



Косівський інститут прикладного декоративного мистецтва  
Львівської національної академії мистецтв  
Кафедра «Дизайн»

**Силабус** навчальної дисципліни  
**Дизайн інтерфейсів**  
курс III

Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Напрямок підготовки	бакалавр
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	022.01. Графічний дизайн

2020 – 2021 навчальний рік

**Силлабус** навчальної дисципліни Дизайн інтерфейсів для студентів III курсу ГД за напрямом підготовки бакалавр, денної форми навчання за спеціальністю 022 Дизайн. Косів. – Косівський інститут ПДМ ЛНАМ, 2021. – 22 с.

**Силлабус** – навчальна програма дисципліни, що включає в себе опис навчальної дисципліни, мету та завдання, модулі, змістові модулі, теми занять, кількість годин лекційних, практичних та самостійної роботи, вимоги викладача, критерії оцінки, список основної та додаткової літератури.

**Силлабус** – це персоніфікована програма викладача для навчання студентів з дисципліни, що оновлюється на початок кожного навчального року. Розробляється силлабус на засадах освітньої програми підготовки фахівця рівня бакалавра відповідно до навчальної програми з врахуванням логічної моделі викладання дисципліни.

**Розробник:** Нісевич В. З. старший викладач кафедри «Дизайн»

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників		Галузь знань, ступінь вищої освіти, спеціальність, рівень вищої освіти	Характеристика навчальної дисципліни
Курс	III		денна форма навчання
Кількість кредитів	7	Галузь знань 02 Культура і мистецтво	Нормативна
Кількість модулів	1		Рік підготовки
Кількість змістових модулів	3	Ступінь вищої освіти бакалавр	III- й
Загальна кількість годин	210	Спеціальність 022.01 Дизайн (Графічний дизайн)	Семестр VI

## 2. Загальна інформація

<b>Назва дисципліни</b>	Дизайн інтерфейсів
<b>Викладач</b>	Нісевич Володимир Зіновійович
<b>Контактний телефон викладача</b>	0989528636
<b>Консультації</b>	Згідно розкладу у визначений день
<b>Е-mail викладача</b>	<a href="mailto:nisevychvz@ukr.net">nisevychvz@ukr.net</a>
<b>Facebook</b>	Nisevych Volodymyr
<b>Адреса</b>	ауд. 53а, поверх 1, вул. Міцкевича, 2

### 3. Анотація до курсу

Програма вивчення навчальної дисципліни “Дизайн інтерфейсів ” складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки освітнього ступеня “бакалавр” спеціальності “Дизайн”., спеціалізації “Графічний дизайн”.

Дизайн інтерфейсу користувача – це принципи та відповідний процес розробки інтерфейсу користувача для машин та програмного забезпечення (комп’ютери, мобільні, електронні, побутові та інші пристрої) при якому досягають максимально зручний спосіб їх використання користувачами.

Дизайнер інтерфейсів (UI дизайнер – **User Interface Design**) - це фахівець, який створює зручний інтерфейс для тої чи іншої платформи (майданчика), вгадує дії її відвідувачів. Він забезпечує просту, зрозумілу і візуально приємну навігацію сайту, мобільного додатку тощо, в результаті чого потенційний клієнт не заплутається в лабіринті посилальної маси і сторінок.

#### **Необхідне обладнання для вивчення дисципліни:**

Альбом для ескізів, олівці, кольорові маркери. Комп’ютерна техніка (ноутбук, планшет, цифрова фотокамера тощо) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Комп’ютерні програми (інструменти) необхідні для виконання завдань.

### 4. Мета та завдання курсу

1.1. Метою викладання навчальної дисципліни “Дизайн інтерфейсів” є оволодіння теоретичними засадами та практичними навичками для досягнення цілей на професійному рівні.

