

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1. Загальна інформація про навчальну дисципліну

Повна назва навчальної дисципліни	Вступ до UX/UI дизайну
Повна офіційна назва закладу вищої освіти	Сумський державний університет
Повна назва структурного підрозділу	Факультет електроніки та інформаційних технологій. Кафедра інформаційних технологій
Розробник(и)	Бойко Ольга Василівна
Рівень вищої освіти	Перший рівень вищої освіти, НРК – 6 рівень, QF-LLL – 6 рівень, FQ-EHEA – перший цикл
Тривалість вивчення навчальної дисципліни	чотири семестри
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 16 год. становить контактна робота з викладачем (8 год. лекцій, 8 год. практичних занять), 134 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	Дизайн сайтів, Необхідні базові навички роботи з персональним комп'ютером
Додаткові умови	Додаткові умови відсутні
Обмеження	Обмеження відсутні

3. Мета навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни є надання студентам теоретичних знань і практичних навичок з UX/UI дизайну, які дозволять їм створювати ефективні, зручні та естетично привабливі інтерфейси для вебсайтів і мобільних додатків.

4. Зміст навчальної дисципліни

Тема 1 UX (User Experience) – Дослідження та проектування користувацького досвіду Процеси дослідження та розуміння потреб користувачів, а також на проектуванні продукту, який відповідає цим потребам. Дослідження поведінки користувачів, формування персон та розробка сценаріїв використання продуктів, генерування ідей та розробка концепції для покращення користувацького досвіду. Вивчення взаємодії користувачів з продуктом на кожному етапі користувацького шляху.
Тема 2 UI (User Interface) – Розробка та валідація інтерфейсів Візуальна частина дизайну продукту та процеси створення інтерфейсів. Інструменти для прототипування на прикладі Figma, низькофідельні, так і високофідельні прототипи. Питання інклюзивності інтерфейсів, розробка рішень для вузьких аудиторій та забезпечення доступності для користувачів з обмеженими можливостями. Валідація та тестування інтерфейсів за допомогою різних методів (А/В тестування, юзабіліті-тестування) для підвищення їх ефективності.

5. Очікувані результати навчання навчальної дисципліни

Після успішного вивчення навчальної дисципліни здобувач вищої освіти зможе:

РН1	Ідентифікувати та аналізувати ключові аспекти користувацького досвіду (UX), розуміти різницю між UX і UI
РН2	Проводити дослідження користувачів, щоб зрозуміти потреби і проблеми цільової аудиторії для подальшого проектування інтерфейсів, орієнтованих на користувача
РН3	Розробляти візуальні макети інтерфейсів, застосовувати принципи візуального дизайну та використовувати сучасні інструменти для прототипування
РН4	Проектувати інтерфейси з урахуванням принципів інклюзивного дизайну, забезпечуючи доступність продукту для різноманітних груп користувачів, включаючи людей з обмеженими можливостями

8. Види навчальних занять

Тема 1. UX (User Experience) – Дослідження та проектування користувацького досвіду
Лк1 "Вступ до UX/UI дизайну" (денна) Розгляд базових понять UX (User Experience) і UI (User Interface), їх відмінностей та взаємодії. Обговорення ролі UX у створенні позитивного користувацького досвіду, а UI – у забезпеченні візуальної привабливості інтерфейсу. Огляд історії UX/UI дизайну, етапів його розвитку та сучасних тенденцій. Аналіз прикладів ефективних і неефективних інтерфейсів, а також їх впливу на взаємодію користувача з продуктом.

