

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан
соціально-гуманітарного факультету



Оксана ГОМОТЮК
« 29 » 2025р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ
« 29 » 2025р.



РОБОЧА ПРОГРАМА
Вибіркової дисципліни

з дисципліни «ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ»
ступінь вищої освіти – бакалавр
галузь знань – 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність – 022 «Дизайн»
спеціалізація – 022.01 Графічний дизайн
освітньо-професійна програма – «Графічний дизайн»

Кафедра архітектури та дизайну

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції	Практ.	ІРС	Тренінг	СРС	Разом	Залік (сем.)
Денна	3	5	32	14	3	4	97	150	5

Тернопіль – ЗУНУ
2025

Робочу програму розробив викладач кафедри архітектури та дизайну
Андрій Іванович СТРОЦЕНЬ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри архітектури та дизайну,
протокол №1 від 26.08.2025 р.

В. о. завідувача кафедри архітектури та дизайну,

д. архітектури, професор



Дячок Оксана Миронівна

Гарант ОПП «Графічний дизайн»

к. пед. н, доцент



Ірина Цідило

**Структура робочої програми
навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів»**

1. Опис дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

Дисципліна – «Дизайн інтерфейсів»	Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів ECTS – 5	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво»	Статус дисципліни вибіркова Мова навчання – українська
Кількість залікових модулів – 3	Спеціальність: 022 «Дизайн»	Рік підготовки: Денна – 3 Семестр: Денна – 5
Кількість змістових модулів – 1	Ступінь вищої освіти – перший (бакалаврський)	Лекції: Денна– 32 год. Практичні заняття: Денна – 14 год.
Загальна кількість годин – 150		Самостійна робота: Денна – 97 год. Тренінг: Денна – 4 год. Індивідуальна робота – 3год.
Тижневих годин – 6 з них аудиторних –3		Вид підсумкового контролю – залік

2. Мета й завдання вивчення дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

2.1. Мета вивчення 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.

2.2. Завдання вивчення дисципліни: здатність продемонструвати розробку дизайну сучасного інтерфейсу, спираючись на прийоми та принципи побудови сучасних сайтів та додатків, відпрацювання особистого почерку у створенні інтерфейсу.

3. Програма навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Дизайн інтерфейсів

Тема 1. Вступ до дизайну інтерфейсів

1. Основні поняття та терміни
2. Історія розвитку інтерфейсів

Тема 2. Користувацький досвід (UX)

1. Основи UX-досліджень
2. Методи збору даних про користувачів

Тема 3. Процес проектування інтерфейсів на основі Figma

1. Типові розміри сайтів
2. Створення фрейму
3. Модульна сітка
4. Основи роботи з шарами
5. Базові функції роботи з текстом
6. Групування об'єктів
7. Як зберігати та поширювати файли у Figma

Тема 4. Робота з кольором

1. Кольорові моделі
2. Підбір кольору зі зображень
3. Інструменти для підбору кольору
4. Як працювати з градієнтом
5. Правило пропорцій 60-30-10

Тема 5. Робота з зображеннями

1. Різниця між векторною та растровою графікою
2. Як і де обирати якісні зображення. Питання авторського права.

3. Як тонувати зображення
 4. Техніки кадрування зображень у Figma
 5. Робота з іконками
 6. Як створити власну іконку
 7. Зміна розмірів фігур
- Тема 6. **Відступи та розподіл об'єктів у Figma**
1. Основи роботи з AutoLayout
 2. Правила відступів у веб дизайні
 3. Модульні сітки 4px проти 8px. Темп розміщення об'єктів.
- Тема 7. **Робота із шрифтами**
1. Важливість шрифтів.
 2. Типи гарнітур
 3. Як підбирати шрифти до проєкту та що таке шрифтові пари.
 4. Налаштування шрифтів.
- Тема 8. **Експертна робота**
1. Як працювати з інструментом Pen Tool
 2. Створення додаткових секцій
 3. Різниця між фреймом та групою
- Тема 9. **Ефекти, маски, плагіни та стилі**
1. Як працювати з ефектами
 2. Нестандартні фігури і робота з масками
 3. Використання додаткових плагінів
 4. Як використовувати стилі?
- Тема 10. **Проект**
1. Створення сторінок
 2. Брифування замовника
 3. Mood board – для чого використовувати і де надихатись.
 4. Каркасне будівництво інтерфейсу
 5. Структура інтерфейсу
- Тема 11. **Дизайн система**
1. Створення дизайн-систем
 2. Компонентний підхід
 3. Карта стилів для дизайн систем
 4. Цікаві дизайн системи відомих операційних систем
- Тема 12. **Компоненти, взріці та варіативні компоненти**
1. Що таке компонент. Базовий компоненти та їх екземпляри
 2. Організація роботи з компонентами
 3. Варіативність компонент
- Тема 13. **Працюємо як професіонали**
1. Підкатегорії стилів
 2. Багаторівневі AutoLayout
 3. Абсолютне та відносне позиціювання
 4. Компонентний підхід
- Тема 14. **Адаптивний дизайн**
1. Базові основи Constrains

