

ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Факультет суспільних і прикладних наук

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчально-методичної роботи

Ярослав ШТАНЬКО

“31” 08 2026 р.

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітньо-професійна (наукова) програма	«Графічний дизайн»
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	вибіркова
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська
Семестр викладання	VII

РОЗРОБНИК:

доц. кафедри дизайну
доктор філософії
архітектури та містобудування



Іван ГРЕБЕНЮК

ЗАТВЕРДЖЕНО

на засіданні кафедри дизайну
протокол № 1 від 28 серпня 2026
завідувач кафедри



Ірина МАТОЛЧ

УЗГОДЖЕНО:

Гарант ОПП



Наталія ПЛЯЗОВА

СХВАЛЕНО:

на засіданні Науково-методичної ради, протокол № 1 від 31 серпня 2026 р.

e-mail	van.hrebenuk@ukd.edu.ua
Номер аудиторії чи кафедри	Кафедра дизайну, ауд. 404
Посилання на сайт	https://ukd.edu.ua/person/ivan-hrebenuk
Сторінка курсу в СДО	https://online.ukd.edu.ua/course/view.php?id=6283

ВСТУП

Метою вивчення навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є ознайомлення студентів з принципами, методами та техніками створення якісних та зручних користувацьких інтерфейсів для веб-сайтів з адаптацією та інтерфейсів для мобільних додатків.

Завданням навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є надання студентам необхідних знань та навичок для вивчення, розуміння та застосування принципів дизайну користувацького інтерфейсу (UI) та користувацького досвіду (UX) в процесі створення цифрових продуктів.

У результаті вивчення дисципліни «Дизайн інтерфейсів» студент повинен вміти:

- реалізувати користувацький інтерфейс з дотриманням провідних практик в даній сфері;
- розробляти, аналізувати та систематизувати вимоги;
- розробляти і оцінювати стратегії проектування програмних засобів;
- обґрунтовувати, аналізувати і оцінювати прийняті проектні рішення з точки зору якості кінцевого програмного продукту.

Основними **завданнями** викладання дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є:

- надати студентам знання і практичні навички з проектування високоякісних інтерфейсів, орієнтованих на користувача;
- сформувати компетентності щодо аналізу предметної області, вміння формувати, аналізувати та моделювати вимоги до програмного забезпечення;
- виробити здатність ідентифікувати, класифікувати та описувати проектні завдання, знаходити раціональні методи й підходи до їх розв'язання;
- сформувати компетентності, необхідні для проектування інтерфейсів програмних систем, орієнтованих на користувача;
- сформувати компетентність щодо здійснення дизайн досліджень з метою покращення ергономічності дизайну інтерфейсів;
- підготувати студентів до провадження дослідницької та/або інноваційної діяльності в галузі проектування інтерфейсів користувача.

Зміст навчальної дисципліни передбачає знайомство студентів з основами роботи в графічному редакторі, прототипування вайрфреймів, прототипів та макетів користувацьких інтерфейсів та UX/UI дизайну.

Отримані знання та навички можуть бути використані для подальшого самостійного опрацювання більш складних прийомів і методів роботи в професійних програмах обробки графіки.

Компетентності та результати навчання, яких набувають здобувачі освіти внаслідок вивчення навчальної дисципліни (шифри та зміст компетентностей та програмних результатів навчання вказано відповідно до ОПП “Графічний дизайн” (2026/2027)).

Назва компетентності	Результати навчання
СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об’єктів дизайну	ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях. ПРН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за проф.. спрямуванням), основи наукових досліджень. ПРН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування. ПРН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти для розроблення художньо-проектних вирішень. ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності
СК 4. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціальністю)	ПРН 8. Оцінювати об’єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію. ПРН 11. Розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах. ПРН 12. Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну у професійній діяльності. ПРН 16. Враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології у професійній діяльності
СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об’єктів дизайну	ПРН 9. Створювати об’єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання. ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Курс	4		
Семестр	7		
Кількість кредитів ECTS	6		
Аудиторні навчальні заняття		Стац.	Заоч.
	лекції		
	практичні	84 год.	24 год.
Самостійна робота		96 год.	156 год.
Форма підсумкового контролю	Екзамен		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

Пререквізити	Постреквізити
Інформаційні та комунікаційні технології	Дизайн реклами
Композиція	Відеографіка
Кольорознавство	Брендинг
Дизайн-проекування	
Комп'ютерний дизайн в графіці	
Шрифти і типографіка	

ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

МІСТОВНИЙ МОДУЛЬ І

Практичне заняття 1. Основи UI/UX дизайну (4 год.)

