



Факультет відділення  
«Дизайн»

Кафедра циклова комісія  
«Дизайн»

## СИЛАБУС

<b>Базова інформація про дисципліну</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	DS015 Веб-дизайн / Web Design
<b>Рівень вищої освіти фахової передвищої освіти</b>	фахова передвища
<b>Галузь знань</b>	02 «Культура і мистецтво»
<b>Спеціальність</b>	022 «Дизайн»
<b>Освітня програма</b>	Дизайн
<b>Семестр</b>	6,7 семестри (9 кл), 4,5 семестри (11 кл)
<b>Факультет / відділення</b>	Дизайн
<b>Курс</b>	3,4 курс (9 кл), 2,3 курс (11 кл)
<b>Анотація курсу</b>	<p>Метою навчання дисципліни «Веб-дизайн» є набуття студентами спеціальності 022 Дизайн знань і професійних навичок по розробці веб-сайтів і створенні анімованих інтерфейсів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.</p> <p>Дисципліна «Веб-дизайн» є однією з основних дисциплін, які викладаються на четвертому курсі спеціалізації «Дизайн». У межах цього курсу студенти починають знайомитися з такими поняттями, як веб-сайт і анімація, їх класифікацією, вивчають і закріплюють на практиці основи проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків, створенню анімованих елементів інтерфейсу та презентації.</p> <p>Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам.</p> <p>Навчальна дисципліна «Веб-дизайн» за структурно-логічною схемою підготовки</p>

	студентів вищеназваного напрямку продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності 022 Дизайн.
<b>Сторінка курсу в MOODLE</b>	<a href="http://78.137.2.119:1919/m72/course/view.php?id=986">http://78.137.2.119:1919/m72/course/view.php?id=986</a>
<b>Мова викладання</b>	українська
<b>Лектор курсу</b>	Вакуленко Ольга Вікторівна канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	
<b>Освітня програма</b>	<a href="http://csbc.edu.ua/documents/otdel/koop_d.pdf">http://csbc.edu.ua/documents/otdel/koop_d.pdf</a>
<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
<b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b>	Здатність застосовувати теоретичні знання в області мистецтва та дизайну, традиційні і сучасні культурно-мистецькі процеси і практики у власній професійній діяльності. Здатність візуалізувати творчі задуми при створенні об'єктів дизайну. Здатність використовувати програмне забезпечення для вирішення професійних завдань. Здатність здійснювати міжособистісну, соціальну та професійну комунікацію в процесі виконання професійних завдань. Здатність планувати та управляти процесом виконання дизайнерського завдання. Здатність презентувати результати власної та/або командної творчої діяльності, у тому

	числі продукт дизайну перед різними аудиторіями.
<p><b>Перелік програмних результатів навчання</b></p>	<p><b>Загальної підготовки</b>  Знати загальні вимоги дотримання авторських та суміжних прав, захисту персональних даних, правил розповсюдження інформації.  Володіти державною мовою вільно, а іноземною мовою на рівні, необхідному для виконання професійних завдань.  Знати базові поняття, концепції в дизайні, принципи дизайну, процеси створення об'єктів дизайну, традиційні та інноваційні техніки і технології, пов'язаність етапів створення і методів поширення продукту (твору).  Застосовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології для пошуку та аналізу необхідної інформації у вирішенні практичних проблем.  Використовувати набуті знання, конструктивні критичні зауваження фахівців стосовно своїх творчих та навчальних результатів для фахового розвитку.  Використовувати для творчого самовираження успішні українські та закордонні дизайнерські практики, засоби національної ідентифікації.</p> <p><b>Професійної підготовки</b>  Застосовувати відповідне програмне забезпечення для виконання конкретного дизайнерського завдання.  Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.  Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.  Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.  Проявляти ініціативу та креативні підприємницькі навички у професійній</p>

	<p>діяльності, у пошуку нових напрямів роботи та просуванні дизайнерського продукту на ринок. Самостійно ставити цілі, організувати робочий час та простір, дотримуватися строків виконання завдань.</p> <p>Презентувати власні професійні компетентності, створенні об'єкти (продукти) або їх елементи в професійному середовищі, перед клієнтами, користувачами та споживачами, враховуючи тенденції ринку праці у сфері дизайну.</p>
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Структура навантаження на студента</b>	<p>Загальна кількість годин – 210</p> <p>Кількість кредитів – 7</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 64/45</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 56/45</p> <p>Форма підсумкового контролю – екзаменаційний перегляд</p>
<b>Методи навчання</b>	<p>1. За джерелом одержуваних учнями знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт).</p> <p>2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів:</p> <p>1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний;</p> <p>2) частково-пошуковий або евристичний;</p> <p>3) дослідницький, метод проектів.</p>
<b>Зміст дисципліни</b>	
Тема 1. Вступ.	Поняття «сайту», його структура. Тренди. Стили дизайну сайту.
Тема 2. Класифікації веб-сайтів.	Різні типи веб-сайтів, їх призначення та використання. Робота з аналогами.
Тема 3. Використання пакету Adobe у веб-дизайні.	Умови правильного та грамотного виконання макету (PSD). Розробка структури та етапи побудови веб-сайту. Функціонал та інструменти, необхідні для створення макету

