

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ВЕТЕРИНАРНОЇ МЕДИЦИНИ ТА
БІОТЕХНОЛОГІЙ ІМЕНІ С.З. ГЖИЦЬКОГО**

Факультет механіки, енергетики та інформаційних технологій
Кафедра машинобудування

ПОГОДЖЕНО

Гарант ОПП «Комп'ютерні науки»

Вадим ПТАШНИК

(ім'я та прізвище, підпис)

«27» серпня 2025 року

ЗАТВЕРДЖЕНО

Декан факультету механіки, енергетики та
інформаційних технологій

Степан КОВАЛИШИН

(ім'я та прізвище, підпис)

«28» серпня 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«UX/UI дизайн»

(код і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
(назва освітнього рівня)

галузь знань 12 «Інформаційні технології»
(назва галузі знань)

спеціальність 122 «Комп'ютерні науки»
(назва спеціальності)

освітня програма «Комп'ютерні науки»
(назва)

вид дисципліни вибіркова
(обов'язкова / за вибором)

2025–2026 навчальний рік

Робоча програма

«UX/UI дизайн»
(назва навчальної дисципліни)

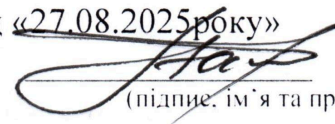
Укладач: Шеремета Р.Б. – к.т.н., доцент кафедри машинобудування
(вказати укладачів, їхні посади, наукові ступені та вчені звання)

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри інформаційних технологій.

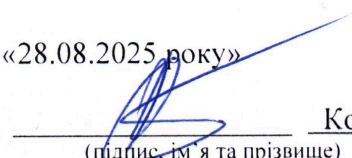
Протокол № 1 від 26.08.2025 року.

Завідувач кафедри  Тригуба А.М.
(підпис, ім'я та прізвище)

Погоджено навчально-методичною комісією спеціальності
«Комп'ютерні науки»
(назва спеціальності)

Протокол № 8/1 від «27.08.2025 року»
Голова НМКС  Пташник В.В.
(підпис, ім'я та прізвище)

Схвалено рішенням навчально-методичної ради факультету ФМЕІТ
(назва факультету)

Протокол № 1 від «28.08.2025 року»
Голова НМРФ  Ковалишин С.Й.
(підпис, ім'я та прізвище)

Ухвалено вченою радою ФМЕІТ протокол №1 від «28.08.2025 р.

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Всього годин	
	денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти
Семестр	3	3
Кількість кредитів/годин	3/90	3/90
Усього годин аудиторної роботи	42	10
в т.ч.:		
• лекційні заняття, год.	14	4
• практичні заняття, год.	–	–
• лабораторні заняття, год.	28	6
• семінарські заняття, год.	–	–
Усього годин самостійної роботи	48	80
Форма контролю	залік	залік

Примітка.

Частка аудиторного навчального часу студента у відсотковому вимірі:

для денної форми здобуття освіти – 46,7%

для заочної форми здобуття освіти – 11,1

1. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення освітньої компоненти «UX/UI дизайн» є формування теоретичних знань та практичних навичок щодо принципів і методів створення користувацьких інтерфейсів та досвіду взаємодії з програмними продуктами, використання сучасних інструментів дизайну, усвідомлення взаємозв'язку між теоретичними основами UX/UI та їхнім прикладним застосуванням у сфері інформаційних технологій. Надання майбутнім фахівцям фундаментальні знання з основних аспектів UX/UI дизайну, а також навички адаптації дизайнерських рішень до вимог користувачів і бізнес-процесів у комп'ютерних науках.

Завдання навчальної дисципліни передбачають:

- засвоєння основних понять, принципів та методів UX/UI дизайну, включаючи користувацькі дослідження, архітектуру інформації та візуальний дизайн, а також ознайомлення зі стандартами та методологіями, що застосовуються у світовій практиці (наприклад, Nielsen's heuristics, Material Design);
- формування знань про особливості аналізу потреб користувачів, створення wireframes, прототипів та інтерактивних інтерфейсів з урахуванням технічних, ергономічних та естетичних характеристик;
- набуття компетентностей щодо планування користувацьких шляхів (user journeys), структуризації контенту та інтеграції UX/UI з фронтенд-розробкою;
- розвиток умінь у сфері візуального дизайну, колірної теорії, типографіки та адаптивного дизайну для різних пристроїв;
- опанування методів тестування юзабіліті, включаючи A/B-тестування, евристичну оцінку та аналіз зворотного зв'язку від користувачів;
- формування практичних навичок роботи з інструментами UX/UI (Figma), що дозволяють створювати прототипи та проводити ітеративне вдосконалення дизайну;
- розвиток умінь застосовувати принципи доступності (accessibility) та інклюзивного дизайну в контексті комп'ютерних наук;
- засвоєння концепцій інтеграції UX/UI з agile-методологіями розробки програмного забезпечення;
- набуття знань щодо етичних аспектів дизайну, впливу UX/UI на безпеку та конфіденційність даних;