Поняття UI та UX; складові та способи проведення і аналізу UI: способи побудови моделі користувача. Класифікації web-сайтів. Поняття інтерфейсу. Види інтерфейсів.

Практичне завдання: Провести аналіз обраного вебсайту з позицій UI/UX дизайну: визначити цільову аудиторію, потреби та основні сценарії взаємодії користувача, тип вебсайту, його структуру та вид інтерфейсу. Сформувати узагальнений портрет користувача (User Persona) та визначити основні точки взаємодії користувача з інтерфейсом.

Практичне заняття 2. Інтерфейс користувача і його реалізація (6 год.)

Інструменти створення UX/UI дизайну сайтів. Сучасні графічні редактори, їх класифікація і сфера застосування. Сучасні конструктори сайтів. Організація взаємодії комп'ютера і користувача.

Практичне завдання: Розробити структуру інтерфейсу обраного вебсайту з визначенням основних сторінок, навігації та функціональних блоків. Створити

схематичний прототип головної сторінки з використанням обраного інструменту UI/UX дизайну.

Практичне заняття 3. Критерії оцінки якості інтерфейсу (6 год.)

Методи та технологія проектування. Способи відображення специфіки сайту, його профілю, напрямки діяльності, позиціонування.

Практичне завдання: Провести UX-аудит обраного вебсайту за основними критеріями якості інтерфейсу: зрозумілість, логічність, послідовність, навігація, доступність, візуальна ієрархія та зручність використання. Визначити проблемні елементи та запропонувати варіанти їхнього вдосконалення.

Практичне заняття 4. Особливості композиції у дизайні користувацького інтересу (6 год.)

Основи композиції. Основи теорії кольору для web. Колір в композиційній побудові. Схеми кольорів. Робота з колірним колом. Підбір кольору для сайту.

Практичне завдання: Розробити колірну та композиційну концепцію вебсайту. Сформувати колірну палітру на основі кольорового кола, визначити основний, додатковий та акцентний кольори, перевірити їхню контрастність і застосувати сформовану палітру до прототипу вебсторінки.

МІСТОВНИЙ МОДУЛЬ II

Практичне заняття 5. Процес створення інтерфейсів (6 год.)

Золотий перетин. Ієрархія об'єктів. Створення збалансованої композиції дизайну посадкової сторінки. Дизайн афіші

Практичне завдання: Розробити композицію посадкової сторінки (Landing Page) з використанням принципів золотого перетину, візуальної ієрархії, балансу та акцентування. Створити окремий візуальний блок для рекламної афіші, узгоджений із загальною стилістикою інтерфейсу.

Практичне заняття 6. Графічний редактор Figma. Основи роботи з графічним редактором Figma (6 год.)

Призначення Figma. Основи роботи у Figma: реєстрація; встановлення десктопної версії. Складові інтерфейсу графічного редактора. Компоненти. Плагіни. Аналіз дизайну популярних сайтів. Приклад створення макету десктопної та мобільної версії web-сайту засобами Figma.

Практичне завдання: Створити у Figma базовий макет вебсайту у десктопній та мобільній версіях. Використати фрейми, текстові та графічні елементи, компоненти й базові плагіни. Проаналізувати аналогічний сучасний вебсайт та визначити використані в ньому принципи UI/UX дизайну.

Практичне заняття 7. Інструмент Figma (8 год.)

Інтерфейс та базові налаштування програми. Геометричні фігури, шари, ефекти. Швидкі клавіші. Базовий набір інструментів та основні принципи роботи з інструментом.

Практичне завдання: Створити набір базових інтерактивних елементів інтерфейсу у Figma: кнопки, поля введення, перемикачі, чекбокси, навігаційні елементи та картки. Для основних елементів розробити стани Normal, Hover, Active та Disabled і налаштувати просту інтерактивну взаємодію між екранами.

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ III

Практичне заняття 8. Сутність авторозмітки та її базові параметри (6 год.)

Способи створення авторозміток у Figma. Напряменість елементів авторозмітки. Внутрішні та зовнішні відступи.

Практичне завдання: Розробити структуру інтерфейсу вебсторінки із застосуванням Auto Layout у Figma. Налаштувати напрямок розташування елементів, відступи, інтервали та параметри вирівнювання. Перевірити поведінку створеного блоку при зміні розміру контейнера та кількості контенту.

