

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. Загальна інформація про навчальну дисципліну

Повна назва навчальної дисципліни	Дизайн сайтів
Повна офіційна назва закладу вищої освіти	Сумський державний університет
Повна назва структурного підрозділу	Факультет електроніки та інформаційних технологій. Кафедра інформаційних технологій
Розробник(и)	Федотова Наталія Анатоліївна
Рівень вищої освіти	Перший рівень вищої освіти, НРК – 6 рівень, QF-LLL – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл
Тривалість вивчення навчальної дисципліни	один семестр
Обсяг навчальної дисципліни	Обсяг становить 5 кред. ЄКТС, 150 год. Для денної форми навчання 50 год. становить контактна робота з викладачем (32 год. лекцій, 18 год. практичних занять), 100 год. становить самостійна робота. Для заочної форми навчання 8 год. становить контактна робота з викладачем (4 год. лекцій, 4 год. практичних занять), 142 год. становить самостійна робота. Для дистанційної форми навчання 150 год. становить самостійна робота.
Мова викладання	Українська

2. Місце навчальної дисципліни в освітній програмі

Статус дисципліни	Вибіркова навчальна дисципліна для всіх освітніх програм
Передумови для вивчення дисципліни	Передумови для вивчення відсутні
Додаткові умови	Додаткові умови відсутні
Обмеження	Обмеження відсутні

3. Мета навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни є досягнення студентами знань та навичок в області вивчення сучасних технологій візуалізації та створення прототипів сайтів та мобільних додатків у форматі usable.

4. Зміст навчальної дисципліни

Тема 1 Основи вебдизайну та користувацького досвіду (UX/UI) Ознайомлення з базовими поняттями дизайну сайтів, принципами UX/UI, юзабіліті, композицією, кольором і типографікою. Мета — сформулювати фундаментальні знання про візуальну структуру та зручність інтерфейсів.
Тема 2 Інформаційна архітектура та структурне проектування Вивчення побудови структури сайту, створення карт навігації (Site Map), вайрфреймів і розробка прототипів. Мета — навчитися логічно компоновати інформацію та планувати користувацькі потоки.
Тема 3 UI-дизайн та створення компонентів у Figma Розробка користувацького інтерфейсу (UI): робота з кольорами, типографікою, компонентами, стилями, Auto Layout. Мета — навчити будувати цілісний, адаптивний і візуально узгоджений дизайн.
Тема 4 Прототипування, тестування та презентація проєкту Практична робота зі створення інтерактивного прототипу сайту, проведення UX-тестування та підготовка до захисту. Мета — навчити демонструвати й аргументовано презентувати власний дизайн-проєкт.

5. Очікувані результати навчання навчальної дисципліни

Після успішного вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти зможе:

RH1	Знання та розуміння принципів UX/UI-дизайну
RH2	Уміння створювати структурні та візуальні макети сайтів у Figma
RH3	Практичні навички проектування та тестування вебінтерфейсів

8. Види навчальних занять

Тема 1. Основи вебдизайну та користувацького досвіду (UX/UI)
Лк1 "Вступ до дизайну сайтів. Основи UX/UI" (денна) Поняття вебдизайну. Відмінність UX і UI. Етапи створення сайту. Вимоги до сучасних інтерфейсів.
Лк1 "Основи UX/UI-дизайну та структурне проектування сайту" (заочна) Сутність вебдизайну: UX і UI. Принципи юзабіліті та доступності. Візуальна композиція, сітки та типографіка. Побудова інформаційної архітектури сайту (Site Map). Створення вайрфреймів у Figma: від low до mid fidelity.
Лк2 "Інтерфейс Figma: базові інструменти та налаштування" (денна) Робоче середовище Figma. Панелі, фрейми, сторінки. Структура файлу проєкту.
Лк3 "Фрейми, сітки та розмітка у вебдизайні" (денна) Типи фреймів і сіток. Адаптивна розмітка. Вирівнювання елементів.