1.2. Основними завданнями вивчення дисципліни “Дизайн інтерфейсів” є вироблення в студентів концептуально-творчої діяльності, уміння розробляти зрозумілі, інтуїтивно легкі для сприйняття інтерфейси.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні **знати** певні правила:

- Потреби цільової аудиторії, її настроїв і життєві цілі.
- Сучасні тенденції 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.
- Бажано використовувати звичні елементи управління і зрозумілі візуальні образи.
- Найважливіші елементи користувацького інтерфейсу повинні бути першими.
- Інтерфейс повинен оформлятися в єдиному стилі.
- Забезпечувати взаємодію користувача з додатком.
- Приносити емоційне задоволення користувачу в процесі роботи.
- Виглядати привабливо.

***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.

Курс передбачає теоретичне, практичне та самостійне вивчення матеріалу. Виконання різнотипових практичних завдань із чітко визначеним

завданням. Моніторинг та удосконалення теоретичних знань.

Знання набуті на уроках дизайн інтерфейсів стануть у пригоді при вивченні таких навчальних дисциплін як: комунікаційний дизайн, дизайн візуальних комунікацій, дизайн інформаційних систем, анімаційні технології, композиція, кольорознавство, типографіка, проектно-конструкторська практика, виконання кваліфікаційної роботи, що є невід'ємною часткою на шляху до успіху майбутніх графічних дизайнерів.

## **5. Компетентності та результати навчання**

### **5.1. Загальні компетентності:**

- Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.
- Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
- Здатність працювати в команді.
- Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
- Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

### **5.2. Фахові компетентності:**

- Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну.
- Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну.
- Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.
- Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності.
- Здатність застосовувати знання історії українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.
- Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах (за спеціалізаціями).

Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення (інструменти)

- для створення об'єктів дизайну.
- Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.
- Здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну, методів та авторських приймів провідних дизайнерів.

- Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

### **5.3. Результати навчання**

- Здатність генерувати нові ідеї (креативність), демонструвати розвинуту творчу уяву.
- Фахово використовувати інформаційні та комунікаційні технології.
- Застосовувати практичні навички з проектування та технології виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.
- Мати базові уявлення про веб-дизайн та інформаційний дизайн. Володіти принципами візуалізації інформації, розуміти принципи ієрархії у повідомленні. Володіти сучасними знаннями про матеріали й техніки виготовлення поліграфічної продукції, друкарські та післядрукарські процеси,
- Використовувати знання візуальної комунікації, основ маркетингу, шрифтів, основ композиції для проектування різноманітних об'єктів графічного дизайну (системи візуальної комунікації, пакування, інфографіка, книжкові видання, рекламна продукція).
- Знаходити образне вирішення та аналізувати функціональне призначення графічного проекту.
- Створювати об'єкти веб-дизайну та інформаційного дизайну.



## **6. Академічна доброчесність**

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватись правил академічної доброчесності, що передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання;
- посилення на джерела інформації у разі використання почерпнутих з них ідей, розробок, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;
- надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використанні методики дослідження і джерела інформації.

До порушень принципів та правил академічної доброчесності відносять:

- академічний плагіат
- фабрикація
- фальсифікація
- списування
- обман
- хабарництво
- необов'язкове оцінювання
- конфлікт інтересів
- приватний інтерес
- службова недбалість
- зловживання впливом

Положенням про академічну доброчесність науково-педагогічних, наукових працівників та здобувачів вищої освіти розміщено на офіційному сайті Косівського інституту ПДМ ЛНАМ

## 7. Календарно-тематичний план дисципліни

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
<b>Модуль 1. Проектування дизайну інтерфейсу користувача</b>						
<b>Змістовий модуль І. Теорія дизайну інтерфейсів.</b>						
	1	лекція	Введення до курсу UI. Вступ. Історія користувацького інтерфейсу. Знайомство з поняттями, огляд користувацьких інтерфейсів та взаємодія користувачів з ними.	4	Наочний метод навчання.	Словесний, демонстрація, схематичних засобів
	2	лекція	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.	2	Усне опитування	Словесний, демонстрація, схематичних засобів
	3	практичні	Етапи роботи над створенням дизайну продукту користувацького інтерфейсу. Розбір вимог замовника або інших вимог, збір та аналіз інформації від потенційних користувачів.	6	Практичні вправи	Робота проводиться олівцями, кольоровими маркерами, графічними планшетами тощо.