Практичне заняття 9. Сітки. Фрейми. Адаптація (6 год.)

Базові поняття про стандартні сітки та принципи роботи з ними. Робота з модульними сітками та constraints. Створення "гумового" макету.

Практичне заняття 10. Типографіка, робота з текстом у Figma (8 год.)

Правила набору тексту й інструменти для їх реалізації. Ознайомимося з кнопками та полями введення.

Практичне завдання: Створити адаптивний макет вебсторінки на основі колонкової та модульної сітки. Налаштувати Frames, Layout Grid і Constraints та адаптувати один дизайн під десктопний, планшетний і мобільний формати.

Практичне заняття 11. Основи верстки (8 год.)

Значення верстки. Основні принципи верстки тексту. Види верстки. Ієрархія текстів. Правило внутрішнього та зовнішнього. Поля та стилі.

Практичне завдання: Розробити схематичні екрани мобільного застосунку та визначити послідовність дій користувача для виконання конкретного завдання. Створити користувацький сценарій (User Flow), визначити основні екрани та переходи між ними, після чого виконати їхню базову верстку у Figma.

ЗМІСТОВНИЙ МОДУЛЬ IV

Практичне заняття 12. Іконки. Презентації. Експорт/Імпорт (6 год.)

Створення власних іконок. Обробка зображення внутрішніми інструментами Figma. Корисні плагіни для роботи з зображеннями. Швидке створення презентації у Figma, імпорт в різні формати (pdf, keynote, ppt та інші).

Практичне завдання: Створити набір із 6–10 іконок для обраного інтерфейсу в єдиній стилістиці. Виконати підготовку та оптимізацію зображень у Figma, використати щонайменше один плагін для роботи із графічним контентом. Сформулювати презентацію проєкту та експортувати її у PDF і графічні формати.

Практичне заняття 13. Бібліотеки компонентів та загальні стилі (8 год.)

Використання компонентів. Бібліотеки компонентів. Панель Assets та альтернативи.

Практичне завдання: Створити міні-дизайн-систему для обраного вебсайту або мобільного застосунку. Сформувати бібліотеку базових компонентів: кнопок, полів введення, карток, навігаційних елементів, іконок та інших UI-елементів. Створити загальні текстові й колірні стилі, організувати компоненти в панелі Assets та застосувати бібліотеку до декількох екранів інтерфейсу.

Підсумкова екзаменаційна практична робота: Створити графічний макет вебсайту у редакторі Figma з використанням принципів UI/UX дизайну, композиції, типографіки, кольорової гами, модульної сітки, Auto Layout, компонентів та адаптивного проєктування. Розробити структуру та візуальне оформлення основних екранів сайту для десктопної та мобільної версій, налаштувати інтерактивні переходи між екранами, сформувати базову бібліотеку UI-компонентів і підготувати готовий макет до презентації та експорту.

Зміст самостійної роботи студентів Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни «Дизайн інтерфейсів»

Найменування видів робіт	Розподіл годин	
	денна форма	заочна форма
Самостійна робота, год, у т.ч.:	96	156
Опрацювання матеріалу, викладеного на лекціях	-	-
Підготовка до практичних занять та контрольних заходів	20	24
Підготовка звітів з практичних робіт	20	20
Підготовка до поточного контролю	20	20
Опрацювання матеріалу, винесеного на самостійне вивчення	36	92

Назва завдання для самостійної роботи	Форми контролю
Робота з модульними сітками та constraints.	Графічна робота
Типографіка, робота з текстом у Figma	Графічна робота
Іконки. Презентації. Експорт/Імпорт	Графічна робота
Бібліотеки компонентів та загальні стилі	Графічна робота

ПОЛІТИКА КУРСУ

1) щодо системи поточного і підсумкового контролю

Організація поточного та підсумкового семестрового контролю знань студентів, проведення практик та атестації, переведення показників академічної успішності за 100-бальною шкалою в систему оцінок за національною шкалою здійснюється згідно з “Положенням про систему поточного і підсумкового контролю, оцінювання знань та визначення рейтингу здобувачів освіти”. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



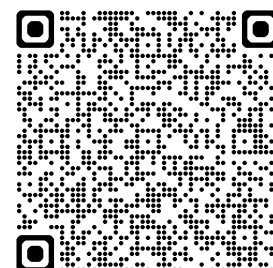
2) щодо оскарження результатів контрольних заходів

