

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерної інженерії та інформаційних систем



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Вебдизайн та графічний дизайн

Назва

Статус дисципліни: вибіркова

Факультет – Інформаційних технологій

Кафедра – Комп'ютерної інженерії та інформаційних систем

Форма здобуття освіти	Курс	Семестр	Загальне навантаження		Кількість годин					Курсовий проект	Курсова робота	Форма семестрового контролю		
					Аудиторні заняття				Індивідуальна робота студента			Самостійна робота, в т.ч. ДРС	Залік	Іспит
			Кредити ЄКТС	Години	Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття						
ОД		непарний	8	240	102	34	34	34		138			+	
Разом			8	240	102	34	34	34		138			1	

Програма складена _____

Підпис

Єлизавета ГНАТЧУК

Ініціали, прізвище викладача(ів)

Схвалена на засіданні кафедри КІІС протокол №2 від 30 серпня 2024р.

Зав. кафедри комп'ютерної інженерії та інформаційних систем

Підпис

Ірина ЗАСОРНОВА

Ініціали, прізвище

Робоча програма розглянута та схвалена Вченою радою факультету інформаційних технологій протокол №2 від 05.09.2024р.

Голова Вченої ради

Підпис

Тетяна ГОВОРУЩЕНКО

Ініціали, прізвище

ВСТУП

Мета викладання дисципліни. Дисципліна "Вебдизайн та графічний дизайн" є однією з вибіркових дисциплін.

Метою дисципліни є формування у студентів знань, навичок і компетенцій, необхідних для розробки естетично привабливих, функціональних та зручних для користувачів вебсайтів та графічних матеріалів, що відповідають сучасним вимогам ринку.

Очікувані результати навчання

Студент, який успішно завершив вивчення дисципліни, повинен: уміти знаходити та обробляти великі обсяги інформації, користуватися інформаційними ресурсами і підтримувати їх в актуальному стані; набути практичні навички роботи в команді, розуміння своєї ролі в конкретному проекті; орієнтуватися в курсі новітніх технологій, інструментів, тенденцій у сфері web-дизайну; розуміти технічні та художні принципи створення web-сайтів; уміти керувати web-проектом, взаємодіяти із замовником, менеджером та артдиректором; уміти працювати з брифом на створення сайту; уміти презентувати свої роботи замовнику; володіти навичками використання сучасних програм із комп'ютерної графіки для створення об'єктів дизайну; знати специфіку принципів і методології здійснення класифікації об'єктів; знати методології формулювання сучасних вимог до побудови дизайн-концепції; знати та аналізувати закономірності процесу відображення просторово-предметного середовища через призму власного світогляду.

ВЕБДИЗАЙН ТА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Тип (статус) дисципліни	Вибіркова
Освітній рівень	Перший (бакалаврський)
Мова викладання	Українська
Семестр	непарний
Кількість встановлених кредитів ЄКТС	8,0
Форма навчання, для яких викладається дисципліна	Денна

Зміст навчальної дисципліни. Історія дизайну, роль дизайнера. Стилi і технології. Огляд інструментів, медіа, векторна і растрова графіка, pixel perfect. Композиція, форма, модульні сітки, теорія кольору. Типографіка і верстка. Що таке UX. Ключові методи та інструменти. Що таке інтерфейс, принципи взаємодії. Створення концепції інтерфейсу. Інформація, дослідження, проектування, прототипування Візуальні стилі, технології. Аналіз трендів і застосування нових напрямків в дизайні. Графічні техніки і матеріали, типографіка, психологія реклами, дизайн реклами. Розробка логотипів, фірмових стилів, брендбуків, робота зі шрифтами та верстка, маскоти, stationary kits, тощо.

Запланована аудиторна робота: не менше 1/3 від загального обсягу дисципліни.

Методи навчання: лекції (з використанням методів проблемного навчання і візуалізації); лабораторні та практичні заняття (з використанням тренінгів, майстер-класів, практикумів), самостійна робота (індивідуальні завдання).

Форми і методи оцінювання результатів навчання: усне опитування, захист лабораторних та практичних робіт, тестовий контроль.

