



ПО 10.1. Технології електронних видань. Частина 1. Веб-дизайн

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	очна(денна)
Рік підготовки, семестр	2 курс, осінній семестр
Обсяг дисципліни	4 кредити ЄСКТ / 120 год (лекції – 36 год, лабораторні роботи – 36 год, СРС – 48 год)
Семестровий контроль/ контрольні заходи	Залік / МКР
Розклад занять	http://rozklad.kpi.ua
Мова викладання	Українська
Інформація про керівника курсу	к.т.н, доцент кафедри ТПВ Коротенко Олена Володимирівна, gushchaolena@gmail.com ; к.т.н, доцент кафедри репрографії Скиба Василь Миколайович, vasyl.skyba@gmail.com
Розміщення курсу	https://do.ipk.kpi.ua/course/view.php?id=7504

Програма навчальної дисципліни

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

Курс включає лекційні, лабораторні та самостійні заняття. Програма дисципліни охоплює вивчення теоретичних основ та практичних методик проектування та дизайну мережевих електронних видань.

Мета дисципліни – формування у студентів здатностей проектування та дизайну мережевих електронних видань різного типу та призначення, що включає у собі орієнтування у сучасних трендах та напрямках розвитку веброзробок, проектування досвіду користувача (User Experience (UX) design), проектування інтерфейсу користувача (User Interface (UI) design), організації процесу проектування електронного видання, практичної роботи з інструментами для UX/UI – дизайну.

Предмет дисципліни – процеси проектування та дизайну мережевих електронних видань різного типу та призначення.

Результати навчання:

знання: основ вебдизайну; підходів, методів, засобів проектування та дизайну мережевих електронних видань; правил підготовки та опрацювання текстово-ілюстраційної інформації для вебпростору;

вміння: проведення UX – досліджень; прототипування інтерфейсів вебпродуктів; створення макетів вебпродуктів та інтерактивних прототипів;

досвід: у реалізації практичних завдань з проектування та дизайну мережевих електронних видань різного типу та призначення.

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.

Програмні результати навчання

ПР 01 Застосовувати теорії та методи математики, фізики, хімії, інженерних наук, економіки для розв'язання складних задач і практичних проблем видавництва і поліграфії.

ПР 02 Знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії.

ПР 03 Раціонально використовувати сировинні, енергетичні та інші види ресурсів.

ПР 07 Розуміти принципи і мати навички використання технологій додрукарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації;

ПР 08 Забезпечувати якість друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР 09 Опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення.

ПР 10 Оцінювати технічні характеристики друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

ПР 11 Розробляти концепцію видання; склад, структуру, дизайн і апарат усіх видів виробів видавництва та поліграфії, робочу документацію для забезпечення процесу їх створення.

ПР 12 Розробляти, забезпечувати й реалізовувати технологічний процес, обґрунтовано обираючи матеріали, системи контролю якості, апаратно-програмні комплекси, обладнання, персонал та інші ресурси.

ПР 13 Контролювати точність і стабільність технологічних процесів, технічний стан обладнання, якість матеріалів, напівфабрикатів, готової продукції за допомогою сучасних засобів і методів контролю.

- ПР 19 Організувати та забезпечувати ефективний технологічний процес створення друкованих, електронних, мультимедійних, комбінованих видань і паковань з урахуванням сучасних методів та засобів розроблення.
- ПР 20 Застосовувати принципи дизайну, тривимірного моделювання, сучасних методів і засобів розроблення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

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

Для вивчення цієї дисципліни необхідне засвоєння наступних дисциплін: ПО 1 Вступ до спеціальності.

Дисципліна забезпечує подальше вивчення професійних дисциплін: ПО 10.2 Технології електронних видань. Частина 2. Технології мережевих видань; ПО 10.3 Технології електронних видань. Частина 3. Технології підготовки мультимедійного контенту; ПО 16 Дипломне проектування.

3. Зміст навчальної дисципліни

Тема 1. Вступ до дисципліни

Тема 2. Дизайн процес. Типи вебпродуктів та інтерфейсів.

Тема 3. Основи проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн) та інтерфейсу користувача (UI-дизайн).

Тема 4. Цільова аудиторія.

Тема 5. Методи та засоби проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн).

Тема 6. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження).

Тема 7. Елементи інтерфейсу.

Тема 8. Прототипування.

