



СИЛАБУС ДИСЦИПЛІНИ «НАВЧАЛЬНА ТЕХНОЛОГІЧНА ПРАКТИКА»

Ступінь вищої освіти - Бакалавр

Спеціальність 121 «Інженерія програмного забезпечення»

Освітня програма «Інженерія програмного забезпечення»

Рік навчання 2, семестр 4

Форма навчання денна

Кількість кредитів ЄКТС

Мова викладання українська

Лектор курсу

Контактна інформація

лектора (e-mail)

Сторінка курсу в eLearn

Ящук Дар'я Юріївна

Кафедра комп'ютерних наук, к.15, ауд.237

e-mail yashchuk.daria@nubip.edu.ua

<https://elearn.nubip.edu.ua/course/view.php?id=3305>

ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

(до 1000 друкованих знаків)

Мета: набуття студентами практичних навичок проєктування та дизайну інтерфейсів в програмному середовищі Figma.

Навчальна практика проводиться в аудиторії, обладнаній комп'ютерами з установленим необхідним програмним забезпеченням та доступом до мережі університету. Під час практики заняття проводяться кожного дня.

На початку навчальної практики проводиться загальний інструктаж та інструктаж з техніки безпеки. Самостійні та проєктні завдання студентам видаються в перший день роботи і виконуються студентами на комп'ютерах. Проєктні завдання виконуються невеликими групами.

В кінці практики студенти подають звіт про виконану роботу у відповідності з одержаними завданням та захищають проєктну роботу. Із студентами проводиться співбесіда з основних питань програми практики. При оцінці роботи враховуються ставлення студента до роботи, її якість, об'єм, якість оформлення звіту, матеріали, подані в електронному вигляді, відповіді на питання. За результатами співбесіди виставляється залік.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

мати знання з питань:

- роботи в програмному середовищі Figma.

оволодіти практичними навичками:

- встановлення в програмного середовища Figma;

- основ роботи в програмному середовищі Figma (навігація, групи, шари, піпетка, імпортування зображень, фрейми, сітки, направляючі, компоненти, вирівнювання, нові примітиви, експорт, булеві операції, криві);
- створення дизайну мобільного додатку в програмному середовищі Figma;
- створення дизайну веб-сайту та адаптивного дизайну в програмному середовищі Figma.

Набуття компетентностей:

інтегральна компетентність (ІК):

здатність розв'язувати складні задачі і проблеми інженерії програмного забезпечення, що передбачає проведення досліджень з елементами наукової новизни та/або здійснення інновацій в умовах невизначеності вимог.

загальні компетентності (ЗК):

- K01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- K02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- K03. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- K05. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
- K06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- K07. Здатність працювати в команді.
- K08. Здатність діяти на основі етичних міркувань.

фахові (спеціальні) компетентності (ФК):

- K13. Здатність ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги до програмного забезпечення.
- K14. Здатність брати участь у проєктуванні програмного забезпечення, включаючи проведення моделювання (формальний опис) його структури, поведінки та процесів функціонування.
- K15. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмних систем.
- K16. Здатність формулювати та забезпечувати вимоги щодо якості програмного забезпечення у відповідності з вимогами замовника, технічним завданням та стандартами.
- K17. Здатність дотримуватися специфікацій, стандартів, правил і рекомендацій в професійній галузі при реалізації процесів життєвого циклу.
- K20. Здатність застосовувати фундаментальні і міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення.
- K22. Здатність накопичувати, обробляти та систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення та визнання важливості навчання протягом всього життя.

К26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.

Програмні результати навчання (ПРН):

ПР01. Аналізувати, цілеспрямовано шукати і вибирати необхідні для вирішення професійних завдань інформаційно-довідникові ресурси і знання з урахуванням сучасних досягнень науки і техніки, у тому числі, у природоохоронній галузі.

ПР02. Знати кодекс професійної етики, розуміти соціальну значимість та культурні аспекти інженерії програмного забезпечення і дотримуватись їх в професійній діяльності.

