

UI/UX-ДИЗАЙН

Освітньо-професійна програма	Інженерія програмного забезпечення
Циклова комісія	Комп'ютерних дисциплін
Викладач	Мацак Тетяна Володимирівна
Семестр	7
Кількість кредитів ЄКТС (годин)	3 (90 год.)
Форма контролю	Залік
Лекції	26
Лабораторні заняття	30
Практичні заняття	-
Семінарські заняття	-
Самостійна робота	34

Мета освітнього компоненту ВКЗ:

ознайомлення студентів із принципами сучасного інтерфейсного та графічного дизайну, набуття практичних навичок створення макетів, прототипів і користувацьких інтерфейсів у середовищі Figma

Завдання освітнього компоненту ВКЗ:

полягає у формуванні базових знань, умінь і навичок, необхідних для створення зручних, естетичних і функціональних інтерфейсів

Компетентності:

ЗК03. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК04. Здатність спілкуватися іноземною мовою

ЗК05. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК07. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

СК01. Здатність алгоритмічно та логічно мислити.

СК02. Здатність вдосконалювати знання і навички в галузі інформаційних технологій та усвідомлення важливості навчання протягом усього життя.

СК03. Здатність застосовувати теоретичні та емпіричні знання для розроблення, тестування, впровадження та супроводу програмного забезпечення.

СК04. Здатність дотримуватися стандартів при розробці програмного забезпечення.

СК05. Здатність брати участь у визначенні та формулюванні вимог до програмного забезпечення.

СК06. Здатність брати участь у проектуванні програмного забезпечення.

СК07. Здатність розробляти модулі і компоненти програмного забезпечення за допомогою типових алгоритмів та інструментів.

СК08. Здатність забезпечувати інформаційну та функціональну безпеку програмного забезпечення.

СК09. Здатність вибирати та використовувати ефективні інструментальні засоби розробки програмного продукту.

СК10. Здатність реалізовувати всі етапи життєвого циклу програмного забезпечення.

СК11. Володіння основами методів та технологій візуального програмування.

Програмні результати навчання:

РН01 Застосовувати основні принципи професійної етики у галузі програмної інженерії, усвідомлювати їх соціальну значимість та культурні аспекти в професійній діяльності.

РН02 Систематизувати та узагальнювати інформацію про підходи, методи та засоби розробки супроводу програмного забезпечення.

РН03 Застосовувати спеціалізовані емпіричні та теоретичні знання у сфері інженерії програмного забезпечення.

РН04 Використовувати знання математичних методів на рівні, необхідному для розв'язання типових задач програмної інженерії.

РН05 Розробляти та супроводжувати програмне забезпечення.

РН06 Використовувати основні методології та підходи до організації життєвого циклу програмного забезпечення.

РН07 Застосовувати стандарти, специфікації в процесах життєвого циклу програмного

забезпечення.

РН08 Аналізувати вимоги до програмного забезпечення.

РН09 Розуміти основні принципи командної роботи при розробці програмного забезпечення

РН10 Обирати та застосовувати ефективні методи оптимізації алгоритмів.

РН11 Обирати інструментальні засоби, ефективні методи та здійснювати тестування програмних систем.

РН12 Впроваджувати і супроводжувати програмні продукти.

РН13 Спілкуватися українською та іноземною мовою усно і письмово з питань інженерії програмного забезпечення.

РН14 Розуміти предметну область, застосовувати знання у професійній діяльності.

РН15 Аналізувати та узагальнювати необхідну інформацію з різних джерел та ресурсів для розв'язання професійних задач з урахуванням сучасних досягнень інформаційних технологій.

Розділи/Теми:

1. Вступ до UI/UX-дизайну
2. Основи роботи у Figma
3. UX-проектування
4. UI-дизайн
5. Прототипування та підготовка макетів

Орієнтовані теми лабораторних занять:

1. Ознайомлення з інтерфейсом Figma
2. Робота з графічними елементами
3. Створення простої сторінки мобільного застосунку
4. Створення користувацьких сценаріїв (User Flow) у Figma
5. Створення низькодеталізованих вайрфреймів (Low-Fidelity)
6. Створення кольорової палітри інтерфейсу в Figma
7. Створення базового інтерактивного прототипу
8. Налаштування інтеракцій елементів
9. Підготовка макету до передачі розробнику
10. Спільна роботу в Figma