

# Основи UX/UI дизайну

The Difference Between



## КОНТАКТИ

Факультет менеджменту

Кафедра економічної  
кібернетики, комп'ютерних наук  
та інформаційних технологій

<https://www.mnau.edu.ua/faculty-men/kaf-econ-kiber/>

## РОЗРОБНИК

Співак Вадим Вікторович  
асистент кафедри

<https://www.mnau.edu.ua/faculty-men/kaf-econ-kiber/spivak/>

## ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Семестр – 2

Кількість кредитів – 4

Кількість змістових модулів – 4

Загальна кількість годин - 120

- Лекції – 38 годин
- Практичні заняття – 38 годин
- Самостійна робота – 44 годин

## ПРАКТИЧНА КОРИСТЬ

- База для створення людино-орієнтованих (Human-Centered) інтерфейсів
- Підготовка до проектування веб-сайтів та мобільних застосунків
- Розуміння принципів юзабіліті (usability) та психології користувача
- Вміння працювати у Figma, створювати wireframes (каркаси) та інтерактивні прототипи
- Перші навички побудови дизайн-систем та роботи з візуальною композицією.

## АНОТАЦІЯ

Дисципліна призначена для здобувачів вищої освіти, які вперше знайомляться з принципами дизайну користувацького досвіду та інтерфейсів. Курс охоплює фундаментальні концепції UX/UI, методи дослідження користувачів, створення wireframes, прототипів та візуального дизайну. Здобувачі вищої освіти вивчатимуть принципи юзабіліті, доступності, роботу з інструментами дизайну та основи взаємодії людини з комп'ютером. Особлива увага приділяється практичному застосуванню отриманих знань через виконання лабораторних робіт та проектів.

## МЕТА

Формування у студентів фундаментальних знань та практичних навичок UX/UI дизайну, розвиток креативного мислення та здатності розв'язувати задачі за допомогою сучасних дизайн-інструментів.

## ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

<b>Модуль 1</b>	1 - кредит
<b>Вступ до UX/UI та основи</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Знайомство з UX/UI: історія, особливості та екосистема</li><li>• Налаштування середовища дизайну (Figma, Adobe XD)</li><li>• Основи принципів дизайну: юзабіліті, доступність</li><li>• Дослідження користувачів: персони, сценарії</li></ul>	
<b>Модуль 2</b>	1 - кредит
<b>Основи UX дизайну</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Wireframes та базова структура інтерфейсів</li><li>• Навігація, взаємодія та флоу</li><li>• Адаптивний дизайн та мобільні інтерфейси</li><li>• Обробка помилок та управління зворотним зв'язком</li></ul>	
<b>Модуль 3</b>	1 - кредит
<b>UI дизайн та візуалізація</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Кольори, типографіка та іконки</li><li>• Компоненти та бібліотеки UI</li><li>• Основи візуалізації: графіки, ілюстрації</li><li>• Знайомство з анімаціями в UI</li></ul>	
<b>Модуль 4</b>	1 - кредит
<b>Сучасний UX/UI дизайн</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Основи ітераційного дизайну</li><li>• Робота з даними та візуалізацією</li><li>• Введення в тестування та оптимізацію UX</li></ul>	

## ФОРМА ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

Залік