



## Кафедра комп'ютерної інженерії

### СИЛАБУС

<b>Базова інформація про дисципліну</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	<b>SE043 / Дизайн користувацьких інтерфейсів / User Interface Design</b>
<b>Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти</b>	Фахова передвища
<b>Галузь знань</b>	12 «Інформаційні технології»
<b>Спеціальність</b>	123 «Комп'ютерна інженерія»
<b>Освітня програма</b>	Комп'ютерна інженерія
<b>Семестр</b>	5 семестр (9 кл), 3 семестр (11 кл)
<b>Факультет / відділення</b>	Комп'ютерної інженерії та інформаційних технологій
<b>Курс</b>	3 курс (9 кл), 2 курс (11 кл)
<b>Анотація курсу</b>	Предмет передбачає вивчення основних засобів для розробки дизайну користувацьких інтерфейсів.
<b>Сторінка курсу в MOODLE</b>	<a href="http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=215">http://78.137.2.119:2929/course/view.php?id=215</a>
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Лектор курсу</b>	Викладач Носацький Костянтин Володимирович канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: kostyaa.nosatskiy@gmail.com
<b>Місце дисципліни в освітній програмі</b>	
<b>Освітня програма</b>	<a href="http://csbc.edu.ua/documents/otdel/koop_k.pdf">http://csbc.edu.ua/documents/otdel/koop_k.pdf</a>

<b>Перелік загальних компетентностей (ЗК)</b>	Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.  Здатність застосовувати практичних ситуаціях. Здатність працювати в команді. Здатність працювати самостійно та автономно. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
<b>Перелік спеціальних компетентностей (СК)</b>	Здатність оформляти отримані робочі результати у вигляді презентацій, науково-технічних звітів. Здатність аргументувати вибір методів розв'язування спеціалізованих задач, критично оцінювати отримані результати, обґрунтовувати прийняті рішення.
<b>Перелік програмних результатів навчання</b>	Опанувати базові навички роботи з додатком Figma. Вміти створювати дизайнерські проекти в командні та наодинці. Мати змогу створювати кросплатформні дизайни інтерфейсів.
<b>Опис дисципліни</b>	
<b>Структура навантаження на студента</b>	Загальна кількість годин – 180 Кількість кредитів – 6 Кількість лекційних годин – 30 Кількість практичних занять – 30 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 120 Форма підсумкового контролю – залік
<b>Методи навчання</b>	Словесні методи (лекція, пояснення, дискусія, бесіда); наочні методи (презентація, ілюстрація, проведення самостійних спостережень); практичні

	<p>методи (розв'язування тестів та ін.); інші методи у</p> <p>сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними засобами навчання</p> <p>(дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані).</p>
<b>Зміст дисципліни</b>	
1. Введення до Figma	Огляд інтерфейсу Figma та його ключових функцій. Робота з файлами, сторінками, та об'єктами в Figma.
2. Робота з макетами	Створення та організація макетів для різних пристроїв та екранних розмірів.
3. Векторний дизайн у Figma	Використання малюнків, геометричних фігур та шляхів для створення векторних об'єктів. Застосування кривих Bézier для точного контролю над формами.
4. Робота з текстом	Використання текстових об'єктів та типографіки для створення зрозумілого та ефективного дизайну. Верстка тексту та контроль над перенесенням слів та абзаців.
5. Робота з растровими зображеннями	Додавання растрових зображень в проєкт. Редагування зображень через додаток.
6. Стили, компоненти та бібліотеки	Створення стилів для шрифтів, кольорів, та ефектів для однорідного дизайну. Використання бібліотек для збереження та повторного використання компонентів.
7. Анімація та інтерактивність	Застосування анімацій та переходів для поліпшення користувацького досвіду. Робота з інтерактивними компонентами та взаємодією між сторінками.
8. Командна робота	Використання функцій коментування, обговорення та спільного доступу для колективної роботи над проєктами. Експорт та імпорт дизайну для забезпечення співпраці з іншими інструментами.

9. Автоматизація компонентів	Створення автоматизованих компонентів
10. Проектування інтерфейсів для різних платформ	Розробка дизайну для веб-сайтів, мобільних додатків та настільних застосунків. Врахування специфіки платформи для підвищення зручності використання.
11. Тестування та зворотний зв'язок	Застосування прототипів у Figma для тестування користувацького досвіду. Аналіз отриманих результатів та внесення змін до дизайну.
12. Підготовка до роботи з розробниками	Експорт специфікацій та зображень для передачі дизайну розробникам. Використання плагінів для спрощення процесу співпраці з розробниками.
<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 перекладання</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
<b>Академічна доброчесність</b>	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
<b>Система оцінювання</b>	
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

Види навчальної роботи	Мах кількість балів
Практична робота (6 x 6)	36
Тестування (6 x 4)	24
Самостійна робота	10
Розрахункова робота	30

### Шкала оцінювання

ECTS	Бали	Зміст
<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. Fabio Staiano., Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop, - Видавництво Packt Publishing, 2022 р., 382 с.
2. D WYSE, Designing & Prototyping Interfaces with Figma, 2022
3. Jordan C. Andrea, Figma Design for Beginners and Seniors: A complete UI/UX Guide to Designing in Figma Like A Pro, 2022
4. Eugene Fedorenko, Designing in Figma: The complete guide to designing with reusable components and styles in Figma, 2022

5. Rowe Thills, **UI UX DESIGN AND FIGMA: Complete Guide & Picture Illustrations With Practical Examples For Learning & Mastering UI/UX Design in FIGMA (includes Wireframes, Prototypes & Exporting)**, 2022