

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ І. І. МЕЧНИКОВА
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛІСТИКИ, РЕКЛАМИ ТА ВИДАВНИЧОЇ СПРАВИ
КАФЕДРА НОВИХ МЕДІА ТА МЕДІАДИЗАЙНУ

Силабус курсу
«UX/UI та дизайн-мислення в журналістиці»

Обсяг	3 кредити 90 год.
Семестр, рік навчання	5-й семестр 3-й рік навчання
Дні, час, місце	Французький бульвар 22/24, за розкладом; онлайн на платформі Zoom
Викладач (-і)	Можегов Леонід Русланович
Контактний телефон	0990328272
E-mail	l.mozhegov@onu.edu.ua
Робоче місце	Кафедра нових медіа та медіадизайну
Консультації	Онлайн-консультації на платформі Zoom. Очні консультації: Французький бульвар 22-24, щотижнево за розкладом.
Комунікація	Здійснюється через очні зустрічі, месенджери та електронну пошту

АНОТАЦІЯ КУРСУ

Предмет вивчення дисципліни	Курс присвячений вивченню теорії і практики проектування користувацького досвіду (UX), візуального інтерфейсу (UI) та застосування підходів дизайн-мислення у створенні медіа- та журналістських продуктів. Дисципліна охоплює процеси дослідження потреб аудиторії, розробку інформаційної архітектури, мапінг користувацьких сценаріїв, створення прототипів і тестування рішень у цифровому середовищі.
Місце дисципліни в освітній програмі:	Дисципліна відноситься до вибірових курсів.
Мета курсу	Сформувати у студентів системне розуміння принципів UX/UI-дизайну та дизайн-мислення, навчити їх досліджувати потреби користувачів, створювати ефективні, естетичні та орієнтовані на аудиторію медіапродукти – від інтерфейсів новинних платформ до структурованих журналістських матеріалів.
Завдання	– ознайомити студентів з основними поняттями

дисципліни:	UX/UI-дизайну, методами UX-досліджень, інструментами прототипування та візуалізації; – навчити застосовувати методи дизайн-мислення на всіх етапах створення продукту: від виявлення проблеми до реалізації рішень; – ознайомити з поняттям інтерактивність, гіпертекстуальність; – розвивати навички мапінгу користувацьких шляхів та створення інформаційної архітектури для цифрових медіа. – навчити студентів користуватися програмним забезпеченням для роботи з графікою; – сформулювати уявлення про поняття «типографіки» та «колористики»; – стимулювати критичне мислення, креативність і міждисциплінарний підхід до створення журналістських проєктів; – навчити аналізувати взаємодію аудиторії з цифровими продуктами та покращувати їхній досвід взаємодії; – створити макет мультимедійного, багатосторінкового сайту за допомогою векторного онлайн-сервісу розробки інтерфейсів Figma; – сприяти розвитку командної роботи та презентаційних навичок у процесі створення проєктів.
Компетентності	ЗК 01. Здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях. ЗК 03. Здатність бути критичним і самокритичним. ЗК 04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. ЗК 05. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

	СК02. Здатність формувати інформаційний контент. СК03. Здатність створювати медіапродукт. СК04. Здатність організовувати й контролювати командну професійну діяльність. СК05. Здатність ефективно просувати створений медійний продукт.
Очікувані результати	ПР 01. Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань. ПР 03. Оцінювати свій чи чужий інформаційний продукт, інформаційну акцію, що організована й проведена самостійно або разом з колегами. ПР 04. Виконувати пошук, оброблення та аналіз інформації з різних джерел. ПР 08. Виокремлювати у виробничих ситуаціях факти, події, відомості, процеси, про які бракує знань, і розкривати способи та джерела здобування тих знань. ПР14. Генерувати інформаційний контент за заданою темою з використанням доступних, а також обов'язкових джерел інформації. ПР15. Створювати грамотний медіапродукт на задану тему, визначеного жанру, з урахуванням каналу поширення чи платформи оприлюднення. ПР16. Планувати свою роботу та роботу колег, спрямовану як на генерування інформаційного контенту, так і створення медіапродукту, а також його промоцію. ПР17. Розміщувати оперативну інформацію про свій медіапродукт на доступних інтернет-платформах.