2. Що таке адаптивний дизайн
3. Адаптація готового проекту

Тема 15. **Прототипування**

1. Режим презентації
2. Налаштування прототипів
3. Базова анімація у Figma
4. Анімація меню
5. Прототипування компонентів

4. Структура залікового кредиту з дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

Перелік тем	Кількість годин					
	Лекції	Практичні заняття	СРС	ІРС	Тренінг	Контрольні заходи
Змістовий модуль 1. Дизайн інтерфейсів						
Тема 1. Вступ до дизайну інтерфейсів	2	-	4	2	2	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
Тема 2. Користувацький досвід (UX)	2	-	8			
Тема 3. Процес проектування інтерфейсів на основі ПЗ Figma	2	-	8			
Тема 4. Робота з кольором	2	2	8			
Тема 5. Робота з зображеннями	2	2	4			
Тема 6. Відступи та розподіл об'єктів у Figma	2	-	8			Поточне опитування, практичні роботи, тестування
Тема 7. Робота із шрифтами	2	-	8			
Тема 8. Експертна робота	2	2	9			
Тема 9. Ефекти, маски, плагіни та стилі	2	2	6			
Тема 10. Проект	4	4	4			
Тема 11. Дизайн система	2	-	4	1	2	Поточне опитування, практичні роботи, тестування
Тема 12. Компоненти, взірці та варіативні компоненти	2	-	6			
Тема 13. Працюємо, як професіонали	2	2	6			
Тема 14. Адаптивний дизайн	2	2	4			
Тема 15. Прототипування	2	-	6			
РАЗОМ	32	14	97	3	4	Презентація

6. Тематика практичних занять

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Дизайн інтерфейсів

Тема 1. Аналіз вимог до сучасного веб-інтерфейсу

Практичні завдання

1. Дослідження розширень сучасних браузерів
2. Ознайомлення з інтерфейсом Figma
3. Створення перших фреймів

Тема 2. Створення інформаційної архітектури

Практичні завдання

1. Розробка карти сайту

2. Створення навігаційної структури

Тема 3. Створення першого односторінкового проєкту

Практичні завдання

1. Створення ескізу інтерфейсу
2. Використання паперових прототипів
3. Використання зображень

Тема 4. Прототипування у Figma

Практичні завдання

1. Використання інструментів для цифрового прототипування
2. Створення каркасу сайту

Тема 5. Практична робота з зображеннями у Figma

Практичні завдання

1. Модульні сітки
2. Тонування та кропування зображень
3. Режими накладання
4. Модульні сітки

Тема 6. Робота з текстом у Figma

Практичні завдання

1. Підбір контекстного зображення
2. Пошук та впровадження шрифтових пар
3. Мотивація для підбору гарнітури

Тема 7. Самокритичність при корегуванні готового веб-інтерфейсу у Figma

Практичні завдання

1. Відповідність модульній сітці
2. Темп в розміщенні компонентів
3. Дослідження 8 рх темпу

Тема 8. Дизайн інтерфейсу для десктопного сайту у Figma

Практичні завдання

1. Створення каркасного макету
2. Підготовка moodboard
3. Кристалізація дизайн системи

