



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Дизайн та архітектура	Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Кафедра	Графічний дизайн	Рік навчання	4
Галузь знань	B2 Культура, мистецтво та гуманітарні науки	Вид дисципліни	обов'язкова
Спеціальніст	B2 Дизайн	Семестри	7

ДИЗАЙН ВЕБ-ІНТЕРФЕЙСІВ

Семестр 6 (осінь 2026)

01 вересня — 15 грудня

Викладач	Балашова Дар'я Павлівна, викладач
E-mail	balashova.daria@ksada.org
Заняття	Згідно розкладу (Дистанційно)
Консультації	Згідно розкладу (Дистанційно)
Адреса	Дистанційно на платформі Google Meet (посилання в Google Class)
Телефон	+38-050-281-02-86; 706-28-11 (кафедра)

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

1. Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є **груповий чат у Telegram**, створений старостою групи.
2. У чаті публікується актуальна інформація щодо змін у розкладі, навчальні матеріали, організаційні повідомлення та проводяться консультації щодо поточних завдань.
3. У чаті та під час занять викладач і студенти спілкуються з повагою один до одного та дотримуються норм професійної етики.
4. **Консультації щодо ескізів і поточних робіт у чаті проводяться у визначений день**, попередньо погоджений із групою.
5. Для консультації кожен варіант або ескіз має бути **пронумерований**. Це необхідно для зрозумілого та оперативного зворотного зв'язку.

6. Викладач може надавати консультації за допомогою текстових, аудіо- та відеоповідомлень, скріншотів і графічних позначок. **Аудіоповідомлення від студентів не приймаються.**
7. Персональні повідомлення викладачу щодо навчальних завдань і консультацій **не розглядаються**. Усі питання щодо навчального процесу обговорюються в груповому чаті.
8. У разі необхідності повідомити про **особисті обставини, хворобу або іншу приватну ситуацію** студент може написати викладачу в особисті повідомлення та залишити в загальному чаті коротке повідомлення: **«Написав/ла в особисті повідомлення»**.
9. Готова робота завантажується до **Google Classroom** тільки після погодження викладачем у чаті та отримання позначки **#approved**.
10. Назва фінального файлу оформлюється за схемою: **26_Imya_Prizvyshche_Nazva** де **“26”** — останні дві цифри поточного року. Ім'я та прізвище студента, Назва роботи та рік створення. також мають бути зазначені дрібним шрифтом на титульній сторінці роботи непомітно, у кутику.
11. Готові роботи для перегляду та оцінювання подаються у форматі **JPG**, якщо інший формат не зазначений окремо в умовах завдання.
12. Робочі файли у форматах **AI, PSD, ZIP, RAR**, а також файли з некоректними або незрозумілими назвами **не розглядаються**. Але викладач може запрости оригінальний файл проєкту в AI, PSD, FIG
13. Телефонувати викладачу може **лише староста групи** у разі особливої необхідності або форс-мажорних обставин. Консультації телефоном не проводяться.
14. Дистанційні заняття та консультації проводяться у **Google Meet**. Посилання на зустріч у Google Classroom курсу

Академічна доброчесність. Усі роботи мають бути виконані студентом самостійно. Плагіат, копіювання чужих дизайнерських рішень або використання чужих робіт без зазначення автора та джерела **не допускаються**. Усі використані зображення, шрифти, тексти та інші матеріали мають відповідати вимогам авторського права та містити належне посилання на джерело.

Використання штучного інтелекту (ШІ). Використання ШІ дозволяється як **допоміжного інструменту**: для роботи з текстами, пошуку та структурування інформації, **збору аналогів, аналізу матеріалу**, перекладу та редагування текстів, а також для створення допоміжних мокапів. **Не допускається використання ШІ для генерації ескізів або готових візуальних рішень недопустимо.** Фінальне дизайнерське рішення має бути результатом самостійної роботи.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Викладаються в групу Telegram/ Google Classroom

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Комп'ютер або ноутбук із доступом до мережі Інтернет, смартфон для тестування адаптивних версій вебінтерфейсів. Блокнот або скетчбук, олівці, маркери та папір для створення ескізів, схем і паперових прототипів.

Для виконання практичних завдань використовуються **Figma, Framer / Weblium**, браузер, програмне забезпечення **Adobe** та інші цифрові інструменти відповідно до завдань курсу.

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни є формування у студентів професійних навичок **проектування сучасних вебінтерфейсів**, розвиток концептуального та проектного мислення, здатності структурувати інформацію та створювати функціональні й візуально цілісні цифрові продукти засобами графічного дизайну.

