

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

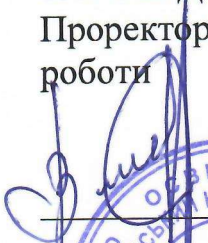
ЗАТВЕРДЖУЮ:

Декан факультету комп'ютерних
інформаційних технологій


Ігор ЯКИМЕНКО
" 29 " 2025 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Проректор з науково-педагогічної
роботи


Віктор ОСТРОВЕРХОВ
" 29 " 2025 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ:

Директор навчально-наукового
інституту новітніх освітніх
технологій


Святослав ПИЖЕЛЬ
" 29 " 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

з дисципліни „Основи UX дизайну”

ступінь вищої освіти – бакалавр

галузь знань – 12 “Інформаційні технології”

спеціальність – 123 “Комп’ютерна інженерія”

освітньо-професійна програма – “Комп’ютерна інженерія”

Кафедра інформаційно-обчислювальних систем і управління

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Лабораторні заняття (год.)	ІРС (год.)	Тренінг (год.)	Самост. робота студ. (год.)	Разом (год.)	Залік (сем.)
Денна	3	5	30	14	3	6	97	150	5
Заочна	3	5, 6	8	4	–	–	138	150	6

Тернопіль – ЗУНУ
2025

Робочу програму склав викладач кафедри ІОСУ, Дмитро ДЮГ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри інформаційно-обчислювальних систем і управління, протокол № 1 від 26 серпня 2025 р.

В.о. завідувача кафедри
к.т.н.



Надія ВАСИЛЬКІВ

Гарант освітньо-професійної
програми “Комп’ютерні науки”
канд. техн. наук, доцент



Леся ДУБЧАК

СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ „ОСНОВИ UX ДИЗАЙНУ”

1. Опис дисципліни „Основи UX дизайну”

Дисципліна «Основи UX дизайну»	Галузь знань, спеціальність, СВО	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів – 5	Галузь знань – 12 „Інформаційні технології”	Статус дисципліни: вибіркова дисципліна Мова навчання: Українська
Кількість залікових модулів – 3	Спеціальність – 123 „Комп’ютерна інженерія”	Рік підготовки: 3 Семестр: <i>Денна – 5</i> <i>Заочна – 5, 6</i>
Кількість змістових модулів – 2	Освітньо-професійна програма – „Комп’ютерна інженерія”	Лекції: <i>Денна – 30 год.</i> <i>Заочна – 8 год.</i> Лабораторні заняття: <i>Денна – 14 год.</i> <i>Заочна – 4 год.</i>
Загальна кількість годин – 215	Ступінь вищої освіти – бакалавр	Самостійна робота: <i>Денна – 97 год.,</i> <i>Заочна – 138 год.</i> Тренінг: <i>Денна – 6 год.</i> Індивідуальна робота: <i>Денна – 12 год.</i>
Тижневих годин – 10, з них аудиторних – 3 год.		Вид підсумкового контролю – залік

2. Мета і завдання дисципліни „Основи UX дизайну”

2.1. Мета вивчення дисципліни

Метою дисципліни „Основи UX дизайну” є надання студентам систематичних знань і практичних навичок щодо дизайну інтерфейсу на основі досвіду користувача.

Навчальна програма та тематичний план курсу зосереджені на глибокому та ретельному вивченні принципів UX дизайну, процесів взаємодії людини з комп'ютером та методів дизайну UX, які використовуються в розробці ІТ-продуктів.

2.2. Завдання вивчення дисципліни

Завдання дисципліни „Основи UX дизайну” – сформувати знання та навички UX дизайну. Курс ознайомлює з принципами дизайну UX, підходами для проектування UX та процесами дизайну UX, орієнтованих на людину. Навчас різним технікам дизайну UX, що включає розуміння потреб користувачів та візуалізацію дизайну UX, а також оцінку розробленого дизайну. Ознайомлює студентів з дизайнами візуального і мультимодального інтерфейсу для програм і веб-сайтів.