Тема 9. Функціональність вебпродукту.

Тема 10. Закони і принципи вебдизайну.

Тема 11. Структура вебпродуктів.

Тема 12. Композиція у вебдизайні.

Тема 13. Модульні сітки.

Тема 14. Типографіка та колір у вебдизайні.

Тема 15. Тренди у вебдизайні.

Тема 16. Дизайн-система.

Тема 17. Адаптивність та доступність вебпродуктів.

Тема 18. Тестування у вебпроектванні.

4. Навчальні матеріали та ресурси

Базова література:

1. Технології електронних видань. Частина 1. Вебдизайн. Комп'ютерний практикум [Електронний ресурс] : навч. посіб. для здобувачів ступеня бакалавра за освіт. програмою «Технології друкованих і електронних видань» спец. 186 Видавництво та поліграфія / КПІ ім. Ігоря Сікорського ; уклад.: О. В. Коротенко. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2023. 115 с. <https://ela.kpi.ua/handle/123456789/63586>.

2. Пасічник О. Г. Основи вебдизайну : навч. посіб. / О. Г. Пасічник, О. В. Пасічник, І. В. Стеценко. К. : Вид. група БНУ, 2009. 336с. <https://ktpu.kpi.ua/wp-content/uploads/2014/02/Pasichnik-O.-G.-Pasichnik-O.-V.-Stetsenko-I.-V.-Osnovi-veb-dizajnu.pdf>

Допоміжна література:

1. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посіб. К.: Центр учбової літератури, 2021. 180 с. (Науково-технічна бібліотека ім. Г. І. Денисенка Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»)

2. Norman, Donald A. *The design of everyday things [Psychology of everyday things]*. Revised and expanded edition. New York: Basic Books, 2013. <http://surl.li/yrxrpp>.
3. Steve Krug. *Don't Make Me Think. A Common Sense Approach to Web Usability*. 2nd edition. New Riders Publishing Berkeley, California USA, 2006. 216 p. <https://topuxd.com/wp-content/uploads/2016/07/dont-make-me-think-a-common-sense-approach-to-web-usability-2nd-ed-2005.pdf>
4. Rex Hartson, Pardha S. Pyla. *The UX Book. Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. 2012 Elsevier, Inc., 938 p. https://www.academia.edu/36185377/The_UX_Book
5. Cooper A., Reimann R., Cronin D., Noessel C. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. 4th edition. Canada, 2014. 724 p. <https://archive.org/details/aboutfaceessenti0000coop/page/n3/mode/2up>.
6. Hassenzahl M., Tractinsky N. *User experience - A research agenda / Behaviour and Information Technology*, Vol. 25, No. 2, 2006. DOI: 10.1080/01449290500330331
7. Jasper van Kuijk. *Design for Usability: Methods and Tools - A Practitioner's Guide*. DeltaHage, Den Haag, 2012. 156 p. https://www.academia.edu/17735137/Design_for_Usability_Methods_and_Tools_A_Practitioners_Guide.
8. Ezra Schwartz E. *Axure RP 6 Prototyping Essentials*. Packt Publishing, 2012. 812 p. <http://surl.li/uscjba>.
9. 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. <http://surl.li/vsvtft>.
10. Gibbons S. *5 Prioritization Methods in UX Roadmapping*, 2021, <https://www.nngroup.com/articles/prioritization-methods/>
11. Nur Fadhil, Jakob Nielsen. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*, 1994; Updated Nov. 15, 2020 - <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
12. Ricca Filippo, Tonella Paolo. *Web site analysis: Structure and evolution*. 2000. 76-86. 10.1109/ICSM.2000.883017. https://www.researchgate.net/publication/3875161_Web_site_analysis_Structure_and_evolution
13. Farrell S. *Navigation: You Are Here*, 2015. <https://www.nngroup.com/articles/navigation-you-are-here/>
14. 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. (Науково-технічна бібліотека ім. Г. І. Денисенка Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»).*
15. Іттен Й. *Мистецтво кольору. Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва: навчальний посібник. / Іттен Й., ред. О. Плаксії, перекладач С. Святенко. Видавництво ArtHuss, 2022. 96 с. (Науково-технічна бібліотека ім. Г. І. Денисенка Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»).*
16. Прокопович Т. А. *Основи кольорознавства : навч. посіб. Друге видання, доповнене, перероблене. Луцьк: Волинський національний університет ім. Лесі Українки, 2022. 124 с. https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/20686/1/Prokopovych_posibnik_Osnovi_koloroznavstva.pdf*
17. *Каталог шрифтів [Електронний ресурс]: довідник / уклад.: Денисенко С. М. Київ: НАУ, 2021. 52 с. <http://surl.li/axkzcb>*.
18. Vesselov S., Davis T. *Building Design Systems. Unify User Experiences Through a Shared Design Language / Apress*, 2019 – 144 p. <https://dokumen.pub/qdownload/building-design-systems-unify-user-experiences-through-a-shared-design-language-1st-ed-978-1-4842-4513-2978-1-4842-4514-9.html>
19. *Interaction Design Foundation. Google's HEART Framework for Measuring UX. IxDF, 2024. <https://www.interaction-design.org/literature/article/google-s-heart-framework-for-measuring-ux>*

