



## ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн середовища	Рівень вищої освіти	перший (освітньо-професійний)
Кафедра	Архітектури	Рік навчання	2
Галузь знань	19 Архітектура та будівництво	Вид дисципліни	Вибіркова
Спеціальності	191 Архітектура та містобудування	Семестри	3

### ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ Семестр 3 (осінь 2022)



**Викладачка:** Бедрина Надія Сергіївна, кандидатка культурології, доцентка кафедри АВМ

**Е-mail (особистий):** [nadiia.bedrina@gmail.com](mailto:nadiia.bedrina@gmail.com)

**Е-mail (кафедральний):** [avm.ksada@gmail.com](mailto:avm.ksada@gmail.com)

**Телефон:** +380502123580

**Заняття:** 60 практик. + залік

### КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧКОЮ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачкою є спеціально створена група в «Телеграм» і тільки у робочі дні й в робочий час з 9:00 до 18:00. Умови спілкування: 1) обов'язково повинні бути зазначені прізвище, ім'я, група, факультет студентки/ студента; 2) номер практичного завдання; 3) посилання на завдання. Окрім аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача (програма Figma дає такі можливості). Зауваження з практичних робіт викладачка буде надавати безпосередньо у програмі. Консультування за умов онлайн навчання відбувається у визначений час у «Zoom».

### ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна не має обов'язкових передумов для вивчення.

### НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Стандарт вищої освіти за спеціальністю 191 «Архітектура та містобудування» галузі знань 19 «Архітектура та будівництво» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, затверджений Наказом Міністерства освіти і науки України від 16.06.2020 р. №808.
2. Основна література з дисципліни.

## **НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ**

Комп'ютерна техніка (бажано ноутбук) з можливістю виходу до мережі Інтернет.  
Блокнот для конспекту, ручка.

Програми, необхідні для виконання завдань: Figma. Програма має безкоштовний тариф, якого достатньо для опанування курсом «Дизайн інтерфейсів».

## **МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ**

**Метою** дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є виховання загальної інформаційної культури, розвиток досить широкого погляду на методи і технології роботи із засобами створення веб-ресурсів. **Завдання** дисципліни полягають в формуванні уявлення про специфіку дизайну інтерфейсів, опануванні основними засобами візуальної мови веб-дизайну, знайомстві з технологією створення дизайну сайтів та мобільних додатків.

## **ЗАГАЛЬНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ**

ЗК01. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК02. Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

ЗК03. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.

ЗК05. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня (експертами з інших галузей знань/видів економічної діяльності).

ЗК07. Здатність приймати обґрунтовані рішення.

## **СПЕЦІАЛЬНІ (ФАХОВІ) КОМПЕТЕНТНОСТІ**

СК06. Здатність до виконання технічних і художніх зображень для використання в архітектурно-містобудівному, архітектурно-дизайнерському і ландшафтному проектуванні.

СК11. Здатність до ефективної роботи в колективі, а також до співпраці з клієнтами, постачальниками, іншими партнерами та громадськістю при розробленні, узгодженні і публічному обговоренні архітектурних проєктів.

СК15. Здатність до здійснення комп'ютерного моделювання, візуалізації, макетування і підготовки наочних ілюстративних матеріалів до архітектурно-містобудівних проєктів.

## **ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ**

ПР07. Застосовувати програмні засоби, ІТ-технології та інтернет-ресурси для розв'язання складних спеціалізованих задач архітектури та містобудування.

ПР11. Застосовувати художньо-композиційні засади в архітектурно-містобудівному проєктуванні.

ПР13. Виявляти, аналізувати та оцінювати потреби і вимоги клієнтів і партнерів, знаходити ефективні спільні рішення щодо архітектурно-містобудівних проєктів.

ПР19. Організовувати презентації та обговорення проєктів архітектурно-містобудівного і ландшафтного середовища.

ПР20. Управляти складною технічною або професійною діяльністю чи проєктами.

ПР22. Формувати судження, що враховують соціальні, наукові та етичні аспекти організації та керувати професійним розвитком осіб та груп.

ПР23. Мати здатність продовжувати навчання із значним ступенем автономії.

## **ОПИС ДИСЦИПЛІНИ**

Основна спрямованість дисципліни визначається опануванням основ майбутньої спеціальності.

Дисципліна вивчається протягом 3 семестру 2-го курсу (6 кредитів ECTS, 120 навчальних годин, в тому числі 60 годин — аудиторні практичні заняття та 60 годин — самостійні). Всього курс має 2 модулі та 15 тем.

### **Модуль 1. Основні теоретичні інструменти дизайну інтерфейсів**

*Тема 1.* Натхнення, сучасні тренди в веб-дизайні

*Тема 2.* Бріф. Робота із замовником.

*Тема 3.* UX-дослідження

*Тема 4.* Створення mood board

*Тема 5.* Колір, сітка, типографіка

*Тема 6.* Зображення й методи управління увагою користувача

*Тема 7.* Паперовий прототип проєкту

*Тема 8.* Електронний прототип проєкту

### **Модуль 2. Основні візуальні інструменти дизайну інтерфейсів**

*Тема 9.* Material design

*Тема 10.* Створення дизайн-концепції

*Тема 11.* UI дизайн проєкту

*Тема 12.* Інтерактивний прототип

*Тема 13.* Анімація у веб-дизайні

*Тема 14.* Тестування готового дизайну

*Тема 15.* Пост-продакшн

## **ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ**

Теми розкриваються шляхом практичних занять. Лекційні заняття не передбачені. Самостійна робота здобувача спрямована на закріплення аудиторних тем. Зміст самостійної роботи складає опанування теоретичним та візуальним інструментарієм веб-дизайну й створення основних видів сайтів й мобільних додатків.

## ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є залік. Для отримання оцінки достатньо пройти всі рубіжні етапи контролю у формі поточних перевірок процесу самостійної роботи.

### ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)		Національна	Бали	ECTS
Відмінно	90–100	А	A+	98–100	Задовільно	64–74	D
			A	95–97		60–63	E
			A-	90–94	Незадовільно	35–59	FX
Добре	82–89	B		Незадовільно (повторне проходження)	0–34	F	
	75–81	C					

### ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧКИ

Під час занять необхідно вимкнути звук мобільних телефонів. За необхідності здобувач або здобувачка може вийти з аудиторії (окрім форм контролю) – «правило вільної ноги». Здобувачі та здобувачки можуть вживати на заняттях безалкогольні напої.

Вітається власна думка з теми заняття, аргументоване відстоювання позиції.

У разі відрядження, хвороби тощо викладачка може перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю. У разі освіти онлайн, надаються матеріали (конспект) занять та методичні рекомендації до виконання завдань самостійної роботи.

### ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTІ

Пропуски занять без поважних причин і запізнення на заняття не вітаються. Якщо здобувачка або здобувач вищої освіти пропустив певну тему, вона або він повинені самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. У разі освіти онлайн, студентки і студенти надсилають викладачці самостійно виконані завдання електронною поштою, або іншим електронним засобом комунікації. Якщо завдання не виконується вчасно – оцінка знижується.

### АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Здобувачі та здобувачки вищої освіти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, статтях, при складанні заліків тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю помічено списування (або копіювання чужих робіт), порушники втрачають право отримати бали за тему. Якщо це відбулось в процесі форм контролю – здобувач отримує тільки ті бали, що були зараховані за попередні етапи контролю.

**Корисні посилання:** <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>  
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

## РОЗКЛАД КУРСУ Осінній семестр

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
	1	Практичне	Натхнення, сучасні тренди	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	2	Практичне	Бріф. Робота із замовником.	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	3	Практичне	UX-дослідження	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	4	Практичне	Створення mood board	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	5	Практичне	Колір, сітка, типографіка	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	6	Практичне	Зображення й методи управління користувача увагою	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	7	Практичне	Паперовий прототип проєкту	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	8	Практичне	Електронний прототип проєкту	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	9	Практичне	Material design	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	10	Практичне	Створення дизайн-концепції	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	11	Практичне	UI дизайн проєкту	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	12	Практичне	Інтерактивний прототип	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	13	Практичне	Анімація у веб-дизайні	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	14	Практичне	Тестування готового дизайну	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	15	Практичне	Пост-продакшн	4	Виконання завдання самостійної роботи	
			Залік	4		

Тема	Форма звітності	Бали
1	Поточний контроль	0-7
2	Поточний контроль	0-7
3	Поточний контроль	0-7
4	Поточний контроль	0-7
5	Поточний контроль	0-7
6	Поточний контроль	0-7
7	Поточний контроль	0-5
8	Поточний контроль	0-5

	Проміжний контроль	0-10
9	Поточний контроль	0-5
10	Поточний контроль	0-5
11	Поточний контроль	0-5
12	Поточний контроль	0-5
13	Поточний контроль	0-5
14	Поточний контроль	0-5
15	Поточний контроль	0-5
	Підсумковий контроль	0-30
	Всього балів	0-100

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали			Критерії оцінювання
	0–20	0–40	
A+	20	40	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали та приклади за темою. Відповів на додаткові питання. Подача акуратна, без помилок
A	17–19	37–39	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Подача акуратна, без помилок
A-	16	36	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без помилок
B	12–15	32–35	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька незначних помилок
C	8–11	22–31	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, є невеликі проблеми з форматуванням
D	4–7	10–21	Здобувач не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з форматуванням
E	1–3	1–9	Здобувач в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Специфіка курсу така, що окрім літератури, студентам треба знайомитися з великою кількістю статей на профільних ресурсах, а також щоденно вивчати найкращі практики. На заняттях викладачка може порекомендувати додаткові джерела інформації.

### Базова

1. Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). About Face: The Essentials of Interaction Design. Hoboken, NJ: Wiley.
2. Garrett, J. J. (2002). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. San Francisco, CA: Peachpit Pr.
3. Krug S. (2005) Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. San Francisco, CA: New Riders Pub.

4. Nielsen, J., Loranger, H. (2006). Prioritizing Web Usability. San Francisco, CA: New Riders Pub.
5. Norman D.A. (2002). The Design of Everyday Things. New York, NY: Basic Books.
6. Weinschenk, S. (2011). 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter). San Francisco, CA: New Riders Pub.

#### **Допоміжна**

7. William Lidwell. Universal Principles of Design.
8. Олександра Королькова. Жива типографіка.
9. Йоханнес Іттен. Мистецтво кольору.
10. Віктор Папанек. Дизайн для реального світу.
11. Остін Клеон. Кради як художник.
12. [www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com)
13. <http://alistapart.com/>
14. <http://www.uxbooth.com/>
15. <https://medium.com/>

#### **Найкращі практики**

16. <https://www.behance.net/galleries/ui-ux>
17. <https://dribbble.com/search/web%20design>
18. <https://www.awwwards.com/>