	4	лекція	Огляд сучасних тенденцій в проектуванні дизайну інтерфейсів.	2		Наочний метод навчання. Демонстрація таблиць
	5	практичні	Визначення оптимального розміру веб-додатку. Окреслення проблеми яка виникає при визначенні розміру та розбір потенційних рішень, а також їхніх плюсів та мінусів.	4	Перевірка практичних вправ  Поточний контроль	Робота проводиться олівцями, кольоровими маркерами, графічними планшетами тощо.

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

	6	лекція  практичні	<p>Основи композиції. Колір в композиційній побудові.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Золотий перетин</li> <li>○ Контраст і нюанс</li> <li>○ Статика і динаміка</li> <li>○ Акцент</li> <li>○ Домінанта</li> <li>○ Ієрархія об'єктів</li> <li>○ Робота з колірним колом</li> <li>○ Монохромні, компліментарні та близькі кольори</li> <li>○ Підбір кольору для сайту</li> </ul> <p>Інструменти для підбору</p>	2  4		Комбінований метод навчання Демонстрація  Робота проводиться олівцями, кольоровими маркерами, графічними
--	---	-------------------------	--	------------	--	---

			кольору			планше тами тощо.
	7	практи чні	Паттерни проектування.	6	Практичні вправи	Робота ведетьс я на ПК
	8	практи чні	Використання гештальт- принципів.	6	Практичні вправи	Робота ведетьс я на ПК
	9	лекція  практи чні	Типографіка та особливості її використання у користувацьких інтерфейсах. Огляд основних трендів щодо його використання.  <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Web-типографіка</li> <li>○ Візуальні елементи публікації</li> <li>○ Підбір шрифтів та шрифтові пари</li> </ul> Інструменти підбору Web- шрифтів	2  4	Поточний контроль	Комбін ований метод навчан ня  Робота ведетьс я на ПК
<b>Змістовий модуль III. Розробка дизайну інтерфейсу сайта та мобільних додатків.</b>						
	10	лекція  практи чні	Ергономіка та іновації в проектуванні.  Розробка ескізів, креслення інтерфейсів.	2  4		Комбін ований метод навчан ня
	11	лекція  практи чні	Методи прототипування. Опис необхідності створення прототипів, знайомство з методами прототипування. Ознайомлення з інструментами для прототипування.  <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Скетчинг</li> </ul>	2  4	Поточний контроль  Практичні вправи	Комбін ований метод навчан ня Робота ведетьс я на ПК

			<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Варфреймінг</li> <li>○ Інтерактивне прототипування</li> </ul>			
	12	практичні	<p>Grid-сітка. Опис grid-сітки, принцип використання, аналіз переваг які отримуються і практичне її використання в процесі розробки дизайну.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Модульні сітки</li> <li>○ 8pt сітка</li> <li>○ Горизонтальний ритм</li> <li>○ Вертикальний ритм</li> <li>○ Модульна сітка Bootstrap</li> <li>○ Нестандартні модульні сітки</li> </ul>	6	Практичні вправи	Робота ведеться на ПК
	13	лекція  практичні	Розробка стилю. Огляд основних принципів, ідей і практик розробки дизайну веб-додатків, які зібрані і описані підрозділом компанії Google.	2  4	Практичні вправи	Наочний метод навчання.  Робота ведеться на ПК
	14	лекція  практичні	Інструменти для розробки дизайну інтерфейсів. Опис і використання основних інструментів для розробки сучасного дизайну інтерфейсів. Плагіни для програм.	2  4	Поточний перегляд	Робота ведеться на ПК
	15	лекція  практичні	Створення макетів. Закони та принципи побудови інтерфейсів. Візуальна ієрархія сайту. Розстановка пріоритетів та акцентів на сторінках.	2  4	Практичні вправи	Наочний метод навчання. Робота ведеться на

