

**Експлікація навчальної програми вибіркової дисципліни  
для «Каталогу вибіркових дисциплін»**

Назва дисципліни	«Дизайн інтерфейсів»
Цикл дисциплін (гуманітарна/іншої спеціалізації)	Вибіркова
Вид дисципліни (теоретична/практична)	Практична
Освітній рівень (бакалавр/магістр)	Бакалавр
Кафедра (на якій читається дисципліна)	Дизайн, графічний дизайн
Термін вивчення (семестр весняний/осінній)	VI семестр

**Ключові результати навчання (уміння та навички).**

*За результатами вивчення курсу студент повинен знати:*

- Потреби цільової аудиторії, її настроїв і життєві цілі.
- Сучасні тренди в дизайні інтерфейсів.
- Особливості проектування інтерфейсу та його ергономіку.
- Дизайн елементів додатків повинен бути максимально простим і зрозумілим.
- Користувач не повинен здійснювати складних дій або довгих ланцюжків переходів.
- Правила використання елементів управління і зрозумілі візуальні образи.
- Найважливіші елементи користувацького інтерфейсу повинні бути першими.
- Правила оформлення інтерфейсу в певному стилі.
- Забезпечення взаємодії користувача з додатком.
- Приносити емоційне задоволення користувачу в процесі роботи.
- Виглядати привабливо.

***За результатами вивчення курсу студент повинен вміти:***

- Створювати продумані та інтуїтивно зрозумілі інтерфейси.
- Підбирати кольорову схему й оформлення, враховувати психологію кольору.
- Використовувати композицію, колір для підкреслення якості програм.
- Створювати та оптимізувати цифровий інтерфейс для користувачів
- Знаходити та пропонувати найбільш прості точки взаємодії користувача з системою.
- Правильно керувати іконками, анімацією та іншим графічним контентом на сайті.

**Короткий зміст дисципліни (перелік тем та практичних завдань).**

**Модуль 1. Проектування дизайну інтерфейсу користувача**

**Змістовий модуль 1** Теорія дизайну інтерфейсів.

**Тема 1.** Знайомство з UX\UI дизайном. Розбір понять UX\UI дизайну, сфери його застосування, відмінності між UX і UI дизайном та його роль в розробці сучасного ПЗ.

**Тема 2.** Етапи роботи над створенням дизайну продукту користувачького інтерфейсу. Розбір вимог замовника або інших вимог, збір та аналіз інформації від потенційних користувачів.

**Тема 3.** Введення до курсу UI. Вступ. Історія користувачького інтерфейсу. Знайомство з поняттями, огляд користувачьких інтерфейсів та взаємодія користувачів з ними.

**Тема 4.** Огляд сучасних тенденцій в проектуванні дизайну інтерфейсів.

**Тема 5.** Визначення оптимального розміру веб-додатку. Окреслення проблеми яка виникає при визначенні розміру та розбір потенційних рішень, а також їхніх плюсів та мінусів.

**Змістовий модуль 2.** Особливості композиції у дизайні користувачого інтересу.

**Тема 1.** Основи композиції. Колір в композиційній побудові.

- Золотий перетин
- Контраст і нюанс
- Статика і динаміка
- Акцент
- Домінанта
- Ієрархія об'єктів
- Робота з колірним колом
- Монохромні, компліментарні та близькі кольори
- Підбір кольору для сайту

Інструменти для підбору кольору

**Тема 2.** Використання гештальт-принципів.

**Тема 3.** Типографіка та особливості її використання у користувацьких інтерфейсах. Огляд основних трендів щодо його використання.

- Web-типографіка
- Візуальні елементи публікації
- Підбір шрифтів та шрифтові пари

Інструменти підбору Web-шрифтів

**Змістовий модуль 3.** Розробка дизайну інтерфейсу сайта та мобільних додатків.

**Тема 1.** Ергономіка та іновації в проектуванні. Розробка ескізів, креслення інтерфейсів.

**Тема 2.** Методи прототипування. Опис необхідності створення прототипів, знайомство з методами прототипування. Ознайомлення з інструментами для прототипування.

- Скетчинг
- Варфреймінг
- Інтерактивне прототипування

**Тема 3.** Grid-сітка. Опис grid-сітки, принцип використання, аналіз переваг які отримуються і практичне її використання в процесі розробки дизайну.

- Модульні сітки
- 8pt сітка
- Горизонтальний ритм
- Вертикальний ритм Модульна сітка Bootstrap
- Нестандартні модульні сітки

**Тема 4.** Розробка стилю. Огляд основних принципів, ідей і практик розробки дизайну веб-додатків, які зібрані і описані підрозділом компанії Google. Інструменти для розробки дизайну інтерфейсів. Опис і використання основних інструментів для розробки сучасного дизайну інтерфейсів. Плагіни для програм.

**Тема 5.** Створення макетів. Закони та принципи побудови інтерфейсів. Візуальна ієрархія сайту. Розстановка пріоритетів та акцентів на сторінках.

**Тема 6.** Іконки. Стили іконок. Стилеутворюючі елементи. Формати та стандартні розміри іконок. Анімація іконок. Фавіконки та сервіси для створення фавіконок. Сервіси для підбору іконок.

**Тема 7.** Анімація інтерфейсу. Типи анімації. Популярні інструменти та сервіси. Сучасні тенденції в анімаційній графіці.

- Анімація інтерфейсу
- Анімація ілюстрацій та іконок
- Анімація мобільних додатків

**Тема 8.** Презентація фінального проекту. Аргументувація дизайнерського рішення.

**Теми практичних завдань на вибір:**

- Створення дизайну інтерфейсу сайту
- Створення дизайну інтерфейсу мобільного додатку

**Результати оцінювання (форми, критерії):** вид контролю – залік. Один модуль, 3 змістових модулі. Всього 96 аудиторних годин.

**Автор програми (викладач, що читає дисципліну):** старший викладач Нісевич В. З.