

Силабус навчальної дисципліни
Web-дизайн та Web-програмування

№	Назва поля	Детальний контент, коментар
1.	Назва факультету	Комп'ютерних наук (КН)
2.	Рівень вищої освіти	<i>Бакалаврський</i>
3.	Код і назва спеціальності	121 Інженерія програмного забезпечення
4.	Тип і назва освітньої програми	Програмна інженерія
5.	Код і назва дисципліни	CS.3259 Web-дизайн та Web-програмування
6.	Кількість ЄКТС кредитів	5 кредитів
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції – 26 год Лабораторні – 16 год Практичні роботи – 8 год Консультації – 10 год Самостійна робота – 60 год Сем. контроль – іспит
8.	Графік (терміни) вивчення дисципліни	3 курс, весняний семестр навчання
9.	Передумови для навчання за дисципліною	Дисципліна базується на ключових поняттях композиції, теоретичних основах комп'ютерної графіки, програмування
10.	Анотація (зміст) дисципліни	<p>Головною метою навчальної дисципліни «Web-дизайн та Web-програмування» є вивчення базових понять комп'ютерного дизайну, композиції як найважливішого засобу створення художньої форми, основних етапів проектування веб. Вивчення базових понять моделювання, проектування дизайну сайтів, інтерфейсів, UI / UX дизайну; робити етапи проектування сайтів - від створення скейчу до прототипування сторінки.</p> <p>Змістовий модуль 1. Вступ. Поняття UI/UX у веб-дизайні. Знайомство з процесом розробки користувацьких інтерфейсів.</p> <p>Тема 1. Вступ. Основні тренди в веб-дизайні. Типи сайтів та їх особливості. Знайомство з Figma (інтерфейс).</p> <p>Тема 2. Створення прототипу сайту. Проектування структури сайту</p> <p>Тема 3. Види та підходи прототипування. Варфрейми. Мокапи.</p> <p>Тема 4.Композиція, типографіка.</p> <p>Тема 5.Рівні заголовків, теорія кольору.</p> <p>Тема 6.Вибір розмірів веб-сторінок.</p> <p>Figma: Розстановка пріоритетів та акцентів на сторінках.</p>

		<p>Тема 7.Інформаційне наповнення веб-сторінки. Модульня сітка.</p> <p>Модуль 2. Методи та інструменти для розробки UI/UX.</p> <p>Тема 8.Створення статичних і динамічних web-сайтів. Юзабіліті і ергономіка web-сторінок.</p> <p>Тема 9.Анімація інтерфейсу. Анімація ілюстрацій та іконок</p> <p>Тема 10.Поняття плагінів і робота з ними. Плагіни: Figma; тощо</p> <p>Тема 11.Мобільні додатки: особливості дизайну під мобільні пристрої.</p> <p>Тема 12. Гіфкі та знайомство з основами HTML.</p> <p>Тема 13. Створення онлайн портфолію на Behance / Dribbble, оформлення робіт.</p>
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	<p>K01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.</p> <p>K02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>K05. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>K06. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>K22. Здатність накопичувати, обробляти та систематизувати професійні знання щодо створення і супроводження програмного забезпечення та визнання важливості навчання протягом всього життя.</p> <p>K26. Здатність до алгоритмічного та логічного мислення.</p>
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>За результатами вивчення дисципліни студенти повинні:</p> <p>знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основні принципи композиції, теоретичні основи комп’ютерної графіки; – основну термінологію графічного дизайну, інформаційні технології в графічному дизайні; – основні принципи сайтостворення; – принципи дії та функціональні можливості програмних засобів, що використовуються для створення сайту; <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> – використовувати програмні засоби для обробки графічних зображень, растрової, векторної та графіки; – використовувати різноманітні програмні засоби для побудови сайту з метою реалізації проекту; – свідомо використовувати прийоми та засоби композиції для створення власних рішень;

		<ul style="list-style-type: none"> – використовувати основні можливості, які забезпечує програмний засіб для створення зображень; – використовувати методи та прийоми дизайнерського проектування, знаходити оригінальні прийоми і оптимальний варіант для реалізації ідеї, візуалізувати ідею в графічній формі;
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання іспиту	<p>Основні засоби контролю – виконання лабораторних та практичних робіт, індивідуальні завдання, практичні реалізації обраної моделі, усне опитування, відповіді на контрольні запитання, іспит.</p> <p>Після кожної лекції виконане завдання оцінюється від 0,1 до 3 балів. Всього до 15 балів.</p> <p>Кожна практична робота оцінюється від 1 до 5 балів. Всього до 20 балів.</p> <p>Кожна лабораторна робота оцінюється від 1 до 10 балів. Всього до 40 балів.</p> <p>Додатково виконане індивідуальне завдання у вигляді тривимірної моделі в залежності від складності оцінюється від 1 до 10 балів, всього 20 балів.</p> <p>У студента є можливість набрати до 10 додаткових балів за інші активності.</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Політика академічної доброчесності ґрунтується на підставі Положення про академічну доброчесність ХНУРЕ, наказ від 02.02.2021 № 50. Оновлення змісту дисципліни відбувається відповідно до ОПП, затвердженої рішенням Вченої ради ХНУРЕ.</p> <p>Відповідно до політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання лабораторних, практичних, екзаменаційних робіт списування та наявність плагіату в роботах студентів під час навчання за дисципліною.</p>
15.	Методичне забезпечення	1. Комплекс навчально-методичного забезпечення навчальної дисципліни «Дизайн прототипів» для студентів спеціальності 186 Видавництво та поліграфія / Мітяшкіна Т.Ю.
16.	Розробник силабусу	Доц. каф. МСТ Мітяшкіна Тетяна Юріївна tetiana.mitiashkina @nure.ua