	сайту. Додаткові плагіни. Модульні сітки. Створення прототипів.
Тема 4. Концепція дизайну сайту	Розробка концепції сайту, виходячи з поставлених завдань, цільової аудиторії, стилю.
Тема 5. Знайомство з принципами організації змісту веб-сторінок.	Розробка структури, етапи побудови веб-сайту і системи навігації. Правила юзабіліті. Навички побудови інтерфейсів. Керування увагою користувача.
Тема 6. Робота над контентом сайту.	Інформаційно-змістовне наповнення сайту та взаємозв'язок основних розділів і підрозділів, а також додаткових сторінок веб-сайту.
Тема 7. Дизайн-проекування багатосторінкових ресурсів.	Інтернет-магазин для супермаркету. Ергономіка сайту.
Тема 8. Презентація сайту.	Чистове виконання.
Тема 9. Розробка власного сайту портфоліо.	Планування проекту, брендинг.
Тема 10. Ескізування та прототипування.	Створення каркаса сайту. Адаптивний дизайн і гнучкі сітки.
Тема 11. Екрани високої чіткості, гнучкі зображення.	Основи роботи у програмі Figma.
Тема 12. Анімація вмісту сайту.	Adobe After Effects. Основи.
Тема 13. Презентація проекту.	Ролик-презентація сайту портфоліо.
Тема 14. Розробка мобільного додатку.	Обговорення ідеї додатку, створення ТЗ.
Тема 15. Прототипування у Figma	Розробка логічних схем.
Тема 16. Створення анімованих елементів інтерфейсу.	Створення анімованого набору іконок для мобільного додатку «Календар».
Тема 17. Презентація проекту	Ролик-презентація до мобільного додатку «Календар». Підготовка до екзаменаційного перегляду.
<b>Політика дисципліни</b>	
<b>Політика відвідування</b>	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи.

	За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання організується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагиат, самоплагиат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.

### **Система оцінювання**

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку або іспиту, відповідно до графіку навчального процесу.

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю. Підсумкова оцінка за умови іспиту виставляється як загальна сума балів набраних за результатами поточного (70%) та підсумкового контролю.

### **Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни Комп'ютерні технології. Веб-дизайн (6 семестр (9 кл), 4 семестр (11 кл))**

	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійн а робота</i>
1	<b>Редизайн сайту</b>	Визначення з тематикою сайту. Аналіз недоліків. План редизайну сайту. Схема сайту. Розробка концепції сайту. Прототип. Розробка готового макету сайту візитки	10	10

2	<b>Розробка сайту для вузькоспеціалізованого магазину</b>	Схема сайту. Розробка концепції сайту. Прототип. Розробка готового макету багатосторінкового сайту. Презентація багатосторінкового проєкту	15	10
3	<b>Інтернет-магазин для супермаркету</b>	Схема сайту. Розробка концепції сайту. Прототип. Розробка готового макету багатосторінкового сайту. Презентація багатосторінкового проєкту	15	10
			<b>40</b>	<b>30</b>
<b>Екзаменаційний перегляд</b>			<b>30</b>	
<b>Всього балів</b>			<b>100</b>	

**Комп'ютерні технології. Веб-дизайн (7 семестр (9 кл), 5 семестр (11 кл))**

	<i>назва теми</i>	<i>зміст завдання</i>	<i>Аудит. робота</i>	<i>Самостійна робота</i>
1	<b>Резюме</b>	Пошук аналогів. Розробка власного резюме у Figma	5	5
2	<b>Розробка сайту-портфою</b>	Схема сайту. Розробка концепції сайту. Прототип. Розробка готового макету багатосторінкового сайту з елементами анімації інтерфейсу. Презентація.	15	12
3	<b>Мобільний додаток «Календар»</b>	Схема додатку. Розробка концепції проєкту. Прототип. Розробка готового макету мобільного додатку. Анімована презентація проєкту.	20	13
			<b>40</b>	<b>30</b>

<b>Екзаменаційний перегляд</b>		<b>30</b>	
<b>Всього балів</b>		<b>100</b>	
<b>Шкала оцінювання</b>			
<b>ECTS</b>	<b>Бали</b>	<b>Зміст</b>	
<b>A</b>	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті	
<b>B</b>	80-89	Повні знання, міцні вміння	
<b>C</b>	70-79	Хороші знання та вміння	
<b>D</b>	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння	
<b>E</b>	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах	
<b>FX</b>	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь	
<b>F</b>	1-34	Необхідний повторний курс	

### Список рекомендованих джерел

1. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
2. Бойчук А. Простір дизайну. Харків: Нове слово, 2013. 368 с.
3. Гройс Б. Топология современного искусства. Художественный журнал. 2006. № 1/2. С. 11–18.
4. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
5. Йоганнес Іттен. Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах. К.: Видавництво: ArtHuss, 2021. 136 с.
6. Йоганнес Іттен. Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва. К.: Видавництво: ArtHuss, 2022. 96 с.
7. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
8. Опалєв М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Сильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
9. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
10. Синєпулова Н. Композиція: Тотальний контроль. К.: Видавництво: ArtHuss, 2019. 240 с.
11. Berens-Lee, Tim. Weaving the Web: the original design of the World Wide Web by its inventor Tim Berners-Lee with Mark Fischetti. 1st ed. HarperCollins Publishers Inc., 10 East 53rd Street, New York, NY. 2000. 246 p.
12. Boulton, Mark. A Practical Guide to Designing for the Web by Mark Boulton. Published by Mark Boulton Design Ltd, 2009. 252 p.



