


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
 Національний авіаційний університет
 Факультет міжнародних відносин
 Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

УЗГОДЖЕНО
 Декан ФМВ


 Юрій ВОЛОШИН

«08» 11 2021 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ
 Проректор з навчальної роботи


 Анатолій ПОРЮХІН

«11» 11 2021 р.



Система менеджменту якості

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни
«UX дизайн»

Освітньо-професійна програма: «Технології електронних мультимедійних видань»

Галузь знань: 18 Виробництво та технології
 Спеціальність: 186 Видавництво та поліграфія


Форма навчання	Сем.	Усього (год. / кредитів ECTS)	ЛКЦ	ПРЗ	ЛЗ	СРС	ДЗ / РГР / К.р	КР / КП	Форма сем. контролю
Денна	4	120 / 4,0	17	–	34	69	–	–	Диф залік 4с
Денна (стп)	2	120 / 4,0	17	–	34	69	–	–	Диф залік 2с
Заочна	4, 5	120 / 4,0	4	–	8	108	К.р-5с	–	Диф залік 5с

Індекс: НБ – 17 – 186 / 21 – 3.4

Індекс: НБ – 17 – 186 / 21 (стп) – 3.4

Індекс: НБ – 17 – 186 з / 21 – 3.4

СМЯ НАУ РП 15.01.07–01–2021

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 15.01.07-01-2021
		стор. 2 з 10	

Робочу програму навчальної дисципліни «UX дизайн» розроблено на основі освітньо-професійної програми «Технології електронних мультимедійних видань», навчальних та робочих навчальних планів № НБ –17–186/21, РБ – 17–186/21, № НБ –17–186/21(стн), РБ –17–186/21 (стн) та № НБ –17–186з/ 21, РБ–17–186з/21 підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» за спеціальністю 186 «Видавництво та поліграфія» та відповідних нормативних документів.

Робочу програму розробив
доцент кафедри комп'ютерних
мультимедійних технологій


С. Гальченко

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні випускової кафедри освітньо-професійної програми «Технології електронних мультимедійних видань», спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» – кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій, протокол № 11 від «03» 06 2021 р.

Гарант освітньо-професійної програми  Лобода С.М.

Завідувач кафедр  Лобода С.М.

Робочу програму обговорено та схвалено на засіданні науково-методично-редакційної ради факультету міжнародних відносин, протокол № 11 від «04» 10 2021р.

Голова НМРР

 Сидоренко К.В.

Рівень документа – 3б
Плановий термін між ревізіями – 1 рік
Контрольний примірник



ЗМІСТ

Вступ	4
1. Пояснювальна записка.....	4
1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни	4
1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна	4
1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна	4
1.4. Міждисциплінарні зв'язки	5
2. Програма навчальної дисципліни	5
2.1. Зміст навчальної дисципліни	5
2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до модуля	5
2.3. Тематичний план	7
2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН)	7
2.5. Перелік питань для підготовки до підсумкової контрольної роботи (ЗФН)	7
3. Навчально-методичні матеріали з дисципліни	8
3.1. Методи навчання	8
3.2. Рекомендована література (базова і допоміжна)	8
3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет	8
4. Рейтингова система оцінювання набутих студентом знань та вмінь	9



ВСТУП

Робоча програма (РП) навчальної дисципліни «UX дизайн» розроблена на основі «Методичних рекомендацій до розроблення і оформлення робочої програми навчальної дисципліни денної та заочної форм навчання», затверджених наказом ректора від 29.04.2021 № 249/од, та відповідних нормативних документів.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1.1. Місце, мета, завдання навчальної дисципліни.

Дисципліна «UX дизайн» є теоретичною та практичною основою спеціалізованих знань та вмінь, що формують у фахівця в області видавничо-поліграфічної справи навичок по розробці веб-сайтів і створенні зручних для користувачів інтерфейсів, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.

Метою викладання дисципліни є формування у здобувача освіти практичних набуття та систематизація знань у проектуванні якісних інтерфейсів веб-застосунків орієнтованих на користувача, логічного мислення, розв'язання спеціалізованих задач в галузі комп'ютерних технологій видавничо-поліграфічної справи.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- вивчення концепції User Experience Design;
- вивчення і закріплення на практиці основ проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків з врахуванням виявлених цілей, завдань та мотивації користувачів.
- сформування компетентностей, необхідних для проектування інтерфейсів програмних систем з врахуванням досвіду користувача;
- освоєння інструментальних програмних та технологічних рішень, які використовуються при створенні інтерфейсів.