Тема 9. Створення лендінгу на основі попереднього дослідження

Практичні завдання

1. Додавання зображень
2. Збереження розмітки сторінки
3. Створення компонентів

Тема 10. Компоненти у Figma

Практичні завдання

1. Створення компонентів дизайн-системи
2. Використання компонентного підходу

Тема 11. Аналіз сучасних трендів

Практичні завдання

1. Дослідження сучасних тенденцій в UX/UI
2. Впровадження трендів у проєкти

Тема 12. Етичний дизайн

Практичні завдання

1. Аналіз етичних аспектів у проєктах
2. Розробка етичних інтерфейсів

Тема 13. Підготовка фінального проєкту

Практичні завдання

1. Планування фінального проєкту
2. Розподіл завдань у команді

Тема 14. Робота над фінальним проєктом

Практичні завдання

1. Створення прототипу фінального проєкту
2. Тестування та внесення змін

Тема 15. Презентація фінального проєкту

Практичні завдання

1. Підготовка презентації
2. Захист проєкту перед комісією

6. Самостійна робота студента

Завдання для самостійної роботи з дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є видом позааудиторної роботи студентів і виконуються ними самостійно в процесі вивчення програмового матеріалу.

Метою цього виду роботи є оволодіння навичками самостійного вивчення частини програмового матеріалу, систематизація, узагальнення, закріплення та практичне застосування знань студентів з навчального курсу програми.

Завдання:

1. Підготовка референсів до окремих практичних тем проєкту;
2. Підготовка та створення презентації окремих частин дизайну.

Критерії оцінювання: теоретичний та художній рівень проєкту, графічна підготовка представлених матеріалів, володіння законами композиції, кольорознавства, уміння студента аргументовано викладати свою концепцію.

Критерії оцінювання аналогічні до критеріїв оцінювання практичного завдання.

Додаткові бали та заохочення за неформальну освіту

Здобувачі освіти мають можливість отримати додаткові бали (до 10% від вагового коефіцієнта залікового модуля) за участь у неформальних освітніх активностях, пов'язаних із тематикою курсу:

- завершення онлайн-курсів з векторної графіки, дизайну інтерфейсів, типографіки тощо на платформах (Coursera, Udemy, Prometheus, LinkedIn Learning) з наданням сертифікату;
- участь у вебінарах, майстер-класах або конкурсах з графічного дизайну;
- публікація власних робіт на професійних платформах (Behance, Dribbble) з посиланням на курс;
- участь у хакатонах або дизайн-чемпіонатах.

Умови зарахування балів: для отримання додаткових балів необхідно надати викладачу сертифікат, посилання на роботу або інший підтверджуючий

документ із коротким описом (до 200 слів) того, як отриманий досвід допоміг у вивченні дисципліни.

Важливо: максимальна кількість додаткових балів за неформальну освіту не може перевищувати 10% від вагового коефіцієнта залікового модуля. Деталі зарахування узгоджуються з викладачем індивідуально.

7. Тренінг з дисципліни

Презентація та донесення ідей дизайну інтерфейсів.

Основна мета тренінгу – формування умінь презентації інтерфейсу на рівні доступному для розуміння клієнтом.

Завдання тренінгу:

1. Представлення дизайну інтерфейсу

8. Методи навчання

Для забезпечення ефективного та всебічного опанування дисципліни пропонується застосовувати комбінацію традиційних, інтерактивних та інноваційних методів навчання, що сприятимуть розвитку теоретичних знань, практичних навичок, критичного мислення та творчих здібностей студентів.

1. *Лекційні заняття*: проблемні лекції, лекції-візуалізації, інтерактивні елементи, запрошені експерти.

2. *Практичні заняття*: проєктний підхід, завдання з підвищеною складністю, використання реальних кейсів.

3. *Самостійна робота студентів* :

Робота над проєктами: продовження та поглиблення роботи над проєктними завданнями, розпочатими на практичних заняттях, з подальшою презентацією та захистом.

Онлайн-ресурси та відеоуроки: рекомендація та використання сучасних онлайн-платформ (Coursera, YouTube-канали професійних дизайнерів) для самостійного вивчення програмного забезпечення та технік.

Ведення портфоліо: створення та регулярне оновлення студентами власного цифрового портфоліо з виконаними роботами, що є важливим для їхнього майбутнього працевлаштування.