Курс передбачає опанування повного циклу роботи над вебпроектом — **від дослідження, організації контенту, ескізування та прототипування до розробки UI, адаптивного дизайну, реалізації та публікації вебсайту.**

Завдання дисципліни полягають у формуванні навичок:

- дослідження та аналізу сучасних вебінтерфейсів і професійних аналогів;
- структурування контенту та побудови інформаційної архітектури вебсайту;
- створення паперових ескізів, wireframes і прототипів;
- застосування модульних сіток, типографіки, композиції та візуальної ієрархії у цифровому середовищі;
- розробки UI та цілісної візуальної системи вебпроекту у **Figma**;
- проектування адаптивних версій вебінтерфейсів;
- професійної презентації власних дизайн-проектів та формування персонального портфоліо;
- реалізації та публікації вебсайтів засобами **Framer / Weblium**;
- застосування дослідження, візуального сторітелінгу та авторської графічної мови у культурному вебпроекті.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «**Дизайн вебінтерфейсів**», що викладається на 4 курсі, спрямована на формування професійних навичок проектування вебінтерфейсів та представлення графічного дизайну в цифровому середовищі.

У процесі виконання практичних завдань студенти проходять основні етапи створення вебпроєкту: **дослідження та аналіз аналогів, формування й структурування контенту, ескізування, створення прототипу, розробку UI у Figma, адаптивний дизайн, реалізацію та публікацію вебсайту у Framer / Weblium.**

Особлива увага приділяється роботі з **інформаційною структурою, модульними сітками, типографікою, композицією, візуальною ієрархією, навігацією та цілісною візуальною мовою вебінтерфейсу**. Студенти навчаються співвідносити функціональні вимоги цифрового продукту з авторським графічним рішенням та характером представленого контенту.

Перший модуль курсу присвячений **професійній самопрезентації дизайнера**: систематизації власних робіт, оформленню проєктів на Behance, створенню CV та розробці персонального сайту-портфоліо.

Другий модуль передбачає роботу з **культурно-історичним контентом** у межах проєкту до 65-річчя кафедри графічного дизайну ХДАДМ. На основі дослідження творчості визначеної персоналії Харківської школи графічного дизайну студент створює авторський вебпроєкт, поєднуючи дослідження, цифровий сторітелінг та сучасні засоби вебдизайну.

Дисципліна вивчається студентами протягом **4 курсу** та становить **12 кредитів ECTS — 360 навчальних годин, з яких 180 годин аудиторної та 180 годин самостійної роботи**. Формою підсумкового контролю є **екзаменаційний перегляд**.

МОДУЛІ

Модуль 1. Проєктування та реалізація персонального сайту-портфоліо.

Підготовка та систематизація портфоліо, CV і Behance-проєктів; розробка структури, прототипу, UI та адаптивних версій персонального вебсайту у Figma; реалізація та публікація сайту у Framer / Weblium.

Модуль 2. Проєктування колективного культурного вебпроєкту «Харківська школа графічного дизайну: 65 років».

Дослідження творчості визначеної персоналії Харківської школи графічного дизайну; формування контенту та концепції; розробка структури, візуальної мови, UI й адаптивного дизайну; реалізація та публікація авторського вебпроєкту у Framer / Weblium.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна викладається **дистанційно**. Навчальна робота передбачає онлайн-заняття, практичну проєктну роботу, групові та індивідуальні консультації, самостійну роботу студентів.

Онлайн-заняття та консультації проводяться у **Google Meet**. Навчальні матеріали, завдання та фінальні роботи розміщуються у **Google Classroom**. Поточна комунікація та

консультації щодо ескізів і проєктних рішень здійснюються у груповому чаті **Telegram** відповідно до правил комунікації дисципліни.

Практична робота включає дослідження та аналіз аналогів, структурування матеріалу, ескізування, прототипування, розробку UI та адаптивного дизайну, реалізацію й презентацію вебпроектів.

Самостійна робота спрямована на пошук і аналіз інформації, опрацювання навчальних матеріалів, виконання практичних завдань та розвиток власного проєктного рішення.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Під час онлайн-занять викладач і студенти дотримуються взаємної поваги та професійної етики. Вітаються **власна думка, професійна дискусія, аргументоване відстоювання позиції та критичне обговорення дизайнерських рішень**.

У разі зміни часу або перенесення онлайн-заняття викладач завчасно повідомляє про це студентів у груповому чаті.

