

СХІДНОЄВРОПЕЙСЬКИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ РАУФА АБЛЯЗОВА



RAUF ABLIAZOV
UNIVERSITY EAST
EUROPEAN

Кафедра економіки, маркетингу, обліку і оподаткування

В. Ю. Тупота

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ДИЗАЙН ІНТЕРФЕЙСІВ ТА ВІЗУАЛЬНА ОПТИМІЗАЦІЯ

Спеціальність

D5 Маркетинг

Освітньо-професійна
програма

Маркетинг

Освітній ступінь

бакалавр

2026 рік

1 ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Статус навчальної дисципліни	Вибіркова
Шифр навчальної дисципліни (за ОПП)	БК 13
Мова викладання	українська
Семестр(и)	7
Обсяг дисципліни (у кредитах ЄКТС і годинах)	4 кредити ЄКТС / 120 годин
Передумови вивчення дисципліни:	Навчальні дисципліни підготовки за ОС «бакалавр» ОПП спеціальності D5 «Маркетинг» ОПП «Маркетинг»: Маркетинг Графічний дизайн Візуалізація інформації в маркетингу Інтернет-маркетинг Поведінка споживача
Анотація навчальної дисципліни:	Дисципліна «Дизайн інтерфейсів та візуальна оптимізація» спрямована на формування у здобувачів освіти теоретичних знань та практичних навичок створення сучасних користувацьких інтерфейсів (UI/UX), розуміння принципів візуальної ієрархії та композиції, а також методів оптимізації інтерфейсних рішень на основі юзабіліті-тестування та аналітики поведінки користувачів. У межах курсу вивчаються теоретичні засади дизайну інтерфейсів (закони UX, гештальт-принципи, дизайн-мислення), практичні навички роботи з сучасними інструментами (Figma, Material Design, Apple HIG), методології юзабіліті-тестування та A/B-тестування, дизайн-системи та Atomic Design, а також принципи доступності (WCAG 2.2) та етичного дизайну.
Мета навчальної дисципліни:	Формування у здобувачів теоретичних знань та практичних навичок з дизайну користувацьких інтерфейсів, візуальної оптимізації, юзабіліті-тестування та використання сучасних інструментів і дизайн-систем для створення ефективних цифрових продуктів.
Завдання:	ознайомлення з сутністю UI/UX дизайну, ключовими принципами та законами дизайну інтерфейсів; вивчення принципів візуальної ієрархії, композиції, типографіки та кольорознавства у цифрових інтерфейсах; опанування принципів адаптивного дизайну та вимог доступності (WCAG 2.2); формування навичок юзабіліті-тестування, A/B-тестування та аналізу поведінки користувачів; вивчення сучасних інструментів (Figma, Adobe XD) та дизайн-систем (Material Design, Apple HIG); практичне застосування метрик UX (HEART framework, Core Web Vitals) для оптимізації інтерфейсних рішень.
Мета орієнтована на формування у здобувачів таких компетентностей:	ЗК3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК4. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. ЗК7. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК9. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

	ЗК11. Здатність працювати в команді. СК5. Здатність коректно застосовувати методи, прийоми та інструменти маркетингу. СК6. Здатність проводити маркетингові дослідження у різних сферах маркетингової діяльності. СК9. Здатність використовувати інструментарій маркетингу в інноваційній діяльності. СК10. Здатність використовувати маркетингові інформаційні системи в ухваленні маркетингових рішень і розробляти рекомендації щодо підвищення їх ефективності. СК11. Здатність аналізувати поведінку ринкових суб'єктів та визначати особливості функціонування ринків. СК12. Здатність обґрунтовувати, презентувати і впроваджувати результати досліджень у сфері маркетингу.
Результати навчання:	ПР3. Застосовувати набуті теоретичні знання для розв'язання практичних завдань у сфері маркетингу. ПР7. Використовувати цифрові інформаційні та комунікаційні технології, а також програмні продукти, необхідні для належного провадження маркетингової діяльності та практичного застосування маркетингового інструментарію. ПР10. Пояснювати інформацію, ідеї, проблеми та альтернативні варіанти прийняття управлінських рішень фахівцям і нефахівцям у сфері маркетингу, представникам різних структурних підрозділів ринкового суб'єкта. ПР11. Демонструвати вміння застосовувати міждисциплінарний підхід та здійснювати маркетингові функції ринкового суб'єкта. ПР14. Виконувати функціональні обов'язки в групі, пропонувати обґрунтовані маркетингові рішення. ПР16. Відповідати вимогам, які висуваються до сучасного маркетолога, підвищувати рівень особистої професійної підготовки.