Лк1 "Вступ до UX/UI дизайну та основи дослідження користувачів" (заочна) Розгляд базових понять UX (User Experience) і UI (User Interface), їх відмінностей та взаємодії. Обговорення ролі UX у створенні позитивного користувацького досвіду, а UI – у забезпеченні візуальної привабливості інтерфейсу. Огляд історії UX/UI дизайну, етапів його розвитку та сучасних тенденцій 2025 року, таких як інтеграція AI для персоналізації. Аналіз прикладів ефективних і неефективних інтерфейсів та їх впливу на взаємодію користувача з продуктом. Вступ до методів дослідження користувачів: інтерв'ю, опитування, спостереження для розуміння потреб та поведінки.
Лк2 "Як зрозуміти користувачів: Методи Дослідження" (денна) Огляд методів дослідження користувачів для глибшого розуміння їх потреб та поведінки. Обговорення таких методів як інтерв'ю, опитування, спостереження та аналіз поведінкових патернів. Використання отриманих даних для створення персони та визначення ключових сценаріїв взаємодії користувача з продуктом. Роль кількісних та якісних досліджень у виявленні проблем користувачів і можливих рішень для покращення їхнього досвіду. Важливість регулярного проведення досліджень для оптимізації UX та UI у процесі розробки продукту.
Лк2 "Створення персон та карт користувацьких шляхів" (заочна) Огляд концепції користувацьких персон для опису ключових сегментів аудиторії. Етапи розробки персон на основі даних досліджень: визначення характеристик (вік, цілі, проблеми, мотиви) та їх роль у персоналізації інтерфейсу. Створення карт користувацьких сценаріїв (Customer Journey Maps) для візуалізації досвіду на етапах взаємодії, аналіз болючих точок (pain points) і можливостей покращення.
Лк3 "Створення персон" (денна) Огляд концепції користувацьких персон для опису ключових сегментів аудиторії. Етапи розробки персон на основі даних досліджень. Персона як інструмент для розуміння потреб, мотивів і поведінки. Як персоналізувати інтерфейс відповідно до типів користувачів.
Лк4 "Карт користувацьких шляхів" (денна) Створення карт користувацьких сценаріїв (Customer Journey Maps) для візуалізації досвіду на етапах взаємодії. Аналіз болючих точок (pain points) і можливостей покращення. Практичні кейси застосування карт для оптимізації користувацького досвіду.
Лк5 "Генерація ідей, мозковий штурм та дизайн-мислення" (денна) Огляд способів генерувати ідеї для розв'язання проблем користувачів. Техніки мозкового штурму, картування думок (mind mapping) та принципи дизайн-мислення (Design Thinking). Командна робота як процес створення ідей.
Лк6 "Ескізування (Sketching) та формування Історій Користувача" (денна) Основи ескізування як перший крок до візуалізації ідей: створення швидких начерків та wireframes (каркасів). Принципи ефективного ескізування. Формування Історій Користувача (User Stories) та їх інтеграція в Agile-процеси.

Лк7 "Етика та стійкість у UX-дизайні" (денна) Обговорення етичних питань: захист конфіденційності, уникнення маніпуляцій у дизайні та вплив на суспільство. Введення в стійкий дизайн (sustainable UX) — як зменшити "цифровий слід" продуктів. Проаналізуємо приклади порушень (наприклад, "темні патерни") та поради для етичного підходу.
Лк8 "Як виміряти успіх дизайну: Ключові Показники" (денна) Огляд основних показників: NPS (індекс лояльності), CSAT (задоволеність), час на завдання, рівень конверсії. Як оцінювати ефективність досліджень користувачів. Інтеграція інструментів аналітики (Google Analytics, Hotjar) у UX-процес. Практичні приклади обчислень та інтерпретації для постійного вдосконалення.
Лк9 "Кейс-стаді: UX з інтеграцією AI в реальних проєктах" (денна) Аналіз сучасних кейсів 2025 року з використанням систем рекомендацій на основі штучного інтелекту та персоналізованого навчання. Детальний розбір етапів від дослідження користувачів (з інтеграцією AI-аналітики) до генерації ідей, з акцентом на ключові уроки, витягнуті з помилок (наприклад, надмірна залежність від штучного інтелекту без врахування людського зворотного зв'язку). Обговорення впливу на бізнес-метрики: зростання рівня утримання користувачів (retention) та доходів (revenue) завдяки персоналізації.
Пр1 "Аналіз UX/UI популярного продукту" (денна) Обрати реальний вебсайт або додаток і провести глибокий аналіз його UX/UI. Оцінити зручність використання інтерфейсу, навігацію, візуальну естетику, а також функціональність. Визначити, які елементи допомагають користувачу досягати цілей швидко й ефективно, а які ускладнюють взаємодію. Проаналізувати, як UX/UI впливає на залучення користувачів та лояльність до продукту.
Пр1 "Проведення та аналіз дослідження користувачів (User Research)" (заочна) Розробити план самостійного дослідження для обраного продукту: обрати 2-3 якісні методи (онлайн-опитування via Google Forms, спостереження за собою або знайомими). Зібрати дані про потреби, очікування та труднощі цільової аудиторії (мінімум 5 респондентів). Проаналізувати інформацію, виявити ключові проблеми, сегментувати аудиторію та сформулювати висновки для проектування.
Пр2 "Проведення та аналіз дослідження користувачів (User Research)" (денна) Студенти розробляють план дослідження, обирають та застосовують відповідні якісні методи (інтерв'ю, опитування, спостереження) для збору інформації про реальні потреби, очікування та поведінку цільової аудиторії, а також труднощі, з якими вона стикається. Після збору даних, вони аналізують отриману інформацію, виявляють ключові проблеми та очікування користувачів, проводять сегментацію аудиторії та формують детальні висновки, які стануть основою для подальшого проектування та вдосконалення інтерфейсу.