4. *Інноваційні та технологічні методи*:

Інтеграція інструментів ШІ:

Демонстрації: Покази можливостей ШІ для генерації ідей (ChatGPT, Perplexity, DeepL, Ideogram, GeminiPix та ін.)

Практичні завдання: завдання, що вимагають інтеграції ШІ-генерованих елементів у дизайнерські проєкти з подальшим критичним аналізом, модифікацією та доопрацюванням (згідно з раніше запропонованою політикою використання ШІ).

Дискусії: обговорення етичних, правових та творчих викликів, пов'язаних із застосуванням ШІ в дизайні.

Використання сучасного програмного забезпечення: активне застосування професійних програмних пакетів як то Figma та постійне оновлення навчального процесу відповідно до останніх версій та функцій.

Гейміфікація: включення елементів гри або змагання у навчальний процес для підвищення мотивації та залучення (наприклад, “дизайнерські челенджі”, конкурси на найкраще рішення).

5. Контроль та оцінювання:

Критеріальне оцінювання: чітко визначені критерії оцінювання для кожного завдання та проєкту, що дозволяють студентам розуміти вимоги та шляхи покращення своєї роботи.

Регулярний зворотний зв'язок: надання конструктивного та своєчасного зворотного зв'язку студентам щодо їхніх робіт на всіх етапах навчання.

Презентації та захист проєктів: обов'язкова презентація та захист виконаних проєктів, що розвиває навички публічних виступів та аргументації своїх дизайнерських рішень.

9. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У процесі вивчення дисципліни «Дизайн інтерфейсів» використовуються наступні засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне оцінювання виконаних практичних завдань;
- демонстраційна графіка, презентація;
- залік.

10. ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Політика щодо дедлайнів і перескладання. Для виконання усіх видів завдань студентами і проведення контрольних заходів установлюються конкретні терміни. Перескладання модулів здійснюється в установленому порядку.

Політика щодо академічної доброчесності. Списування під час проведення контрольних заходів заборонені. Під час контрольного заходу студент може користуватися лише дозволеними допоміжними матеріалами або засобами, йому забороняється в будь-якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами, використовувати, розповсюджувати, збирати варіанти контрольних завдань.

Політика щодо відвідування. Відвідування занять є обов'язковим, пропуски практичних занять відпрацьовуються. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету чи інституту.

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_poper_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

Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Критерії оцінювання усного опитування:

Кожне із питань оцінюється за наступними критеріями:

«відмінно» (90–100 балів) – студент бездоганно засвоїв теоретичний матеріал теми заняття; самостійно, грамотно і послідовно з вичерпною повнотою відповів на запитання; демонструє глибокі і всебічні знання, логічно будує відповідь, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем; вміє встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, логічно та обґрунтовано будувати висновки; безпомилково відповідає на питання, використовуючи матеріали, що виносяться на самостійну роботу.

«добре» (75–89 балів) – студент добре засвоїв теоретичний матеріал теми заняття, аргументовано викладає його; розкриває основний зміст навчального матеріалу, дає неповні визначення понять, допускає незначні порушення в послідовності викладення матеріалу та неточності при використанні наукових термінів, нечітко формулює висновки, висловлює свої міркування з приводу тих чи інших проблем, але припускається певних похибок у логіці викладу теоретичного змісту;

«задовільно» (60-74 балів) – студент в основному засвоїв теоретичний матеріал теми заняття, фрагментарно розкриває зміст навчального матеріалу, показує початкову уяву про предмет вивчення, при відтворенні основного навчального матеріалу допускає суттєві помилки, наводить прості приклади, непереконливо відповідає, плутає поняття;

«незадовільно» (1–59 балів) – студент не засвоїв навчальний матеріал теми, не знає основних визначень, понять; дає неправильну відповідь на запитання.

Критерії оцінювання практичних навичок:

«відмінно» (90–100 балів) – студент повністю володіє практичною навичкою, вміє пов'язати теорію з практикою.

«добре» (75–89 балів) – студент частково володіє практичною навичкою, правильно застосовує теоретичні положення при вирішенні практичних завдань.

«задовільно» (60-74 балів) – студент володіє тільки обов'язковим мінімумом виконання практичного завдання, ознайомлений із технікою виконання.

«незадовільно» (1–59 балів) – студент не володіє практичною навичкою.