2 ОБСЯГ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Форма організації освітнього процесу	Кількість кредитів	Загальна кількість годин	Семестр вивчення	Обсяги за видами навчальних занять			Самостійна робота (год)	Вид індивідуального завдання	Форма підсумкового контролю (екзамен/залік)
				Лекції (год)	Практичні, семінарські (год)	Лабораторні (год)			
Денна форма навчання	4	120	7	28	14		78	Контрольна робота	залік
Заочна форма навчання	4	120	7	6	2		112	Контрольна робота	залік

3 ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

3.1 Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. ОСНОВИ ДИЗАЙНУ ІНТЕРФЕЙСІВ

Тема 1. СУТНІСТЬ UI/UX ДИЗАЙНУ: ІСТОРІЯ ТА КЛЮЧОВІ ПРИНЦИПИ

Поняття дизайну інтерфейсів (UI) та користувацького досвіду (UX). Відмінності та взаємозв'язок UI і UX. Історія розвитку дизайну інтерфейсів: від командного рядка до touch- та voice-інтерфейсів. Принципи Дональда Нормана: видимість, зворотний зв'язок, обмеження, mapping, узгодженість, доступність. Закони UX: Fitts's Law, Hick's Law, Закон Міллера, Закон Якоба, Закон Доерті. Дизайн-мислення (Design Thinking) як методологія: емпатія, визначення, ідеяція, прототипування, тестування. Сучасний стан індустрії UI/UX: ключові тренди 2025-2026.

Тема 2. ВІЗУАЛЬНА ІЄРАРХІЯ ТА ПРИНЦИПИ КОМПОЗИЦІЇ В ІНТЕРФЕЙСАХ

Принципи Гештальт-психології у дизайні: близькість, схожість, замкнутість, безперервність, фігура-фон. Візуальна ієрархія: розмір, контраст, колір, простір, типографіка. Правило золотого перетину та правило третин. Сітка (grid system) як основа композиції: модульні, колонкові, baseline-сітки. Простір (whitespace) як активний елемент дизайну. Принципи балансу, ритму та акценту. Закон близькості та групування елементів. F-pattern та Z-pattern читання. Інклюзивний та доступний дизайн (WCAG 2.2): контрастність, читабельність, навігація.

Тема 3. ТИПОГРАФІКА ТА КОЛЬОРОЗНАВСТВО ДЛЯ ЦИФРОВИХ ІНТЕРФЕЙСІВ

Класифікація шрифтів: serif, sans-serif, slab-serif, display, monospace. Web-fonts: системні стеки, Google Fonts, Adobe Fonts. Принципи поєднання шрифтів. Типографічна шкала (type scale) та modular scale. Кернінг, трекінг, leading. Адаптивна типографіка (fluid typography). Колірні моделі: RGB, HSL, HEX, CMYK. Колірне коло Іттена та сучасні палітри (Material You, iOS Dynamic Color). Психологія кольору в інтерфейсах. Доступність кольорів: WCAG-контраст, дальтонізм. Створення кольорних систем: primary, secondary, tertiary, semantic colors.

Тема 4. АДАПТИВНИЙ ТА МОБІЛЬНИЙ ДИЗАЙН, ДОСТУПНІСТЬ

Підходи: mobile-first vs desktop-first. Адаптивний (responsive) vs відгукливий (adaptive) дизайн. Брейкпоінти, гнучкі сітки, flexbox та CSS Grid. Тач-таргети та area of thumb для мобільних пристроїв. Жестова навігація. Особливості дизайну для iOS (Apple Human Interface Guidelines) та Android (Material Design). Adaptive iconography, dark mode,

динамічні теми. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 2.2): perceivable, operable, understandable, robust. ARIA-ролі. Доступність для користувачів зі зниженим зором, моторними та когнітивними особливостями. Тестування доступності.