2.3. В результаті вивчення дисципліни студенти повинні:

- знати основні процеси людиноцентричного дизайну;
- вміти розробляти портрети користувачів та CJM;
- вміти збирати вхідні дані для розробки дизайну за допомогою методів інтерв'ю, анкетування та групової роботи;
- вміти створювати прототипи, візуалізувати та оцінювати UX-дизайн різних продуктів;
- вміти розробляти візуальний і мультимодальний дизайн інтерфейсу для програм і веб-сайтів.

3. Програма навчальної дисципліни „Основи UX дизайну”

Змістовий модуль 1. Основи UX дизайну

Тема 1. Вступ до проектування користувацьких інтерфейсів та UX дизайну

Поняття UX. Задачі UX. Обмеження в UX дизайні. Навички UX дизайнера. Людиноцентричність при розробці користувацького інтерфейсу.

Тема 2. UX-дослідження (UX-Research)

Цілі досліджень. Методи досліджень. Канва бізнес-моделі. Глибинні інтерв'ю, анкетування. Аналіз даних.

Тема 3. Процес людиноцентричного дизайну UX

Розробка портрету користувача (User-Persona). Розробка CJM (Customer Journey Map).

Тема 4. Міжканальний UX

Шлях користувача (User-Flow). Інформаційна архітектура.

Тема 5. Застосування штучного інтелекту в UX дизайні

Можливості ChatGPT. Прискорення UX-дизайн-процесу за допомогою ChatGPT. Огляд програмного забезпечення на основі ШІ для UX-дизайну (Figma AI, Lovable.dev, Maze AI).

Змістовий модуль 2. Техніки UX дизайну

Тема 6. Figma — ПЗ для UX дизайну

Основи Figma. Інструменти. Шари. Панель стилізації. Принципи створення інтерактивних прототипів. Компоненти.

Тема 7. Техніки проектування користувацького інтерфейсу

Wireframes. Інтерактивні прототипи.

Тема 8. Адаптивний UX дизайн

Особливості користувацького інтерфейсу для мобільних пристроїв. Принципи адаптації інтерфейсу під різні типи пристроїв (Tablet, Mobile).

Тема 9. Оцінка та тестування UX дизайну.

Аналітика даних. Експертна оцінка. Оцінка дизайну користувачами.

Тема 10. UX-аналітика.

Теплові карти уваги. Карта кліків. Аналіз поведінки користувачів.

Тема 11. UX дизайн веб-сайтів.

Типи та задачі вебсайтів. Типові елементи UX-дизайну веб-сайтів.

Тема 12. UX дизайн веб-сервісів.

Типи та задачі вебсайтів. Типові елементи UX-дизайну веб-сайтів.

Тема 13. UX дизайн мобільних застосунків.

Нативні та гібридні додатки. Типові елементи UX-дизайну мобільних застосунків.

4. Структура залікового кредиту з дисципліни „Основи UX дизайну”

Денна форма навчання

Тема	Кількість годин					
	Лекції	Лабор. заняття	Індивід. робота	Тренінг	Самостійна робота	Контрольні заходи
Змістовий модуль 1 Основи UX дизайну						
Тема 1. Вступ до проектування користувацьких інтерфейсів та UX дизайну	2	-	1	3	8	Опитування під час заняття
Тема 2. UX-дослідження (UX-Research)	3	12			7	Опитування під час заняття
Тема 3. Процес людиноцентричного дизайну UX	3	12			8	Опитування під час заняття
Тема 4. Міжканальний UX	2	-			7	Опитування під час заняття
Тема 5. Застосування штучного інтелекту в UX дизайні	2	-			7	Опитування під час заняття
Змістовий модуль 2 Техніки UX дизайну						
Тема 6. Figma — ПЗ для UX дизайну	3	-	1	3	8	Опитування під час заняття
Тема 7. Техніки проектування користувацького інтерфейсу	3	12			8	Опитування під час заняття
Тема 8. Адаптивний UX дизайн	2	-			7	Опитування під час заняття
Тема 9. Оцінка та тестування UX дизайну	2	12			7	Опитування під час заняття
Тема 10. UX аналітика	2	12			7	Опитування під час заняття
Тема 11. UX дизайн веб-сайтів	2	4			8	Опитування під час заняття
Тема 12. UX дизайн веб-сервісів	2	3			8	Опитування під час заняття
Тема 13. UX дизайн мобільних застосунків	2	3			7	Опитування під час заняття
Разом	30	14	3	6	97	