Здобувачі вищої освіти мають право на оскарження оцінки з дисципліни отриманої під час контрольних заходів. Апеляція здійснюється відповідно до «Положення про політику та врегулювання конфліктних ситуацій». Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



3) щодо відпрацювання пропущених занять

Згідно “Положення про організацію освітнього процесу” здобувач допускається до семестрового контролю з конкретної навчальної дисципліни (семестрового екзамену, диференційованого заліку), якщо він виконав усі види робіт, передбачені на семестр навчальним планом та силябусом/робочою програмою навчальної дисципліни, підтвердив опанування на мінімальному рівні результатів навчання (отримав ≥ 35 бали), відпрацював визначені індивідуальним навчальним планом всі лекційні, практичні, семінарські та лабораторні заняття, на яких він був відсутній. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).



4) щодо дотримання академічної доброчесності

“Положення про академічну доброчесність” закріплює моральні принципи, норми та правила етичної поведінки, позитивного, сприятливого, доброчесного освітнього і наукового середовища, професійної діяльності та професійного спілкування спільноти Університету, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання. Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#). Ознайомитись з “Політикою академічної доброчесності” - за [посиланням](#).



5) щодо використання штучного інтелекту

“Положення про академічну доброчесність” визначає політику щодо використання технічних засобів на основі штучного інтелекту в освітньому процесі. Ознайомитись з документом можна за покликанням.¹ “Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату, самоплагіату, фабрикації та фальсифікації академічних творів” містить рекомендації щодо використання в академічних текстах генераторів на основі штучного інтелекту. Ознайомитись з документом можна за покликанням.



Під час вивчення навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів» здобувачі використовують ШІ: для генерації та опрацювання ідей, аналізу цільової аудиторії та користувацьких сценаріїв, створення референсів і візуальних концепцій, розроблення текстового контенту для інтерфейсів, підбору кольорових та типографічних рішень, аналізу UX/UI, оптимізації структури вебсторінок і прототипів, а також для пошуку варіантів удосконалення дизайну. Використання результатів, згенерованих ШІ, здійснюється здобувачами з обов'язковим критичним аналізом, редагуванням та адаптацією до завдань проєкту.

6) щодо використання технічних засобів в аудиторії та правила комунікації

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). На гаджетах повинен бути активований режим «без звуку» до початку заняття. Під час занять заборонено надсилання текстових повідомлень, прослуховування музики, перевірка електронної пошти, соціальних мереж тощо, окрім виробничої необхідності. Під час виконання заходів контролю використання гаджетів заборонено (за винятком, коли це передбачено умовами його проведення). У разі порушення цієї заборони результат анулюється без права перескладання. Ознайомитись з відповідним документом можна за посиланням. Комунікація відбувається через електронну пошту і сторінку дисципліни в Moodle.



7) щодо зарахування результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти

Процедури визнання результатів навчання, здобутих шляхом формальної/інформальної освіти визначаються «Положенням про порядок визнання результатів навчання, здобутих шляхом



¹ визначається політика використання ШІ в навчальній дисципліні - дозволене/заборонене, правила використання

неформальної та / або інформальної освіти». Ознайомитись з документом можна за [посиланням](#).²

Під час вивчення навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів» студентам надається можливість перерахування неформальної освіти. До прикладу, із запропонованого переліку можна пройти сертифіковані (безкоштовні) курси на освітніх платформах, відтак сертифікат, який отримали під час навчання, – є підтвердженням засвоєння студентом окремих тем, що включені у зміст дисципліни:

<https://prjctr.com/course> - Projektor (одна з найвідоміших платформ для навчання дизайну в Україні. Пропонують курси з графічного дизайну, UX/UI дизайну, веб-дизайну та багато іншого)

<https://ed-era.com/> - EdEra (платформа, що пропонує онлайн-курси та освітні матеріали з різних дисциплін, включаючи дизайн)

<https://skillup.ua/> -SkillUP (навчальний центр, що пропонує курси з веб-дизайну, графічного дизайну та інших спеціальностей)

Аудиторні заняття з дисципліни «Дизайн інтерфейсів» проходять у формі практичних занять.

Відпрацювання студентом пропущених або не вчасно створених практичних робіт виконуються в аудиторії. Це потрібно для того, щоб студент міг отримати вчасну консультацію, адже роботи творчі, а також, щоб виключити можливість плагіату.

