



# ДНІПРОВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ

## АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### «Комп'ютерна графіка»

Спеціальність	<b>122 Комп'ютерні науки</b>
Галузь знань	<b>12 Інформаційні технології</b>
Освітньо-професійна програма	<b>«Комп'ютерний дизайн»</b>
Освітньо-професійний ступінь	<b>Фаховий молодший бакалавр</b>

#### 1. Загальна інформація про навчальну дисципліну

Статус дисципліни	Вибіркова дисципліна професійної підготовки
Курс початку вивчення дисципліни	II
Семестр вивчення навчальної дисципліни	03
Обсяг навчальної дисципліни	Обсяг навчальної дисципліни становить 4 кредити ЄКТС, 120 годин, з яких 68 години становить контактна робота з викладачем, 52 годин становить самостійна робота
Мова викладання	Українська
Підсумковий контроль	Залік
Розробник	Черниш Микола Іванович - викладач спецдисциплін, кваліфікаційна категорія: спеціаліст Контактна інформація: chernysh.dpfk@gmail.com

#### 2. Опис дисципліни

Мета дисципліни – формування у студентів практичних навичок створення інтуїтивно зрозумілих, естетично привабливих та функціональних інтерфейсів користувача, а також освоєння сучасних методів проектування, прототипування та командної роботи у середовищі Figma.

Як результат вивчення навчальної дисципліни здобувач освіти повинен:

Знати:

- основні принципи UI/UX-дизайну, включаючи юзабіліті, доступність та адаптивність;
- базові елементи UI-дизайну: типографіку, колористику, композицію;
- функціональні можливості та інструменти Figma для створення дизайну;
- принципи створення дизайн-систем та компонентів;
- методи прототипування, інтерактивних взаємодій та анімацій у Figma;
- особливості розробки дизайну для мобільних додатків та веб-інтерфейсів;
- етапи тестування та валідації UX-прототипів;
- підходи до підготовки макетів для розробників та роботи у команді.

Вміти:

- створювати зручні та доступні інтерфейси відповідно до принципів UX/UI-дизайну;
- працювати у середовищі Figma, налаштовувати робочий простір та використовувати інструменти для малювання, роботи з текстом та стилями;
- застосовувати дизайн-системи, створювати та редагувати компоненти;
- використовувати автолейаути для швидкої адаптації дизайну;
- створювати прототипи, налаштовувати інтерактивні зв'язки, анімації та мікрвзаємодії;
- тестувати UX-прототипи та проводити їхню перевірку;
- ефективно працювати у команді, коментувати та редагувати дизайн у Figma;
- готувати макети для передачі розробникам та презентувати власні дизайн-проекти.

### 3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Основи UI/UX-дизайну

Тема 1.1. Вступ до UI/UX-дизайну.

Тема 1.2. Основні принципи UX-дизайну: зручність, доступність, юзабіліті.

Тема 1.3. Основи UI-дизайну: типографіка, колір, композиція, адаптивність.

Змістовий модуль 2. Робочий простір Figma

Тема 2.1. Ознайомлення з інтерфейсом Figma, налаштування середовища.

Тема 2.2. Робота з фреймами та сітками (Frames, Layout Grid).

Тема 2.3. Інструменти малювання та створення форм у Figma.

Тема 2.4. Робота з текстом і стилями у Figma.

Змістовий модуль 3. Проектування UI-дизайну

Тема 3.1. Створення дизайн-систем та компонентів (Components, Variants).

Тема 3.2. Використання автолейаутів (Auto Layout) у Figma.

Тема 3.3. Дизайн мобільних додатків: адаптація інтерфейсу.

Тема 3.4. Дизайн веб-інтерфейсів: створення сторінок, навігації.

Змістовий модуль 4. Прототипування в Figma

Тема 4.1. Основи прототипування: зв'язки між екранами, інтерактивність.

Тема 4.2. Анімації та мікровзаємодії (Smart Animate, Overlays).

Тема 4.3. Тестування та перевірка UX-прототипів.

Змістовий модуль 5. Практичне застосування UI/UX-дизайну

Тема 5.1. Робота в команді у Figma: колективне редагування, коментарі.

Тема 5.2. Підготовка макетів для передачі розробникам.

Тема 5.3. Презентація дизайн-проектів, створення портфоліо.

### 4. Рекомендована література та інтернет-ресурси

#### Основна

1. Крук Р. "UI/UX-дизайн. Основи та принципи". – Київ: Видавництво "Основи", 2021. – 320 с.
2. Калінін О. "Гайд з UX-дизайну. Як створювати зручні цифрові продукти". – Львів: Видавництво Старого Лева, 2022. – 256 с.
3. Коган Дж. "Figma для дизайнерів: Посібник із сучасного UI/UX-дизайну". – Харків: Фактор-Медіа, 2023. – 288 с.
4. Норман Д. "Дизайн звичних речей". – Київ: Наш Формат, 2018. – 320 с.

#### Допоміжна

1. Бабіч А. "UX для стартапів: як створювати цифрові продукти, які люблять користувачі". – Київ: ArtHuss, 2020. – 240 с.
2. Крогерус М., Цапpler Р. "Методи дизайнера: 50 способів створення ідеальних рішень". – Харків: Віват, 2019. – 192 с.
3. Фігероа Ф. "Дизайн-мислення: Креативні стратегії для бізнесу". – Київ: Наш Формат, 2021. – 224 с.
4. Кім Гудвін "Проектування взаємодії. Створення ефективних цифрових інтерфейсів". – Москва: МІФ, 2019. – 768 с.