Заочна форма навчання

Тема	Кількість годин		
	Лекції	Лабораторн і заняття	Самостійна робота
Змістовий модуль 1 Основи UX дизайну			
Тема 1. Вступ до проектування користувацьких інтерфейсів та UX дизайну	4	2	9
Тема 2. UX-дослідження (UX-Research)			11
Тема 3. Процес людиноцентричного дизайну UX			11
Тема 4. Міжканальний UX			10
Тема 5. Застосування штучного інтелекту в UX дизайні			11
Змістовий модуль 2 Техніки UX дизайну			
Тема 6. Figma — ПЗ для UX дизайну	4	2	10
Тема 7. Техніки проектування користувацького інтерфейсу			11
Тема 8. Адаптивний UX дизайн			11
Тема 9. Оцінка та тестування UX дизайну			11
Тема 10. UX аналітика			11
Тема 11. UX дизайн веб-сайтів			11
Тема 12. UX дизайн веб-сервісів			11
Тема 13. UX дизайн мобільних застосунків			10
Разом	8	4	138

5. Тематика лабораторних занять

1. Аналіз конкурентів методом диференціації.
2. Створення прото-персони користувача.
3. Побудова CJM на основі портрету користувача.
4. Дослідження інтерфейсу мобільного застосунку з використанням евристичних оцінок Якоба Нільсена.
5. Тестування (оцінювання) інтерфейсу без участі реальних користувачів.
6. Проектування інтерфейсу користувача

6. Самостійна робота

Студенти готують реферати на одну із запропонованих тем:

- особливості інтерфейсу для Ecommerce-проектів;
- історія розвитку UX-дизайну;
- сучасні методи UX-досліджень;
- майбутнє UX-дизайну;
- використання штучного інтелекту в UX дизайні;
- співпраця UX-дизайнерів з розробниками;
- роль анімації інтерфейсу у покращенні користувацького досвіду;
- особливості UX-дизайну у фінансових мобільних застосунках;

Студент може самостійно запропонувати та погодити з викладачем тему реферату.

Реферат повинен складатися з наступних розділів:

- Вступ (Актуальність теми, мета реферату);
- Основна частина (Теоретичні основи UX дизайну (Залежно від теми), Аналіз вибраної теми, Переваги та недоліки (за наявності));
- Висновки;
- Список використаних джерел;
- Додатки (за необхідності).

7. Тренінг з дисципліни

Тематика: Створення Wireframe-прототипу Task-Flow реєстрації у застосунку мобільного банкінгу

Порядок проведення:

1. Дослідження:
 - Провести аналіз наявних рішень в застосунках мобільного банкінгу
 - Проаналізувати Task-Flow реєстрації у щонайменше 3-х мобільних застосунках.
2. Створення блок-схеми Task-Flow реєстрації у застосунку мобільного банкінгу.
3. Створення WireFrame-прототипу Task-Flow реєстрації у застосунку мобільного банкінгу.
4. Демонстрація дизайн-макетів у Figma.

8. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У процесі вивчення дисципліни “Системи реального часу” використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання, а саме:

- оцінювання результатів виконання лабораторних робіт;
- поточне тестування та опитування;
- оцінювання виконання завдань тренінгу;
- оцінювання виконання завдань самостійної роботи.

9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

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

Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	Модуль 4
20 %	20%	20%	20%	5 %	15 %
Поточне оцінювання	Модульний контроль 1	Поточне оцінювання	Модульний контроль 2	Тренінг	Самостійна робота
- Тестові завдання (2 тести) - Виконання та захист лабораторних робіт	Модульна контрольна робота (20 тестових питань, 2 питання з розгорнутою відповіддю)	- Тестові завдання (2 тести) - Виконання та захист лабораторних робіт	Модульна контрольна робота (20 тестових питань, 2 питання з розгорнутою відповіддю)	Виконання завдань під час тренінгу відповідно до п.7 робочої програми	Виконання завдання для самостійної роботи

Модулі №1 та №2 включають дві складові за якими оцінюють знання студента:

1. **“Поточне оцінювання”** - оцінка визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих за виконання та захист лабораторних робіт та тестів.