Пр2 "Створення персон та карт користувацьких сценаріїв" (заочна)

На основі даних з попередньої роботи визначити характеристики (вік, цілі, проблеми, мотиви) та деталізовані профілі в шаблоні Figma/Canva. Розробити карти користувацьких сценаріїв (Customer Journey Maps) для кожної персони: описати шлях, ключові моменти, болючі точки та пропозиції покращень.

Пр3 "Створення персон та карт користувацьких сценаріїв" (денна)

Студенти повинні на основі даних, зібраних під час користувацького дослідження, створити персони, що представляють ключові сегменти аудиторії продукту. Завдання полягає у визначенні основних характеристик кожної персони, включаючи вік, цілі, проблеми та мотиви. Студенти мають створити деталізовані профілі для кожної персони, що відображають реальні потреби та очікування користувачів, щоб мати краще уявлення про їхню поведінку та досвід під час взаємодії з продуктом. Студенти розробляють карти користувацьких сценаріїв (Customer Journey Maps) для кожної створеної персони. Завдання полягає в тому, щоб описати шлях користувача під час використання продукту, визначити ключові моменти взаємодії та етапи, на яких виникають труднощі або проблеми. Студенти мають проаналізувати ці моменти та запропонувати шляхи вирішення проблем для покращення користувацького досвіду, що сприятиме зручнішій і ефективнішій взаємодії з продуктом.

Пр4 "Спільне створення історій користувача та картування думок у Miro" (денна)

Студенти в групах працюють над створенням історій користувача на основі персон та карт сценаріїв з попередніх занять. Використовувати Miro для картування думок, симуляції планування спринту з UX-тестами. Завдання: розробити 3-5 історій з критеріями успіху (наприклад, NPS), обговорити інтеграцію в agile-процес. Фінал — презентація та фідбек від групи для практики співпраці.

Тема 2. UI (User Interface) – Розробка та валідація інтерфейсів

Лк3 "Генерація ідей, ескізування та історії користувача" (заочна)

Огляд процесу генерації ідей для вирішення проблем користувачів: методи брейнштормінгу, картування думок (mind mapping) та техніки Design Thinking. Роль індивідуальної та командної (онлайн) роботи у процесі ідей. Основи ескізування: створення швидких начерків (sketches) та wireframes для візуалізації. Принципи ефективного ескізування для перевірки концепцій.

Лк4 "Етика, метрики успіху та кейс-стаді з AI в UX" (заочна)

Обговорення етичних аспектів UX: конфіденційність даних, уникнення маніпуляцій (dark patterns), вплив на суспільство. Вступ до стійкого дизайну (sustainable UX) для зменшення цифрового сліду. Огляд ключових метрик: NPS, CSAT, час на завдання, рівень конверсії; інтеграція аналітики (Google Analytics, Hotjar). Аналіз кейсів 2025 року з AI-інтеграцією.

Лк10 "Низькофідельне прототипування" (денна)

Огляд низькофідельних прототипів (low-fidelity): ескізи та прості макети для тестування структури. Роль у швидкому отриманні зворотного зв'язку. Порівняння інструментів для low-fi, приклади застосування на ранніх етапах.