Вид семестрового контролю: залік

Навчальні ресурси:

1. Пасічник В. В. Веб-дизайн: підручник / В. В. Пасічник, О. В. Пасічник. - Львів : «Магнолія-2006», 2018. - 518 с.
2. Трофименко О. Г. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник / О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачинда. – Одеса : Фенікс, 2019. – 284 с.
3. Алекс В. Вайт. Основи графічного дизайну. Третє видання. Видавництво: ArtHuss. 2023 р.
4. Модульне середовище для навчання MOODLE. Доступ до ресурсу: <https://msn.khmnu.edu.ua>
5. Електронна бібліотека університету. Доступ до ресурсу: http://lib.khmnu.edu.ua/asp/php_f/page_lib.php

Викладач: докторка технічних наук, доцентка Гнатчук Є.Г.

1. СТРУКТУРА ЗАЛІКОВИХ КРЕДИТІВ ДИСЦИПЛІНИ

Назва теми	Кількість годин, відведених на:			
	Лекції	Практичні роботи	Лабораторні роботи	СРС
Непарний семестр				
Тема 1. Введення в предметну галузь. Основні поняття.	2	2	4	10
Тема 2. Колір, як інструмент	4	2	2	10
Тема 3. Поняття композиції	4	2	2	12
Тема 4. Типографія	2	4	2	10
Тема 5. Анатомія вебсайту	2	2	2	10
Тема 6. Створення логотипу	2	4	4	10
Тема 7. Динамічні та інтерактивні елементи	2	2	2	10
Тема 8. Гештальт принципи в дизайні	2	2	2	10
Тема 9. Тренди UX/UI дизайну	2	2	2	10
Тема 10. Проектування та дизайн інтерфейсів	4	4	4	10
Тема 11. Айдентика бренду	2	2	4	12
Тема 12. Інструменти штучного інтелекту для дизайнерів	2	2	2	10
Тема 13. Редизайн цифрових продуктів	2	2	2	14
Підсумкове заняття	2	2		
Години:	34	34	34	132
Разом :	240 (8.0 кредитів)			

2. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

2.1. Зміст лекційного курсу

№ п/п	Перелік тем лекцій, їх анотації	Години
Непарний семестр		
1	Лекція№1. Введення в предметну галузь. Основні поняття. Літ.: [1, 3, 6]	2
2	Лекція№2. Колір як інструмент Літ.: [1, 3, 4, 6]	2
3	Лекція№3. Робота з кольором Літ.: [1, 3, 6]	2
4	Лекція№4. Поняття композиції Літ.: [1, 3, 6]	2
5	Лекція №5. Композиційні засоби для вебсайтів Літ.: [1, 2, 5, 6]	2
6	Лекція№6. Типографія. Шрифтова графіка Літ.: [1, 2, 4, 5, 6]	2
7	Лекція№7. Анатомія вебсайту Літ.: [1, 3, 4, 6]	2
8	Лекція№8. Як створити правильний логотип: правила та рекомендації Літ.: [1, 2, 3, 6]	2
9	Лекція№9. Динамічні та інтерактивні елементи Літ.: [1, 2, 3, 6]	2
10	Лекція№10. Дизайн-дослідження Літ.: [1, 2, 3, 6]	2
11	Лекція№11. Гештальт принципи в дизайні Літ.: [3, 6]	2
12	Лекція№12. Тренди UX/UI дизайну Як використовувати інновації для досягнення бізнес-цілей Літ.: [3, 6]	2
13	Лекція№13. Тестування інтерфейсу. Адаптивний дизайн Літ.: [1, 2, 3, 6]	2
14	Лекція№14. Проектування та дизайн інтерфейсів Літ.: [1, 2, 3, 6]	2
15	Лекція№15. Айдентика бренду Літ.: [3, 4, 6]	2
16	Лекція №16. Інструменти штучного інтелекту для дизайнерів Літ.: [3, 4, 6]	2
17	Лекція №17. Редизайн цифрових продуктів Літ.: [3, 4, 6]	2
Разом за семестр:		34

2.2. Зміст лабораторних занять

№ п/п	Тема лабораторного заняття	Години
Непарний семестр		
1	Лабораторна робота №1. Знайомство з редактором Figma Літ.: [1, 3, 6]	4
2	Лабораторна робота №2. Знайомство з редактором Figma Літ.: [1, 3, 6]	4
3	Лабораторна робота №3. Створення дошки настрою (moodboard) для майбутнього проєкту Літ.: [1, 2, 5, 6]	4
4	Лабораторна робота №4. Бриф на розробку дизайну сайта Літ.: [1, 3, 4, 6]	4
5	Лабораторна робота №5. Створення вайфреймів (wireframes) для майбутнього проєкту Літ.: [1, 2, 3, 6]	4
6	Лабораторна робота №6. Створення адаптивного дизайну Літ.: [3, 6]	4
7	Лабораторна робота №7. Робота над власним проєктом Літ.: [1, 2, 3, 6]	4
8	Лабораторна робота №8. Робота над власним проєктом Літ.: [1, 2, 3, 6]	4
9	Підсумкове заняття. Захист власного проєкту	2
	Разом :	34

