

**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.