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. Figma for beginners (4 parts) <https://help.figma.com/hc/en-us/sections/4405269443991-Figma-for-beginners-4-parts>.

Інструменти:

1. Графічний редактор (<https://figma.com>).
2. Інструмент для прототипування (<https://www.axure.com/>).
3. Інструмент для UX-проектування (<https://miro.com/>).
4. Інструмент для UX-проектування (<https://whimsical.com/>).

Навчальний контент

5. Методика опанування навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Силабус навчальної дисципліни «Технології електронних видань. Частина 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.

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 лабораторних робіт — 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 (електронні презентації для лекційних занять).

Під час лекції студенту слід уважно слухати лекційний матеріал та конспектувати основні поняття, терміни, дати, факти, висновки. Під час підготовки до лабораторного заняття студент має опрацювати лекційний матеріал, ознайомитися з рекомендованою літературою, за потреби знайти додаткову інформацію в бібліотеці та/або в мережі Інтернет. Потрібно не лише готуватися до заняття, а й брати активну участь у його проведенні: доповідати, доповнювати, долучатися до обговорень. Систематична й кропітка

підготовка до занять дасть змогу засвоїти навчальний матеріал на належному рівні та полегшить проходження семестрового контролю.

Студенту на першому занятті видається весь перелік завдань лабораторних робіт, методуку їх оцінювання та календарний план виконання та захисту робіт.

Студентам пропонується участь у науково-дослідницькій роботі та оприлюдненні її результатів на науково-практичних конференціях і в наукових виданнях.

Рівень опанування матеріалу (як практичного, так і теоретичного) визначається викладачем за результатами виконання та захисту лабораторних робіт.

Лекційні заняття

№ з/п	Назва теми заняття
1	Тема 1. Вступ до дисципліни. Основні поняття вебдизайну та його місце у процесі розробки вебпродукту. Поняття веброзробки, front-end, back-end. Статичні та динамічні вебсторінки. Інтернет, основні елементи інтернету, історія розвитку інтернету. Принцип роботи інтернету та браузерів. Адресація в інтернеті. Доменна система імен.
2	Тема 2. Дизайн процес. Типи вебпродуктів та інтерфейсів. Поняття дизайн-процесу, моделі. Поняття стадій у дизайні, їх послідовність. Спеціалізації в дизайні. Сучасні навички дизайнерів. Типи вебпродуктів. Типи інтерфейсів. Базові вимоги до вебпродуктів.
3	Тема 3. Основи проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн) та інтерфейсу користувача (UI-дизайн). Поняття UX-дизайну. Поняття UI-дизайну. Історія розвитку UX-дизайну. Компоненти UX- та UI-дизайну. Документація при розробці вебпродукту.
4	Тема 4. Цільова аудиторія. Дизайн-персона. Поняття та визначення цільової аудиторії (ЦА), сегментація ЦА. Поняття дизайн-персони у вебдизайні: поняття, правила та принципи побудови дизайн-персон.
5	Тема 5. Методи та засоби проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн). Карта емпатії: поняття, принципи і правила створення карти емпатії. UX-артефакти: User Story, Job story, Use Case, User Scenario, User Flow.
6	Тема 6. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження). UX-дослідження: визначення цільової аудиторії (ЦА), сегментація ЦА, створення персон, створення карти емпатії. Функціональний конкурентний аналіз: правила і методи визначення конкурентів, види конкурентів, здійснення конкурентного аналізу.
7	Тема 7. Елементи інтерфейсу. Основні елементи інтерфейсу різних типів вебпродуктів: заголовки, параграфи, цитати, виноски, списки, таблиці, елементи форм, мультимедійні вклучення (зображення, аудіо-, відеофайли), елементи навігації. Іконки. Іконковий шрифт.
8	Тема 8. Прототипування. Поняття скетчингу і прототипування. Види прототипів, принципи, методи та засоби їх створення. Low- і high-fidelity варфрейми. Методи і інструменти для прототипування.
9	Тема 9. Функціональність вебпродукту. Методи визначення функціональності вебпродукту. Модель Кано.
10	Тема 10. Закони і принципи вебдизайну Закони у вебдизайні. Принципи у вебдизайні – 10 евристик Якоба-Нільсена.
11	Тема 11. Структура вебпродуктів. Поняття інформаційної архітектури. Поняття карти сайту, її функціональний опис та правила побудови. Навігаційна структура вебресурсів, принципи та закони розроблення навігації.
12	Тема 12. Композиція у вебдизайні.

