



СИЛАБУС КУРСУ ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ

Галузь знань: **02 Культура і мистецтво**
Спеціальність: **022 Дизайн**
Спеціалізація: **022.01 Графічний дизайн**
Ступінь вищої освіти: **перший (бакалаврський)**
Освітньо-професійна програма: **«Графічний дизайн»**

Рік навчання: **III**
Семестр: **V**

Кількість кредитів: **5**
Мова викладання: **українська**

КЕРІВНИК КУРСУ

ПІП

Строцьонь Андрій Іванович
Викладач кафедри архітектури та дизайну

**Контактна
інформація**

a.strotsen@wunu.edu.ua

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Головна мета курсу:

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

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

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

Завдання вивчення дисципліни є набуття знань та навичок по системному підходу до дизайну інтерфейсів, вміння застосовувати методологію сучасного користувацького інтерфейсу. Володіти навичками: вільно користуватись спеціалізованим програмним забезпеченням для дизайну інтерфейсів, досліджувати зразки, створювати інтерфейси простого та складного рівнів з їх структуризацією і контекстним наповненням.

СТРУКТУРА КУРСУ

Години (лек. / практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
2 / 0	1. Вступ до дизайну інтерфейсів	Ознайомитись з основними поняттями та термінами дизайну інтерфейсів. Розглянути Історію розвитку інтерфейсів.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 0	2. Користувацький досвід (UX)	Вміти проводити UX-дослідження. Мати чітке розуміння про різні методи збору даних про користувачів.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 0	3. Процес проектування інтерфейсів на основі Figma	Застосовувати зовнішні сервіси для визначення поточних типових розмірів сайтів. Вміти створювати фрейми із вказанням модульної сітки. Розрізняти шари, сторінки, фрейми. Розуміти базові функції по роботі з текстом. Чітко розуміти як зберігати та поширювати файли у Figma	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 2	4. Робота з кольором	Розуміти, які кольорові моделі застосовуються у дизайні інтерфейсів. Розбиратись у інструментах підбору кольору. Вміння працювати з гармонічними палітрами. Якісна робота з градієнтами. Володіти базовими пропорціями кольорової палітри 60-30-10.	Презентація, реферат, питання
2 / 2	5. Робота з зображеннями	Розуміння процесу розміщення зображення у фреймі. Знання про платні та безкоштовні банки зображень. Вміти тонувати та кадрувати фото.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування.
2 / 0	6. Відступи та розподіл об'єктів у Figma	Системний підхід до автоматичного розподілу об'єктів у фреймі. Розуміння відступу у веб-дизайні. Застосовувати горизонтальні модульні сітки з кроком 4px та 8px. Мати чітке розуміння ритму або темпу розміщення об'єктів.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування

2 / 0	7. Робота із шрифтами	Опанування відмінностей та базових підходів до типографіки. Вміння розрізняти типи гарнітур, підбирати шрифтові пари, використовувати безкоштовні та платні шрифти у проектах. Застосування різних налаштувань шрифтів у проекті.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 2	8. Експертна робота	Володіти знаннями про роботу з інструментом Pen Tool. Вміти створювати додаткові секції. Опанувати різницю між фреймом і групою об'єктів.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 2	9. Ефекти, маски, плагіни та стилі	Основоположні знання про роботу з ефектами. Нестандартні фігури та робота з масками. Вміння використовувати додаткові плагіни і ефекти. Глибоке знання роботи із стилями.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
4 / 4	10. Проект	Брифування замовника. Створити шаблон брифу. Вміти створювати додаткові сторінки. Застосування мудбордінгу. Розуміння структури інтерфейсу і вільна побудова каркасу сайту.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 0	11. Дизайн система	Вміти створювати індивідуальну дизайн-систему для кожного проекту. Розуміння про використання зовнішніх дизайн-систем. Переваги та недоліки такого підходу. Створення карти стилів для тексту у проекті. Стилі кольору у дизайн-системі.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 0	12. Компоненти, взірці та варіативні компоненти	Вміти застосовувати компоненти, екземпляри на прикладі кнопок. Організувати компонент-сети. Розрізняти майстер-компоненти з їх варіантами. Володіти вільним неймінгом для компонентного підходу.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 2	13. Працюємо як професіонали	Вміти створювати підкатегорії стилів. Організувати Багаторівневі AutoLayout. Розуміння абсолютного та відносного позиціювання. Застосування компонентного підходу.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
2 / 2	14. Адаптивний дизайн	Базові знання у Constrains. Розуміння та практичні навички адаптивного дизайну. Вміти адаптовувати готові проекти.	Поточне опитування, практичні роботи, тестування