13. Brown N. *Designing Web Animation* Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
14. Carter R. *Experimental Typography: Working with Computer Type* 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
15. Chandler C., Unger R. *A project guide to UX design*. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
16. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. *Journal of Cognitive Neuroscience*. 23 (5). P. 1247–1262.
17. Duff J.M., Mohler J.L. *Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design*. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
18. Fabrikant Robert, Kuang Cliff. *User Friendly: How the Hidden Rules of Design are Changing the Way We Live, Work & Play*. Publisher: Ebury Publishing, 2017. 320 p.
19. Grau O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 c.
20. Hembree Ryan. *The complete graphic designer*. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 c.
21. Hopkins C. *Scientific Advertising*. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
22. Koren L. *Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes*. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
23. Landa Robin. *Grafic Design Solutions*. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
24. Lauer D.A., Pentak S. *Design basics*. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
25. Lidwell W. *Universal Principles of Design*. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.
26. Lukas Mathis. *Fitts's Law Designed for Use*. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
27. Millman, Debbie. *How to think like a great graphic designer*. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
28. Muller-Brockmann Josef. *Grid systems in graphic design..* Niggli, 2011. 176 c.
29. Napier A. H., Rivers O., Shelly G. B. *Web Design: Introductory concepts and techniques*. Boston, Course Technology, 2009. 265 p.
30. Norman D. A. *Emotional design*. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.
31. Patrick J. Lynch, Sarah Horton. *Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites*. 3rd Edition Yale University Press; 3rd edition (January 15, 2009). 352 p.
32. Raskin Jeff. *Information Design*. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Ed edition, 2000. 374 p.
33. Robbins Jennifer Niederst. *Learning Web Design, Fourth Edition*. Printed in Canada. O'Reilly Media, Inc. 2012. 621 p.
34. Samara Timothy. *Making and breaking the grid a layout design workshop*. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.

35. Tondreau Beth. 100 design principles for using grids. Rockport Publishers, Inc., 2009. 208 с.
36. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Kogan-page, 2007. 278 p.
37. Wheeler A. Designing brand identity. A complete guide to creating, building, and maintaining strong brands. New York: Wiley, 2006. 246 p.
38. Wiberg M. Interaction per se: understanding «the ambience of interaction» as manifested and situated in everyday & ubiquitous IT-use Mikael Wiberg International Journal of Ambient Computing and Intelligence. 2010. Vol. 2, № 2.

### **Електронні джерела:**

39. A brief history of flat design URL: <http://techsamurais.com/?p=1232>.
40. Allen Ryan. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/> (дата звернення 15.11.2020).
41. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>. (дата звернення 15.11.2020).
42. Vargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html> (дата звернення 15.11.2020).
43. Bigman Alex. 6 principles of visual hierarchy for designers. URL: <https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/> (дата звернення 15.11.2020).
44. Bernhard Lucian. URL: <http://adcgloball.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/> (дата звернення 15.11.2020).
45. Besz-Miazga Sylwia . 404 Error Pages, One More Time. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/> (дата звернення 15.11.2020).
46. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/> (дата звернення 15.11.2020).
47. Bottom J. How do you define an infographic? URL: [http://www.b2bmarketing.net/blog/posts\\_2011/12/08/how-do-you-define-infographic](http://www.b2bmarketing.net/blog/posts_2011/12/08/how-do-you-define-infographic) (дата звернення 15.11.2020).
48. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace> (дата звернення 15.11.2020).
49. Bowen Rob. Why Negative is Positive in Web Design. URL: <https://www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design> (дата звернення 15.11.2020).
50. Bradley Steven. 23 Examples Of Active Space In Web Design and Logos. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/> (дата звернення 15.11.2020).

51. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
52. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/> (дата звернення 15.11.2020).
53. Bradley Steven. How To Use Size, Scale, And Proportion In Web Design. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/> (дата звернення 15.11.2020).
54. Brandon Jones. Understanding Visual Hierarchy in Web Design. URL: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84> (дата звернення 15.11.2020).
55. Campbell Ollie. Designing For The Elderly: Ways Older People Use Digital Technology Differently. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/>. (дата звернення 15.11.2020).
56. Carrie Cousins. Flat design principles. URL: <http://www.designmodo.com>. (дата звернення 15.11.2020).
57. Cass Jacob. Negative space. URL: <http://justcreative.com/web/negative-space.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
58. Grinberg Yair. iOS 7, Windows 8, and flat design: in defense of skeuomorphism. URL: <http://venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/>. (дата звернення 15.11.2020).