ПР03. Знати основні процеси, фази та ітерації життєвого циклу програмного забезпечення.

ПР08. Вміти розробляти людино-машинний інтерфейс.

ПР09. Знати та вміти використовувати методи та засоби збору, формулювання та аналізу вимог до програмного забезпечення.

ПР16. Мати навички командної розробки, погодження, оформлення і випуску всіх видів програмної документації.

ПР17. Вміти застосовувати методи компонентної розробки програмного забезпечення.

ПР18. Знати та вміти застосовувати інформаційні технології обробки, зберігання та передачі даних, у тому числі, з врахуванням особливостей природоохоронної галузі.

ПР20. Знати підходи щодо оцінки та забезпечення якості програмного забезпечення.

ПР23. Вміти документувати та презентувати результати розробки програмного забезпечення.

СТРУКТУРА КУРСУ

Тема	Години (лекції/лабораторні, практичні, семінарські)	Результати навчання	Завдання	Оцінювання
Знайомство з Figma				
Загальний інструктаж, інструктаж з техніки безпеки. Основні питання щодо організації навчальної практики.	3		Ознайомитися з завданнями	
Знайомство з Figma. Реєстрація. Інтерфейс. Перші кроки. Навігація	6	Отримання знань в середовищі Figma. Реєстрація. Інтерфейс. Перші кроки. Навігація	Практичне завдання Самостійна робота	5
Знайомство з Figma. Групи.	6	Отримання знань в середовищі Figma.	Практичне завдання	5

Шари. Піпетка. Імпортування зображень		Групи. Шари. Піпетка. Імпортування зображень	Самостійна робота	
Знайомство з Figma. Фрейми. Сітки. Направляючі. Компоненти	6	Отримання знань в середовищі Figma. Фрейми. Сітки. Направляючі. Компоненти	Практичне завдання Самостійна робота	5
Знайомство з Figma. Вирівнювання. Нові примітиви. Експорт	6	Отримання знань в середовищі Figma. Вирівнювання. Нові примітиви. Експорт	Практичне завдання Самостійна робота	5
Знайомство з Figma. Булеві операції	6	Отримання знань в середовищі Figma. Булеві операції	Практичне завдання Самостійна робота	5
Знайомство з Figma. Градієнти. Плагіни	6	Отримання знань в середовищі Figma. Градієнти. Плагіни	Практичне завдання Самостійна робота	5
Знайомство з Figma. Криві	6	Отримання знань в середовищі Figma. Криві	Практичне завдання Самостійна робота	5
Дизайн мобільного додатку в програмному середовищі Figma	6	Отримання знань в середовищі Figma. Дизайн мобільного додатку в програмному середовищі Figma	Практичне завдання Самостійна робота	5
Автоматичне компонування в програмному середовищі Figma	6	Отримання знань в середовищі Figma. Автоматичне компонування в програмному середовищі Figma	Практичне завдання Самостійна робота	5
Прототипування в програмному середовищі Figma	6	Отримання знань в середовищі Figma. Прототипування в програмному середовищі Figma	Практичне завдання Самостійна робота	5
Композиція та модульні сітки в програмному середовищі Figma	6	Отримання знань в середовищі Figma. Композиція та модульні сітки в програмному середовищі Figma	Практичне завдання Самостійна робота	5
Адаптивний дизайн в програмному середовищі Figma	6	Отримання знань в середовищі Figma. Адаптивний дизайн в програмному середовищі Figma	Практичне завдання Самостійна робота	5
Виконання індивідуального проєктного завдання групами в	10	Виконання індивідуального проєктного завдання групами в	Практичне завдання Самостійна робота	40

програмному середовищі Figma.		програмному середовищі Figma.		
Всього за курс				100

ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Політика щодо дедлайнів та перескладання:	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Терміни здачі робіт вказані в електронному курсі. Перескладання модулів відбувається із дозволу лектора за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
Політика щодо академічної доброчесності:	Списування під час контрольних робіт та екзаменів заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Забороняється використання результатів роботи інших студентів.
Політика щодо відвідування:	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 СТУДЕНТІВ

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