

Назва курсу	CSBLB14: UI/UX дизайн
Викладач (-і)	Жабська Є.О., асистент
Контактний телефон	(+38 044) 455-69-82
E-mail	zhabskayo@krok.edu.ua
Консультації	Згідно з розкладом (online), MS Teams

1. Коротка анотація до курсу

Метою курсу є формування знань студента з проектування людино-машинного інтерфейсу із застосуванням парадигм проектування високоякісних інтерфейсів користувача програмного забезпечення, необхідних для подальшої практичної діяльності.

У курсі розглядаються основні принципи проектування інтерфейсів користувача за різноманітних умов, що потребують застосування креативних ідей та підходів, використання компонентів людино-машинних інтерфейсів при проектуванні програмного забезпечення та вміння критично оцінювати якість розроблених інтерфейсів.

2. Результати навчання

Компетентності та результати навчання, які формуються та розвиваються у курсі

Компетентності:

- здатність аналізувати предметну область, формувати вимоги до інтерфейсів користувача, здійснювати дослідження цільової аудиторії програмних продуктів;
- здатність застосовувати основні принципи дизайну, а також методи та інструменти для проектування та розробки високоякісних інтерфейсів користувача.

Результати навчання:

- вміти розробляти людино-машинний інтерфейс.

3. Обсяг курсу

Вид заняття	150 годин / 5 кредитів ECTS		
	форма навчання		
	денна	заочна	дистанційна
лекції	14		
практичні заняття	14		
лабораторні роботи	14		
самостійна робота	104		
консультації	4		

4. Технічне обладнання і програмне забезпечення

Технічне обладнання: комп'ютер/ноутбук.

Програмне забезпечення:

- Figma (<https://www.figma.com>).

5. Політики курсу

Студенти мають дотримуватись кодексу академічної доброчесності: https://www.krok.edu.ua/download/nakazi/2018-10-18_kodeks-akademichnoi-dobrochesnosti.pdf

6. Схема курсу

Тиждень / кіль-ть годин	Тема	Форма діяльності	Завдання / кіль-ть годин	Термін виконання
Тиждень #1 /	Вступ до UI/UX дизайну. Визначення дизайну інтерфейсів. Відмінності між UI та UX дизайном. Види інтерфейсів	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Інтерфейси: UI та UX складові	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #2 /	Концептуальне проектування дизайну. Визначення мети, типу та цільової аудиторії проекту	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень
10 годин	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #3 /	Етапи створення дизайну, учасники, їх ролі і навички	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Роль IT-фахівців на різних етапах створення дизайн-проекту	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #4 /	Логічне проектування дизайну. Створення персонажів	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень
10 годин	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #5 /	Завдання та інструменти UI/UX дизайну. Аналіз цільової аудиторії продукту	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Техніка створення сторіфреймів	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #6 /	Логічне проектування дизайну. Побудова User/Customer Journey Map	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень
10 годин	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #7 /	Принципи та основи дизайну. Теорії UX-дизайну. Принципи гештальту	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Побудова task flow і wireflow	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #8 /	Логічне проектування дизайну. Визначення контекстних сценаріїв використання продукту	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень
10 годин	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #9 /	Макетування. Визначення вайрфрейму, мокапу і прототипу. Принципи створення анотованих макетів	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Основи Figma. Інтерфейс Figma. Малювання примітивів. Створення об'єктів та налаштування їх властивостей	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #10 /	Створення анотованого макету дизайн-проекту	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень

10 годин	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #11 /	UI-дизайн. Основи теорії кольору та типографіки	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Основи Figma. Створення груп і шарів. Імпорт зображень. Позиціонування об'єктів	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #12 /	Стилізація дизайн-проекту	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень
10 годин	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #13/	Методи побудови та оцінювання дизайну	лекція	Тестування / 2	1 тиждень
12 годин	Створення мудборду у Figma	практичне заняття	Вирішення практичних завдань / 2	
	Підготовка до виконання лабораторної роботи	самостійна робота	Опрацювання рекомендованих джерел / 8	
Тиждень #14 / 2 години	Розробка мокапів дизайн-проекту	лабораторна робота	Звіт з виконання лабораторної роботи / 2	1 тиждень

7. Система оцінювання та вимоги

Загальна система оцінювання курсу	Оцінювання проводиться за 100-бальною накопичувальною шкалою. Бали накопичуються за наступним співвідношенням: • тренувальні тести – 5% семестрової оцінки; • лабораторні роботи – 40% семестрової оцінки; • практичні роботи – 15% семестрової оцінки; • індивідуальний проект – 40% семестрової оцінки.
Практичні заняття / лабораторні роботи	Здача вирішених практичних завдань і звітів з лабораторних робіт повинна здійснюватися відповідно до встановлених дедлайнів. Виконані завдання завантажуються студентом у відповідні модулі на платформі Moodle. Завдання може бути оцінено максимально в 10 балів.

8. Рекомендована література до курсу

Базовий підручник

Garrett, J.J.: The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition (2011).

Допоміжна література

1. Norman, D.: The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition, Basic Books (2013).
2. Unger, R., Chandler, C.: A project guide to UX design: For user experience designers in the field or in the making. Berkeley, Calif: New Riders (2012).
3. Scott, B., Neil, T.: Designing Web Interfaces - Principles and Patterns for Rich Interactions, O'Reilly Media, Inc. (2009).

Онлайн-ресурси

1. Figma Help Center - <https://help.figma.com/hc/en-us>

До уваги студентів: усі навчально-методичні матеріали (презентації лекцій, тренувальні

тести, тренувальні практичні завдання, завдання тощо) подані в Moodle за посиланням <https://dist1.krok.edu.ua/course/view.php?id=32>.