						ПК
	16	практичні	Іконки. Стили іконок. Стилєутворюючі елементи. Формати та стандартні розміри іконок. Анімація іконок. Фавіконки та сервіси для створення фавіконок. Сервіси для підбору іконок.	4	Практичні справи	Робота ведеться на ПК
	17	лекції  практичні	Анімація інтерфейсу. Типи анімації. Популярні інструменти та сервіси. Сучасні тенденції в анімаційній графіці.  <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Анімація інтерфейсу</li> <li>○ Анімація ілюстрацій та іконок</li> <li>○ Анімація мобільних додатків</li> </ul>	2  10	Практичні справи	Наочний метод навчання. Робота ведеться на ПК
	18	практичні	Презентація фінального проекту. Аргументувація дизайнерського рішення.	2	Підсумковий модульний контроль	Робота ведеться на ПК

## 8. Політика курсу

Вимоги викладача та правила поведінки студентів на заняттях.

1. Комунікація та спільна співпраця є важливими компонентами засвоєння знань і професійних компетентностей під час вивчення курсу (модуля). Студент і викладач несуть спільну відповідальність за створення безпечного і сприятливого навчального середовища.
2. Студент зобов'язаний відвідувати усі аудиторні заняття та брати активну участь у навчальному процесі кафедри.
3. Недопустимі пропуски та запізнення студентами аудиторних занять. У разі пропуску заняття без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент

не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому кількість балів на модульному контролі може становити не більше 60 балів.

4. Усі практичні завдання, які передбачені навчальною програмою дисципліни, повинні бути виконанні вчасно та в повному обсязі, а також належним чином оформлені та представлені на екзаменаційну сесію (екзамен-перегляд). У разі незадовільної оцінки студент має право перездати курс у 7-денний термін. Несвоєчасне виконання поставленого завдання є неможливим.
5. В межах самостійної роботи студенти опрацьовують задані завдання, вивчають додатковий матеріал за темою, виконують практичні роботи для самоконтролю та з метою перевірки засвоєння ними знань та набутих навичок.
6. Студенти зобов'язані дотримуватися принципів академічної доброчесності при виконанні практичних, самостійних, індивідуальних та контрольних завдань. У випадку списування і плагіату при виконанні завдання, студент отримує незадовільну оцінку. У разі повторного списування чи виявлення плагіату студент не допускається до семестрового заліку чи екзамену.
7. Студент має право звертатися до викладача за додатковим поясненням матеріалу курсу (модуля) чи змісту практичних завдань протягом робочого часу усно, по електронній пошті або засобами повідомлень. За потребою студентів викладач призначає консультацію для аналізу практичної чи самостійної чи роботи студента. Відвідування таких консультацій за бажанням студента.
8. Викладач ознайомлює студентів з методичними рекомендаціями щодо виконання практичних, самостійних та контрольних робіт, наводить перелік питань та завдань для проведення підсумкової оцінки знань, надає питання до заліку чи екзамену. Все це гарантує високу ефективність навчального процесу і є обов'язковим для студентів.
9. Студенти мають право користуватися методичним забезпеченням та власними навчальними посібниками викладачів кафедри, а також унаочненим матеріалом і літературою за фахом.

10. Кожен викладач ставить перед студентами систему вимог та правила їх поведінки на аудиторних заняттях.
11. В аудиторіях заборонено вживати їжу та напої (за винятком води та у разі медичної необхідності).
12. Під час аудиторних занять заборонено користуватися мобільними телефонами та іншими цифровими електронними пристроями, які мають бути вимкнені або переведені у беззвучний режим. Ноутбуки чи планшети можуть використовуватися лише для виконання навчальних завдань за вимогою.

### **9. Політика виставлення балів**

При оцінюванні враховуються бали набрані на поточному контролі (здача змістових модулів), підсумковому контролі (екзамен-перегляд) та за самостійну роботу.