	<i>Композиція: поняття, різновиди, корисні правила, принципи побудови. Баланс та цілісність вебсторінок.</i>
13	Тема 13. Модульні сітки. <i>Розроблення та застосування модульних сіток при розробленні вебпроектів. Типи модульних сіток.</i>
14	Тема 14. Типографіка та колір у вебдизайні. <i>Типографіка: теорія шрифту, правила використання шрифтів у вебі, корисні ресурси. Колір: теорія кольору, колір у інтерфейсах, інструменти для підбору кольорової палітри вебпродукту.</i>
15	Тема 15. Тренди у вебдизайні. <i>Тренди у вебдизайні. Графіка: ілюстрація та іконки, ресурси пошуку та правила підбору. Moodboard, референси.</i>
16	Тема 16. Дизайн-система. <i>Атомарний дизайн. Дизайн-система. UI-kit. iOS, Android guidelines.</i>
17	Тема 17. Адаптивність та доступність вебпродуктів. <i>Адаптивність, responsive design. Поняття Accessibility (доступного дизайну). Використання зображень, фотографій, відео та анімації.</i>
18	Тема 18. Тестування у вебпроектванні. <i>Види тестування. Аналіз ефективності рекламних кампаній: метрики та інструменти вебаналітики. Фреймворк HEART. Інтерпретація результатів тестування.</i>

Лабораторні заняття

№ з/п	Назва лабораторних робіт
1	ЛР №1. UX/UI дизайн речей. Розробка інтерфейсу приладу.
	<i>Частина 1. Початок роботи у графічному редакторі Figma: реєстрація, інтерфейс програми, Figma Design, Figma, збереження і передача файла, експорт файлів. Робота із базовими фігурами у графічному редакторі Figma. Налаштування заливання об'єкта та рамки. Інструмент «Перо».</i>
	<i>Частина 2. Аналіз UX/UI дизайну інтерфейсу приладу. Розробка інтерфейсу приладу у редакторі Figma.</i>
2	ЛР №2. Створення брифу на розробку продукту. Визначення цільової аудиторії продукту, сегментування цільової аудиторії.
	<i>Частина 1. Робота із текстом у графічному редакторі Figma: шрифтове оформлення, основні налаштування шрифтів, вирівнювання.</i>
	<i>Частина 2. Створення брифу на розробку продукту у середовищі Figma. Визначення цільової аудиторії продукту, сегментування цільової аудиторії.</i>
3	ЛР №3. Створення UX-персони (дизайн персони) для продукту
	<i>Частина 1. Робота із графікою (методи додавання та оброблення), заливкою (кольором, градієнтом, зображенням) та ефектами у графічному редакторі Figma. Робота із маскою.</i>
	<i>Частина 2. Створення дизайн персони для продукту у графічному редакторі Figma.</i>
4	ЛР №4. Функціональний аналіз конкурентів.
5	ЛР №5. Повторення дизайну домашньої сторінки сайту-конкурента «піксель у піксель»
	<i>Частина 1. Створення фреймів. Групування. Шари. Огляд та підключення плагінів Figma. Пошук шрифтів та підключення шрифтів у Figma. Методи підбору та роботи з кольорами.</i>
	<i>Частина 2. Повторення дизайну домашньої сторінки сайту-конкурента «піксель у піксель» у графічному редакторі Figma.</i>