1.2. Результати навчання, які дає можливість досягти навчальна дисципліна.

- опрацьовувати текстову, графічну та мультимедійну інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення;
- знаходити, оцінювати й використовувати інформацію з різних джерел, необхідну для розв'язання теоретичних і практичних задач видавництва і поліграфії;
- організувати свою діяльність для роботи автономно та в команді;
- розуміти принципи і мати навички використання технологій друккарської підготовки, друкарських та післядрукарських процесів, теорії кольору, методів оброблення текстової та мультимедійної інформації;
- розробляти авторські та адаптувати наявні технологічні процеси, апаратно-програмні засоби і обладнання у виробництві мультимедійних та інших видів видавничо-поліграфічної продукції для авіаційно-космічної галузі.
- застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для оброблення, відтворення, зберігання, моделювання зображувальної, анімованої, аудіо-, відеоінформації, інтерактивних сценаріїв друкованих і електронних видань, мультимедійних та інших видів виробів видавництва та поліграфії для авіаційно-космічної галузі.

1.3. Компетентності, які дає можливість здобути навчальна дисципліна.

- здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями;
- знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності;
- здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;
- здатність приймати обґрунтовані рішення;



- здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (з експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).
- здатність застосовувати відповідні математичні і технічні методи та комп'ютерне програмне забезпечення для вирішення інженерних завдань видавництва та поліграфії.
- здатність застосовувати принципи оброблення, реєстрації, формування, відтворення, зберігання текстової, графічної, звукової та відеоінформації та особливостей її використання для виготовлення друкованих і електронних видань, паковань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва та поліграфії.

1.4. Міждисциплінарні зв'язки.

Дана дисципліна базується на знаннях таких дисциплін, як «Інформатика», «Інформатика (видавничо-поліграфічні виробництва)», «Друкарські і електронні засоби інформації», «Основи композиції та проектної графіки».

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст навчальної дисципліни

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з 1 (одного) навчального модуля, а саме:

- навчального модуля № 1 «UX дизайн», яких є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи та аналіз результатів її виконання.

2.2. Модульне структурування та інтегровані вимоги до модуля

Модуль № 1 «UX дизайн»

Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:

- базові поняття й визначення, використовувані при проектуванні інтерфейсів користувача, правила UX-дизайну;
- особливості поведінки користувачів та їх вплив на проектування дизайну веб-застосунку;
- сучасні методології та технології проектування, середовища розроблення інтерфейсів користувача.

Вміти:

- виявляти та оцінювати потреби користувачів та визначаючи вимоги щодо організації інтерфейсу користувача;
- використовувати компоненти і плагіни в Figma для проектування адаптивного дизайну веб-застосунку;
- будувати інтерактивні прототипи у Figma.

Тема 1. Вступ. Концепція User Experience Design.

Становлення поняття User Experience. Правила UX-дизайну. UX як поєднання науки і мистецтва в дизайні веб-застосунків. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження). Поведінкові тригери. Контент як визначальний фактор взаємодії. Чек-лист по основних елементах ідеального дизайну сайту.



Тема 2. Етапи проектування сайту.

Методології виконання проекту. Визначення цілей і завдань. Аналіз середовища та конкурентів. Методи дослідження користувацьких вимог. Інтерв'ю з цільовою аудиторією. Визначення концепції майбутнього сайту. Моделювання структури та функціоналу.

Тема 3. UX-проектування та пошукова оптимізація (SEO)

Поняття пошукової оптимізації. Основні ресурси. Технологічна основа, дизайн та інфраструктура сайту. Система управління контентом. Домени, каталоги та структура URL-адрес. Вимоги до контенту. Індекс цитування та посилання. Методи пошукової оптимізації.

Тема 4. Карта сайту та діаграми потоків задач.

Визначення поняття карта сайту та діаграма потоку задач. Основні елементи та типові помилки. Інструментарій. Розширення карти сайту. Нетрадиційні карти сайтів. Побудова діаграми потоків задач. Схема процесів.

Тема 5. Анотовані макети.

Визначення поняття макет веб-сайту. Елементи макету. Інструментарій розробника. Побудова елементарного макету. Вимоги до анотованих макетів.

Тема 6. Прототипування.

Процедура прототипування. Види прототипів. Створення паперового прототипу. Цифровий прототип. Макети та реалістичні прототипи. Інструменти для прототипування. Модульні сітки в роботі UX-дизайнера. Принципи побудови модульної сітки. Горизонтальний та вертикальний ритм. Точка переходу. Розробка адаптивного дизайну.