На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи. У разі пропуску заняття (занять) без поважних причин, які задокументовані, оцінка за проміжний контроль автоматично знижується на 10 %. Якщо пропуски становлять більше 50 % аудиторних занять то вважається, що такий студент не засвоїв програмовий матеріал курсу в повному обсязі, тому загальна кількість балів на підсумковому модульному контролі може становити не більше 60 балів.

Максимальна кількість балів за вивчення курсу становить 100 балів

Поточний контроль знань				Підсумковий контроль		Сума
Модуль 1				залік	екзамен	
Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Змістовий модуль 3	Підсумковий модульний контроль			100



T 1	T 2	T 3	T 4	T 5	T 6	T 7	T 8	T 9	T 10	T 11	T 12	T 13	T 14	T 15	T 16	T 17	T18	20		
-	3	3	1	4	3	3	3	5	3	3	2	3	5	3	2	6	15			

Розподіл балів, що отримують студенти з навчальної дисципліни

Лекції – 12 балів

Практичні – 43 балів

Модульний контроль – 15 балів

Залік – 30 балів

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен, курсовий проект (робота), практика	залік
90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	Незадовільно з можливістю повторного складання	Не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	Незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	Не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**90–100 балів** («відмінно» за національною шкалою, **A** — за шкалою ECTS) може отримати студент, який в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, творчо підійшов до виконання завдань, логічно побудував і професійно виконав усі завдання, надав додаткові варіанти за відповідними темами, крім того, брав участь та переміг (посів 1–3 місце) у міжнародних або усеукраїнських конкурсах та акціях, студентських олімпіадах чи наукових конференціях з мистецтва або дизайну.

**82–89 балів** («добре» за національною шкалою, **B** — за шкалою ECTS) отримує студент, який добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з усіма поставленими завданнями, творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому зробив декілька незначних помилок.

**75–81 балів** («добре» за національною шкалою, **C** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в цілому добре опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, вчасно та якісно справився з більшістю поставлених завдань, достатньо творчо підійшов до виконання цих завдань, але при цьому виконана робота мала значні недоліки.

**64–74 балів** («задовільно» за національною шкалою, **D** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не в повному обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з переважною більшістю поставлених завдань або виконав усі завдання на недостатньо професійному рівні, при цьому виконана робота мала значні недоліки (неохайність виконання, відсутність творчого підходу тощо).

**60–63 балів** («задовільно» за національною шкалою, **E** — за шкалою ECTS) отримує студент, який в недостатньому обсязі опанував матеріал практичного та теоретичного курсу, справився з основними з поставлених завдань, але при цьому виконана робота має багато значних недоліків (неохайність виконання, відсутність творчого підходу, невчасна подача виконаної роботи тощо).

**35–59 балів** («незадовільно» за національною шкалою, **FX** — за шкалою ECTS) отримує студент, який не впорався із головними задачами дисципліни, тобто не опанував більшість тем практичного та теоретичного курсу, пропускав заняття без поважних причин, допустив значну кількість суттєвих помилок при виконанні завдань. Про відсутність належних знань свідчать незадовільні підсумки поточного перегляду. У цьому випадку для одержання оцінки потрібна значна додаткова робота для виконання усіх завдань дисципліни відповідно програми курсу і повторна перездача.

**1–34 балів** («незадовільно» за національною шкалою, **F**— за шкалою ECTS) отримує студент, який не володіє знаннями з усіх модулів дисципліни, не виконав програми курсу і, відповідно, не впорався з поточними перевірками та не склав екзаменаційного перегляду. В цьому випадку передбачений обов'язковий повторний курс навчання.

### **Система бонусів**

Передбачено додаткові бали за мистецьку активність студента під час навчання: участь у всеукраїнських художніх виставках, конкурсах та олімпіадах. Максимальна кількість балів: 10.

На результат оцінювання також впливає присутність студента на заняттях та його активність під час практичної роботи. Участь у практичних заняттях оцінюється за нижче наведеними критеріями.

Відмінно ставиться, якщо студент:

- виконує всі завдання практичних занять і домашньої самостійної роботи;
- завжди виражає бажання і зацікавленість у дисципліні;
- на практичних заняттях відповідальний, пунктуальний, акуратний, зосереджений;
- активний, часто виступає і часто задає питання;
- активно, дуже добре працює в парі/групі/команді.