Лк11 "Високофідельне прототипування" (денна) Огляд високофідельних прототипів (high-fidelity): деталізовані інтерактивні моделі з візуальним дизайном. Процес від low-fi до high-fi, інструменти для створення. Роль у валідації кінцевого продукту.
Лк12 "Сучасні Інструменти для створення дизайну" (денна) Огляд основних програм, які використовують дизайнери (наприклад, Figma): їхні можливості, спільна робота, створення інтерактивних макетів та прототипів. Процес створення інтерфейсу від ідеї до готового прототипу.
Лк13 "Дизайн-системи та UI-кіти" (денна) Вступ до концепції Дизайн-систем (Design Systems) та UI-кітів (UI Kits). Переваги: консистентність, швидкість розробки, масштабованість. Складові дизайн-системи: токени, компоненти, гайдлайни. Приклади відомих дизайн-систем.
Лк14 "Валідація та тестування інтерфейсів (Validation Methods and User Testing)" (денна) Огляд методів валідації інтерфейсів, включаючи A/B тестування, юзабіліті-тестування, heatmaps, аналіз поведінки користувачів та збирання відгуків. Як проводити тести для оцінки зручності користування інтерфейсом та виявлення потенційних проблем. Інтерпретація результатів тестування та їх використання для подальшого вдосконалення дизайну.
Лк15 "Інклюзивний дизайн" (денна) Принципи інклюзивного дизайну: як зробити інтерфейси зручними та доступними для людей з різними обмеженнями (зір, слух, рух). Огляд стандартів доступності (WCAG) та практичних рішень для адаптації під різні потреби.
Лк16 "Портфоліо, кар'єра та тренди" (денна) Як зібрати сильне портфоліо: вибір кейсів, опис процесів (від research до фіналу) та інструменти на кшталт Behance. Обговорення кар'єрних шляхів: junior UX designer, UI specialist, product designer. Тренди: VR/AR інтерфейси, етичний AI, стійкий дизайн. Поради для співбесід: як презентувати роботу та уникати типових помилок. Заключна дискусія про майбутнє професії.
Пр3 "Створення низькофідельного прототипу" (заочна) Студенти генерують ідеї для покращення інтерфейсу обраного продукту. Вони використовують методи брейнштормінгу та картування думок (mind mapping) для формування нових концепцій та підходів до дизайну. Завдання полягає в тому, щоб створити кілька ескізів (wireframes), які відображають основні функціональні елементи інтерфейсу. Ескізи повинні показувати базову структуру та розташування основних елементів, що допоможе визначити напрямок подальшого розроблення прототипу. Студенти на основі створених ескізів розробляють низькофідельний прототип продукту, який показує базову структуру інтерфейсу та основні функціональні елементи без детального візуального оформлення. Прототип використовується для тестування основної функціональності продукту. Після первинного тестування з користувачами студенти повинні внести необхідні корективи, враховуючи зворотний зв'язок, для покращення придатності продукту перед переходом до наступних етапів розробки.

Пр4 "Створення розширеного інтерактивного прототипу" (заочна)

Студенти удосконалюють базовий прототип, додаючи повний візуальний дизайн, що включає кольорову схему, типографіку, іконки та інші візуальні елементи. Завдання полягає в тому, щоб інтегрувати всі основні елементи візуального дизайну, які забезпечать більш реалістичний вигляд майбутнього продукту. Крім того, студенти починають впроваджувати інтерактивні елементи, такі як кнопки, форми та базові взаємодії користувача з інтерфейсом.

Пр5 "Створення низькофідельного прототипу." (денна)

Студенти генерують ідеї для покращення інтерфейсу обраного продукту. Вони використовують методи брейнштормінгу та картування думок (mind mapping) для формування нових концепцій та підходів до дизайну. Завдання полягає в тому, щоб створити кілька ескізів (wireframes), які відображають основні функціональні елементи інтерфейсу. Ескізи повинні показувати базову структуру та розташування основних елементів, що допоможе визначити напрямок подальшого розроблення прототипу. Студенти на основі створених ескізів розробляють низькофідельний прототип продукту, який показує базову структуру інтерфейсу та основні функціональні елементи без детального візуального оформлення. Прототип використовується для тестування основної функціональності продукту. Після первинного тестування з користувачами студенти повинні внести необхідні корективи, враховуючи зворотний зв'язок, для покращення придатності продукту перед переходом до наступних етапів розробки.