2.3. Зміст практичних занять

№ п/п	Тема практичного заняття	Години
Непарний семестр		
1	Практична робота №1. UI-дизайн та UX-дизайн Літ.: [1, 3, 6]	4
2	Практична робота №2 Поняття вайрфрейму (wireframe). Робота з вайрфреймом Літ.: [1, 3, 6]	4
3	Практична робота №3. Шрифтова пара. Робота зі шрифтовою парою. Літ.: [1, 2, 4, 5, 6]	4
4	Практична робота №4. Бриф на розробку логотипу. Створення логотипу. Літ.: [1, 3, 4, 6]	4
5	Практична робота №5. Текст як складова вебдизайну Літ.: [1, 2, 3, 6]	2
6	Практична робота №6. Дослідження та аналіз брендбуків. Створення концепції брендбуку. Створення брендбуку. Літ.: [1, 2, 3, 6]	8
7	Практична робота №7. Дизайн упаковки Літ.: [1, 2, 3, 6]	4
8	Практична робота №8. Дизайн візитівки. Літ.: [3, 4, 6]	4
9	Практична робота №9. Стікерпаки для брендів Літ.: [3, 4, 6]	4
	Разом :	34

2.4. Зміст самостійної (індивідуальної) роботи

Самостійна робота студентів денної форми навчання полягає у систематичному опрацюванні програмного матеріалу, підготовці до виконання практичних і захисту лабораторних робіт, тестування з теоретичного матеріалу, тощо.

Номер тижня	Вид самостійної роботи	Години
Непарний семестр		
1	Опрацювання лекційного матеріалу №1. Підготовка до практичної роботи №1.	2
2	Опрацювання лекційного матеріалу №2. Підготовка до лабораторної роботи №1. Підготовка до захисту лабораторної роботи №1.	8
3	Опрацювання лекційного матеріалу №2. Підготовка до практичної роботи №2. Захист лабораторної роботи №1.	8
4	Опрацювання лекційного матеріалу №3. Підготовка до лабораторної роботи №2. Підготовка до захисту лабораторної роботи №2.	8
5	Опрацювання лекційного матеріалу №4. Підготовка до практичної роботи №3. Захист лабораторної роботи №2.	8
6	Опрацювання лекційного матеріалу №4. Підготовка до лабораторної роботи №3. Підготовка до захисту лабораторної роботи №3.	8
7	Опрацювання лекційного матеріалу №5. Підготовка до практичної роботи №4. Захист лабораторної роботи №3.	8
8	Опрацювання лекційного матеріалу №6. Підготовка до лабораторної роботи №4. Підготовка до захисту лабораторної роботи №4.	8
9	Опрацювання лекційного матеріалу №7. Підготовка до практичної роботи №5. Захист лабораторної роботи №4.	8
10	Опрацювання лекційного матеріалу №7. Підготовка до лабораторної роботи №5. Підготовка до захисту лабораторної роботи №5.	8
11	Опрацювання лекційного матеріалу №8. Підготовка до практичної роботи №6. Захист лабораторної роботи №5.	8
12	Опрацювання лекційного матеріалу №8. Підготовка до лабораторної роботи №6. Підготовка до захисту лабораторної роботи №6.	8
13	Опрацювання лекційного матеріалу №9. Підготовка до практичної роботи №7. Захист лабораторної роботи №6.	8
14	Опрацювання лекційного матеріалу №10. Підготовка до лабораторної роботи №7. Підготовка до захисту лабораторної роботи №7.	8
15	Опрацювання лекційного матеріалу №10. Підготовка до практичної роботи №8. Захист лабораторної роботи №7.	8
16	Опрацювання лекційного матеріалу №11. Підготовка до лабораторної роботи №8. Підготовка до захисту лабораторної роботи №8.	8
17	Опрацювання лекційного матеріалу №12. Підготовка до практичної роботи №9. Захист лабораторної роботи №8.	8
18	Підготовка до підсумкових лекційного, лабораторного та практичного занять.	6
	Разом :	138

3. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Лекції проводяться, в основному, з використанням словесних, наочних методів; практичні та лабораторні заняття проводяться пояснювально-ілюстративними, практичними та частково-пошуковими методами; самостійна робота передбачає виконання індивідуальних завдань із залученням практичних та частково-пошукових методів.