Академічна доброчесність, яка є сукупністю етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності, є базовою в процесі вивчення дисципліни. Дотримання принципів академічної доброчесності допомагає забезпечити чесність, відповідальність та повагу до інтелектуальної власності інших.

Студенти повинні створювати власні роботи і не копіювати роботи інших дизайнерів без дозволу або належного цитування. При використанні зовнішніх ресурсів, таких як зображення, шрифти або інші графічні елементи, необхідно отримати відповідні дозволи або використовувати ресурси, що мають ліцензії на вільне використання. Важливо вказувати авторів та джерела інформації, які були використані в процесі роботи. Це включає текстові матеріали, зображення, ідеї та інші ресурси. Здобувачі мають бути чесними у своїх діях, не використовувати недобросовісні методи для отримання кращих результатів, поважати права авторів та інших дизайнерів, не використовувати їхні роботи без дозволу.

Після завершення кожної практичної роботи чи проекту відбувається захист студентом своєї роботи та колективне обговорення результатів. При такому підході здобувач розуміє переваги і недоліки у виконання практичних завдань і це впливає на об'єктивність оцінювання.

² визначається перелік електронних та інших ресурсів та умови перерахування

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

При вивченні дисципліни застосовується комплекс методів для організації навчання студентів з метою розвитку їх логічного та абстрактного мислення, творчих здібностей, підвищення мотивації до навчання та формування особистості майбутнього фахівця в галузі графічного дизайну.

Методи навчання	Програмні результати навчання	Методи оцінювання
Словесні методи: лекція, пояснення, бесіда, інструктаж	ПРН 1 – застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях; ПРН 3 – збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, застосовувати теорію і методику дизайну та фахову термінологію.	Усне опитування, тестування, перевірка теоретичних знань, оцінювання відповідей під час практичних занять
Наочні методи: демонстрація прикладів UI/UX, аналіз вебсайтів, макетів, прототипів і референсів	ПРН 3 – збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту; ПРН 7 – аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проєктних вирішень; ПРН 8 – оцінювати об'єкт проєктування та формувати художньо-проєктну концепцію.	Аналіз аналогів, аналітичні завдання, UX-аудит, презентація результатів аналізу
Практичні методи: виконання вправ і завдань у Figma	ПРН 9 – створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання; ПРН 17 – застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.	Перевірка практичних робіт, оцінювання макетів, прототипів та цифрових моделей
Проєктний метод: поетапна розробка UI/UX-проєкту	ПРН 4 – визначати мету, завдання та етапи проєктування; ПРН 8 – формувати художньо-проєктну концепцію; ПРН 11 – розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну; ПРН 9 – створювати об'єкти дизайну засобами проєктно-графічного моделювання.	Оцінювання етапів проєкту, перегляд проміжних результатів, презентація, підсумкова практична робота
Проблемно-пошуковий метод: визначення проблем користувача та пошук оптимальних дизайн-рішень	ПРН 1 – застосовувати знання у практичних ситуаціях; ПРН 3 – аналізувати інформацію; ПРН 4 – визначати мету, завдання та етапи проєктування; ПРН 8 – оцінювати об'єкт проєктування та формувати концепцію	Практичні проблемні завдання, аналіз UX-проблем, обґрунтування проєктних рішень

