



Силабус
навчальної дисципліни
UX/UI-дизайн користувацьких інтерфейсів
2025-2026 навчальний рік

Освітня програма Професійна освіта. Комп'ютерні технології
Спеціальність 015 Професійна освіта (Цифрові технології)
Галузь знань 01 Освіта / Педагогіка
Рівень вищої освіти перший (бакалавр)

Викладач (і)	Лілія Василівна Павленко
Посилання на сайт	https://bdpu.org.ua/teachers/pavlenko-liliya-vasylivna/
Контактний тел.	+380991168145
Е-mail викладача:	Liliya.pavlenko@meta.ua
Графік консультацій	Вівторок

Обсяг курсу на поточний навчальний рік:

Кількість кредитів/ годин	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	звітність
5/150	26	24	100	залік
	8	6	136	

Семестр: 4

Мова навчання: українська

Ключові слова: інформаційні технології, дизайн, проектування, взаємодія, інтерфейс, інформаційні ресурси.

Мета: метою вивчення дисципліни є формування у студентів теоретичних знань про принципи, методи та підходи UX-проектування, а також розуміння ролі користувацького досвіду у створенні цифрових продуктів. Дисципліна спрямована на розвиток практичних навичок аналізу потреб користувачів, проектування структури та взаємодії, створення карт сайтів, сценаріїв і прототипів інтерфейсів. У результаті навчання студенти здобувають здатність розробляти зручні, ефективні та орієнтовані на користувача вебрішення з урахуванням принципів юзабіліті та SEO.

Предмет вивчення дисципліни: предметом вивчення дисципліни є теоретичні засади, методи та інструменти UX-проектування, а також процеси дослідження

користувачів, проектування структури і взаємодії цифрових продуктів.

Компетентності та програмні результати навчання:

Компетентності:

- ЗК 05. Здатність приймати обґрунтовані рішення.
- ЗК 06. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ЗК 07. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
- ФК 07. Здатність аналізувати ефективність проектних рішень, пов'язаних з підбором, експлуатацією, удосконаленням, модернізацією технологічного обладнання та устаткування галузі/сфери відповідно до спеціалізації.
- ФК 08. Здатність використовувати відповідне програмне забезпечення для вирішення професійних завдань, відповідно до спеціалізації.
- ФК 14. Здатність збирати, аналізувати та інтерпретувати інформацію (дані) відповідно до спеціалізації.
- **Результати навчання:**
- ПР 09. Відшукувати, обробляти, аналізувати та оцінювати інформацію, що стосується професійної діяльності, користуватися спеціалізованим програмним забезпеченням та сучасними засобами зберігання та обробки інформації.
- ПР 12. Уміти проектувати і реалізувати навчальні / розвивальні проекти.
- ПР 18. Розв'язувати типові спеціалізовані задачі, пов'язані з вибором матеріалів, виконанням необхідних розрахунків, конструюванням, проектуванням технічних об'єктів у предметній галузі (відповідно до спеціалізації).
- ПР 19 Уміти обирати і застосовувати необхідне устаткування, інструменти та методи для вирішення типових складних завдань у галузі (відповідно до спеціалізації).

Зміст курсу:

Змістовий модуль 1. Теоретичні основи UX-проектування

Тема 1. Філософські засади UX-проектування.

Визначення UX-проектування. Фізичні аспекти проектування. Фокус уваги. Професійні завдання UX-проектувальника.

Тема 2. Екосистема проекту.

Визначення типу сайту. Інформаційний архітектор. Проектувальник взаємодії. Юзабіліті-аналітик. Вплив корпоративної культури на UX-проектування.

Тема 3. Документація до UX-проектування.

Вимоги до комерційної пропозиції. Створення комерційної пропозиції. Технічне завдання.

Тема 4. Мета проекту і прийнятий підхід.

Визначення мети проекту. Методології виконання проекту.

Тема 5. Вимоги користувачів до проекту.

Основні етапи дослідження користувачів. Профілювання цільових груп.

Вибір методів дослідження цільових груп. Підбиття підсумків дослідження.

