колір у інтерфейсах, інструменти для підбору кольорової палітри веб-продукту.
22. Основи психології кольорів та впливу кольорів на сприйняття веб-сайту.
23. Композиція: поняття, різновиди, корисні правила, принципи побудови.
24. Поняття Accessibility та Usability.
25. Правила підготовки та впровадження зображень, фотографій, відео та анімації у веб-продукт.
26. Графічні редактори та інструменти для створення графіки: можливості та види.
27. Основні елементи веб-ресурсів.
28. Front-end та back-end частини сайтів. Основні інструменти для створення сайту.
29. Етапи створення сайту.
30. Електронний документ. Електронне видання.
31. Класифікація електронних видань. Переваги та недоліки електронних видань.
32. Формати мережових електронних видань.
33. Історія виникнення та розвитку електронних видань.
34. Складові електронних видань. Гіпертекст.
35. Формати електронних видань.
36. Поняття гіпертексту. Історія розвитку гіпертексту.
37. Основні ознаки та гіпертексту. Складові гіпертекстової технології.
38. Основи мови розмітки гіпертексту HTML5. Розвиток HTML.
39. Складники технології WWW.

40. Синтаксис HTML. Елементи та їх структура.
41. Правила задавання розмірів, кольорів, дат та адрес в HTML.
42. Структура HTML – документу.
43. Створення гіперпосилань. Правила адресації в HTML-документах.
44. Веб-графіка. Розміри зображення. Синтаксис задання
45. Основи CSS3 (каскадних листів стилів). Методи застосування каскадних листів стилів.
46. Синтаксис CSS (правила, селектори, властивості, значення).
47. Правила задавання розмірів, кольорів та адрес в CSS.
48. Блочна модель сайту. Блокові й рядкові елементи.
49. Елементи DIV. Зовнішні відступи. Внутрішні відступи. Рамка.
50. Підготовка матеріалів для впровадження на веб-сторінку.