Змістовий модуль 2. ВІЗУАЛЬНА ОПТИМІЗАЦІЯ ТА ВАЛІДАЦІЯ

Тема 5. ЮЗАБІЛІТІ-ТЕСТУВАННЯ ТА А/В-ТЕСТУВАННЯ

Юзабіліті як категорія: ефективність, ефектність, задоволеність користувача. Метрики юзабіліті: success rate, time-on-task, error rate, learnability. 10 евристик Нільсена. Когнітивний прохід (cognitive walkthrough). Heuristic evaluation. Методи тестування: модераторське vs немодераторське, лабораторне vs віддалене. Підготовка сценаріїв та tasks. Think-aloud protocol. А/В-тестування: гіпотеза, варіанти, метрики, статистична значущість. Multivariate testing. Інструменти: Hotjar, Maze, UserTesting, Google Optimize, VWO. Card sorting та tree testing.

Тема 6. КОГНІТИВНА ПСИХОЛОГІЯ ТА ПОВЕДІНКОВІ ПАТЕРНИ КОРИСТУВАЧІВ

Ментальні моделі користувачів. Когнітивне навантаження: intrinsic, extraneous, germane. Принципи Сьюзан Уейншенк зі 100 things every designer needs to know. Поведінкова психологія: patterns of use, dark patterns та етичний дизайн. Принципи переконання Чалдіні в інтерфейсах. Гейміфікація та dopamine-driven дизайн. Системи Канемана (System 1 vs System 2). Емоційний дизайн (Donald Norman: visceral, behavioral, reflective). Прийняття рішень: paradox of choice, anchoring, framing. Етична відповідальність дизайнера: уникнення маніпулятивних практик, user-centered vs business-centered дизайн.

Тема 7. СУЧАСНІ ІНСТРУМЕНТИ ТА ДИЗАЙН-СИСТЕМИ

Огляд інструментів: Figma (collaborative дизайн), Adobe XD, Sketch, Penpot (open-source). Прототипування: low-fidelity (Balsamiq, паперові wireframes) vs high-fidelity. Інтерактивні прототипи, мікроанімації, transitions. Figma: components, variants, auto-layout, design tokens. Дизайн-системи: Material Design 3, Apple Human Interface Guidelines, Carbon (IBM), Polaris (Shopify), Lightning (Salesforce). Atomic Design методологія Брада Фроста: atoms, molecules, organisms, templates, pages. Створення власної дизайн-системи: principles, style guide, component library, documentation. Версіонування дизайн-систем. Інтеграція з кодом (Storybook).

Тема 8. МЕТРИКИ UX, АНАЛІТИКА ТА ВІЗУАЛЬНА ОПТИМІЗАЦІЯ

Кількісні метрики UX: задача-орієнтовані (task success, time, errors), системні (NPS, CSAT, CES). Google HEART framework: Happiness, Engagement, Adoption, Retention, Task success. Аналітика: Google Analytics 4, Mixpanel, Amplitude. Heatmaps, scroll maps, click maps (Hotjar). Session recording та аналіз сесій. Funnel analysis та конверсійна оптимізація (CRO). Customer journey analytics. Метрики продуктивності інтерфейсу: Time to Interactive, First Contentful Paint, Cumulative Layout Shift (Core Web Vitals). Оптимізація завантаження. Iterative design: підхід безперервного покращення. Презентація результатів дослідження стейкхолдерам.