ОПИС КУРСУ

Форми і методи навчання	Курс буде викладений у формі лекцій (16 год.) та практичних (14 год.) занять, організації самостійної роботи здобувачів (60 год.). Методи: інтерактивні лекції, дизайн-сесії, кейс-метод, робота в командах, прототипування, тестування, презентації.
Зміст навчальної дисципліни	ТЕМА 1. Основи UX/UI-дизайну Поняття UX (User Experience) та UI (User Interface). Відмінності між UX і UI. Роль UX/UI у створенні медіапродуктів. UX як частина дизайну взаємодії. Основні принципи зручності, доступності, зрозумілості, естетики. ТЕМА 2. Поведінка аудиторії та користувацькі дослідження Методи дослідження користувачів: глибинні інтерв'ю, спостереження, анкетування, аналіз цифрової поведінки. Формулювання гіпотез. Визначення болей і потреб цільової аудиторії. Аналіз конкурентів і бенчмаркінг. Побудова персон (user personas). ТЕМА 3. Дизайн-мислення як підхід до створення медіапродукту

	Етапи дизайн-мислення: емпатія, фокусування (визначення проблеми), генерація ідей, прототипування, тестування. Створення «як ми могли б...» запитів. Брейнштормінг. Робота в командах над кейсами. ТЕМА 4. Користувацькі сценарії та мапінг Що таке користувацький шлях (user journey). Побудова сценаріїв взаємодії з продуктом. Побудова мапи досвіду (experience map). Виявлення болей, бар'єрів, тригерів та моментів радості. Візуалізація сценаріїв. ТЕМА 5. Інформаційна архітектура та навігація Принципи організації контенту в цифрових медіа. Структура сторінок, ієрархія інформації, картування сайтів (sitemaps), логіка навігації, правила роботи з контентом у цифровому середовищі. Ментальні моделі користувачів. ТЕМА 6. Візуальна грамотність і композиція у медіадизайні Базові принципи дизайну: сітки, контраст, вирівнювання, баланс, ієрархія. Робота з типографією, кольором, простором. Адаптивний і доступний дизайн. Психологія кольору і сприйняття інформації. ТЕМА 7. Робота з інструментами в Figma Інтерфейс Figma. Панелі інструментів, шарів та атрибутів. Основні концепції: Frame, Component, Instance. Frame як базовий елемент структури макету: групування, робота з блоками всередині. Базові інструменти. Примітиви. Робота з текстом, підключення гарнітур. Коментарі. Заливка фігур, шарів кольором та зображенням. Робота з лініями. Полігон. Робота з пером. Маска та булеві операції. Направляючі та сітки. Стили. Інструмент Constrains. Міксування параметрів та ефектів. Прототипування. Анімації переходів. Створення інтерактивного слайдера. Спливаючі вікна (overlays). Пролінковка прототипу. Імпорт та експорт. ТЕМА 8. Прототипування та тестування Створення прототипів: low-fidelity та high-fidelity. Прототипи в контексті журналістських історій або спецпроектів. Проведення юзабіліті-тестування. Методи збору фідбеку. Внесення змін за результатами тестування. Критерії ефективності прототипу. ТЕМА 9. UX/UI у журналістиці: лонгріди, спецпроекти, медіаплатформи Аналіз найкращих прикладів цифрової журналістики з фокусом на досвід користувача. Структурування текстів, візуальна підтримка, інтерфейс. Інтерактивність, мультимедійність, навігація. Розбір кейсів: The New York Times, The Guardian, Суспільне, Texty.org.ua тощо. ТЕМА 10. Командна робота і презентація дизайн-рішень Робота в командах: ролі, комунікація, планування. Дешборди (Trello). Побудова дизайн-процесу. Презентація ідей, сторітелінг у презентаціях, візуалізація результатів. Пітчінг проекту для редакції, інвестора або клієнта.
Перелік рекомендованої літератури	Основна 1. Іванов С. Основи композиції видання, Львів: «Світ», 2013. 232 с. 2. Іттен Й. Мистецтво кольору. Київ: «ArtHuss», 2022. 96 с. 3. Норман Дональд А. Дизайн звичних речей, Харків: «Книжковий клуб Клуб Сімейного Дозвілля», 2019. 320 с.