У разі повітряної тривоги, обстрілів, аварійного відключення електроенергії або зв'язку безпека студентів і викладача має безумовний пріоритет. Перерване заняття, консультація або перегляд продовжуються чи переносяться після відновлення безпечних умов і технічної можливості проведення заняття.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Студенти мають регулярно долучатися до онлайн-занять та брати участь у консультаціях і поточній роботі над проєктами.

У разі пропуску заняття студент самостійно опрацьовує навчальні матеріали та виконує відповідний етап завдання.

Про заплановану відсутність студент повідомляє викладача завчасно. **Відсутність через повітряну тривогу, обстріл, перебування в укритті, аварійне відключення електроенергії, Інтернету або інші обставини, пов'язані з воєнним станом, не потребує попереднього повідомлення.** Студент повідомляє викладача про ситуацію за першої можливості.

РОЗКЛАД КУРСУ

и ж де н ь н ав ч а н н я	М од у ль	Вид занятт я	Зміст	Годи н	Рубіжний контроль
1	1	практи чне	Вступ до курсу. Personal Portfolio Website. Аналіз сучасних персональних сайтів дизайнерів та принципів професійної самопрезентації. Визначення структури та змісту власного портфоліо.	3	Аналіз аналогів, структура портфоліо
1	1	практи чне	00. Paper Prototype. Розробка структури персонального сайту-портфоліо. Ескізування та створення паперового прототипу.	3	Нариси від руки, паперовий прототип
2	1	практи чне	01. Portfolio Content. Відбір та систематизація 6–9 власних проєктів. Підготовка структури матеріалів для професійного портфоліо.	3	6–9 відібраних проєктів
2	1	практи чне	Розробка обкладинок для 6–9 проєктів та обкладинки профілю. Формування цілісного принципу представлення робіт.	3	6–9 обкладинок, обкладинка профілю
3	1	практи чне	02. CV у Figma. Структура дизайнерського CV. Інформаційна ієрархія, модульна сітка та типографіка.	3	Ескіз, структура CV
3	1	практи чне	Розробка та фінальне оформлення CV у Figma. Підготовка матеріалів для подальшої інтеграції у персональний сайт.	3	Готовий CV
4	1	практи чне	03. Behance у Figma. Аналіз принципів професійної презентації дизайн-проєктів. Розробка структури Behance-проєкту.	3	Структура Behance-проєкту

4	1	практичне	Оформлення та публікація власних проєктів на Behance. Підготовка посилань для інтеграції у персональний сайт.	3	Behance-проєкти, посилання
5	1	практичне	04. Прототип сайту-портфоліо у Figma. Інформаційна архітектура, навігація та структура основних сторінок сайту.	3	Wireframe
5	1	практичне	Розробка прототипу персонального сайту. Побудова інформаційної ієрархії та послідовності взаємодії користувача з контентом.	3	Прототип у Figma
6	1	практичне	05. UI у Figma. Розробка візуальної мови персонального сайту. Модульна сітка, типографіка, композиція та візуальна ієрархія.	3	UI головної сторінки
6	1	практичне	Розробка UI основних сторінок. Робота з компонентами, стилями та повторюваними елементами вебінтерфейсу.	3	UI основних сторінок
7	1	практичне	Розробка адаптивних версій персонального сайту. Адаптація композиції, типографіки та навігації для Desktop / Mobile.	3	Desktop / Mobile
7	1	практичне	06. Framer / Weblium. Перенесення розробленого дизайну та контенту. Реалізація структури персонального сайту.	3	Робоча версія сайту
8	1	практичне	Фінальне доопрацювання, тестування адаптивності, навігації та посилань. Публікація персонального сайту-портфоліо.	3	Модульний контроль: Personal Portfolio Website
8	2	практичне	Kharkiv Graphic School: 65 Years. Вступ до проєкту. Розподіл персоналій. Визначення завдання та напрямів дослідження.	3	Обрана персоналія, план дослідження
9	2	практичне	Research. Дослідження творчості обраної персоналії Харківської школи графічного дизайну. Збір текстових і візуальних матеріалів.	3	Research Board

