

ЗВО «УНІВЕРСИТЕТ КОРОЛЯ ДАНИЛА»

Факультет суспільних і прикладних наук

Кафедра дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчально-методичної роботи

Ярослав ШТАНЬКО

“31” 08 2026 р.

ФОРМАЛІЗАЦІЯ МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКІВ

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	VI

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 навчальної дисципліни «Формалізація мобільних застосунків» є формування у здобувачів системного комплексу знань і практичних навичок з аналізу, структурування, візуального проєктування та прототипування інтерфейсів мобільних застосунків. Дисципліна спрямована на опанування сучасних принципів UX/UI-дизайну та інструментів Figma для послідовного перетворення концепції цифрового продукту на функціонально структурований, візуально цілісний та інтерактивний прототип мобільного застосунку.

Основними завданнями навчальної дисципліни є:

1. сформувані розуміння принципів та етапів формалізації мобільних застосунків;
2. навчити аналізувати цільову аудиторію, потреби користувачів і функціональні вимоги до цифрового продукту;
3. сформувані навички аналізу аналогів і визначення особливостей конкурентного середовища мобільних застосунків;
4. навчити розробляти інформаційну архітектуру та структуру мобільного застосунку;
5. сформувані навички створення користувацьких сценаріїв і User Flow;
6. навчити проєктувати структуру мобільних екранів і wireframe-моделі;
7. сформувані практичні навички роботи у Figma для створення мобільних інтерфейсів;
8. навчити використовувати Frames, Grid, Auto Layout, Components, Variants, Variables та інші інструменти Figma;
9. сформувані навички розроблення UI-компонентів і базової дизайн-системи мобільного застосунку;
10. навчити створювати візуально цілісні та функціонально узгоджені екрани мобільного інтерфейсу;
11. сформувані навички інтерактивного прототипування та моделювання користувацької взаємодії;
12. навчити проводити базове тестування прототипу, виявляти проблеми навігації та взаємодії й здійснювати необхідні коригування;
13. розвинути системне, проєктне та критичне мислення у процесі розроблення цифрових продуктів;
14. сформувані здатність обґрунтовувати дизайнерські рішення та презентувати результати проєктної діяльності.

У результаті опанування дисципліни здобувач повинен уміти самостійно пройти основні етапи формалізації мобільного застосунку: від визначення концепції, цільової аудиторії та функціональних вимог до розроблення інформаційної архітектури, UI-компонентів, основних екранів та інтерактивного прототипу у Figma.

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”.

Код компетентності	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	3		
Семестр	6		
Кількість кредитів ECTS	3		
Аудиторні навчальні заняття		Стац.	Заоч.
	лекції		
	практичні	42 год.	
Самостійна робота		48 год.	
Форма підсумкового контролю	Екзамен		

Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни

Пререквізити	Постреквізити
Інформаційні та комунікаційні технології	Дизайн інтерфейсів
Композиція	Відеографіка
Кольорознавство	
Комп'ютерний дизайн в графіці	
Шрифти і типографіка	

ЗМІСТ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№	Тема	Практичне завдання	Кількість годин
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ І			
1	Аналіз та формалізація концепції мобільного застосунку	Практичне завдання 1. Обрати концепцію мобільного застосунку та визначити його функціональне призначення, цільову аудиторію, основні потреби користувачів і конкурентні переваги. Проаналізувати 3–5 аналогічних застосунків, визначити їхні сильні та слабкі сторони. Сформуванати перелік основних функцій і попередній список екранів майбутнього застосунку.	4
2	Інформаційна архітектура та користувацькі сценарії	Практичне завдання 2. Розробити інформаційну архітектуру обраного мобільного застосунку. Визначити основні розділи, рівні інформації та взаємозв'язки між екранами. Сформуванати 2–3 ключові користувацькі сценарії та побудувати User Flow, що відображає послідовність дій користувача від початкової до цільової дії.	4
3	Проектування структури мобільного інтерфейсу у Figma	Практичне завдання 3. Створити у Figma робочий файл проекту та визначити базові параметри мобільного інтерфейсу. Розробити сітку, систему відступів і композиційну структуру. Створити	4

		wireframe 5–7 основних екранів із використанням Frames та Auto Layout. Зосередитися на структурі інформації, функціональності та логіці розташування елементів без деталізованого візуального оформлення.	
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ II			
4	Розробка візуальної системи мобільного застосунку у Figma	Практичне завдання 4. Розробити візуальну концепцію мобільного застосунку. Визначити основну та додаткову кольорові палітри, типографічну систему, принципи використання іконок, зображень та графічних елементів. Створити у Figma текстові та кольорові стилі або Variables і сформувати базовий UI Kit.	4
5	Проектування UI-компонентів та дизайн-системи у Figma	Практичне завдання 5. Створити систему основних компонентів інтерфейсу: кнопок, полів введення, перемикачів, чекбоксів, карток, списків, навігаційних елементів та повідомлень. Для компонентів передбачити необхідні стани та варіанти. Використати Components, Variants та Auto Layout. Оформити компоненти в єдину структуровану дизайн-систему.	6
6	Розробка основних екранів мобільного застосунку у Figma	Практичне завдання 6. На основі розроблених wireframe та дизайн-системи створити деталізований UI основних екранів мобільного застосунку. Розробити головний екран, екран навігації та 3–5 функціональних екранів відповідно до обраної концепції. Забезпечити єдність композиції, типографіки, кольорів, компонентів та візуальної ієрархії.	4
7	Інтерактивне прототипування мобільного застосунку у Figma	Практичне завдання 7. Перетворити статичні екрани на інтерактивний прототип. Налаштувати переходи між екранами, основну навігацію, інтерактивні кнопки, Overlay та необхідні інтерактивні компоненти. Реалізувати щонайменше 2 ключові користувацькі сценарії та перевірити коректність переходів у режимі Prototype.	4
8	Тестування та презентація формалізованої моделі мобільного застосунку	Практичне завдання 8. Провести тестування прототипу за визначеними користувацькими сценаріями. Виявити проблеми навігації, структури, візуальної ієрархії та взаємодії. Внести необхідні корективи у Figma. Підготувати фінальний прототип, коротку презентацію проєкту та продемонструвати логіку роботи мобільного застосунку.	4