	4.Олійник, О., Гнатюк, Л., Чернявський, В. Основи дизайну інтер'єру: навч. посіб. Київ : Національний авіаційний університет, 2011. 228 с. 6. Свірко, В., Бойчук, О., Голобородько, В., Рубцов, А. Дизайнерська діяльність: стан і перспективи. Київ: УкрНДІ, 2014. 196 с. 5.Эмброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. ArtHuss, 2018. 261 с. 6.Anthropology + Sociology + Design = UX?!. URL: https://blog.prototypr.io/anthropology-sociology-design-ux-d31f81622652 (дата звернення: 16.09.2022). 7.Caldwell C. Graphic Design For Everyone: Understand the Building Blocks so You can Do It Yourself. New York: DK, 2019. 224 p. 8.Cure S., Seggio B. Graphic Design Play Book: An Exploration of Visual Thinking. Paperback, 2019. 80 с. 9. Robert Bringhurst. The Elements of Typographic Style. Hartley & Marks Publishers, 2012. 254 с. Додаткова 10.Книжкова графіка. URL: http://www.slideboom.com/presentations/137093/26 (дата звернення: 16.09.2022). 11.Сучасний український шрифт. URL: http://cyreading.blogspot.com/2012/11/blog-post_29.html (дата звернення: 16.09.2022) 12.Design-oriented Sociology. URL: https://blogs.helsinki.fi/iarminen/files/2010/09/actadesign-orientedsociology.pdf (дата звернення: 16.09.2022). 13. London: Laurence King Publishing, 2019. 80 с. (Logo, Typography, Website, Poster, Web, and Creative Design). 14.Your logo is copied. URL: https://medium.com/@fvo/your-logo-is-copied-710ac4604258 (дата звернення: 16.09.2022).
--	---

ОЦІНЮВАННЯ

При вивченні навчальної дисципліни здійснюється поточний та підсумковий контроль.

- Поточний контроль проводиться з метою визначення рівня підготовленості студента з певних тем, розділів робочої навчальної програми, якості виконання конкретних завдань та здійснюється впродовж семестру під час проведення аудиторних занять (лекції, практичні заняття) та при виконанні самостійної роботи.
- Об'єктом поточного оцінювання є:
 - програмний матеріал, який викладається на лекціях;
 - питання і проблеми, що обговорюються та відпрацьовуються на практичних заняттях;
 - програмний матеріал для самостійного вивчення, який передбачений робочою програмою та включає індивідуальні завдання: реферати, презентації, практичне завдання, тематичний тезаурус.
- Форма підсумкового контролю – залік. Залік виставляється за

результатами роботи здобувача впродовж усього семестру. Підсумкова оцінка визначається як проста сума балів за результатами поточного контролю за 100-бальною шкалою.

- Здобувач одержує підсумкову оцінку за залікову навчальну дисципліну, якщо за результатами поточного контролю він набрав 60 і більше балів.

- Якщо за результатами поточного контролю здобувач набрав менше 60 балів, він повинен виконати залікове завдання і з урахуванням його результатів одержати відповідну кількість залікових балів із дисципліни.