Тема 7. Розроблення UX дизайну мобільної версії веб-сайту.

Особливості створення мобільного сайту. Вибір платформи: адаптивний сайт, окремий мобільний сайт, мобільний додаток. Елементи мобільного сайту. Навігація. Розмір екрану. Поняття тачскріну. Особливості побудови тач-елементів мобільного дизайну. Особливості побудови адаптивного дизайну. Стиснення та перестановка контенту. Розробка окремого мобільного сайту. Розробка мобільного додатку.

Тема 8. Тестування прототипів за участю користувачів.

Аналіз макетів графічного дизайну. Вибір методів тестування. Планування дослідження. Особливості вибору учасників тестування і логістики. Підготовка інструкцій та процедура проведення тестування. Аналіз та представлення результатів. Підготовка рекомендацій.



2.3. Тематичний план

№ пор	Назва теми (тематичного розділу)	Обсяг навчальних занять (год.)							
		Денна форма навчання				Заочна форма навчання			
		Усього	Лекції	Лаб. заняття	СРС	Усього	Лекції	Лаб. заняття	СРС
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Модуль №1 « UX дизайн »		4 семестр 2 семестр (стн)				4 семестр			
1.1	Вступ. Концепція User Experience Design	14	2	2 2	8	15	2	-	13
1.2	Етапи проектування сайту	14	2	2 2	8	15	2	-	13
1.3	UX-проектування та пошукова оптимізація (SEO)	14	2	2 2	8	24	-	2	22
1.4	Карта сайту та діаграми потоків задач	14	2	2 2	8				
1.5	Анотовані макети	14	2	2 2	8	24	-	2	22
1.6	Прототипування	18	2	2 2 2	10				
1.7	Розроблення UX дизайну мобільної версії веб-сайту	14	2	2 2	8	20	-	2	18
1.8	Тестування прототипів за участю користувачів	14	2	2 2	8	11	-	1	10
1.12	Модульна контрольна робота №1	4	1	-	3	-	-	-	-
1.13	Контрольна (домашня) робота (ЗФН)	-	-	-	-	8	-	-	8
1.14	Підсумкова семестрова контрольна робота (ЗФН)	-	-	-	-	3	-	1	2
Усього за модулем №1		120	17	34	69	-	-	-	-
Усього за 5 семестр (ЗФН)		-	-	-	-	90	-	8	82
Усього за навчальною дисципліною		120	17	34	69	120	4	8	108


2.4. Завдання на контрольну (домашню) роботу (ЗФН)

Контрольна (домашня) робота (ЗФН) з дисципліни «UX дизайн» є важливим етапом у засвоєнні навчального матеріалу та виконується у п'ятому семестрі, з метою закріплення та поглиблення теоретичних знань та вмінь здобувача освіти при вивченні дисципліни.

Завдання для виконання розробляються автором робочої програми. Навчальні матеріали затверджуються протоколом засідання випускової кафедри, доводяться до відома студента індивідуально і виконуються відповідно до методичних рекомендацій.

2.5. Перелік питань для підготовки до підсумкової контрольної роботи (ЗФН)

Перелік питань та зміст завдань для підготовки до підсумкової контрольної роботи (ЗФН), розробляються провідним викладачем кафедри відповідно до робочої програми, затверджується на засіданні кафедри та доноситься до відома студентів.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 15.01.07-01-2021
		стор. 8 з 10	

3. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ МАТЕРІАЛИ З ДИСЦИПЛІНИ

3.1. Методи навчання

Для активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів вищої освіти під час вивчення навчальної дисципліни застосовуються методи теоретичного дослідження, методики аналізу даних, технології пошуку й обробки інформації, експертного оцінювання, робота в малих групах, презентація тощо.

3.2. Рекомендована література

Базова література

3.2.1. Трофименко О. Г. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник / О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачінда. – Одеса : Фенікс, 2019. – 284 с.

3.2.2. Вінічук І.М. Інтернет-технології та ресурси: навчальний посібник/ М-во культури України, Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв. – Київ, 2014. – 172 с.

3.2.3. Расс Уингер, Кэролайн Чендлер. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия. – Пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2011. – 336 с.

3.2.4. Стив Круг. Как сделать сайт удобным. Юзабилити по методу Стива Круга. – СПб: Питер – 2010, 208 с.