Лк4 "Робота з шейпами, фігурами та векторною графікою" (денна) Інструменти створення форм. Перо, криві Безьє. Використання булевих операцій.
Пр1 "Інтерфейс Figma і створення першого макету" (денна) Створити новий файл, фрейм, базові фігури, заголовок і кнопку.
Пр2 "Аналіз існуючих сайтів: оцінка UX/UI." (денна) Завдання: обрати 2 сайти, виявити сильні/слабкі сторони інтерфейсу.
Тема 2. Інформаційна архітектура та структурне проєктування
Лк5 "Колір у дизайні: палітри, градієнти, контрастність" (денна) Психологія кольору. Інструменти роботи з кольором у Figma. Принципи доступності (WCAG).
Лк6 "Типографіка у вебдизайні" (денна) Вибір шрифтів для інтерфейсу. Ієрархія текстових елементів. Робота з Google Fonts.
Лк7 "Компоненти та дизайн-системи" (денна) Поняття компонентів. Варіанти (variants). Побудова бібліотеки елементів.
Лк8 "Auto Layout і адаптивний дизайн" (денна) Принципи Auto Layout. Налаштування адаптивних блоків. Приклади застосування.
Пр1 "Аналіз сайтів та побудова інформаційної архітектури." (заочна) Завдання: Проаналізувати 2–3 сайти, визначити їхню структуру. Побудувати карту сайту (Site Map) у Figma або FigJam. Описати логіку переходів між сторінками.
Пр3 "Створення карти сайту (Site Map) та навігаційної схеми." (денна) Завдання: побудувати карту сторінок для обраного типу сайту.
Пр4 "Розробка вайрфрейму головної сторінки" (денна) Завдання: створити низькодеталізований макет (low fidelity).
Тема 3. UI-дизайн та створення компонентів у Figma
Лк2 "Розробка інтерфейсу та прототипування у Figma" (заочна) Робота з фреймами, сітками, кольорами та шрифтами. Компоненти, Auto Layout і адаптивний дизайн. Прототипування: зв'язки між сторінками, Smart Animate. UX-тестування і вдосконалення макету.
Лк9 "Wireframing: створення структурних макетів сторінок" (денна) Рівні деталізації вайрфреймів. Побудова логіки сторінки. Приклади low/mid/high fidelity.

Лк10 "Прототипування та інтерактивність" (денна) Створення зв'язків між сторінками. Smart Animate. Презентація прототипу.
Лк11 "UI-кити та готові шаблони у Figma" (денна) Переваги UI-kit. Адаптація шаблонів під проєкт.
Лк12 "Дизайн головної сторінки сайту" (денна) Побудова Header, Banner, Navigation. Баланс тексту і зображень.
Пр5 "Створення компонентів: кнопки, меню, картки." (денна) Завдання: створити та оформити набір базових компонентів.
Пр6 "Застосування Auto Layout і стилів." (денна) Завдання: створити адаптивний блок сторінки.
Тема 4. Прототипування, тестування та презентація проєкту
Лк13 "Дизайн сторінок контенту: товари, блоги, контакти" (денна) Компонування сторінок каталогу. Створення карточок товарів і блоків новин.
Лк14 "Колаборація у Figma" (денна) Робота в команді. Версійність і коментування.
Лк15 "UX-тестування і покращення макету" (денна) Методи тестування. Аналіз результатів. Оптимізація UX/UI.
Лк16 "Прототипування та інтерактивність у Figma" (денна) Налаштування зв'язків між екранами. Типи тригерів (on click, hover, drag). Smart Animate та переходи. Демонстрація прототипів.
Пр2 "Створення інтерактивного прототипу сайту у Figma." (заочна) Завдання: Створити 2–3 ключові сторінки сайту на основі попередньої ІА. Налаштувати переходи та інтерактивні елементи (кнопки, меню). Провести коротке UX-тестування та підготувати прототип до презентації.
Пр7 "Створення інтерактивного прототипу сайту." (денна) Завдання: налаштувати переходи між сторінками, додати анімацію.
Пр8 "Проведення UX-тестування прототипу." (денна) Завдання: перевірити навігацію та зручність, зібрати фідбек.
Пр9 "Проєкт" (денна) Захист та обговорення завдання

9. Стратегія викладання та навчання

9.1 Методи викладання та навчання

Дисципліна передбачає навчання через:

МН1	Інтерактивні лекції
МН2	Кейс-орієнтоване навчання
МН3	Частково-пошуковий метод - організації активного пошуку розв'язання висунутих викладачем (чи самостійно сформульованих) пізнавальних завдань (в тому числі їх програмна реалізація) під час виконання творчого завдання
МН4	Самостійне навчання

Лекції-візуалізації та інтерактивні лекції мають на меті надати студентам знання і розуміння вимог до будови сайту (РН1, РН2). Навчальні дискусії передбачають набування практичних умінь і навичок прототипування під час виконання практичних робіт (РН3, РН4), що сприяють використанню пізнаного за матеріалами лекцій. Практико-орієнтоване навчання з використанням частково-пошукового метода дозволяє поглибити розуміння побудови сайтів через аналіз інших матеріалів.