• розвиток компетентностей у моніторингу та оптимізації користувацького досвіду на основі метрик (наприклад, NPS, conversion rates) та аналітичних інструментів (Google Analytics).

Преквізити: для успішного опанування курсу «UX/UI дизайн» необхідно володіти знаннями з основ програмування, алгоритмізації та об'єктно-орієнтованого підходу, які формуються під час вивчення дисциплін «Вступ до спеціальності та інформаційних технологій», «Програмування». Додатковим підґрунтям виступають знання з «Алгоритмів та структури даних», які формують компетентності щодо обробки графічної інформації та моделювання інтерфейсів.

Постреквізити: вчення дисципліни «UX/UI дизайн» створює підґрунтя для опанування наступних компонент освітньої програми. Здобуті знання безпосередньо використовуються у курсі «Вебтехнології», де вони застосовуються для створення інтуїтивних інтерфейсів, тестування юзабіліті та інтеграції дизайну з програмним кодом. Важливим постреквізитом є «Виробничо-передкваліфікаційна практика», під час якої набуті компетентності реалізуються у реальних проектах з розробки додатків та аналізу користувацького досвіду.

Результати навчання: у процесі вивчення дисципліни «UX/UI дизайн» здобувачі набувають знань про основні принципи, методи та інструменти створення користувацько-орієнтованих інтерфейсів у сфері комп'ютерних наук. Вони засвоюють життєвий цикл дизайну, від досліджень користувачів до ітеративного тестування, оволодівають умінням аналізувати вимоги, створювати прототипи та оптимізувати візуальні елементи. Важливим результатом є здатність використовувати сучасні інструменти (Figma), що дозволяють автоматизувати процеси прототипування, колаборації та оцінки дизайну, а також забезпечують відповідність стандартам доступності. Окрім цього, здобувачі набувають компетентностей у сфері користувацьких досліджень, візуального дизайну та етичного підходу, розроблення адаптивних інтерфейсів і систем мотивації для команд дизайнерів. Вони вчаться застосовувати методи юзабіліті-тестування, ідентифікації болючих точок користувачів та планування заходів їх усунення, а також здійснювати моніторинг ефективності інтерфейсів. Завершальним результатом навчання є здатність інтегрувати UX/UI аспекти з технічними та бізнес-вимогами в процесі розробки програмних продуктів, що формує готовність студентів до професійної діяльності як UX/UI дизайнерів чи фронтенд-розробників і підвищує їхню конкурентоспроможність на ринку праці.

2. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви тем	Кількість годин											
	денна форма здобуття освіти (ДФЗО)						заочна форма здобуття освіти (ЗФЗО)					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лаб.	інд.	с. р.		л	п	лаб.	інд.	с. р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	Рік підготовки 2 Семестр 3						Рік підготовки 2 Семестр 3					
Тема 1. Теорія дизайну. Вступ до UI дизайну	10	2	–	2	–	6	10	–	–	–	–	10
Тема 2. Основи UX	11	2	–	2	–	7	11	–	–	–	–	11
Тема 3. Композиція – як засіб поєднання елементів UI дизайну	13	2	–	4	–	7	13	–	–	–	–	13
Тема 4. Прототипування як спосіб	15	2	–	6	–	7	15	3	–	2	–	10

передпроектного дослідження												
Тема 5. Філософія кольороподілу. Типографіка та особливості її використання у UI дизайні	15	2	–	6	–	7	15	1	–	4	–	10
Тема 6. Дизайн-дослідження. UX.	13	2	–	4	–	7	13	–	–	–	–	13
Тема 7. Дизайн під мобільні пристрої. Анімація взаємодії UI	13	2	–	4		7	13	–	–	–	–	13
Усього годин	90	14	–	28	–	48	90	4	–	6	–	80