9	2	практичне	Аналіз і систематизація матеріалів. Визначення ключових робіт, фактів, контексту та внеску обраної персоналії.	3	Структуровані матеріали
10	2	практичне	Content & Storytelling. Формування структури цифрової розповіді: Person → Context → Work → Contribution → Legacy.	3	Структура контенту
10	2	практичне	Concept. Розробка авторської концепції вебпроєкту та принципу взаємодії користувача з контентом.	3	Концепція
11	2	практичне	Visual Research. Аналіз графічної мови обраної персоналії та пошук принципів її сучасної авторської інтерпретації.	3	Visual Research
11	2	практичне	Visual Direction. Формування візуальної мови вебпроєкту: типографіка, сітка, композиція, зображення, масштаб і ритм.	3	Visual Direction / Moodboard
12	2	практичне	Wireframe. Розробка інформаційної архітектури, навігації та ескізів основних екранів вебпроєкту.	3	Wireframe
12	2	практичне	Створення прототипу у Figma. Опрацювання структури сторінок, послідовності контенту та логіки взаємодії.	3	Figma Prototype
13	2	практичне	UI Design. Розробка ключових екранів вебпроєкту. Типографіка, модульна сітка та візуальна ієрархія.	3	UI ключових екранів
13	2	практичне	Розвиток UI-системи та авторської візуальної мови. Робота з композицією, масштабом, ритмом, текстом і зображенням.	3	UI-система
14	2	практичне	Responsive Design. Адаптація вебінтерфейсу для Desktop / Mobile. Опрацювання інтерактивних елементів та принципів руху.	3	Desktop / Mobile
14	2	практичне	Framer / Weblium. Реалізація вебпроєкту. Перенесення дизайну, контенту та адаптивної структури.	3	Робоча online-версія

15	2	практичне	Фінальне тестування та доопрацювання вебпроєкту. Перевірка навігації, адаптивності, читабельності, контенту та посилань.	3	Готовий вебпроєкт
15	2	практичне	Перегляд. Презентація та захист авторського вебпроєкту «Kharkiv Graphic School: 65 Years».	3	
ПЕРЕГЛЯД, ОЦІНЮВАННЯ					

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

Модуль	Форма звітності	Бали
1	Модульний перегляд	0–45
2	Модульний перегляд	0–45
1,2	Експозиційний перегляд	0–10
	Всього балів	100

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

	Бали		Критерії оцінювання
	0–45	0–10	
A	45	10	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення, брав участь у конкурсах, виставках та фестивалях. Експозиційна подача акуратна,
A	41-44	8-9	Студент в повному обсязі опанував матеріал, продемонстрував уміння збирати та аналізувати інформацію, оригінальні графічні рішення. Експозиційна подача акуратна
B	35-40	6-7	Студент в повному обсязі опанував матеріал. Експозиційна подача акуратна.
C	22-34	5-6	Студент в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, продемонстрував відсутність творчого підходу та вміння збирати та аналізувати інформації

D	12-21	3-5	Студент не в повному обсязі опанував матеріал, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (малий обсяг, недостатні навички роботи з ПО, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з оформленням
E	1-12	1-3	Студент в недостатньому обсязі опанував матеріал, виконана робота має багато значних недоліків (відсутність творчого підходу, малий обсяг, недостатні навички роботи з ПО, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ

Формою контролю є екзаменаційні перегляди. Студент повинен продемонструвати вміння аналізувати проєктні завдання та застосовувати візуальні методи їхнього розв'язання з розумінням законів композиції, кольорознавства, типографіки; виявити вміння оригінально мислити в рамках завдання.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Національна	Бали	ECTS
відмінно	90–100	A
добре	82–89	B
	75–81	C
задовільно	64–74	D
	60–63	E
незадовільно	35–59	FX
незадовільно (повторне проходження неможливе)	0–34	F

СИСТЕМА БОНУСІВ

Додаткові бали за професійну сертифікацію. Проходження будь-якого професійного сертифікаційного курсу, пов'язаного з тематикою дисципліни (UX/UI Design, Web Design, Figma, Framer, прототипування, дизайн-системи тощо), може бути зараховане як

додаткова самостійна робота. Кількість додаткових балів визначається викладачем залежно від **обсягу, складності та змісту курсу** після надання студентом сертифіката.

Участь у проф. конкурсах, виставках і конференціях Для підтвердження участі у професійному заході студент має надати **сертифікат учасника, скриншот, що підтверджує прийняття та експонування роботи, або фотографію роботи з місця проведення заходу**.