Підсумкова екзаменаційна практична робота: Створити цілісний інтерактивний прототип мобільного застосунку у Figma, що демонструє логічну структуру, послідовну навігацію, системність UI-компонентів та відповідність інтерфейсу визначеним користувацьким сценаріям.

Зміст самостійної роботи студентів
Розподіл годин, виділених на вивчення дисципліни
«Формалізація мобільних застосунків»

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

Самостійна робота здобувачів спрямована на поглиблення теоретичних знань і вдосконалення практичних навичок у сфері формалізації, UX/UI-дизайну та прототипування мобільних застосунків. Робота передбачає самостійне опрацювання навчальної та професійної літератури, аналіз сучасних цифрових продуктів, виконання дослідницьких і проєктних завдань, а також удосконалення власного мобільного застосунку у Figma.

Назва завдання для самостійної роботи	Форми контролю
Дослідження принципів композиції мобільного інтерфейсу. Опрацювання сіток, модульності, відступів, візуальної ієрархії та принципів композиційної організації екрана.	Приклади та композиційний аналіз
Визначення основних функцій, користувацьких завдань і взаємозв'язків між функціональними блоками.	Практичні приклади у Figma
Опрацювання інформаційної архітектури. Аналіз та вдосконалення структури контенту, ієрархії інформації та системи навігації.	Практичні приклади у Figma
Опрацювання можливостей Figma для проєктування мобільних інтерфейсів. Самостійне вивчення Frames, Auto Layout, Components, Variants, Variables та Prototype.	Практичні приклади у Figma
Розроблення станів та варіантів UI-компонентів. Формування різних станів інтерактивних елементів та аналіз їхньої поведінки.	Практичні приклади у Figma

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 силабусом/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 [посиланням](#).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 [посиланням](#).



Під час вивчення навчальної дисципліни «Формалізація мобільних застосунків» 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 “Формалізація мобільних застосунків” 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 «Формалізація мобільних застосунків» 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
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 проєктування.	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-проєктну концепцію.	Аналіз композиції, оцінювання макетів, практичні вправи, перегляд проєктних рішень
Метод цифрового	ПРН 9 – створювати об'єкти дизайну	Практична робота,

моделювання: створення фреймів, компонентів, Auto Layout, адаптивних макетів та інтерактивних прототипів у Figma	засобами проектно-графічного моделювання; ПРН 16 – застосовувати новітні технології у професійній діяльності; ПРН 17 – застосовувати сучасне спеціалізоване програмне забезпечення.	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 проектування. 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).

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 «Формалізація мобільних застосунків» 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](https://ukd.edu.ua/node/1149)», 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	Залікове завдання виконано повністю; інтерфейс має логічну структуру, системну візуальну мову та коректну інтерактивність. Інструменти Figma використано професійно, проектні рішення обґрунтовано.

37–35	Дуже добрий	Завдання виконано в повному обсязі, основні вимоги дотримано. Наявні незначні недоліки у структурі, композиції, візуальній системі або прототипуванні, які не порушують загальної логіки проекту.
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	Основні етапи завдання виконано, однак окремі компоненти проекту недостатньо опрацьовані. Є помітні недоліки в інформаційній архітектурі, UI-компонентах, навігації або візуальній системі.
28–25	Задовільний	Завдання виконано частково або з істотними недоліками. Відсутні окремі обов'язкові складові, порушена логіка навігації чи структура інтерфейсу, інтерактивний прототип не забезпечує реалізацію основних користувацьких сценаріїв.
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. Луценко Анна. UI/UX-дизайн для початківців. Львів: Видавництво Старого Лева, 2019. 176 с.
2. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну: Навч. Посіб. Київ : Вид. група BHV, 2009. 336 с.
3. Федішин Сергій. UI/UX Design. Проектування користувацького інтерфейсу із зосередженням на користувачеві. Київ: ЛОГОС, 2018. 224 с.
4. Norman D. A. *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded*. New York : Basic Books, 2013. 368 p.
5. Garrett J. J. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2nd ed. Berkeley : New Riders, 2011. 192 p.
6. Cooper A., Reimann R., Cronin D., Noessel C. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. 4th ed. Indianapolis : Wiley, 2014. 720 p.
7. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. 3rd ed. Sebastopol : O'Reilly Media, 2020. 600 p.
8. Hoover S., Berkman E. *Designing Mobile Interfaces: Patterns for Interaction Design*. Sebastopol : O'Reilly Media, 2011. 584 p.

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. 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/>
2. 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/>
3. Nielsen Norman Group. Авторитетний ресурс з UX-досліджень, юзабіліті, інформаційної архітектури, взаємодії людини з інтерфейсом та оцінювання користувацького досвіду. URL: <https://www.nngroup.com/>
4. Material Design. Офіційні рекомендації Google щодо проектування цифрових інтерфейсів, компонентів, навігації, типографіки, кольору, макетів та адаптивного дизайну. URL: <https://m3.material.io/>
5. Apple Human Interface Guidelines. Design principles. Apple Developer Documentation. URL: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/design-principles>