Пр6 "Створення розширеного інтерактивного прототипу у Figma. Частина 1" (денна)

Студенти удосконалюють базовий прототип, додаючи повний візуальний дизайн, що включає кольорову схему, типографіку, іконки та інші візуальні елементи. Завдання полягає в тому, щоб інтегрувати всі основні елементи візуального дизайну, які забезпечать більш реалістичний вигляд майбутнього продукту. Крім того, студенти починають впроваджувати інтерактивні елементи, такі як кнопки, форми та базові взаємодії користувача з інтерфейсом.

Пр7 "Створення розширеного інтерактивного прототипу у Figma. Частина 2" (денна)

Студенти продовжують удосконалювати прототип, додаючи більш складні елементи взаємодії, які включають різні види анімацій, динамічні ефекти для покращення візуального сприйняття, а також інтерактивні форми з розширеними функціями, такими як перевірка введених даних або динамічна зміна контенту залежно від дій користувача. Вони також інтегрують інтерактивні компоненти, такі як випадаючі меню, слайдери або інтерактивні списки, що підвищують рівень користувацького досвіду та забезпечують більш насичену і функціональну взаємодію з інтерфейсом.

Пр8 "Валідація та тестування інтерфейсу" (денна)

Провести тестування розробленого прототипу серед реальних користувачів за допомогою методів юзабіліті-тестування або А/В тестування. Зібрати та проаналізувати результати тестів, визначити проблемні моменти, що перешкоджають зручній взаємодії користувачів з продуктом. Надати пропозиції щодо вдосконалення інтерфейсу на основі отриманих даних і відгуків користувачів.

Пр9 "Розробка інклюзивного інтерфейсу" (денна)

Адаптувати інтерфейс, створений у Figma, до стандартів доступності (WCAG). Внести зміни, що забезпечують інклюзивність, для користувачів з різними фізичними, когнітивними або сенсорними обмеженнями. Перевірити, як зміни впливають на зручність використання інтерфейсу для широкого кола користувачів, і як вони впливають на загальну доступність продукту.

9. Стратегія викладання та навчання

9.1 Методи викладання та навчання

Дисципліна передбачає навчання через:

МН1	Інтерактивні лекції
МН2	Аналіз конкретних ситуацій (Case-study)
МН3	Виконання практичних робіт
МН4	Самостійна робота

Методи викладання для дисципліни "Вступ до UX/UI дизайну" включають практичні заняття, аналіз реальних прикладів інтерфейсів та активну участь студентів у проектних завданнях для поглиблення їхнього розуміння та навичок у цій області. Самостійна робота студента може включати та не обмежується вивченням курсу «User Experience Design Essentials - Adobe XD UI UX Design» на платформі Udemy, що передбачає опрацювання електронних матеріалів, проходження тестів для закріплення вивченого матеріалу та виконання практичних завдань. Також студентам рекомендується самостійно працювати з тематичними довідниками та рекомендованими викладачем іншими електронними навчальними матеріалами.

9.2 Види навчальної діяльності

НД1	Виконання практичних завдань
НД2	Електронне навчання у системах (перелік конкретизується викладачем, наприклад, Google Classroom, Zoom та у форматі Youtube-каналу)
НД3	Обговорення кейсів
НД4	Робота з підручниками та релевантними інформаційними джерелами

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)	$82 \leq RD < 90$

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	Обговорення результатів виконання практичних робіт	протягом семестру	платформа MIX, під час занять

10.3 Методи підсумкового сумативного оцінювання

	Характеристика	Дедлайн, тижні	Зворотний зв'язок
МСО1 Звіт за результатами виконання практичних робіт	Виконання практичної роботи та оформлення звіту	16 тиждень 2 семестру	платформа MIX
МСО2 Виконання практичного кейсу (підготовка, презентація, захист)	Студенти обирають реальний проект для аналізу та редизайну інтерфейсу, проводять користувацькі дослідження для розуміння потреб аудиторії, аналізують існуючий дизайн та виявляють його недоліки. На основі цього розробляється концепція покращеного інтерфейсу з інформаційною архітектурою, прототипами та візуальним дизайном.	16 тиждень 2 семестру	платформа MIX