Добре – якщо студент:

- виконує більшість завдань практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- зазвичай виражає бажання і зацікавленість у вивченні дисципліни;
- зазвичай на практичних заняттях відповідальний, зосереджений;
- іноді виступає і задає питання;
- добре працює в парі/групі/команді.

Задовільно – коли студент:

- іноді виконує завдання практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- не дуже зацікавлений у вивченні дисципліни;
- іноді на практичних заняттях запізнюється, не завжди зосереджений, роботи не акуратні;
- іноколи виступає і задає питання;
- не дуже добре працює в парі/групі/команді.

Незадовільно ставиться в тому випадку, коли студент:

- зовсім не виконує завдання практичних занять і домашньої/самостійної роботи;
- незацікавлений у вивченні дисципліни;
- практично не розуміє дисципліни на практичних заняттях пасивний, роботи дуже не акуратні;
- ніколи не виступає і не задає питання;
- не працює в парі/групі/команді.

## **9. Підсумковий контроль знань**

Формою підсумкового контролю є залік. Для отримання семестрової оцінки необхідно пройти поточні етапи контролю у формі усного опитування, практичних вправ, самостійної роботи, що підсумовується модульним контролем.

## 10. Література для вивчення дисципліни

### Базова

1. Близнюк М.М. Інформаційно-комп'ютерні технології: мистецький аспект. - К.: Каравела, 2006. - 272с.
2. Ключові тренди UI та веб-дизайну за останні п'ять років ...bazilik.media › kliuchovi-trendy-ui-ta-veb-dyzajnu-za-...
3. Розенсон И. Основы теории дизайна. — Питер, 2006. — 224 с.
4. Черемис Г. Ю. Проектування користувацького інтерфейсу: навчальний посібник для викладачів та студентів закладів вищої освіти / Г. Ю. Черемис, К. П. Осадча. – ФОП Однорог Т.В., 2019. – 300 с.
5. <https://www.behance.net/fredericmarchand>
6. <https://breezzy.ru/catalog/animatsii-v-interfeise>
7. <https://earn.ztu.edu.ua> › pluginfile.php › mod\_folder › content
8. <https://koloro.ua/ua>
9. <https://locomotive.ca/en/play>
10. <https://medium.com/design-spot/модульные-сетки-в-работе-их-дизайнера-инструкция-по-применению-410cfc1df74d>
11. <https://webformyself.com/karkas-sajta-ili-modulnaya-setka-v-veb-dizajne/>
12. <https://ux-journal.ru>
13. [https://ux-journal-nancy-pong.wistia.com/medias/3bm0zoyc65?fbclid=IwAR0zvDeUR4JpdF4DHvd-sNidAiv2Ws1C6EOhEXOPqzS\\_pezqr-l8Kvrr8Gk](https://ux-journal-nancy-pong.wistia.com/medias/3bm0zoyc65?fbclid=IwAR0zvDeUR4JpdF4DHvd-sNidAiv2Ws1C6EOhEXOPqzS_pezqr-l8Kvrr8Gk)

### Допоміжна

14. Близньок М.М. Комп'ютерна графіка і дизайн. Програма спецкурсу для вищих навчальних закладів прикладного та декоративного мистецтва I-III рівнів акредитації. - Косів: КДПДМ, 2001.-20с.

15. Михайленко В.Є., Яковлєв М.І. Основи композиції (геометричний аспект художнього формотворення): Навч. посіб. 2-е вид. – К.: Каравела, 2008. – 304с.

#### Корисні інтернет посилання

<https://vc.ru/design/170105-9-trendov-v-dizayne-interfeysov-v-2020-godu>

<https://ikonote.com>

[www.streamlinehg.com/dsp](http://www.streamlinehg.com/dsp)

<https://icons.modulz.app>

<https://phosphoricons.com>

<https://iconpark.bytedance.com/official>