Змістовий модуль 2. Практичні основи UX-проектування

Тема 6. UX-проектування і пошукова оптимізація (SEO).

Вступ до пошукової оптимізації. Технологічна основа, дизайн і інфраструктура сайту. Контент, як основа UX-проектування. Індекс цитування.

Тема 7. Карти сайтів і діаграми потоків задач.

Визначення поняття «карта сайту». Діаграма потоків завдань.

Інструментарій побудови карт сайтів і діаграм потоків задач. Основні елементи карт сайтів і діаграм потоків задач. Поширені помилки.

Тема 8. Прототипування.

Визначення прототипування. Необхідна кількість прототипів. Паперові прототипи. Цифрові прототипи. Приклади прототипів.

Методи навчання: словесні (пояснення, розповідь, лекція, семінари, бесіда (вступна, бесіда повторення); наочні (ілюстрування за допомогою електронного опорного конспекту); практичні: (вправи); методи стимулювання навчальної діяльності (метод навчальної дискусії); методи контролю і самоконтролю (метод усного контролю, метод письмового контролю, метод тестового контролю).

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: *технічне* (комп'ютер, проектор); *програмне* (Microsoft Office: Power Point, Word, Moodle, репозитарій); *наочність* (презентації у форматі Power Point).

Політика курсу (особливості проведення навчальних занять): Навчальний курс складається з лекційних, лабораторних занять, самостійної та індивідуально-дослідної роботи.

Лекційні заняття передбачають ведення письмового (електронного) конспекту. Наявність конспекту є однією з вимог допуску до складання заліку.

Підготовка до лабораторних занять передбачає виконання лабораторних завдань за темою. Відпрацювання пропущених лабораторних занять є обов'язковим, здійснюється у форматі очного або дистанційного (на платформі Zoom) спілкування викладача зі здобувачем (не пізніше, ніж через тиждень з моменту проведення заняття та згідно графіку консультацій).

Підготовка завдань самостійної та індивідуально-дослідної роботи здійснюється у письмовому або електронному (розміщення файлів на платформі Moodle) вигляді та передбачає усне обговорення питань протягом заняття з теми або під час індивідуальної/групової консультації.

В умовах дистанційного навчання лекційні, лабораторні заняття проводитимуться в онлайн-режимі у визначений розкладом час. Самостійні та індивідуально-дослідні роботи надсилаються

на оцінювання через систему Moodle у визначений політикою курсу термін. Консультації здобувачів проводитимуться згідно визначеного вище графіку.

Політика використання засобів штучного інтелекту (ШІ)

Дозволене використання

- Дослідження та навчання. Використання ШІ-інструментів для пошуку інформації, аналізу даних, перекладу текстів, створення візуалізацій та інших допоміжних завдань.

- Розвиток навичок. Використання ШІ для отримання зворотного зв'язку щодо коду, написання текстів, вирішення проблем та інших завдань, спрямованих на самовдосконалення.

- Співпраця та комунікація. Використання ШІ для полегшення спільної роботи, обміну ідеями та отримання підтримки від викладача та одногрупників.

Неприпустиме використання

- Плагіат. Подання роботи, створеної ШІ, як власної.
- Шахрайство. Використання ШІ для виконання завдань, які оцінюються, без дозволу викладача.

- Порухення авторських прав. Використання ШІ для створення або поширення матеріалів, що порушують права інтелектуальної власності.

Відповідальність

- Студенти. Зобов'язані використовувати ШІ етично та відповідально, дотримуючись цієї політики.

- Викладачі. Заохочують використання ШІ для навчання та розвитку студентів, надають необхідну підтримку та контролюють дотримання політики.

Система оцінювання та вимоги. внутрішня університетська 100-бальна шкала. Після вивчення навчальної дисципліни їх результати переводяться у шкалу ECTS.