Метод аналізу та порівняння: аналіз конкурентних вебсайтів, UI/UX рішень, композиції та навігації	ПРН 3 – збирати та аналізувати інформацію; ПРН 7 – аналізувати, стилізувати та інтерпретувати об’єкти; ПРН 8 – оцінювати об’єкт проектування.	Порівняльний аналіз, UX-аудит, аналітична записка, презентація
Композиційний метод: робота з сітками, ієрархією, кольором, типографікою, масштабом і балансом	ПРН 7 – стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об’єкти; ПРН 11 – розробляти композиційне вирішення об’єктів дизайну; ПРН 8 – формувати художньо-проектну концепцію.	Аналіз композиції, оцінювання макетів, практичні вправи, перегляд проектних рішень
Метод цифрового моделювання: створення фреймів, компонентів, Auto Layout, адаптивних макетів та інтерактивних прототипів у Figma	ПРН 9 – створювати об’єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання; ПРН 16 – застосовувати новітні технології у професійній діяльності; ПРН 17 – застосовувати сучасне спеціалізоване програмне забезпечення.	Практична робота, оцінювання цифрового макету, перевірка прототипу, демонстрація функціональності
Інтерактивні методи: дискусія, обговорення, взаємооцінювання, презентація	ПРН 3 – застосовувати фахову термінологію; ПРН 8 – оцінювати об’єкт проектування та формувати концепцію; ПРН 12 – дотримуватися стандартів проектування у професійній діяльності.	Обговорення, взаємооцінювання, презентація та захист проектних рішень
Самостійна робота: пошук інформації, аналіз референсів, опрацювання сучасних UI/UX тенденцій, доопрацювання макетів	ПРН 1, ПРН 3, ПРН 4, ПРН 7, ПРН 8 – застосування знань, аналіз інформації, планування проекту, інтерпретація та оцінювання дизайн-рішень.	Індивідуальні завдання, практичні роботи, портфоліо, поточний контроль
AI-підтримане навчання: генерація ідей, аналіз користувацьких сценаріїв, створення референсів, пошук варіантів дизайн-рішень	ПРН 1 – застосовувати знання у практичних ситуаціях; ПРН 3 – збирати та аналізувати інформацію; ПРН 7 – інтерпретувати та трансформувати об’єкти; ПРН 16 – застосовувати новітні технології у професійній діяльності.	Аналіз результатів використання ШІ, оцінювання авторського опрацювання, презентація та захист проекту
Метод презентації та захисту проекту	ПРН 8 – формувати художньо-проектну концепцію; ПРН 11 – розробляти композиційне вирішення; ПРН 12 – дотримуватися стандартів проектування; ПРН 17 – застосовувати сучасне програмне забезпечення.	Презентація, захист практичної роботи, комплексне оцінювання проекту
Метод контролю якості та відповідності проекту	ПРН 12 – дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об’єктів дизайну; ПРН 16 – враховувати властивості матеріалів та конструктивних побудов, застосовувати новітні технології.	Перевірка технічних параметрів макету, оцінювання відповідності вимогам, підсумковий контроль

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної та практичної діяльності студентів передбачене застосування практичні роботи, презентації, майстер-класи.

Діагностика (моніторинг та перевірка) результатів навчання та творчої практичної діяльності здійснюється шляхом виконання студентами:

Графічних робіт аналітично-дослідницького та пошукового характеру;

Практичних робіт репродуктивного та творчого виконання;

Презентацій та виступів на наукових заходах;

Підсумкового екзамену – виконання практичного завдання та їх захист (створити графічний макет вебсайту у редакторі Figma з використанням принципів UI/UX дизайну, композиції, типографіки, кольорової гами, модульної сітки, Auto Layout, компонентів та адаптивного проєктування. Розробити структуру та візуальне оформлення основних екранів сайту для десктопної та мобільної версій, налаштувати інтерактивні переходи між екранами, сформулювати базову бібліотеку UI-компонентів і підготувати готовий макет до презентації та експорту).

ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Вид	Зміст	% від загальної оцінки	Бал	
			min	max
Поточні контрольні заходи	всього	60	35	60
Підсумкові контрольні заходи	екзамен	40	24	40
Всього:	-	100	60	100

Усі практичні заняття з курсу «Дизайн інтерфейсів» проводяться у форматі, що визначений деканатом університету (онлайн/офлайн чи змішаному). Їх відвідуваність здобувачами є добровільною.

Відвідування практичних занять з курсу є обов'язковим. Усі пропущені заняття повинні відпрацюватися впродовж трьох наступних тижнів після отримання пропуску, або після того, як студент повернувся до навчання.

Процедура проведення контрольних заходів, а саме підсумкового семестрового контролю, регулюється «[Положенням про систему поточного та підсумкового контролю оцінювання знань та визначення рейтингу студентів](#)», яке розміщено на сайті університету в розділі «Публічна інформація»: <https://ukd.edu.ua/node/1149>

Підсумковою формою контролю дисципліни «Дизайн інтерфейсів» є екзамен, який передбачає здачу студентом усіх практичних завдань за семестр у тому вигляді, який прописаний в завданні та методичних рекомендаціях. Оцінка за екзамен – це виконання частини практичних завдань та їх захист.

Фіксація **поточного** контролю здійснюється в «Електронному журналі обліку успішності академічної групи» на підставі чотирибальної шкали – “2”; “3”; “4”; “5”. У разі відсутності студента на занятті виставляється “н”. За результатами поточного контролю у Журналі, автоматично визначається підсумкова оцінка, здійснюється підрахунок пропущених занять.