9.2 Види навчальної діяльності

НД1	Виконання практичних завдань
НД2	Електронне навчання у системах Google Meet/ZOOM, MIX
НД3	Підготовка до практичних занять
НД4	Підготовка до підсумкового контролю

10. Методи та критерії оцінювання

10.1. Критерії оцінювання

Визначення	Чотирибальна національна шкала оцінювання	Рейтингова бальна шкала оцінювання
Відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок	5 (відмінно)	$90 \leq RD \leq 100$
Вище середнього рівня з кількома помилками	4 (добре)	$82 \leq RD < 89$
Загалом правильна робота з певною кількістю помилок	4 (добре)	$74 \leq RD < 81$
Непогано, але зі значною кількістю недоліків	3 (задовільно)	$64 \leq RD < 73$
Виконання задовольняє мінімальним критеріям	3 (задовільно)	$60 \leq RD < 63$
Можливе повторне складання	2 (незадовільно)	$21 \leq RD < 59$
Можливе одноразове повторне складання	2 (незадовільно)	$0 \leq RD < 20$

10.2 Методи поточного формативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МФО1 Настанови викладача в процесі виконання практичних завдань	Розгляд практичної реалізації концепцій та принципів, вивчених під час теоретичних занять.	Протягом поточного заняття	Mix
МФО2 Обговорення та взаємооцінювання (peer assessment)	Студенти оцінюють роботи своїх однокурсників на основі встановлених критеріїв та стандартів. Участь в процесі взаємооцінювання вимагає від студентів аналізу робіт інших студентів на основі об'єктивних критеріїв. Це розвиває їхню здатність до критичного мислення та аналізу дизайну веб-сайтів.	Протягом поточного заняття	Mix
МФО3 Коментування звітів	Надання коментарів щодо помилок та змісту виконаної роботи	Протягом 2 тижнів	Mix

10.3 Методи підсумкового сумативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МСО1 Звіт за результатами виконання практичних робіт	Звіт за результатами виконання практичних робіт повинен містити ілюстрацію основних результатів виконання завдань відповідно вказівок. Для успішного зарахування необхідно виконати мінімальний рівень завдання та оформити звіт відповідно вимогам до оформлення звітів.	за розкладом	mix
МСО2 Захист презентації за темою роботи	Розробка презентації вимагає від студента глибокого розуміння матеріалу, оскільки він має вибирати ключові аспекти для включення в презентацію та структурувати їх логічно. Процес підготовки до презентації зазвичай включає дослідження додаткового матеріалу та перевірку розуміння теми. Це сприяє поглибленому навчанню.	1 раз під час лекційних занять	Mix
МСО3 Контрольна робота	Призначені для перевірки рівня засвоєння теоретичного матеріалу. Проводиться у форматі тестування засобами системи mix.sumdu.edu.ua. Оцінка за контроль не перескладається	1 раз під час лекційних занять	Mix

Контрольні заходи:

		Максимальна кількість балів	Можливість перескладання з метою підвищення оцінки
Перший семестр вивчення		100 балів	
МСО1. Звіт за результатами виконання практичних робіт		72	
	9x8	72	Ні
МСО2. Захист презентації за темою роботи		16	
	2x8	16	Ні
МСО3. Контрольна робота		12	
		12	Ні

Умовою атестації дисципліни є отримання не менше ніж 60% балів. Інакше необхідно виконати додаткові види навчальної роботи. Всі роботи повинні бути виконані самостійно та вчасно: - Практичні, індивідуальні завдання, в яких виявлені ознаки академічного плагіату, будуть відхилені з можливістю повторного подання роботи на перевірку. При повторному оцінюванні роботи кількість балів буде знижена на 30%. - При невчасному виконанні роботи кількість балів буде знижена на 20% за кожний наступний тиждень

11. Ресурсне забезпечення навчальної дисципліни

11.1 Засоби навчання

ЗН1	Комп'ютери, комп'ютерні системи та мережи
ЗН2	Мультимедіа, відео- і звуковідтворювальна, проєкційна апаратура (відеокамери, проєктори, екрани, смартдошки тощо)
ЗН3	Програмне забезпечення (для підтримки дистанційного навчання, Інтернет-опитування, віртуальних лабораторій, віртуальних пацієнтів, для створення комп'ютерної графіки, моделювання тощо та ін.)

