

Силабус «UI/UX Design»

№	Назва поля	Детальний контент, коментарі
1.	Назва факультету	- - Факультет 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	<i>UI/UX Design</i>
6.	Кількість ЄКТС кредитів	4
7.	Структура дисципліни (розподіл за видами та годинами навчання)	Лекції - 20, Практичні - 4, Лабораторні - 16, Консультації - 20, Самостійна робота – 60, Сем. Контроль – Залік
8.	Графік вивчення дисципліни	7, семестр навчання - осінній
9.	Передумови для навчання за дисципліною	- Основи програмування. - Основи програмної інженерії. - Аналіз вимог до програмного забезпечення.
10.	Анотація дисципліни	Блок змістових модулів – 2 <i>Змістовий модуль 1. Основи Usability.</i> Тема 1. Загальне уявлення про ергономіку та Usability. Тема 2. Основні принципи дизайну. Психологія в Usability. Тема 3. Основні методи Usability. Тема 4. Управління інтерфейсом користувача. Тема 5. Інтерфейси Windows. Usability веб сайту. Usability інтерфейсів мобільних додатків. <i>Змістовий модуль 2. Тестування та документування в Usability.</i> Тема 6. Інструменти проектування інтерфейсів і оцінка якості. Тема 7. Основні принципи Usability –тестування. Тема 8. Особливості Usability окремих видів інтерфейсів. Тема 9. Документування інтерфейсу. Години розподіляються відповідно до змістовних модулів ЗМ 1 – 10Лк – 2Пз – 8Лб – 10Конс.- 30Сам. ЗМ 2 – 10Лк – 2Пз – 8Лб – 10Конс.- 30Сам.
11.	Компетентності, знання, вміння, розуміння, якими оволодіє здобувач вищої освіти в процесі навчання	Загальні компетентності: 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 2. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. 3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 5. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

		<p>Фахові компетентності:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Здатність аналізувати результати діяльності організації, зіставляти їх з факторами впливу зовнішнього та внутрішнього середовища. 7. Здатність збирати та аналізувати дані, необхідні для вирішення поставлених дослідницьких завдань у сфері UI/UX Design. 8. Здатність працювати в команді та налагоджувати міжособистісну взаємодію при вирішенні професійних завдань. 9. Здатність створювати та організовувати ефективні комунікації в процесі управління процесом розробки інтерфейсів ПЗ з урахуванням сучасних тенденцій в UI/UX. 10. Здатність оцінювати і враховувати економічні, соціальні, технологічні та екологічні чинники, що впливають на сферу професійної діяльності. 11. Здатність критично інтерпретувати результати останніх теоретичних та практичних досліджень у сфері UI/UX та Usability. 12. Вміння оцінювати результативність та ефективність кампаній та інструментів Usability. 13. Здатність формувати нові конкурентоспроможні ідеї, валідувати їх та реалізовувати їх у проектах.
12.	Результати навчання здобувача вищої освіти	<p>Програмні результати:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Знати, аналізувати, цілеспрямовано шукати і вибирати необхідні для вирішення професійних завдань інформаційно-довідникові ресурси і знання з урахуванням сучасних досягнень науки і техніки. 2. Знати і застосовувати професійні стандарти і інші нормативно-правові документи в галузі інженерії програмного забезпечення та інтерфейсу користувача. 3. Збирати та аналізувати необхідну інформацію, розраховувати економічні та маркетингові показники, обґрунтовувати управлінські рішення на основі використання необхідного аналітичного й методичного інструментарію. 4. Володіти навичками, достатніми для проведення власних досліджень та прийняття рішень у сфері UI/UX та Usability (профілі, завданнях, операціях і реакціях користувачів). 5. Вміння генерувати нові методики дослідження ринку. 6. Вміння визначати та розв'язувати проблеми та помилки UI/UX на основі проведених досліджень. 7. Знати та вміти застосовувати методи та засоби Usability-тестування кінцевого продукту. 8. Уміння документувати та презентувати результати роботи, проводити Usability-експертизи і оцінку прототипів ПЗ за участю, або з урахуванням потреб кінцевих користувачів.
13.	Система оцінювання відповідно до кожного завдання для складання заліку/екзамену	<p>Необхідний обсяг знань для одержання позитивної оцінки передбачає володінням теоретичним матеріалом та вмінням його застосовувати при рішенні практичних завдань відповідно до тем залікових модулів.</p> <p>Для отримання позитивної оцінки здобувач вищої освіти має</p>

		<p>виконати та захистити всі лабораторні роботи, захистити всі практичні роботи та одержати бали від 60 до 100 протягом семестру.</p> <p>Кожна лабораторна робота та практична робота оцінюється від 6 до 10 балів.</p>
14.	Якість освітнього процесу	<p>Відповідно до дотримання політики академічної доброчесності не припускається в рамках виконання лабораторних, практичних робіт та відповідей списування та наявність плагіату, як акту шахрайства в студентських роботах, фабрикацією та фальсифікацією результатів обчислень та досліджень під час навчання за дисципліною.</p> <p>При фіксуванні факту не доброчесності з боку здобувачів вищої освіти під час навчання, їх робота не враховується і оцінюється за нульовим показником викладачем.</p> <p>Зміст дисципліни оновлюється відповідно до міжнародних тенденцій та пріоритетів розвитку галузі базуючись на досягнення сучасних практик та досліджень, з урахуванням рекомендацій представників ринку праці, щодо експертизи контенту робочої програми з дисципліни</p>
15.	Методичне забезпечення	<p>Використовуються відкриті українські та іноземні інтернет джерела, посібники, КНМЗ з дисципліни та навчально-методичні матеріали, які є у наявності в бібліотеці університету</p>
16.	Розробник силабусу	<p>Доцент каф. ПІ, к.т.н., Груздо Ірина Володимирівна, irina.gruzdo@nure.ua</p>