	ЛР №6. Low-fidelity прототипування вебпродукту
6	Частина 1. Огляд програми Axure RP: реєстрація, інтерфейс програми, збереження і передача файла, експорт файлів.
	Частина 2. Створення інтерактивного прототипу вебпродукту за допомогою програми Axure RP.
7	ЛР №7. Створення мудборду
	ЛР №8. UI-kit вебпродукту
8	Частина 1. Стилi у графічному редакторі Figma: створення стилів тексту, заливки, рамки, ефектів. Розроблення типографіки та кольорового оформлення для UI-kit.
	Частина 2. Початок роботи з верстанням (Auto Layout) у графічному редакторі Figma. Робота із компонентами і варіантами у графічному редакторі Figma.
	Частина 3. Створення базового набору кнопок для UI-kit.
	ЛР №9. UI дизайн вебпродукту у середовищі інструмента Figma
9	Частина 1. Поглиблення навичок роботи з верстанням (Auto Layout) у графічному редакторі Figma. Розроблення модульної сітки.
	Частина 2. Розроблення UI дизайну вебпродукту у середовищі інструмента Figma (наповнення контентом).
	Частина 3. Робота із прототипуванням у середовищі інструмента Figma

Модульна контрольна робота:

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

6. Самостійна робота студента/аспіранта

Здобувачі самостійно поглиблюють теоретичні знання за тематикою лекційного матеріалу, доопрацьовують завдання лабораторних робіт, що розпочаті на аудиторних заняттях, а також в рамках самостійної роботи виконують модульну контрольну роботу.

Теоретичний матеріал	СРС
Тема 1. Вступ до дисципліни.	1
Тема 2. Дизайн процес. Типи вебпродуктів та інтерфейсів.	1
Тема 3. Основи проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн) та інтерфейсу користувача (UI-дизайн).	1
Тема 4. Цільова аудиторія. Дизайн-персона.	1
Тема 5. Методи та засоби проектування досвіду взаємодії користувача (UX-дизайн).	1,5
Тема 6. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження).	1,5
Тема 7. Елементи інтерфейсу.	1
Тема 8. Прототипування.	1
Тема 9. Функціональність вебпродукту.	1
Тема 10. Закони і принципи вебдизайну	1
Тема 11. Структура вебпродуктів.	1
Тема 12. Композиція у вебдизайні.	1
Тема 13. Модульні сітки.	1
Тема 14. Типографіка та колір у вебдизайні.	1
Тема 15. Тренди у вебдизайні.	1
Тема 16. Дизайн-система.	1
Тема 17. Адаптивність та доступність вебпродуктів.	1,5
Тема 18. Тестування у вебпроектуванні.	1,5
Всього годин на вивчення теоретичного матеріалу	20
Лабораторні роботи	СРС
ЛР №1. UX/UI дизайн речей. Розробка інтерфейсу приладу.	2
ЛР №2. Створення брифу на розробку продукту. Визначення цільової аудиторії	2

продукту, сегментування цільової аудиторії.	
ЛР №3. Створення UX-персони (дизайн персони) для продукту	2
ЛР №4. Функціональний аналіз конкурентів.	2
ЛР №5. Повторення дизайну домашньої сторінки сайту-конкурента «піксель у піксель»	2
ЛР №6. Low-fidelity прототипування вебпродукту	2
ЛР №7. Створення мудборду	2
ЛР №8. UI-kit вебпродукту	2
ЛР №9. UI дизайн вебпродукту у середовищі інструмента Figma	2
Всього годин СРС на доопрацювання лабораторних робіт	18
Підготовка та виконання модульної контрольної роботи	4
Підготовка до заліку	6
Всього годин СРС	48

Політика та контроль

7. Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Відвідування лекцій та лабораторних 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 лабораторних робіт.

Лабораторні роботи мають бути не лише виконані, а й захищені, шляхом відповіді на поставлені викладачем запитання щодо етапів виконання робіт, теоретичного матеріалу тощо. При використанні чужих робіт і завдань, як своїх (плагіат), роботи здобувачу не зараховуються.

Всі лабораторні роботи мають бути виконані та захищені до семестрового контролю. Усі перескладання здійснюються відповідно до регламенту затвердженого у КПІ ім. Ігоря Сікорського (<https://osvita.kpi.ua/node/32>).