- Якщо за результатами поточного контролю здобувач набрав 60 і більше балів, проте хоче поліпшити свій підсумковий результат, він також може виконати залікове завдання і з урахуванням його результатів підвищити свою підсумкову оцінку з дисципліни.

Оцінювання знань (розподіл балів) здобувачів

Метод	Форма	Бали	Максимум балів
Поточний контроль	Письмова робота. Тема 2. Анкета / гайд до інтерв'ю. Побудова користувача. Аналіз UX-досліджень	1–7	7
Поточний контроль	Робота на семінарах. Тема 3. Командне опрацювання кейсу, проходження етапів дизайн-мислення	1–7	7
Поточний контроль	Письмова робота. Тема 4. User journey, experience map, болі й потреби користувача	1–7	7
Поточний контроль	Письмова робота. Тема 5. Карта сайту / платформи. Ієрархія контенту, логіка навігації	1–7	7
Поточний контроль	Письмова робота. Тема 6. Аналіз інтерфейсів, візуальна	1–6	6

	структура сторінки, композиція		
Поточний контроль	Письмова робота. Тема 7. Робота в Figma: UI-компоненти, макет, типографіка, стилі	1–10	10
Поточний контроль	Письмова робота. Тема 8. Прототип. Тестування. Збір і аналіз фідбеку	1–10	10
Поточний контроль	Письмова робота, виступ. Тема 9. Аналіз журналістських UX-кейсів. Визначення рішень, структура лонгвідів	1–6	6
Поточний контроль	Презентація. Тема 10. Презентація й захист фінального проєкту (прототип, логіка, візуалізація)	10–20	20
Всього (залік)			100

- Здобувач одержує підсумкову оцінку за залікову навчальну дисципліну, якщо за результатами поточного контролю він набрав 60 і більше балів.
- Якщо за результатами поточного контролю здобувач набрав менше 60 балів, він повинен виконати залікове завдання і з урахуванням його результатів одержати відповідну кількість залікових балів із дисципліни.
- Якщо за результатами поточного контролю здобувач набрав 60 і більше балів, проте хоче поліпшити свій підсумковий результат, він також може виконати залікове завдання і з урахуванням його результатів підвищити свою підсумкову оцінку з дисципліни.

ПОЛІТИКА КУРСУ

Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, виконання і здача яких здійснюється з порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку. Перескладання заліку можливе із дозволу деканату за наявності поважних причин або за письмовою заявою (апеляцією) здобувача до декана
Політика щодо академічної доброчесності:	Здобувачі повинні дотримуватися принципів академічної доброчесності, усвідомлюючи наслідки її порушення, що визначає Кодекс академічної доброчесності учасників освітнього процесу Одеського національного університету імені І.І.Мечникова

	http://onu.edu.ua/pub/bank/userfiles/files/documents/acad-dobrochesnost.pdf . У разі порушення здобувачем вищої освіти академічної доброчесності (списування, плагіат, фабрикація), робота оцінюється незадовільно та має бути виконана повторно. При цьому викладач залишає за собою право змінити тему завдання.
<i>Політика щодо відвідування та запізень:</i>	Відвідування практичних занять є обов'язковим компонентом оцінювання, що передбачає нарахування балів. За об'єктивних причин (напр., воєнний стан, епідемії, хвороба здобувача, стажування за академічною мобільністю та ін.) навчання може відбуватись дистанційно в он-лайн формі за графіком, погодженим із викладачем.
<i>Мобільні пристрої</i>	Дозволяється використання мобільних пристроїв на практичних заняттях за необхідності групової роботи у спеціальних Додатках.
<i>Поведінка в аудиторії:</i>	Всі здобувачі беруть активну участь у всіх заняттях: опитуваннях, дискусіях, під час практичних занять. Виконують всі навчальні завдання вчасно, відповідно до робочої навчальної програми. Всі здобувачі повинні дотримуватимуться правил поведінки в аудиторії на засадах партнерських стосунків, взаємоповаги, взаємопідтримки та взаємодопомоги.