3.2 Тематика лекцій

№	Назва теми	Обсяг у годинах	
		Денна форма	Заочна форма
1.	Тема 1. Сутність UI/UX дизайну: історія та ключові принципи	4	1
2.	Тема 2. Візуальна ієрархія та принципи композиції в інтерфейсах	4	1
3.	Тема 3. Типографіка та кольорознавство для цифрових інтерфейсів	3	1
4.	Тема 4. Адаптивний та мобільний дизайн, доступність	3	1
5.	Тема 5. Юзабіліті-тестування та а/в-тестування	4	1
6.	Тема 6. Когнітивна психологія та поведінкові патерни користувачів	4	1
7.	Тема 7. Сучасні інструменти та дизайн-системи	3	0
8.	Тема 8. Метрики ux, аналітика та візуальна оптимізація	3	0
Усього годин		28	6

3.3 Тематика практичних занять

№	Тема заняття	Обсяг у годинах	
		Денна форма	Заочна форма
1	Тема 1. Сутність UI/UX дизайну: історія та ключові принципи	2	0
2	Тема 2. Візуальна ієрархія та принципи композиції в інтерфейсах	2	0
3	Тема 3. Типографіка та кольорознавство для цифрових інтерфейсів	2	1
4	Тема 4. Адаптивний та мобільний дизайн, доступність	2	0
5	Тема 5. Юзабіліті-тестування та а/в-тестування	2	0
6	Тема 6. Когнітивна психологія та поведінкові патерни користувачів	2	0
7	Тема 7. Сучасні інструменти та дизайн-системи	1	1
8	Тема 8. Метрики ux, аналітика та візуальна оптимізація	1	0
Усього годин		14	2

3.3 Самостійна робота здобувача (СРЗ)

№	Назва теми заняття	Обсяг у годинах	
		Денна форма	Заочна форма
1	Тема 1. Сутність ui/ux дизайну: історія та ключові принципи	9	14
2	Тема 2. Візуальна ієрархія та принципи композиції в інтерфейсах	10	14
3	Тема 3. Типографіка та кольорознавство для цифрових інтерфейсів	10	14
4	Тема 4. Адаптивний та мобільний дизайн, доступність	10	14
5	Тема 5. Юзабіліті-тестування та а/в-тестування	10	14

№	Назва теми заняття	Обсяг у годинах	
		Денна форма	Заочна форма
6	Тема 6. Когнітивна психологія та поведінкові патерни користувачів	10	14
7	Тема 7. Сучасні інструменти та дизайн-системи	10	14
8	Тема 8. Метрики ux, аналітика та візуальна оптимізація	9	14
Усього годин		78	112

3.5 Індивідуальні завдання (ІЗ)

ІЗ виконується у формі:

1) Контрольна робота: проектування користувацького інтерфейсу для реального продукту з повним циклом UX-дослідження. Здобувач самостійно обирає продукт або сервіс (мобільний додаток, вебсайт, SaaS-продукт, кіоск тощо), проводить дослідження користувачів, створює персон, customer journey map, інформаційну архітектуру, wireframes та high-fidelity макети в Figma з використанням сучасної дизайн-системи. Робота включає: опис цільової аудиторії, аналіз конкурентів, IA та user flows, прототип у Figma, тестування юзабіліті з 3-5 користувачами та звіт з рекомендаціями.

Вимоги до оформлення: дизайн-проект у форматі Figma (публічне посилання) + презентація 10-15 слайдів у PDF/PPTX. Обов'язкові артефакти: персони (2-3), user journey map, інформаційна архітектура, wireframes, high-fidelity макети мінімум 8 екранів, прототип з інтерактивністю, дизайн-токени (кольори, типографіка), звіт юзабіліті-тестування. Захист – усна презентація 5-7 хвилин з демонстрацією прототипу.

2) UX-аудит реального продукту (українського або міжнародного) з підготовкою аналітичного звіту. Здобувач застосовує 10 евристик Нільсена, аналізує юзабіліті, доступність (WCAG), виявляє проблеми та формує рекомендації щодо оптимізації. Звіт включає скріншоти, опис проблем та запропоновані рішення.

3) Юзабіліті-тестування реального інтерфейсу: здобувач проводить тестування продукту за участі мінімум 5 користувачів, документує процес (think-aloud protocol), фіксує проблеми, обчислює метрики (success rate, time-on-task, error rate) та формує звіт з пріоритетованим списком покращень.