ECTS, бали	Критерії оцінювання лабораторних робіт
A 90 – 100	Виконані всі завдання лабораторної роботи. Дизайн-макети та робоче середовище оформлено чітко та структуровано. Правильно виконані всі етапи роботи. Звіт оформлено акуратно з поясненням підходу та дизайн-рішень під час виконання лабораторної роботи. Студент впевнено відповідає на запитання викладача, надає повні пояснення, вміє узагальнити результати та відповідає на додаткові запитання. Звіт оформлено акуратно з поясненням принципів роботи програм та без помилок.
B 85 – 89	Виконані всі основні завдання та частина додаткових. Студент демонструє добре розуміння теми, знає етапи методів для виконання завдань лабораторної роботи та пояснює ключові рішення. Звіт містить незначні недоліки в оформленні.
C 75 – 84	Виконані всі основні завдання, але без додаткових. У дизайн-макетах є порушення ієрархії елементів. Частково зроблений аналіз отриманих результатів. У звіті є недоліки в оформленні або опис.

ECTS, бали	Критерії оцінювання лабораторних робіт
D 65 – 74	Виконана лише частина основних завдань. Представлені рішення містять суттєві недоліки в дизайн-макетах чи робочому просторі, але студент демонструє базове розуміння теми. Робота виконана за зразком, без власних пояснень. Аналіз та висновки неповні або неточні. У звіті є помилки чи пропуски.
E 60 – 64	Виконано мінімальну частину базових завдань з допомогою викладача. Отримані результати обмежено працездатні. Аналіз та висновки відсутні або поверхневі. Звіт має значні недоліки.
FX 35 – 59	Більшість завдань не виконано. Дизайн-макет чи інші матеріали, необхідні для виконання лабораторної роботи, або відсутні, або виконанні з грубими помилками. Студент не може пояснити свої дії та не розуміє суті лабораторної роботи. Звіт відсутній або не відповідає вимогам.

Критерії оцінювання тестів під час занять:

Кожен тест включає 5 питань теоретичного характеру з варіантами відповідей. Виконання тестових завдань оцінюється за 100-бальною шкалою, кожна правильна відповідь на запитання з варіантами відповідей оцінюється у 20 балів.

2. **“Модульний контроль”** - оцінка визначається за результатами складання тесту. Тест включає 20 питань теоретичного характеру з варіантами відповідей, два питання — потребують розгорнутої відповіді від студента. Питання охоплюють основні теми змістового модулю 1 дисципліни “Основи UX-дизайну”. Загальне число балів, що отримав студент, показує наскільки він має глибокі, міцні і системні знання із дисципліни.

Виконання тестових завдань оцінюється за 100-бальною шкалою, кожна правильна відповідь на запитання з варіантами відповідей оцінюється у 4 бали.

Критерії оцінювання відповідей на питання з розгорнутою відповіддю:

10 балів — відповідь з деталізованим поясненням, основана на теоретичних знаннях з лекційних матеріалів. Аргументована думка, щодо відповіді, наведені приклади.

6 балів — відповідь точна, основана на теоретичних знаннях з лекційних матеріалів, але має деякі неточності

3 бали — відповідь правильна, але не деталізована, та думка не аргументована.

0 балів — відповідь відсутня або не правильна.

Модуль 3 - “Тренінг” – оцінка визначається, як середнє арифметичне оцінок, отриманих за виконання окремих завдань тренінгу, відповідно п. 7 даної робочої програми.