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

Поточний контроль: відбувається як підсумок виконання та захисту лабораторних робіт. Результати поточного контролю регулярно заносяться викладачем у модуль «Поточний контроль» Електронного кампусу.

Календарний контроль: провадиться двічі на семестр як моніторинг поточного стану виконання вимог силабусу. Результати календарного контролю заносяться у модуль «Календарний контроль» Електронного кампусу.

Семестровий контроль: залік.

Умови допуску до семестрового контролю: виконання та захист всіх лабораторних робіт, виконання модульної контрольної роботи.

Рейтинг студента з дисципліни складається з балів, які він отримує за:

- виконання та захист лабораторних робіт (ЛР);
- виконання модульної контрольної роботи (МКР).

Рейтинг студента з дисципліни (РД) формується як сума балів поточної успішності навчання: $РД = ЛР_{(виконання)} + ЛР_{(захист)} + МКР = 100$ балів, $РД = 54 + 36 + 10 = 100$ балів.

№ лабораторної роботи	Максимальна кількість балів	
	виконання	захист
ЛР 1	6	4
ЛР 2	6	4
ЛР 3	6	4
ЛР 4	6	4
ЛР 5	6	4

ЛР 6	6	4
ЛР 7	6	4
ЛР 8	6	4
ЛР 9	6	4
Контрольні роботи	Максимальна кількість балів	
МКР	10	
1-ий календарний контроль (8 тиждень навчання)	Виконання ЛР 1–ЛР 4, мінімальна кількість балів — 14	
2-ий календарний контроль (15 тиждень навчання)	Виконання ЛР 5–ЛР 7, мінімальна кількість балів — 25	
Сума балів за семестр	100	

Модульна контрольна робота

Ваговий бал (максимальна кількість балів) за виконання модульної контрольної роботи складає 10 бали. Модульна контрольна робота являє собою тестування, яке складається із 20 питань, кожне з яких оцінюється в 0,5 бали.

На останньому за розкладом занятті викладач виставляє залік студентам, які виконали всі умови допуску до заліку та мають рейтингову оцінку 60 і вище балів. Такі студенти отримують відповідну до набраного рейтингу оцінку без додаткових випробувань.

Студенти, які набрали менше 60 балів, але виконали умови допуску і були допущені до семестрової атестації, а також ті студенти, хто бажають підвищити свою позитивну оцінку, виконують залікову контрольну роботу на останньому за розкладом практичному занятті. При цьому попередньо набрані семестрові бали анулюються.

Критерії оцінювання залікової роботи.

Кожне з чотирьох питань залікової роботи оцінюється максимально у 25 балів:

- «відмінно», повна відповідь (не менше 95 % потрібної інформації) – 25–24 балів;
- «добре», достатньо повна відповідь (не менше 75 % потрібної інформації), або незначні неточності – 19–23 бали;
- «задовільно», неповна відповідь (не менше 60 % потрібної інформації) та деякі помилки – 15–18 балів;
- «незадовільно», незадовільна відповідь – 0 балів.

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)

Визнання результатів неформальної/інформальної освіти регулюється «Положенням про визнання в КПІ ім. І. Сікорського результатів навчання, набутих у неформальній/інформальній освіті» (<https://osvita.kpi.ua/node/179>), згідно з яким визнання результатів навчання проводиться, як правило, до початку семестру. Освітній компонент може бути зарахований частково або повністю за результатами подання документів (сертифікатів) про проходження професійних курсів/тренінгів, онлайн освіти тощо за тематикою освітнього компонента.

Опис матеріально-технічного та інформаційного забезпечення дисципліни

Навчальна дисципліна «Технології електронних видань. Частина 1. Веб-дизайн» повністю забезпечена, як лекційними аудиторіями з сучасною технікою для проведення лекцій у формі презентацій, так і комп'ютерними класами, які мають необхідне програмне забезпечення. Здобувачі можуть виконувати роботи лабораторного практикуму на власному устаткуванні.

Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):

Складено доцентом кафедри ТПВ, к.т.н., Оленою КОРОТЕНКО

Ухвалено кафедрою ТПВ, протокол № 17 від 24.06.2024.

Ухвалено кафедрою репрографії, протокол № 19 від 17.06.2024 р.

Погоджено Методичною комісією НН ВПІ, протокол № 5 від 24.06. 2024.