3.6 Форми поточного, проміжного та підсумкового контролю

Контрольні заходи з перевірки успішності засвоєння навчального матеріалу з освітньої компоненти включають: поточний контроль, виконання індивідуальних навчально-дослідних занять (ІНДЗ), підсумковий контроль.

Поточний контроль має на меті перевірку виконання завдань як аудиторної, так і самостійної роботи здобувачів освіти та може проводитися в таких формах:

- перевірка підготовлених виступів, доповідей з тематики семінарських занять;
- виконання практичних робіт;
- усне опитування або письмовий експрес-контроль на аудиторних заняттях;
- перевірка виконання завдань СРЗ.

Контроль виконання ІЗ здійснюється у формі перевірки контрольної роботи.

Формою підсумкового контролю є залік.

Семестровий залік – вид підсумкового контролю засвоєння здобувачами освіти теоретичного та практичного матеріалу за освітньою компонентою за семестр, що проводиться в період екзаменаційної сесії.

Форма проведення семестрового заліку – електронне тестування.

3.7 Методи викладання, навчання

Лекції (проблемні лекції, лекції-демонстрації з використанням мультимедійного обладнання).

Семінарські, практичні заняття (публічне обговорення питань тем курсу, дискусії, виконання практичних завдань ін.).

Самостійне навчання (виконання завдань самостійної роботи, індивідуальні завдання).

4 КРИТЕРІЇ І ПОРЯДОК ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Кожний вид поточної навчальної роботи здобувача оцінюються за 5-бальною шкалою.

Критерії оцінювання роботи здобувачів на семінарських, практичних заняттях, виконання завдань СРЗ:

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
5 балів	Оцінюється робота здобувача, який у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано його викладає, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних запитань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову та додаткову літературу, вільно послуговується науковою термінологією, розв'язує задачі стандартним або оригінальним способом, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки. Може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання завдання й оцінити результати власної практичної діяльності; виконує завдання, не передбачені навчальною програмою; вільно використовує знання для розв'язання поставлених перед ним завдань.
4 бали	Оцінюється робота здобувача, який достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає, в основному розкриває зміст теоретичних запитань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову літературу, розв'язує задачі стандартним способом, послуговується науковою термінологією. Але при висвітленні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому окремі неістотні неточності та незначні помилки. За зразком самостійно виконує практичні завдання, передбачені програмою; має стійкі навички виконання завдання.
3 бали	Оцінюється робота здобувача, який відтворює значну частину навчального матеріалу, висвітлює його основний зміст, виявляє елементарні знання окремих положень, записує основні формули, рівняння, закони. Не здатний до глибокого, всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, не користується необхідною літературою, допускає істотні неточності та помилки. Планує та виконує частину завдання за допомогою викладача.
2 бали	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом у достатньому обсязі, проте фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає окремі питання навчальної дисципліни, не розкриває зміст теоретичних питань і практичних завдань. Виконує лише елементи завдання, потребує постійної допомоги викладача.
1 бал	Оцінюється робота здобувача, який не в змозі викласти зміст більшості питань теми та курсу, володіє навчальним матеріалом на рівні розпізнавання явищ, допускає істотні помилки, відповідає на запитання, що потребують однослівної відповіді. Виконує лише елементи завдання, потребує постійної допомоги викладача.
0 балів	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом та не в змозі його висвітлити, не розуміє змісту теоретичних питань та практичних завдань.

Критерії оцінювання виконання індивідуальних завдань для дисциплін, вивчення яких завершується заліком:

