

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій
Кафедра комп'ютерної інженерії та інформаційних систем



СИЛАБУС

Вибіркова дисципліна **Вебдизайн та графічний дизайн**

Загальна інформація

Позиція	Зміст інформації
Викладач(і)	Гнатчук Єлизавета Геннадіївна
Профайл викладача	http://kiis.khmnmu.edu.ua/personnel/gnatchuk-yelyzaveta-gennadiyivna/
E-mail виклада(ів)	hnatchuky@khmnmu.edu.ua
Сторінка дисципліни в ІСУ	https://msn.khmnmu.edu.ua/course/view.php?id=7740
Навчальний рік	2024-2025
Консультації	очні: вівторок, 5-а пара, 1-114, чисельник та знаменник; онлайн: за необхідністю та попередньою домовленістю;

Характеристика дисципліни

Форма здобуття освіти	Курс	Семестр	Загальне навантаження		Кількість годин						Курсовий проект	Курсова робота	Форма семестрового контролю	
			Кредити ЄКТС	Години	Аудиторні заняття				Індивідуальна робота студента	Самостійна робота, в.т.ч. ІРС			Залк	Іспит
					Разом	Лекції	Лабораторні роботи	Практичні заняття						
ОД		непарний	8.0	240	102	34	34	34		138	-	-	+	
Разом ДНФ			8.0	240	102	34	34	34		138	-	-	+	

Анотація дисципліни

Дисципліна "Вебдизайн та графічний дизайн" є однією з вибіркової 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.

Тематичний і календарний план вивчення дисципліни

№ тижня	Тема лекції*	Тема лабораторної роботи*	Тема практичної роботи*	Самостійна робота студентів		
				Зміст	Год.	Література
1.	Введення в предметну галузь. Основні поняття.	Лабораторна робота №1. Знайомство з редактором Figma	Практична робота №1. UI-дизайн та UX-дизайн	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної та лабораторної роботи	16	1, 3, 6
2.	Колір як інструмент		Практична робота №2. UI-дизайн та UX-дизайн	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної та лабораторної роботи	12	1, 3, 4, 6
3.	Робота з кольором	Лабораторна робота №2. Робота з редактором Figma	Практична робота №3. Поняття вайрфрейму (wireframe)	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної та лабораторної роботи	16	1, 3, 6
4.	Поняття композиції		Практична робота №4. Робота з вайрфреймом	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної та лабораторної роботи	12	1, 3, 6
5.	Композиційні засоби для вебсайтів	Лабораторна робота №3. Створення дошки настрою (moodboard) для майбутнього проєкту	Практична робота №5. Шрифтова пара	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної та лабораторної роботи	14	1, 2, 5, 6
6.	Типографія. Шрифтова графіка		Практична робота №6. Робота зі шрифтовою	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до	12	1, 2, 4, 5, 6

			парою	практичної та лабораторної роботи			
7.	Анатомія вебсайту	Лабораторна робота №4. Бриф на розробку дизайну сайта	Практична робота №7. Бриф на розробку логотипу	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	16	1, 3, 4, 6
8.	Як створити правильний логотип: правила та рекомендації		Практична робота №8. Створення логотипу	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	12	1, 2, 3, 6
9.	Динамічні та інтерактивні елементи	Лабораторна робота №5. Створення вайфреймів (wireframes) для майбутнього проєкту	Практична робота №9. Текст як складова вебдизайну	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	16	1, 2, 3, 6
10.	Дизайн-дослідження		Практична робота №10. Дослідження та аналіз брендбуків	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	12	1, 2, 3, 6
11.	Гештальт принципи в дизайні	Лабораторна робота №6. Створення адаптивного дизайну	Практична робота №11. Створення концепції брендбуку	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	16	3, 6
12.	Тренди UX/UI дизайну Як використовувати і інновації для досягнення бізнес-цілей		Практична робота №12. Створення брендбуку	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	12	3, 6
13.	Тестування інтерфейсу. Адаптивний дизайн	Лабораторна робота №7. Робота над власним проєктом	Практична робота №13. Створення брендбуку	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка практичної лабораторної роботи	до та	16	1, 2, 3, 6

				роботи		
14.	Проектування та дизайн інтерфейсів		Практична робота №14. Дизайн упаковки	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної лабораторної роботи	12	1, 2, 3, 6
15.	Айдентика бренду	Лабораторна робота №8. Робота над власним проектом	Практична робота №15. Дизайн візитівки	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до тестування. Підготовка до презентації власного проекту.	16	3, 4, 6
16.	Інструменти штучного інтелекту для дизайнерів		Практична робота №16. Стікерпаки для брендів	Опрацювання лекційного матеріалу, підготовка до практичної роботи. Підготовка до презентації власного проекту.	12	3, 4, 6
17.	Редизайн цифрових продуктів	Лабораторна робота №9. Робота над власним проектом	Практична робота №17. Адаптація до трендів та вимог сучасного цифрового середовища	Опрацювання лекційного матеріалу. Підготовка до презентації власного проекту.	16	3, 4, 6
18.		Підсумкове заняття			2	
					240	

Примітка: * Лекційні заняття та практичні заняття проводяться по дві години, лабораторні заняття проводяться по чотири години; послідовність проведення занять визначається розкладом (може не відповідати нумерованим тижням)

Політика дисципліни.

Організація освітнього процесу з дисципліни відповідає вимогам положень про організаційне і навчально-методичне забезпечення освітнього процесу, освітній програмі та навчальному плану. Студент зобов'язаний відвідувати лекції, лабораторні заняття згідно з розкладом, не запізнюватися на заняття, завдання виконувати відповідно до графіка. Пропущене лабораторне заняття студент зобов'язаний опрацювати самостійно у повному обсязі і відвітати перед викладачем не пізніше, ніж за тиждень до чергової атестації. До лабораторних занять студент має підготуватися за відповідною темою і проявляти активність. Набуті особою знання з дисципліни або її окремих розділів у неформальній освіті зараховуються відповідно до Положення про порядок перезарахування результатів навчання у ХНУ.

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)
Непарний семестр																
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								0,2

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 мікровзаємодії, 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 ВНУ. – 2019. – 336 с.
2. Еллен Лаптон, Дженніфер Коул Філіпс Графічний дизайн. Нові основи. – ArtHuss. – 2020. – 264 с.
3. Романюк О.Н., Кательніков 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/p1age_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/>

Розробник:



д.т.н., доцент Єлизавета ГНАТЧУК