Критерії оцінювання:

«незадовільно»	володіє навчальним матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів, що позначаються окремими словами чи реченнями; володіє матеріалом на елементарному рівні засвоєння, викладає його уривчастими реченнями, виявляє здатність висловити думку на елементарному рівні; володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу;
«задовільно»	володіє матеріалом на початковому рівні, значну частину матеріалу відтворює на репродуктивному рівні; володіє матеріалом на рівні, вищому за початковий, здатний за допомогою викладача логічно відтворити значну його частину; може відтворити значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, порівнювати та робити висновки, виправляти допущені помилки;
«добре»	здатний застосовувати вивчений матеріал на рівні стандартних ситуацій, частково контролювати власні навчальні дії, наводити окремі власні приклади на підтвердження певних тверджень: вміє порівнювати, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, в цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки і добирати аргументи на підтвердження певних думок під керівництвом викладача; вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, та вміє застосовувати його на практиці; вільно розв'язує задачі в стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, добирає переконливі аргументи на підтвердження вивченого матеріалу;
«відмінно»	виявляє початкові творчі здібності, самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності, оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; знаходить джерела інформації та самостійно використовує їх відповідно до цілей, поставлених викладачем; вільно висловлює власні думки і відчуття, визначає програму особистої пізнавальної діяльності, самостійно оцінює різноманітні життєві явища і факти, виявляючи особисту позицію щодо них; без допомоги викладача знаходить джерела інформації і використовує одержані відомості відповідно до мети та завдань власної пізнавальної діяльності; використовує набуті знання і вміння в нестандартних ситуаціях; виявляє особливі творчі здібності, самостійно розвиває власні обдарування і нахили, вміє самостійно здобувати знання.

Усі пропущені заняття, а також негативні оцінки студенти зобов'язані відпрацювати впродовж трьох наступних тижнів. У випадку недотримання цієї норми, замість “н” в журналі буде виставлено “0” (нуль балів), без права перездачі.

До підсумкового контролю допускаються студенти які за результатами поточного контролю отримали не менше 35 балів. Усі студенти, що отримали 34 бали і менше, не допускаються до складання підсумкового контролю і на підставі укладання додаткового договору, здійснюють повторне вивчення дисципліни впродовж наступного навчального семестру.

Загальна семестрова оцінка з дисципліни, яка виставляється в екзаменаційних відомостях оцінюється в балах (згідно Шкали оцінювання знань за ЄКТС) і є сумою балів, отриманих під час поточного та підсумкового контролю.

Критерії оцінювання підсумкової екзаменаційної практичної роботи

Кількість балів	Рівень оцінювання	Критерії оцінювання
40–38	Відмінний	Робота виконана повністю та на високому професійному рівні. Розроблено цілісну структуру вебсайту, десктопну та мобільну версії, дотримано принципів UI/UX, композиції, типографіки, кольорової гармонії та модульної сітки. Коректно застосовано Auto Layout, компоненти, адаптивне проектування та інтерактивні переходи. Створено впорядковану бібліотеку UI-компонентів. Проект має виразну концепцію, логічну навігацію, високу візуальну та функціональну якість. Студент самостійно й аргументовано презентує та захищає прийняті дизайн-рішення.
37–35	Дуже добрий	Робота виконана повністю, має цілісне композиційне та функціональне рішення. Основні принципи UI/UX, типографіки, кольору, сітки та адаптивності застосовано правильно. Реалізовано основні інтерактивні переходи, компоненти та Auto Layout. Наявні незначні недоліки у структурі, візуальній ієрархії, адаптації або технічному опрацюванні. Студент добре обґрунтовує свої рішення та демонструє впевнене володіння Figma.
34–32	Добрий	Основне завдання виконано, проте окремі елементи проекту потребують доопрацювання. Присутні десктопна та мобільна версії, базова адаптивність і UI-компоненти. Принципи UI/UX загалом дотримані, але окремі рішення є недостатньо послідовними або обґрунтованими. Auto Layout, сітки чи інтерактивність використані частково. Під час захисту студент може пояснити більшість прийнятих рішень.
31–29	Достатній	Завдання виконано переважно, але з помітними недоліками. Структура сайту та основні екрани сформовані, однак композиція, типографіка, колірна система, навігація або адаптивність опрацьовані недостатньо. Інструменти Figma застосовані на базовому рівні. Інтерактивні переходи та бібліотека компонентів реалізовані частково. Студент має труднощі з аргументацією окремих проектних рішень.
28–25	Задовільний	Виконано лише основну частину екзаменаційного завдання. Проект має суттєві недоліки у структурі, композиції, візуальній ієрархії або функціональності. Десктопна та мобільна версії розроблені неповністю або недостатньо адаптовані. Auto Layout, компоненти, сітки та інтерактивність застосовані обмежено. Під час захисту студент демонструє лише часткове розуміння принципів UI/UX.
25–0	Незадовільний	Екзаменаційне завдання не виконано або виконано на недостатньому рівні. Відсутня цілісна структура