Оцінка	Критерії оцінювання
30 балів	Оцінюється робота здобувача фахової передвищої освіти, який у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано його викладає, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних запитань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову та додаткову літературу, вільно послуговується науковою термінологією, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки. Може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання завдання й оцінити результати власної практичної діяльності; виконує завдання, не передбачені навчальною програмою; вільно використовує знання для вирішення поставлених перед ним завдань.
26-29 балів	Оцінюється робота здобувача фахової передвищої освіти, який достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає, в основному розкриває зміст теоретичних запитань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову літературу, розв'язує задачі стандартним способом, послуговується науковою термінологією. Але при висвітленні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому незначні помилки. За зразком самостійно виконує практичні завдання, передбачені програмою.
23-25 балів	Оцінюється робота здобувача фахової передвищої освіти, який відтворює значну частину навчального матеріалу, висвітлює його основний зміст. Не здатний до глибокого, всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, не користується необхідною літературою, допускає помилки. Виконує частину завдання за допомогою викладача.
19-22 бали	Оцінюється робота здобувача фахової передвищої освіти, який не володіє навчальним матеріалом у достатньому обсязі, проте фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає окремі питання навчальної дисципліни, не розкриває зміст теоретичних питань і практичних завдань. Виконує лише елементи завдання, потребує постійної допомоги викладача.
15-18 балів	Оцінюється робота здобувача фахової передвищої освіти, який не може викласти зміст більшості питань теми та курсу, володіє навчальним матеріалом на рівні розпізнавання явищ, допускає помилки, відповідає на запитання, що потребують однослівної відповіді. Виконує лише елементи завдання, потребує постійної допомоги викладача.
< 15 балів	Оцінюється робота здобувача фахової передвищої освіти, який не володіє навчальним матеріалом та не здатен його висвітлити, не розуміє змісту теоретичних питань та практичних завдань.

Розподіл балів для денної форми здобуття освіти:

70 балів (поточний контроль)	30 балів (контроль виконання ІЗ)
---------------------------------	----------------------------------

Розподіл балів для заочної форми здобуття освіти:

Поточний контроль		Підсумковий контроль (залік)
30 балів (виконання завдань під час аудиторних занять)	30 балів (виконання ІЗ)	40 балів

Мінімальний пороговий рівень з кожного виду контролю для денної форми здобуття освіти:

45 балів (поточний контроль)	15 балів (контроль виконання індивідуальних завдань)
------------------------------	---

Мінімальний пороговий рівень з кожного виду контролю для заочної форми здобуття освіти:

15 балів (поточний контроль)	20 балів (контроль виконання ІЗ)	25 балів (підсумковий контроль)
---------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Підсумкова семестрова оцінка за 100-бальною шкалою переводиться у національну шкалу відповідно до таблиці:

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Шкала ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи)	для заліку
90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C	задовільно	
64-73	D		
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

5 ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання з вивчення навчальної дисципліни «Дизайн інтерфейсів та візуальна оптимізація» є:

- тести;
- контрольна робота (розробка бізнес-моделі технологічного стартапу та пітче-деку);
- усні, письмові відповіді при проведенні контрольних заходів (рубіжний контроль);
- доповіді і виступи на семінарських заняттях;
- усні відповіді під час проведення опитування на заняттях;
- звіти з виконання завдань СРЗ;
- звіти з виконання практичних завдань;
- презентації результатів виконаних завдань та досліджень.

6 ІНСТРУМЕНТИ, ОБЛАДНАННЯ, ПРОГРАМНЕ І МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Електронні ресурси: конспект лекцій, електронна бібліотека навчальної літератури, презентації окремих тем, банк тестів, методичні вказівки до вивчення дисципліни для здобувачів.

7 РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

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.
<https://dspace.znu.edu.ua/xmlui/handle/12345/5157>
2. Базовий курс UX. URL: <https://medium.com/ux-crash-course/ux16ff8b55235f>.
3. Введення в UX дизайн від Технологічного інституту Джорджії. URL: <https://www.coursera.org/learn/user-experience-design>
4. Дон Норман. Дизайн звичних речей. URL: <https://www.udacity.com/course/intro-to-the-design-of-everyday-things--design101>
5. Інтерактивний курс школи програмування і веб-дизайну «Створи вебсайт». URL: <https://www.codecademy.com/learn/make-a-website>
6. Курс по адаптивному веб-дизайну від Лондонського університету "Адаптивний веб-дизайн". URL: <https://www.coursera.org/learn/responsive-web-design>
7. Курс по веб-дизайну і створення мобільних додатків на Android "UX дизайн для мобільних розробників". URL: <https://www.udacity.com/course/ux-design-for-mobile-developers--ud849>