



## СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Дизайн інтерактивних систем»

Ступінь вищої освіти - Бакалавр  
Спеціальність «126 Інформаційні системи та технології»  
Освітня програма « Інформаційні системи та технології»  
Рік навчання 3, семестр 6  
Форма здобуття вищої освіти денна  
Кількість кредитів ЄКТС 5  
Мова викладання українська

Лектор навчальної  
дисципліни  
Контактна інформація  
лектора (e-mail)  
URL ЕНК на  
навчальному порталі  
НУБіП України

Назаренко Володимир Анатолійович, доктор філософії,  
доцент  
кафедра комп'ютерних систем, мереж та кібербезпеки  
м. Київ, вул. Героїв оборони, 16Б, корпус 15, аудиторії 207  
volodnz@nubip.edu.ua

<https://elearn.nubip.edu.ua/course/view.php?id=4661>

### ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення студентами дисципліни «Дизайн інтерактивних систем» є отримання знань та вмінь дизайну та програмної розробки окремих елементів та програмних систем комп'ютерної графіки. Курс включає огляд та вивчення інструментів та засобів дизайну та розробки. Такі знання майбутній фахівець зможе застосовувати як при подальшому навчанні, так і після отримання вищої освіти у своїй професійній діяльності.

#### Компетентності навчальної дисципліни:

##### Набуття компетентностей:

*ЗК3. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.*

*ЗК6. Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями.*

*ЗК8. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).*

*ЗК11. Здатність приймати обґрунтовані рішення.*

*ЗК12. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.*

*СК7. Здатність застосовувати інформаційні технології у ході створення, впровадження та експлуатації системи менеджменту якості та оцінювати витрати на її розроблення та забезпечення.*

*СК8. Здатність управляти якістю продуктів і сервісів інформаційних систем та технологій протягом їх життєвого циклу.*

##### Програмні результати навчання навчальної дисципліни:

*ПР6. Демонструвати знання сучасного рівня технологій інформаційних систем, практичні навички програмування та використання прикладних і спеціалізованих комп'ютерних систем та середовищ з метою їх впровадження у професійній діяльності.*

*ПР11. Демонструвати вміння розробляти техніко-економічне обґрунтування розроблення інформаційних систем та технологій та вміти оцінювати економічну ефективність їх впровадження.*

### СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Тема	Години (лекції/лабораторні)	Результати навчання	Завдання	Оцінюван- ня
<b>1 семестр</b>				
<b>Модуль 1. Основи дизайну та UX - дизайну</b>				
Тема 1. Дизайн мислення (загальні поняття та визначення)	8/8	Знати системи класифікації етапів дизайн-процесу.	Здача лабораторних робіт.	<b>15</b>

Тема 2. Основні елементи UX- систем та прототипи інтерфейсу	12/12	Розуміти головні етапи UX-дизайну інтерфейсу. Розрізняти існуючі етапи	Написання тестів, модулів. Виконання самостійної роботи (elearn). Розробка дизайн проектів	<b>15</b>
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	20/20	прототипування інтерфейсу.		<b>30</b>
<b>Модуль 2. Користувачі та UI - дизайн</b>				
Тема 1. Дослідження та шлях користувачів. Профіль користувачів.	8/8	Вміти проводити дослідження та аналіз поведінки користувача системи.	Здача лабораторних робіт. Написання тестів, модулів. Виконання самостійної роботи (elearn). Розробка додатків	<b>15</b>
Тема 2. Візуальні прототипи інтерфейсу та дизайн для різних типів екранів	12/12	Розуміти елементи та етапи графічного дизайну інтерфейсу систем користувача.		<b>15</b>
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	20/20	Використовувати програмні інструменти для дизайну візуальних елементів.		<b>30</b>
<b>Модуль 3. Інтерактивні системи та веб-додатки</b>				
Тема 1. Інтерактивний інтерфейс користувача та основи анімації.	8/8	Знати головні етапи анімації цифрових інтерфейсів.	Здача робіт. Написання тестів, модулів. Виконання самостійної роботи ( elearn). Розробка веб-додатків.	<b>20</b>
Тема 2. Розробка базових і інтерактивних веб-додатків.	12/12	Вміти розробляти прості веб-застосунки з використання відповідних програмних технологій.		<b>20</b>
<b>Разом за змістовим модулем 3</b>	20/20	Розрізняти, які є програмно-технічні системи для розробки веб-застосунків.		<b>40</b>
<b>Усього за навчальну роботу:</b>				<b>100*0,7=70</b>
<b>Всього за 1 семестр</b>				<b>70</b>
<b>Екзамен</b>				<b>30</b>
<b>Всього за курс</b>				<b>100</b>

## ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

<b>Політика щодо дедлайнів та перескладання:</b>	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перескладання модулів відбувається із дозволу лектора за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
<b>Політика щодо академічної доброчесності:</b>	Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Курсові роботи, реферати повинні мати коректні текстові посилання на використану літературу
<b>Політика щодо відвідування:</b>	Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись індивідуально (в он-лайн формі за погодженням із деканом факультету)

## ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ ЗНАТЬ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Рейтинг здобувача вищої освіти, бали	Оцінка національна за результати складання екзаменів заліків	
	екзаменів	заліків
90-100	відмінно	зараховано
74-89	добре	
60-73	задовільно	
0-59	незадовільно	не зараховано

## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Пасічник В. В., Пасічник О.В. Веб-дизайн. Підручник, 520с. 2023.
2. Сергій Курінний. Розробка веб-сайтів для початківців: HTML – CSS – JavaScript , 340с. 2023.
3. Галина Брюханова. Комп'ютерні дизайн-технології: навчальний посібник. 180с. 2021.
4. Beaird, J., Walker, A., & George, J. (2020). The principles of beautiful web design. SitePoint Pty Ltd.
5. World Wide Web Consortium (W3C) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.w3.org/>.
6. W3 Schools Tutorials [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [https://www.w3schools.com/html/html\\_examples.asp](https://www.w3schools.com/html/html_examples.asp).
7. MDN [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://developer.mozilla.org/en-US/>.