Контрольні заходи:

	Максимальна кількість балів	Можливість перескладання з метою підвищення оцінки
Перший семестр вивчення	100 балів	
МСО1. Звіт за результатами виконання практичних робіт	54	
9x6	54	Ні

МСО2. Виконання практичного кейсу (підготовка, презентація, захист)		46	
	Аналіз існуючого інтерфейсу, проведення користувацьких досліджень, розробка рішення	24	Так
	Презентація і захист	10	Ні
	Робота у команді	12	Ні

Оцінювання протягом семестру проводиться у формі виконання та захисту практичних робіт. Всі роботи повинні бути виконані самостійно та здані на перевірку вчасно у встановлений викладачем термін. Практичні завдання в яких виявлені ознаками академічного плагіату, будуть відхилені з можливістю повторного подання роботи на перевірку. При повторному оцінюванні роботи кількість балів буде знижена на 25 %. Робота, яка повторно надіслана з ознаки академічного плагіату, відхиляється без можливості наступного подання роботи на перевірку. При невчасному виконанні практичної роботи кількість балів буде знижена на 10% за кожний календарний тиждень здачі роботи. У разі невиконання цих умов студент має право підвищити рейтинг, виконавши додаткові завдання.

11. Ресурсне забезпечення навчальної дисципліни

11.1 Засоби навчання

ЗН1	Мультимедіа, відео- і звуковідтворювальна, проєкційна апаратура (відеокамери, проєктори, екрани, смартдошки тощо)
ЗН2	Прикладне програмне забезпечення (Figma (free))
ЗН3	Комп'ютери, комп'ютерні системи та мережи

11.2 Інформаційне та навчально-методичне забезпечення

Основна література	
1	Бойко, О. В. Методичні вказівки до практичних занять з дисципліни "Вступ до UX/UI досліджень" (електронна версія)
2	Ruiz, J., Serral, E., & Snoeck, M. (2021). Unifying functional user interface design principles. <i>International Journal of Human-Computer Interaction</i> , 37(1), 47-67.
Допоміжна література	
3	Ntoa, S. (2024). Usability and User Experience Evaluation in Intelligent Environments: A Review and Reappraisal. <i>International Journal of Human-Computer Interaction</i> , 1-30.
4	Martinelli, S., Lopes, L., & Zaina, L. (2022, October). UX research in the software industry: an investigation of long-term UX practices. In <i>Proceedings of the 21st Brazilian Symposium on Human Factors in Computing Systems</i> (pp. 1-13).

5	Cabrera, James, Modular Design Frameworks [Електронний ресурс] : A Projects-based Guide for UI/UX Designers / J. Cabrera ; by James Cabrera. — 1st ed. 2017. — Berkeley, CA : Apress, 2017. — XIII, 86 p. 98 illus., 45 illus. in color.
Інформаційні ресурси в Інтернеті	
6	Бойко О.В. Вступ до UX/UI досліджень. Режим доступу: https://elearning.sumdu.edu.ua/s/30-1rew
7	User Experience Design & User Interface Design Fundamentals. URL: https://ua.udemy.com/course/user-experience-design-user-interface-design-fundamentals/

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	UX (User Experience) – Дослідження та проектування користувацького досвіду	32.5	26	18	8	0	6.5	4.5	2	0	0	0
2	UI (User Interface) – Розробка та валідація інтерфейсів	30	24	14	10	0	6	3.5	2.5	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	UX (User Experience) – Дослідження та проектування користувацького досвіду	32.5	8	4	4	0	24.5	23.5	1	0	0	0
2	UI (User Interface) – Розробка та валідація інтерфейсів	30	8	4	4	0	22	21	1	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 (заочна форма навчання)</i>		<i>150</i>	<i>16</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>0</i>	<i>134</i>	<i>44.5</i>	<i>2</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
дистанційна форма навчання												
1	UX (User Experience) – Дослідження та проектування користувацького досвіду	32.5	0	0	0	0	32.5	32.5	0	0	0	0
2	UI (User Interface) – Розробка та валідація інтерфейсів	30	0	0	0	0	30	30	0	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 (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>