Шкала оцінювання, що використовується в університеті	Шкала оцінювання ЄКТС
90-100	A
78-89	B
65-77	C

58-64	D
50-57	E
35-49	FX (з можливістю повторного складання)
1-34	F (з обов'язковим повторним вивченням ОК)

Узагальнені критерії оцінювання:

- «А», 90–100 балів – здобувач вищої освіти виявляє особливі творчі здібності, уміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить та опрацьовує необхідну інформацію, уміє використовувати набуті компетентності для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні обдарування й нахили;
- «В», 78–89 балів – здобувач вищої освіти вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи й задачі в стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна;
- «С», 65–77 балів – здобувач вищої освіти вміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, у цілому самостійно застосовувати її на практиці, контролювати власну діяльність, виправляти помилки, серед яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження думок;
- «D», 58–64 бали – здобувач вищої освіти відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання й розуміння основних положень; із допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, серед яких є значна кількість суттєвих;
- «E», 50–57 бали – здобувач вищої освіти володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні (обсяг набутих компетентностей здобувача відповідає мінімальним критеріям);
- «FX», 35–49 балів – здобувач вищої освіти володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу (до 20 %);
- «F», 1–34 бали – здобувач вищої освіти володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнання й відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів.

Розподіл балів, які отримують студенти

Вид заняття	Кількість балів		Максим. бал	Кількість	Всього
	Виконання	Оформлення			
Лекції	1 (активна участь)	1	2	13	26
Лабораторна робота	4	1	5	12	60
Самостійна робота	0,5	0,5	1	12	12
Індивідуальне завдання	1	1	2	1	2
Всього за курс:					100

Список рекомендованих джерел (наскрізна нумерація)

Основні

1. Безпека праці: ергономічні та естетичні основи: навчальний посібник для ст-тів ВНЗ / С. О. Апостолук, В. С. Джигирей, А. С. Апостолук та ін. — 2-е видання. — К. : Знання, 2007. — 215 с.: іл.
2. Проектування інформаційних систем. / за ред. В.С. Пономаренка. — К. : Академія Української Преси, 2002. — 486 с.: іл.

Додаткові

3. Нікольський О. І. Ергономіка і дизайн мікроелектронної апаратури [Текст] : навч. посібник для студ. і магістрантів техн. спец. / О. І. Нікольський ; Вінницький держ. технічний ун-т. - Вінниця : ВДТУ, 2000. - 124 с.
4. Голобородько В. М. Ергономіка для дизайнерів [Текст] : підруч. для студ. вищ. навч. закл. дизайн. спрямування / В.Голобородько. - Х. : Вид-во ХДАДМ, 2012. - 378 с.
5. Наконечна А. В. Дизайн і ергономіка [Текст] : навч. посіб. для студентів ВНЗ / Наконечна А. В., Галько С. В. ; Європ. ун-т. - Київ : Вид-во Європ. ун-ту, 2012. - 333 с.
6. Дизайн і ергономіка [Текст] : термінолог. словник: для самост. роботи студ. інж.-пед. спец. / Українська інженерно-педагогічна академія, Український НДІ дизайну та ергономіки, Харківська держ. академія дизайну і мистецтв, Сумський національний аграрний ун-т ; авт.-упоряд. А. Т. Ашерів [та ін.] ; заг. ред. В. О. Свірко, А. Т. Ашерів. - Х. : [Видавництво НТМТ], 2009. - 97 с.
7. Герасимов Б. М. Організаційна ергономіка: методи та алгоритми досліджень і проектування [Текст] : монографія / Б. М. Герасимов, В. В. Камишин ; АПН України, Всеукр. ергон. асоц. - К. : Інфосистем, 2009. - 218 с.
8. Прилуцька А. Є. Ергономіка і промисловий дизайн [Текст] : навч. посіб. / А. Є Прилуцька ; Нац. аерокосм. ун-т ім. М. Є. Жуковського "Харк. авіац. ін-т". - Х. : ХАІ, 2010. - 51 с.

Інтернет-ресурси

9. Що таке ергономічність? Цілі, завдання та вимоги до робочого простору та ергономічних меблів / <https://ergo.place/shcho-take-erhonomichnist-tsili-zavdattia-ta-vumohy-do-robochoho-prostoru-ta-erhonomichnykh-mebliv/>