ECTS, бали	Критерії оцінювання
A 90 – 100	Завдання тренінгу виконані в повному обсязі та реалізовані на високому рівні з урахуванням всіх вимог. Показана креативність або альтернативний підхід, що покращує результат, або прискорює дизайн-процес. Студент упевнено та аргументовано пояснює прийняті рішення, відповідає на запитання. Демонструє впевнене володіння матеріалом. Продемонстровано якісний кінцевий дизайн-макет/прототип.
B 85 – 89	Виконано всі основні завдання. Присутні незначні недоліки у деталях або оформленні. Результат відповідає вимогам та є цілком працездатним.
C 75 – 84	Виконано більшість завдань. Деякі вимоги реалізовані поверхнево. Представлений результат прийнятний до подальшого застосування, але має певні обмеження та потребує певних допрацювань.
D 65 – 74	Завдання виконано частково. Присутні суттєві недоліки в реалізації або якості результату. Досягнуто мінімально необхідного рівня. Реалізована основна ідея, але без глибокої деталізації.
E 60 – 64	Виконано лише базову частину завдань. Робота відповідає мінімальним вимогам та демонструє обмежений рівень знань і практичних умінь.
FX 35 – 59	Завдання виконано частково, значна частина ключових етапів відсутня. Результат неповний або не відповідає встановленим вимогам. Демонстрація дизайн-макетів/прототипу обмежена або неможлива.

Модуль №4 - “Самостійна робота” – оцінка визначається, як середнє арифметичне оцінок, отриманих під час виконання завдання самостійної роботи, а саме: 1) представлення проведеного дослідження з обраної теми; 2) аналіз отриманих результатів.

ECTS, бали	Критерії оцінювання
A 90 – 100	Робота виконана повністю, тема розкрита всебічно. Використано достатню кількість джерел, є чітка структура (вступ, основна частина, висновки). Аналіз результатів глибокий та аргументований, зроблено власні висновки. Оформлення відповідає вимогам.
B 85 – 89	Тема досліджена на високому рівні, використано якісні джерела. Присутня логічна структура та аналіз, проте глибина висновків або критичний огляд обмежені. Невеликі недоліки в оформленні.
C 75 – 84	Виконано основний обсяг роботи, тема розкрита частково. Аналіз поверховий, висновки загальні. Використано обмежену кількість джерел, але робота залишається цілісною та зрозумілою.
D 65 – 74	Тема досліджена неповністю, значна частина матеріалу подана описово без належного аналізу. Висновки слабкі або нечіткі. Є помітні недоліки в структурі та оформленні.
E 60 – 64	Представлено лише базову інформацію по темі, відсутній достатній аналіз. Висновки формальні. Робота відповідає мінімальним вимогам.
FX 35 – 59	Виконано частину завдання. Тема розкрита поверхово, аналіз практично відсутній. Структура нечітка, джерела використані обмежено. Робота не відповідає більшості вимог

Шкала оцінювання

За шкалою ЗУНУ	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)

11. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№	Найменування	Номер теми
1.	Мультимедійний проектор	1-13
2.	Комп'ютери з доступом до мережі Інтернет	1-13
3.	Figma (графічний редактор для розробки інтерфейсів та прототипування)	6-13

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia. Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design (3rd ed.). O'Reilly, 2020.
2. Майкл Меттс, Енді Велфл. Письмо – це дизайн: Як слова створюють досвід користування (UX).- ArtHuss, 2021.- 208 с.
3. Abby Covert. How to Make Sense of Any Mess (Revisited materials 2020+) — інформаційна архітектура для UX.
4. Система дистанційного навчання MOODLE [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.moodle.wunu.edu.ua>.
5. Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia. Designing Interfaces. O'Reilly Media, 2020.- 602 p.
6. Дизайн для кращого світу, Дональд А. Норман, ArtHuss, 2024.
7. Nielsen Norman Group (ред.). The Definition of UX Design (Колекція статей NN/g, 2020–2025). Доступ онлайн: [Nielsen Norman Group](https://nngroup.com/articles/definition-of-ux-design/).
8. Пітер Ікономі, Джеф Петтон. Мапа історій користувача: Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт.- ArtHuss, 2022. - 336 с.
9. Morten Hertzum. Usability Testing: A Practitioner's Guide to Evaluating the User Experience. Morgan and Claypool Publishers, 2020.- 121 p.
10. Fedorenko E. Designing in Figma: The Complete Guide to Designing with Reusable Components and Styles in Figma. – 2020.
11. Jakob Nielsen's Website.— URL: <https://www.nngroup.com/articles/recognition-and-recall/> Official Guidelines for User Interface Developers and Designers.— URL: <http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnwue/html/welcome.asp>.