3. ЛЕКЦІЙНІ ЗАНЯТТЯ

№ з/п	Назви тем та їх короткий зміст	Кількість годин	
		ДФЗО	ЗФЗО
1	Тема 1. Теорія дизайну. Вступ до UI дизайну 1.1. Історія комп'ютерної графіки. 1.2. Види комп'ютерної графіки 1.3. Формати графічних зображень 1.4. Історія користувацького інтерфейсу 1.5. Етапи роботи над створенням UI дизайну	2	—
2	Тема 2. Основи UX. 2.1. Введення в проектування UX. 2.2. Юзабіліті в дизайні 2.3 Процес проектування UX та дослідження	2	—
3	Тема 3. Композиція – як засіб поєднання елементів UI дизайну. 3.1. Основи композиції. 3.2. Точка фокусування та візуальні направляючі. 3.3. Колір як засіб композиційної побудови. 3.4. Класичні принципи досягнення балансу. 3.5. Використання відступів.	2	—
4	Тема 4. Прототипування як спосіб передпроектного дослідження. 4.1. Мозковий штурм і пошук ідей. 4.2. Планування проекту. 4.3. Прототипи. 4.4. Логічна карта сайту.	2	3
5	Тема 5. Філософія кольороподілу. Типографіка та особливості її використання у UI дизайні. 5.1. Моделі математичного опису кольору. 5.2. Кольорове коло 5.3. Принципи вибору та поєднання кольорів. 5.4. Кольорова температура. Тон, насиченість і світлосила. 5.4. Типографіка.	2	1
6	Тема 6. Дизайн-дослідження. UX. 6.1. Типи дизайн-досліджень 6.2. Основні методи дослідження користувацької аудиторії і їх сутність. 6.3. Відмінність ринкових досліджень від дизайн-досліджень.	2	—
7	Тема 7. Дизайн під мобільні пристрої. Анімація взаємодії UI. 7.1. Дизайн для мобільних пристроїв. 7.2. Responsive Design. 7.3. Adaptive Design. 7.4. Створення адаптивного веб-дизайну. 7.5. Анімація і послідовності подій.	2	—
Усього годин		14	4

4. ЛАБОРАТОРНІ ЗАНЯТТЯ

№ з/п	Назви тем та їх короткий зміст	Кількість годин	
		ДФЗО	ЗФЗО
1	Ознайомлення з інтерфейсом. Побудова простих фігур.	2	–
2	User card / Картка користувача.	2	–
3	Дизайн мобільного застосунку і прототипування.	4	–
4	Анімація.	2	2
5	Неоморфізм у мобільних інтерфейсах – музичний плеєр.	4	4
6	Мобільний фінансовий застосунок.	2	–
7	Типографіка	2	–
Усього годин		28	6

5. САМОСТІЙНА РОБОТА

№ з/п	Назви тем та їх короткий зміст	Кількість годин	
		ДФЗО	ЗФЗО
1	Принципи доступності (Accessibility) у UX/UI дизайні.	6	10
2	Юзабіліті-тестування та аналіз зворотного зв'язку.	7	11
3	Інтеграція UX/UI з Agile та DevOps.	7	13
4	Метрики та аналітика в UX/UI дизайні.	7	10
5	Етичні аспекти UX/UI дизайну.	7	10
6	Тренди та інновації в UX/UI дизайні.	7	13
7	Робота з дизайн-системами.	7	13
Усього годин		48	80

6. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ

7. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Навчання з дисципліни «UX/UI дизайн» здійснюється із застосуванням сучасних інтерактивних та практикоорієнтованих методів, що поєднують словесні (лекція, пояснення, дискусія), наочні (демонстрація, робота з мультимедійними матеріалами) та активні форми (групові проекти, семінари-дискусії, моделювання ситуацій, аналіз кейсів). Використання методів мозкового штурму, проблемно-орієнтованих і дослідницьких підходів сприяє розвитку критичного та креативного мислення, уміння працювати в команді й приймати ефективні управлінські рішення. Ефективність забезпечується залученням сучасних цифрових інструментів, програмних засобів для планування й контролю, а також роботи з професійною літературою та науковими публікаціями.

8. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Оцінювання результатів навчання студентів здійснюється проведенням поточного та підсумкового контролю.

Поточний контроль здійснюється під час практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості студента до виконання відповідних завдань. Форми проведення поточного контролю – усне та письмове опитування, тестовий контроль.

9. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Успішність студента оцінюється шляхом проведення поточного контролю.

Максимальна кількість балів з дисципліни «UX-UI дизайн», яку може отримати студент протягом семестру за всі види роботи за результатами поточного оцінювання становить 100. Результати **поточного контролю** оцінюються за чотирибальною («2», «3», «4», «5») шкалою. В кінці семестру обчислюється середнє арифметичне значення (САЗ) усіх отриманих студентом оцінок з наступним переведенням його у сто бальну шкалу за формулою: $ПК = 20 \cdot САЗ$.

Поточний контроль здобувачів освіти заочної форми навчання під час настановчої та лабораторно-екзаменаційної сесії оцінюється максимум у 30 балів. Ще 70 балів відведено на виконання тематичної самостійної роботи (ТСР) у міжсесійний період за програмою курсу. Підсумкова оцінка розраховується за формулою: $ПК + ТСР$.

В залікову відомість студентів у графі «за національною шкалою» виставляється оцінка «зараховано/незараховано» відповідно до таблиці 1. Присутність студента при виставленні підсумкової оцінки необов'язкова, якщо ним виконані усі передбачені види робіт.

Критерії поточного оцінювання знань студентів

Оцінка	Критерії оцінювання
5 («відмінно»)	У повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано його викладає, глибоко і всебічно розкриває зміст, використовуючи обов'язкову та додаткову літературу. Правильно вирішив 90% тестових завдань.
4 («добре»)	Достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає, в основному розкриває зміст завдань, використовуючи обов'язкову літературу. При викладанні окремих питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються несуттєві неточності й незначні помилки. Правильно вирішив більшість тестових завдань.
3 («задовільно»)	У цілому володіє навчальним матеріалом, викладає його основний зміст, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускаючи окремі суттєві неточності та помилки. Правильно вирішив близько половини тестових завдань.
2 («незадовільно»)	Не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом. Викладає матеріал фрагментарно та поверхово, без аргументації й обґрунтування, недостатньо розкриває зміст теоретичних і практичних завдань, допускає суттєві неточності. Правильно вирішив меншість тестових завдань.

Переведення підсумкових рейтингових оцінок з дисципліни, виражених у балах за 100-бальною шкалою, у оцінки за національною шкалою та шкалою ECTS

Таблиця 1 – Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, диференційованого заліку, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90–100	A	відмінно	зараховано
82–89	B	добре	
74–81	C		
64–73	D	задовільно	
60–63	E		
35–59	FX	незадовільно	не зараховано з можливістю повторного складання

		з можливістю повторного складання	
0–34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

10. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Підручники і навчальні посібники; інструктивно-методичні матеріали до практичних занять; індивідуальні навчально-дослідні завдання; контрольні роботи; текстові та електронні варіанти тестів для поточного контролю, методичні матеріали для організації самостійної роботи студентів, виконання індивідуальних завдань.

11. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с.
2. Норман, Д. А. Дизайн речей повсякденного вжитку : [підручник]. – Київ : ArtHuss, 2020. – 368 с.
3. Гудвін, К. Проектування для цифрової ери: Як створювати продукти та послуги, орієнтовані на людину : [підручник]. – Київ : ArtHuss, 2022. – 720 с.
4. Купер, А., Рейман, Р., Кронін, Д., Ноессель, К. Про обличчя: Основи дизайну взаємодії : [підручник]. – Київ : ArtHuss, 2023. – 704 с.

Допоміжна

1. Гаврил М., UX/UI дизайн: основні принципи розробки ефективних інтерфейсів, Дніпро: ФСЗМК, 2023. 50 с.

12. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Бібліотечно-інформаційні ресурси

- Бібліотека ЛНУВМБ: м. Дубляни, вул. В.Великого, 1; тел. 22-45-915
- Львівська наукова бібліотека ім. Стефаника НАН України: вул. Стефаника, 2; тел. 74-43-72
- Львівська обласна наукова бібліотека: просп. Шевченка, 13; тел. 74-02-26
- Наукова бібліотека ЛНУ ім. Франка, метод. відділ: вул. Драгоманова, 17; тел. 296-42-41
- Центральна міська бібліотека ім. Лесі Українки: вул. Мулярська, 2а; тел. 72-05-81

2. Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. Портал Figma Help [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://help.figma.com/hc/en-us/categories/360002042553-Figma-Design>