11.2 Інформаційне та навчально-методичне забезпечення

Основна література	
1	Introduction to Figma/ https://trydesignlab.com/figma-101-course/introduction-to-figma/
2	Alan Cooper, Robert Reimann, and Dave Cronin. About Face 3 The Essentials of Interaction Design [Text]/ Alan Cooper, Robert Reimann, and Dave Cronin – 2017. – 651 с./ http://feiramoderna.net/download/pos-positivo/COOPER-Alan/About_Face_3-The_Esse
Допоміжна література	

3	Prototyping with Figma: Gain Hands-on Experience Building Working Prototypes Inside Figma's Online Workspace / Andy Anderson
Інформаційні ресурси в Інтернеті	
4	Онлайн-курс «Figma 101» / https://trydesignlab.com/figma-101-course/lessons/?ref=hackr.io
5	Комплект електронних навчально-методичних матеріалів (тести+лекції+практики) до дисципліни загальної підготовки «Дизайн сайтів» для студентів всіх форм навчання/ Укладач Н.А.Федотова/ https://mix.sumdu.edu.ua/info/nmk/5916dfb5-22c3-4ded-a35c-e7a6f87416b2

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекцій	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
денна форма навчання												
1	Основи вебдизайну та користувацького досвіду (UX/UI)	15	12	8	4	0	3	2	1	0	0	0
2	Інформаційна архітектура та структурне проектування	15	12	8	4	0	3	2	1	0	0	0
3	UI-дизайн та створення компонентів у Figma	15	12	8	4	0	3	2	1	0	0	0
4	Прототипування, тестування та презентація проєкту	17.5	14	8	6	0	3.5	2	1.5	0	0	0
Контрольні заходи												
1	диференційний залік	6	0	0	0	0	6	0	0	0	6	0
Індивідуальні завдання												
1	інші індивідуальні завдання	81.5	0	0	0	0	81.5	0	0	0	0	81.5
<i>Всього з навчальної дисципліни (денна форма навчання)</i>		<i>150</i>	<i>50</i>	<i>32</i>	<i>18</i>	<i>0</i>	<i>100</i>	<i>8</i>	<i>4.5</i>	<i>0</i>	<i>6</i>	<i>81.5</i>

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекцій	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
заочна форма навчання												
1	Основи вебдизайну та користувацького досвіду (UX/UI)	15	2	2	0	0	13	13	0	0	0	0
2	Інформаційна архітектура та структурне проєктування	15	2	0	2	0	13	12.5	0.5	0	0	0
3	UI-дизайн та створення компонентів у Figma	15	2	2	0	0	13	13	0	0	0	0
4	Прототипування, тестування та презентація проєкту	17.5	2	0	2	0	15.5	15	0.5	0	0	0
Контрольні заходи												
1	диференційний залік	6	0	0	0	0	6	0	0	0	6	0
Індивідуальні завдання												
1	інші індивідуальні завдання	81.5	0	0	0	0	81.5	0	0	0	0	81.5
Всього з навчальної дисципліни (заочна форма навчання)		150	8	4	4	0	142	53.5	1	0	6	81.5

№ з/п	Програма навчальної дисципліни	Усього годин	Навчальна робота, аудиторних годин				Самостійна робота здобувача вищої освіти за видами, годин					
			Усього, ауд. год.	Лекції	Практичні заняття	Лабораторні роботи	Усього, год.	Самостійне опрацювання матеріалу	Підготовка до практичних занять	Підготовка до лабораторних робіт	Підготовка до контрольних заходів	Виконання самостійних позааудиторних завдань
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
дистанційна форма навчання												
1	Основи вебдизайну та користувацького досвіду (UX/UI)	15	0	0	0	0	15	15	0	0	0	0
2	Інформаційна архітектура та структурне проєктування	15	0	0	0	0	15	15	0	0	0	0
3	UI-дизайн та створення компонентів у Figma	15	0	0	0	0	15	15	0	0	0	0
4	Прототипування, тестування та презентація проєкту	17.5	0	0	0	0	17.5	17.5	0	0	0	0
Контрольні заходи												

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	диференційний залік	6	0	0	0	0	6	0	0	0	6	0
Індивідуальні завдання												
1	інші індивідуальні завдання	81.5	0	0	0	0	81.5	0	0	0	0	81.5
<i>Всього з навчальної дисципліни (дистанційна форма навчання)</i>		<i>150</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>150</i>	<i>62.5</i>	<i>0</i>	<i>0</i>	<i>6</i>	<i>81.5</i>