Допоміжна література

3.2.5. Halchenko S. Web technology for business process management on the example HCL Domino and ClevaDesk / S. Halchenko, Y. Voloshyn, O. Bobarchuk, S. Loboda, S. Denysenko // Modern international relations: topical problem soft theory and practice: collective monograph – Lodz: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Biznesu i Nauk o Zdrowiu w Łodzi, 2021. – P. 332-339.

3.2.6. Браун Е. Изучаем. Руководство по созданию современных веб-сайтов / Е. Браун. – М.: Диалектика, 2020. – 368 с.


3.2.7. Макнейл П. Веб-дизайн. Книга идей веб-разработчика. - СПб.: Питер, 2014. – 288 с.

3.2.8. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание / Под. ред. С. Уэйншенк - СПб: Питер, 2012 – 296 с.

3.3. Інформаційні ресурси в Інтернет

3.3.1. Репозитарій Національного авіаційного університету: <http://www.er.nau.edu.ua/>

3.3.2. Бібліотека Національного авіаційного університету: <http://www.lib.nau.edu.ua/main/>

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 15.01.07–01–2021
		стор. 9 з 10	

4. РЕЙТИНГОВА СИСТЕМА ОЦІНЮВАННЯ НАБУТИХ СТУДЕНТОМ ЗНАТЬ ТА ВМІНЬ

Оцінювання окремих видів виконаної студентом навчальної роботи здійснюється в балах відповідно до табл.4.1.

Таблиця 4.1

Вид навчальної роботи	Мак кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
	4 семестр 2 семестр (стн)	4, 5 семестр
Модуль № 1 «UX дизайн»		
Виконання лабораторних робіт	80 (10б.х8)	50 (10б.х5)
<i>Для допуску до виконання модульної контрольної роботи №1 студент має набрати не менше 48 балів</i>		–
Виконання модульної контрольної роботи №1	20	–
Виконання контрольної (домашньої) роботи (ЗФН)	–	20
Підсумкова семестрова контрольна робота (ЗФН)	–	30
Усього за модулем № 1	100	100
Усього за дисципліною	100	

Залікова рейтингова оцінка визначається (в балах та за національною шкалою) за результатами виконання всіх видів навчальної роботи протягом семестру.

4.2. Виконані види навчальної роботи зараховуються студенту, якщо він отримав за них позитивну рейтингову оцінку (Додаток 3).

4.3. Сума рейтингових оцінок, отриманих студентом за окремі види виконаної навчальної роботи, становить поточну модульну рейтингову оцінку, яка заноситься до відомості модульного контролю.

4.4. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка, перераховується в оцінку за національною шкалою та шкалою ECTS (Додаток 4).

4.5. Підсумкова семестрова рейтингова оцінка в балах, за національною шкалою та шкалою ECTS заноситься до заліково-екзаменаційної відомості, навчальної картки та залікової книжки студента, наприклад, так: **92/Відм./А, 87/Добре/В, 79/Добре/С, 68/Задов./D, 65/Задов./Е** тощо.

4.6. Підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни дорівнює підсумковій семестровій рейтинговій оцінці. Зазначена підсумкова рейтингова оцінка з дисципліни заноситься до Додатку до диплома.

	Система менеджменту якості. Робоча програма навчальної дисципліни «UX дизайн»	Шифр документа	СМЯ НАУ РП 15.01.07-01-2021
		стор. 10 з 10	

(Ф 03.02 – 01)

АРКУШ ПОШИРЕННЯ ДОКУМЕНТА

№ прим.	Куди передано (підрозділ)	Дата видачі	П.І.Б. отримувача	Підпис отримувача	Примітки
7	0302	11.11.21	Фігерідо Мелісса	<i>[Signature]</i>	

(Ф 03.02 – 02)

АРКУШ ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ДОКУМЕНТОМ

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Підпис ознайомленої особи	Дата ознайомлення	Примітки

(Ф 03.02 – 04)

АРКУШ РЕЄСТРАЦІЇ РЕВІЗІЇ

№ пор.	Прізвище, ім'я, по батькові	Дата ревізії	Підпис	Висновок щодо адекватності

(Ф 03.02 – 03)

АРКУШ ОБЛІКУ ЗМІН

№ зміни	№ листа (сторінки)				Підпис особи, яка внесла зміну	Дата внесення зміни	Дата введення зміни
	Зміненого	Заміненого	Нового	Анульованого			

(Ф 03.02 – 32)

УЗГОДЖЕННЯ ЗМІН

	Підпис	Ініціали, прізвище	Посада	Дата
Розробник				
Узгоджено				
Узгоджено				
Узгоджено				