		інтерфейсу, не реалізовано основні вимоги до десктопної та мобільної версій, UI/UX-принципи застосовано неправильно або фрагментарно. Не сформовано необхідні компоненти та інтерактивні переходи. Студент не може належним чином презентувати й обґрунтувати власні проектні рішення.
--	--	--

Шкала оцінювання знань за ЄКТС:

Оцінка за національною шкалою	Рівень досягнень, %	Шкала ECTS
Національна диференційована шкала		
Відмінно	90 – 100	A
Добре	83 – 89	B
	75 – 82	C
Задовільно	67 – 74	D
	60 – 66	E
Незадовільно	35 – 59	FX
	0 – 34	F
Національна недиференційована шкала		
Зараховано	60 – 100	-
Не зараховано	0 – 59	-

Студенти, які не з'явилися на залік чи екзамен без поважних причин, вважаються такими, що одержали незадовільну оцінку.

РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Іванченко Вадим. UX-дизайн: побудова користувацьких сценаріїв. Видавничий дім «Символ», 2020. 176 с.
2. Луценко Анна. UI/UX-дизайн для початківців. Львів: Видавництво Старого Лева, 2019. 176 с.
3. Мельничук Ірина. UX-дизайн. Розробка дизайн-систем, прототипів, дизайн-моделей і тестування. Київ: ЛОГОС, 2020. 216 с.
4. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну: Навч. Посіб. Київ : Вид. група BVH, 2009. 336 с.
5. Федішин Сергій. UI/UX Design. Проектування користувацького інтерфейсу із зосередженням на користувачеві. Київ: ЛОГОС, 2018. 224 с.
6. Чемерис Г. Ю. UI/UX дизайн: навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя: ЗНУ, 2021. 290 с.
7. Чемерис Г. Ю., Осадча К. П. Проектування користувацького інтерфейсу: навчальний посібник для викладачів та студентів закладів вищої освіти. Мелітополь: ФОП Однорог Т., 2019. 290 с.

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Етапи створення сайту. URL: <https://webcase.com.ua/uk/blog/iz-chegosostoit->
2. Сервіс для дизайнерів. URL: <https://www.behance.net/>
3. Структура сайту: основні види та правила їх розробки. URL: <https://webtune.com.ua/statti/web-rozrobka/struktura-sajtu/>
4. Figma Resource library. URL: <https://www.figma.com/resource-library/>
5. [razrabotka-sajta/](https://www.figma.com/resource-library/)
6. Figma Resource Library. Офіційна бібліотека навчальних матеріалів Figma: UI/UX-дизайн, прототипування, wireframing, вебдизайн, типографіка, теорія кольору та дизайн-дослідження. URL: <https://www.figma.com/resource-library/>
7. Figma Help Center / Figma Learn. Офіційна документація щодо роботи з Figma, зокрема Auto Layout, компонентами, прототипуванням, фреймами та дизайн-системами. URL: <https://help.figma.com/>
8. Nielsen Norman Group. Авторитетний ресурс з UX-досліджень, юзабіліті, інформаційної архітектури, взаємодії людини з інтерфейсом та оцінювання користувацького досвіду. URL: <https://www.nngroup.com/>
9. Material Design. Офіційні рекомендації Google щодо проєктування цифрових інтерфейсів, компонентів, навігації, типографіки, кольору, макетів та адаптивного дизайну. URL: <https://m3.material.io/>
10. Apple Human Interface Guidelines. Офіційні рекомендації Apple щодо проєктування інтерфейсів, компонентів, навігації, взаємодії, доступності та користувацького досвіду. URL: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
11. Apple Design Resources. Офіційні ресурси Apple для дизайнерів, зокрема UI Kit та шаблони для Figma, а також матеріали для iOS, iPadOS, macOS та інших платформ. URL: <https://developer.apple.com/design/resources/>