4. ФОРМИ І МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Процес навчання з дисципліни ґрунтується на використанні методів проблемного викладання і візуалізації (лекції); пояснювально-ілюстративних, дослідницьких, частково- пошукових з використанням методів комп'ютерного моделювання (лабораторні), частково- пошукових, дослідницьких (самостійна робота - індивідуальні завдання).

Поточний контроль здійснюється під час лекційних, лабораторних та практичних занять, а також у дні проведення контрольних заходів, встановлених робочим планом дисципліни. Семестровий контроль проводиться у формі заліку. При цьому при виведенні остаточної оцінки враховуються результати поточного контролю.

Кожний вид роботи з дисципліни оцінюється за чотирибальною шкалою. Семестрова підсумкова оцінка визначається як середньозважена з усіх видів навчальної роботи, виконаних і зданих *позитивно* з врахуванням коефіцієнта вагомості. Вагові коефіцієнти змінюються залежно від структури дисципліни і важливості окремих її видів робіт.

При оцінюванні знань студентів використовуються різні засоби контролю, зокрема: усне опитування перед допуском до виконання практичної та лабораторної роботи – здійснюється на її початку; засвоєння теоретичного матеріалу з тем перевіряється тестовим контролем; якість виконання, набуття теоретичних знань і практичних навичок перевіряється шляхом захисту кожної практичної та лабораторної роботи згідно з робочою програмою дисципліни і робочим навчальним планом.

Для виконання програми дисципліни студент повинен отримати 8 оцінок за лабораторні роботи та 8 оцінок для практичних робіт, тестування.

Структурування дисципліни за видами робіт і оцінювання результатів навчання студентів денної форми навчання у семестрі за ваговими коефіцієнтами

Аудиторна робота								Самостійна, індивідуальна робота								Семестр. контроль (іспит)
<i>Непарний семестр</i>																
Лабораторні роботи №:								Практичні роботи №:								Тест. контроль:
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8	
ВК: 0,4								0,4								0,2

Умовні позначення: Т – тема дисципліни; ВК – ваговий коефіцієнт.

Оцінювання тестових завдань. Тематичний тест для кожного студента складається з двадцяти тестових завдань, кожне з яких оцінюється одним балом. Максимальна сума балів, яку може набрати студент, складає 20.

Оцінювання здійснюється за чотирибальною шкалою.

Відповідність набраних балів за тестове завдання оцінці, що виставляється студенту, представлена у нижченаведеній таблиці.

Сума балів за тестове завдання	1–11	12–14	15–18	19-20
Оцінка	2	3	4	5

На тестування відводиться 20 хвилин.

Якщо студент отримав негативну оцінку, то він має перездати її в установленому порядку, але обов'язково до терміну наступного контролю. У випадку, коли студент не виконав індивідуальний план з дисципліни у заплановані терміни без поважних причин, то під час відпрацювання заборгованості при позитивній відповіді йому виставляється оцінка „задовільно”.

Підсумкова семестрова оцінка за національною шкалою і шкалою ЄКТС встановлюється в автоматизованому режимі після внесення усіх оцінок до електронного журналу.

Співвідношення вітчизняної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС наведені у наступній таблиці.

Співвідношення інституційної шкали оцінювання і шкали оцінювання ЄКТС

Оцінка ЄКТС	Інтервальна шкала балів	Вітчизняна оцінка	
A	4,75–5,00	5	Відмінно – глибоке і повне опанування навчального матеріалу і виявлення відповідних умінь та навиків
B	4,25–4,74	4	Добре – повне знання навчального матеріалу з кількома незначними помилками
C	3,75–4,24	4	Добре – в загальному правильна відповідь з двома-трьома суттєвими помилками
D	3,25–3,74	3	Задовільно – неповне опанування програмного матеріалу, але достатнє для практичної діяльності за професією
E	3,00–3,24	3	Задовільно – неповне опанування програмного матеріалу, що задовольняє мінімальні критерії оцінювання
FX	2,00–2,99	2	Незадовільно – безсистемність одержаних знань і неможливість продовжити навчання без додаткових знань з дисципліни
F	0,00–1,99	2	Незадовільно – необхідна серйозна подальша робота і повторне вивчення дисципліни

