



ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

| | | | |
|---------------|-------------------------|---------------------|------------------------|
| Факультет | Дизайн | Рівень вищої освіти | перший (бакалаврський) |
| Кафедра | Графічний дизайн | Рік навчання | 4 |
| Галузь знань | 02 Культура і мистецтво | Вид дисципліни | Обов'язкова |
| Спеціальність | 022 Дизайн | Семестри | 7 |

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ

Семестр 7

| | |
|---------------------|-----------------------------------------|
| Викладач | Величко Надія Вікторівна, ст. викладач |
| E-mail | Nadiia.Velichko@gmail.com |
| Заняття | За розкладом |
| Консультації | У спеціально створеному Telegram-каналі |
| Адреса | дистанційно |
| Телефон | +380671480056; 057 706-28-11 (кафедра) |

КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є спеціально створений спільний чат групи у Telegram, який створює староста групи. Обговорення ведеться виключно у робочий час. Також можливо спілкування шляхом личтування на електронну пошту. Умови листування: 1) в *темі* листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни; 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: *прізвище_група_завдання*. *Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — jpeg, pdf*. Роботи для екземенаційного контролю здаються виключно в Google Classroom академії у відповідному курсі і завданні.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Вивчення дисциплін Проектування та Типографіка.

ПОСИЛАННЯ НА МАТЕРІАЛИ

Викладаються в групу Telegram

НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ

Блокнот для конспекту, ручка, папір, фарби, тканина, різноманітні художні матеріали. Комп'ютерна техніка (ноутбук, планшет тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Програми Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Figma

МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ

Метою дисципліни, що викладається на 4 курсі, полягає в навчанні студентів графічного дизайну створювати ефективні та привабливі веб-інтерфейси для сайтів та веб-застосунків. Дисципліну спрямовано на професійне формування навичок роботи з композиційною організацією елементів веб-інтерфейсів, поглиблення навичок роботи з типографікою, а також формування навичок роботи з інтерактивними елементами дизайну. Цей курс спрямований на розвиток знань, навичок і розуміння функціональних та естетичних аспектів веб-дизайну, що впливають на враження користувачів.

Завдання дисципліни це оволодіння студентами ключовими принципами та техніками створення ефективних веб-інтерфейсів. Завдання включають практичні вправи, аналіз

існуючих веб-сайтів та мобільних застосунків, а також проектування власних веб-інтерфейсів для розвитку їхніх навичок та експертизи у цій області. Дисципліну спрямовано на формування у студентів комплексного розуміння процесу створення веб-інтерфейсів, від теоретичних аспектів до практичної реалізації, з метою підготовки їх до успішної роботи в галузі веб-дизайну та розробки.

Вказані **загальні та спеціальні компетентності**, формуються у здобувача освіти в процесі вивчення дисципліни і дозволяють проводити професійну діяльність:

ЗК 1 Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 4 Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел

ЗК 6 Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт

СК 1 Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну

СК3 Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК 10 Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності з графічного дизайну.

В результаті навчання, здобувач освіти має досягнути таких очікуваних **результатів навчання**:

РН 1 Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

РН 4 Визначати мету, завдання та етапи проектування.

РН 6 Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

РН 7 Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.

РН 8 Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

РН 9 Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.

РН 11 Розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах.

РН 12 Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.

РН 14 Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації і творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики

РН 16 Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності

РН 17 Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

РН 18 Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів дизайну.

РН 19 Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна "Дизайн інтерфейсів" призначена для студентів графічного дизайну, спрямована на вивчення та практичне застосування принципів створення веб-інтерфейсів для різних типів веб-сайтів та мобільних застосунків. Основна тема практичних завдань другого семестру вивчення дисципліни полягає в розробці дизайну мобільного застосунку за вибраною темою студентом. Процес навчання охоплює такі аспекти, як аналіз потреб

цільової аудиторії, створення портрету потенційного користувача, розробка користувацьких сценаріїв та мап сценаріїв користувача. Головна увага приділяється графічному дизайну, включаючи розробку елементів інтерфейсу, підбір кольорової гами, використання графічних елементів та типографіки. Студенти отримають навички роботи з графічними редакторами, здатність створювати ефективні та зручні для користувачів дизайни. Крім того, вони розвиватимуть навички презентації своїх робіт та вміння аналізувати та критично оцінювати інші веб-інтерфейси. В результаті курсу студенти зможуть створювати професійний веб-дизайн, відповідати потребам ринку та займати активну позицію у веб-індустрії.

Дисципліна вивчається студентами протягом 7 семестру на 4 курсі: 3 кредити ECTS, 90 навчальних годин, в тому числі 45 годин – аудиторні практичні заняття та 45 години – самостійні). Формою контролю є екзаменаційні перегляди.

ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ

Теми розкриваються шляхом практичних занять та консультування студентів дистанційно. Самостійна робота студента спрямована на пошук інформації за темою, вивчення аналогів, власні творчі пошуки.

ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Під час занять необхідно вимкнути звук мобільних телефонів як студентам, так і викладачу. Вітається власна думка з теми заняття, аргументоване відстоювання позиції. У разі відрядження, хвороби тощо викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю із завідувачем кафедри та студентами.

ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски заняття без поважних причин не вітаються. Консультування щодо практичних завдань можливо в асинхронному режимі в чаті дисципліни. Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання.

АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності (у своїх доповідях, статтях, при складанні екзаменів тощо). Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час перегляду помічен плагіат, копіювання та використання чужих робіт можливе відрахування.

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

| тиждень | Модуль | Вид заняття | Зміст | Годин | Рубіжний контроль | Деталі |
|---------|--------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------------------------------------|--------|
| 1 | 1 | практичне | Вступ до дизайну мобільних застосунків. Огляд поточних тенденцій та важливості мобільного дизайну. Визначення тем робіт | 3 | Усне обговорення, текстові файли | |
| 2 | 1 | практичне | Розуміння специфіки цільової аудиторії та її потреб. Аналіз та визначення потенційних споживачів. | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 3 | 1 | практичне | Визначення користувацьких сценаріїв руху застосунком. | 3 | нариси від руки, комп'ютерні файли | |
| 4 | 1 | практичне | Аналіз та узагальнення користувацьких сценаріїв. | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 5 | | практичне | Створення загальної мапи сценаріїв користувача. | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 6 | 1 | практичне | Знайомство інструментами для створення прототипів. | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 7 | 1 | практичне | Розробка схеми-прототипу застосунку. | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 8 | 1 | | Перегляд I модуля | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 9 | 2 | практичне | Огляд основних принципів та підходів до створення графічного інтерфейсу. Впровадження цих принципів в роботу | 3 | нариси від руки, комп'ютерні файли | |
| 10 | 2 | практичне | Проектування складових графічного дизайну: іконки, кнопки, зображення та інші елементи. | 3 | комп'ютерні файли | |
| 11 | 2 | практичне | Розробка палітри кольорів для застосунку. | 3 | комп'ютерні файли | |
| 12 | 2 | | Вибір шрифтів для застосунку та їх використання. | 3 | комп'ютерні файли | |
| 13 | 2 | практичне | Використання графічних елементів для підсилення користувацького досвіду. | 3 | комп'ютерні файли | |
| 14 | 2 | практичне | Створення презентації для представлення роботи. | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |
| 15 | 2 | практичне | Практичне навчання навичкам публічного виступу. Перегляд II модуля | 3 | PDF-файл з результатами аналізу | |

РОЗПОДІЛ БАЛІВ

| Модуль | Форма звітності | Бали |
|--------------|--------------------|------|
| 1 | Модульний перегляд | 0–45 |
| 2 | Модульний перегляд | 0–45 |
| 1,2 | Бонусні бали | 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, оригінальна |
| 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, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з оформленням експозиції |
| 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 проектні 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

Передбачено додаткові бали за участь студента у конкурсах та фестивалях (3-5 бали), перемогу у конкурсах (5-10 балів), а також участь у житті групи (1–3 бали). Максимальна кількість балів: 10.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Бойлен А. Візуальна культура : К. : ArtHuss, 2021. 208 с.
2. Бойчук О. В. Пространство дизайнера. Харків : Нове слово, 2013. 367 с., : ил.
3. Брюханова Г. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник. Київ : Центр учб. літ., 2021. 182 с.
4. Готельф Дж., Сейден Дж. Lean UX: Створення класних продуктів із командами Agile. Київ : ArtHuss, 2024. 224 с.
5. Даниленко В. Основи дизайну: навч. Посібник. К.: ІЗМН, 1996. 96 с.: іл.
6. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс Графічний дизайн. Нові основи. К: ArtHuss, 2020, 264 с.
7. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 02: дизайнерське дослідження : пер. з англ. К. : ArtHuss, 2019. 192 с.
8. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03: генерування ідей : пер. з англ. К. : ArtHuss, 2019. 192 с.
9. Зайцева В. І. Практика композиції навчальний посібник для студентів закладів вищої освіти. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 116 с.
10. Іттен Й. Наука дизайну та форми. К: ArtHuss, 2021, 136 с.
11. Маєр Д. WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу. Київ : ArtHuss, 2024. 302 с.
12. Петтон Дж., Ікономі П. Мапа історій користувача: Відкрий правдиву історію, створи саме той продукт. Київ : ArtHuss, 2022. 276 с.

Також на заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.