Максимальна кількість додаткових балів — 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

ОСНОВНА ЛІТЕРАТУРА

1. Іваненко Т. О. *Шрифтовий дизайн: основи : навч. посіб.* — Харків : ХДАДМ, 2019. — 144 с.
2. Лесняк В. І. *Графічний дизайн: основи професії.* — Київ : Bios Design Books, 2009. — 416 с.
3. Мюллер-Брокманн Й. *Сіткові системи в графічному дизайні : посібник із візуальної комунікації для графічних дизайнерів, верстальників і 3D-дизайнерів / пер. з англ.* — Київ : ArtHuss, 2025. — 176 с.
4. Сбітнева Н. Ф. *Історія графічного дизайну : навч. посіб.* — Харків : ХДАДМ, 2014. — 224 с.
5. Arnheim R. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye.* — Berkeley : University of California Press, 1974. — 508 p.
6. Kleon A. *Show Your Work! 10 Ways to Share Your Creativity and Get Discovered.* — New York : Workman Publishing Company, 2014. — 224 p.
7. Rowe R., Will G., Linton H. *Graphic Design Portfolio Strategies for Print and Digital Media.* — Pearson, 2009.
8. Ruder E. *Typographie: A Manual for Design.* — Zürich : Verlag Niggli, 1967. — 240 p.
9. Samara T. *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop.* 2nd ed. — Beverly, MA : Rockport Publishers, 2017. — 240 p.
10. Taylor F. *How to Create a Portfolio & Get Hired: A Guide for Graphic Designers and Illustrators.* 2nd ed. — London : Laurence King Publishing, 2013.

ДОДАТКОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. *Figma Design for Beginners : Course Overview* [Електронний ресурс] / Figma. — Режим доступу: [Figma Learn](https://www.figma.com/learn/) (дата звернення: 16.09.2026).

2. *Guide to Auto Layout* [Електронний ресурс] / Figma. — Режим доступу: [Figma Help Center — Auto Layout](#) (дата звернення: 16.09.2026).
3. *Guide to Prototyping in Figma* [Електронний ресурс] / Figma. — Режим доступу: [Figma Help Center — Prototyping](#) (дата звернення: 16.09.2026).
4. *Framer Fundamentals* [Електронний ресурс] / Framer. — Режим доступу: [Framer Academy — Fundamentals](#) (дата звернення: 16.09.2026).
5. *Layout : Framer Academy* [Електронний ресурс] / Framer. — Режим доступу: [Framer Academy — Layout](#) (дата звернення: 16.09.2026).
6. *Weblium Help Center* [Електронний ресурс] / Weblium. — Режим доступу: [Weblium — База знань](#) (дата звернення: 16.09.2026).
7. *Nielsen Norman Group. Articles* [Електронний ресурс] / Nielsen Norman Group. — Режим доступу: [Nielsen Norman Group — UX Research and Guidelines](#) (дата звернення: 16.09.2026).
8. *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)* [Електронний ресурс] / World Wide Web Consortium (W3C). — Режим доступу: [W3C Web Accessibility Initiative](#) (дата звернення: 16.09.2026).
9. *Rentafont. Блог Rentafont* [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [Rentafont Blog](#) (дата звернення: 16.09.2026).
10. *Foundations of User Experience (UX) Design* [Електронний ресурс] / Google. — Coursera. — Режим доступу: [Foundations of User Experience \(UX\) Design](#) (дата звернення: 16.09.2026).
11. *Create High-Fidelity Designs and Prototypes in Figma* [Електронний ресурс] / Google. — Coursera. — Режим доступу: [Create High-Fidelity Designs and Prototypes in Figma](#) (дата звернення: 16.09.2026).
12. *Google UX Design Professional Certificate* [Електронний ресурс] / Google. — Coursera. — Режим доступу: [Google UX Design Professional Certificate](#) (дата звернення: 16.09.2026).
13. *Applying for Financial Aid on Coursera* [Електронний ресурс] / Coursera. — Режим доступу: [Coursera — Financial Aid](#) (дата звернення: 16.09.2026).
14. *Grid Systems in Graphic Design* [Електронний ресурс]. — YouTube. — Режим доступу: [Grid Systems in Graphic Design](#) (дата звернення: 16.09.2026).

Ресурси для пошуку та аналізу аналогів

15. *Behance* [Електронний ресурс] / Adobe. — Режим доступу: [Behance](#) (дата звернення: 16.09.2026).
16. *Awwwards* [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [Awwwards](#) (дата звернення: 16.09.2026).
17. *SiteInspire* [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [SiteInspire](#) (дата звернення: 16.09.2026).

18. *Land-book : Website Design Inspiration Gallery* [Електронний ресурс]. — Режим доступу: [Land-book](#) (дата звернення: 16.09.2026).