Питання для підсумкового контролю з дисципліни

1. Назвіть основні етапи розробки вебсайту.
2. Що таке "мобільний перший" підхід (mobile-first) у вебдизайні?
3. Що таке A/B тестування у вебдизайні?
4. Що таке Figma, і як її використовувати для командної роботи?
5. Що таке адаптивний вебдизайн, і як він відрізняється від респонсивного?
6. Що таке вебдизайн, і які його основні завдання?
7. Що таке векторна і растрова графіка, і де їх доцільно застосовувати?
8. Що таке інтерактивні прототипи, і як їх створювати?
9. Що таке композиція в графічному дизайні, і як вона використовується у вебсайтах?
10. Що таке кросбраузерна сумісність, і як її досягти?
11. Що таке логотип, і які принципи слід враховувати при його створенні?
12. Що таке макет, і які його основні елементи?
13. Що таке матеріальний дизайн (Material Design), і які його особливості?
14. Що таке мікрOVAзаємодії, і чому вони важливі?
15. Що таке мінімалізм у вебдизайні?
16. Що таке прототип вебсайту, і які інструменти використовуються для його створення?
17. Що таке сітка (grid) у вебдизайні, і навіщо вона використовується?
18. Що таке скролітелінг (scroll storytelling), і як його реалізувати?
19. Що таке типографіка у вебдизайні, і як вона впливає на читабельність?
20. Як визначити ефективність кольорової гами вебсайту?
21. Як впливає кольорова схема на сприйняття вебсайту користувачами?
22. Як впроваджувати зворотній зв'язок користувачів у покращення дизайну?
23. Як забезпечити доступність (accessibility) вебсайту?
24. Як застосовуються принципи балансу, пропорції та контрасту в дизайні?
25. Як можна покращити швидкість завантаження сторінок?
26. Як оцінити якість дизайну вебсайту?
27. Як правильно використовувати зображення в вебдизайні?
28. Як працюють основи теорії кольору у графічному дизайні?
29. Як працюють паралакс-ефекти у вебсайтах?
30. Як створювати анімації для вебсайтів, і які інструменти для цього використовуються?
31. Які аспекти слід враховувати при редизайні вебсайту?
32. Які інструменти прототипування вебсайтів найбільш популярні?
33. Які існують методи оптимізації вебсайтів для пошукових систем (SEO)?
34. Які методи тестування вебсайту використовуються для оцінки зручності (UX)?
35. Які метрики використовуються для оцінки роботи вебсайту?
36. Які основні мови використовуються для створення вебсайтів?

37. Які переваги використання темної тематики (dark mode) у вебдизайні?
38. Які переваги та недоліки використання шаблонів у вебдизайні?
39. Які принципи вебдизайну забезпечують зручність користувача (UX)?
40. Які принципи організації навігації вебсайту є ефективними?
41. Які програми використовуються для графічного дизайну?
42. Які сервіси дозволяють тестувати вебсайти на різних пристроях?
43. Які формати графічних файлів найчастіше використовуються у вебдизайні?
44. Які шрифти найчастіше використовуються для інтерфейсів, і чому?

Рекомендована література

1. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. Основи веб-дизайну / О. Г. Пасічник, О. В. Пасічник, І. В. Стеценко : [Навч. посіб.]. – К.: Вид. група ВHV. – 2019. – 336 с.
2. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс Графічний дизайн. Нові основи. – ArtHuss. – 2020. – 264 с.
3. Романюк О.Н., Катільніков Д.І., Косовець О. П. Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. – Вінниця: ВНТУ, 2017. - 147 с.
4. Cath Caldwell Graphic Design for Everyone – 2019. – 224 с.
5. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини. 40 оригінальних шрифтів. – ArtHuss. – 2020. – 160 с.
6. Джеф Готельф, Джош Сейден Lean UX: Створення класних продуктів із командами Agile. – ArtHuss. – 2024. – 206 с.
7. Модульне середовище для навчання MOODLE. Доступ до ресурсу: <https://msn.khnu.km.ua>.
8. Електронна бібліотека університету. Доступ до ресурсу: http://lib.khnu.km.ua/asp/php_f/page_lib.php.

Інформаційні ресурси

1. Модульне середовище навчання MOODLE. Доступ до ресурсу: <https://msn.khmnu.edu.ua/>
2. Електронна бібліотека університету. Доступ до ресурсу: <https://lib.khnu.km.ua/>
3. Репозитарій ХНУ. Доступ до ресурсу: <http://elar.khnu.km.ua/>