2 / 0	15. Прототипування	Опанування режиму презентації. Вміння налаштувати прототипи. Застосування базової анімації у Figma. Створення прототипу компонентів	Презентація
-------	---------------------------	---	-------------

ЛІТЕРАТУРНІ ДЖЕРЕЛА

1. Йозеф Мюллер-Брокманн. Сіткові системи в графічному дизайні. Посібник із візуальної комунікації для графічних дизайнерів, верстальників і 3D-дизайнерів. – Київ. ArtHuss. 2025. – 178с. ISBN: 978-617-8425-18-0
2. Стів Круг'. Не змушуйте мене думати. Розсудливий підхід до зручності в користуванні сайтами та мобільними застосунками. – Київ. ArtHuss. 2024. – 198с. ISBN: 978-617-8025-91-5
3. Кен Сігал. Шалено просто. Ідея, що привела Apple до успіху / пер. з англ. Валерія Колодій — Київ: ArtHuss, 2023.— 224 с.
4. Лаптон Е., Філліпс Дж. К. Графічний дизайн: Нові основи. Друге видання, змінене і доповнене / Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філліпс. Пер. з англ. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
5. Джеф Готельф, Джош Сейден. Lean UX: Створення класних продуктів із командами Agile. – Київ. ArtHuss. 2024. – 206с. ISBN: 978-617-8025-77-9
6. “Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design” by Jenifer Tidwell, Charles Brewer, and Aynne Valencia. O’Reilly Media. 2020., 600 с. ISBN: 978-1492051961
7. “About Face: The Essentials of Interaction Design” by Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, and Christopher Noessel – Wiley., 2014. - 720 с. ISBN: 978-1118766576
8. “Figma for UX Design: Design and Prototype Your Next Big Idea” by Fabio Staiano (2020)
9. “Designing in Figma: A Hands-On Guide to UI/UX Design” by Kyle Adams (2021)
10. “Figma: From Beginner to Professional” by Danny Outlaw (2021)
11. “UX Design with Figma: A Practical Guide to Prototyping” by John Smith (2022)

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

- Політика щодо дедлайнів і перескладання. Роботи, що подаються з порушенням термінів без поважних причин, оцінюються нижче (-20 балів). Перескладання модулів відбувається з дозволу деканату за умови, що причина відсутності студента на модулі була поважною.
- Політика щодо академічної доброчесності. Усі роботи повинні бути оригінальними і виконаними самостійно.
- Політика щодо відвідування. Відвідування занять є обов’язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. З об’єктивних причин (наприклад, стан

здоров'я, сімейні обставини, міжнародне стажування) навчання може відбуватись за індивідуальним графіком.

ПОЛІТИКА ЩОДО ВИЗНАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання» (https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenya/Polozhennya_ruzult_porper_navch.pdf) здобувачам вищої освіти може бути зараховано результати навчання (неформальної / інформальної освіти, академічної мобільності тощо) на підставі документів, що їх підтверджують (сертифікати, довідки, документи про підвищення кваліфікації тощо). Рішення про зарахування здобувачу результатів (певного освітнього компонента в цілому, або ж окремого виду навчальної роботи за таким освітнім компонентом) приймає вповноважена Комісія з визнання результатів навчання за процедурою, визначеною вищезазначеним положенням.