Критерії оцінювання *самостійної роботи студентів.*

Матеріал для самостійної роботи студентів, який передбачений в темі практичного заняття одночасно із аудиторною роботою, оцінюється під час поточного контролю теми на відповідному аудиторному занятті. Оцінювання тем, які виносяться

на самостійне опрацювання і не входять до тем аудиторних навчальних занять, контролюються під час підсумкового контролю.

В процесі проведення контрольних заходів викладач оцінює:

- рівень засвоєння студентом навчального матеріалу, винесеного на самостійне опрацювання;
- вміння використовувати теоретичні знання при виконанні практичних задач; – обґрунтованість та логічність викладення самостійно вивченого матеріалу;
- повноту розкриття теми дослідження;
- оформлення матеріалів згідно з висунутими вимогами.

Відмітки про виконання або невиконання різних видів самостійної роботи студентів проставляються в Журналі обліку відвідувань та успішності студентів викладача.

Критерії оцінювання *тренінгу:*

«відмінно» (90–100 балів) – студент бездоганно засвоїв теоретичний матеріал, демонструє глибокі і всебічні знання відповідної теми або навчальної дисципліни, основні положення наукових першоджерел та рекомендованої літератури, логічно мислить і будує відповідь, вільно використовує набуті теоретичні знання при аналізі практичного матеріалу, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем, демонструє високий рівень програмних результатів, рівень засвоєння практичних навичок;

«добре» (75–89 балів) – студент добре засвоїв теоретичний матеріал, володіє основними аспектами з першоджерел та рекомендованої літератури, аргументовано викладає свої міркування; має практичні навички, висловлює свої думки щодо аналізованих проблем, але припускається певних неточностей і похибок у логіці викладу теоретичного змісту або при аналізі практичного завдання;

«задовільно» (60-74 балів) – студент в основному опанував теоретичними знаннями навчальної теми або дисципліни, орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, але непереконливо відповідає, плутає поняття, додаткові питання викликають у студента невпевненість або відсутність стабільних знань; відповідаючи на запитання практичного характеру, виявляє неточності у знаннях, не вміє оцінювати факти та явища, пов'язувати їх із майбутньою діяльністю;

«незадовільно» (1–59 балів) – студент не опанував навчальний матеріал теми (дисципліни), не знає наукових фактів, визначень, майже не орієнтується в

першоджерелах та рекомендованій літературі, відсутні наукове мислення, практичні навички не сформовані.

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Дизайн інтерфейсів» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожного складника залікового кредиту:

Модуль 1 (теми 1-15)		Модуль 2	Модуль 3
40%	40%	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль	Тренінг	Самостійна робота
1. Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять 2. Підсумкова модульна робота, яка охоплює всі теми курсу. Оцінка визначається як складова теоретичних знань – макс.20 балів, проведеного дослідження – максимум 20 балів та фінального проєкту – максимум 60 балів.		Оцінка за тренінг визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих під час виконання тренінгу	1.Створення власного інтерфейсу, яке включає створення структури проєкту, каркасного макету, дизайн-системи та безпосередньо проєкту інтерфейсу. 2.Захист проєкту.

Шкала оцінювання:

За шкалою університету	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 практичного завдання з дизайну інтерфейсів

Назва критерію	Характеристика критерію
<i>ціннісно-цільовий</i>	переклад (інформування)
<i>художній</i>	володіння основами дизайнерської грамоти

<i>творчий</i>	створення (надання форми)
<i>технологічний</i>	технологія цифрових зображень
<i>оцінювально-аналітичний</i>	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 віднятими 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 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. Знайдено композиційний прийом.
75-84	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 .
65-74	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.

60-64	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.
35-59	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.
1-34	Не визначено тонально-колірні параметрами зображення. Не застосовано ефекти; не виконано трансформації. Не збережено можливість запам'ятовувати складні процедурні послідовності перетворень зображення.

11. Інструменти та обладнання

№ з/п	Найменування	Номер теми
1.	Мультимедійний проєктор	1-15
2.	Проекційний екран	1-15
3.	Наявність доступу до мережі Інтернет (за необхідності)	1–15
4.	Ноутбук	1-15
5.	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1–15
6.	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1–15

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

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. Стив 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 c.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)