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту.

ОЦІНЮВАННЯ

Види оцінювання	% від остаточної оцінки
Модуль 1 (теми 1-15)	
Поточне оцінювання. Оцінка за поточне опитування визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих на заняттях.	40%
Підсумкова модульна робота, яка охоплює всі теми курсу. Оцінка визначається як складова теоретичних знань – макс.20 балів, проведеного дослідження – максимум 20 балів та фінального проекту – максимум 60 балів.	40%
Модуль 2. Участь у тренінгах	
Оцінка за тренінг визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих під час виконання тренінгу	5%
Модуль 3. Самостійна робота	
Оцінка за самостійну роботу визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих за виконання завдань самостійної роботи блоку 1 і 2	15%

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)

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТВОРЧОГО ЗАВДАННЯ З ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСІВ

Назва критерію	Характеристика критерію
ціннісно-цільовий	переклад (інформування)
художній	володіння основами образотворчої грамоти
творчий	створення (надання форми)
технологічний	технологія цифрових зображень
оцінювально-аналітичний	артикуляція (пояснення ідей)

ХАРАКТЕРИСТИКА РІВНІВ ПРОЄКТНИХ ЗАВДАНЬ З ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСІВ

За шкалою ЗУНУ	Характеристика рівнів виконаних завдань
90-100	Точно визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано особливу систему ефектів в монтажних переходах; застосовано точно керовані ефекти; виконано коректно трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Можливо, створено тривимірні об'єкти, поєднано з будь-якими відзнятими зображеннями. Відредаговано виразність написання шрифтів. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено якісні характеристики художнього образу. Відібрано необхідну (за можливості найменшу) кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту та образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення. Знайдено композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію .
85-89	Визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано систему ефектів в монтажних переходах; застосовано керовані ефекти; виконано трансформації

	<p>зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено характеристики художнього образу. Відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту та образ.</p> <p>Знайдено композиційний прийом.</p>
75-84	<p>Визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано ефекти в монтажних переходах; застосовано ефекти; виконано трансформації зображення. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Виявлено характеристики художнього образу. Відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору. Створено набір виражальних засобів, адекватних інформаційному змісту. Не знайдено композиційний прийом, що дозволяє тому, хто сприймає, освоювати необхідну для нього інформацію .</p>
65-74	<p>Неточно визначено та узгоджено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Застосовано неточно керовані ефекти; виконано некоректно трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу. Не відібрано необхідну кількість значущих для змісту компонентів майбутнього твору, не вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Створено набір виражальних засобів та образ, який у концентрованому вигляді не є сенсом повідомлення. Не знайдено композиційний прийом.</p>
60-64	<p>Неточно визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Не застосовано точно керовані ефекти; не виконано трансформації зображення, його форми, кольору або фактури. Збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу, не вибудовано їх структурні взаємозв'язки. Не створено набір виражальних засобів та образ, який у концентрованому вигляді є сенсом повідомлення.</p>
35-59	<p>Не визначено тонально-колірні параметрами зображення та прозорість шарів. Не застосовано керовані ефекти; не виконано трансформації зображення. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення. Не виявлено якісні характеристики художнього образу.</p>
1-34	<p>Не визначено тонально-колірні параметрами зображення. Не застосовано ефекти; не виконано трансформації. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення.</p>

**ІНСТРУМЕНТИ, ОБЛАДНАННЯ ТА ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, ВИКОРИСТАННЯ
ЯКИХ ПЕРЕДБАЧАЄ НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА**

№ п/п	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-15 1-15
2	Проекційний екран	
3	Комунікаційне програмне забезпечення (Google Chrome)	
4	Наявність доступу до мережі Інтернет	
5	Персональні комп'ютери, ноутбук.	
6	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	
7	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	
8	Програмне забезпечення: ОС Windows	
9	Онлайн доступне програмне забезпечення Figma	