

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет іноземної філології
Кафедра прикладної лінгвістики

СИЛАБУС
вибіркового освітнього компонента

ПРОЄКТУВАННЯ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА
підготовки бакалавра

Силабус освітнього компонента «Проектування інтерфейсу користувача»
підготовки бакалавра.

Розробник:

Крестьянполь Л. Ю., кандидат технічних наук, доцент кафедри прикладної лінгвістики.

Погоджено

Гарант освітньо-професійної програми

І.М. Калиновська

**Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри
прикладної лінгвістики**
протокол № 1 від 29.08.2025 р.

В.о. завідувача кафедри

І.М. Калиновська

I. Опис освітнього компоненту

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компоненту		
Денна / заочна форма здобуття освіти	03 Гуманітарні науки 035 Філологія; Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика; Бакалавр	Вибірковий		
Кількість годин / кредитів 5/150		Рік навчання 2		
		Семестр 3-ий		
		Форми навчання	Д	З
		Лекції	10	4
		Практичні (семінарські)	20	6
		Самостійна робота	110	122
ІНДЗ: <u>є / немає</u>		Консультації год.	10	18
		Форма контролю:	залік	
Мова навчання		українська		

II. Інформація про викладача

Крестьянполь Любов Юріївна

Науковий ступінь: кандидат технічних наук

Вчене звання: доцент

Посада: доцент

Контактна інформація: Krestyanpol.Lyubov@vnu.edu.ua

Дні занять <http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi>

III. Опис освітнього компоненту

1. **Анотація.** Освітній компонент «Проектування інтерфейсу користувача» відноситься до циклу вибірових ОК підготовки бакалаврів в галузі 03 Гуманітарні науки, 035 Філологія, Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика.

ВОК «Проектування інтерфейсу користувача» складається з лекцій, практичних занять та самостійної роботи здобувачів. Самостійна робота здобувачів в аудиторії здійснюється під час практичних занять, а також під час самостійного опрацювання лекційного матеріалу та підготовки до семінарів та заліку. Самостійна робота здобувачів поза університетом включає вивчення літературних джерел, матеріалу лекцій, підготовку до практичних занять, підготовку рефератів.

2. **Метою** викладання ВОК «Проектування інтерфейсу користувача» є формування у здобувачів теоретичних знань та практичних навичок щодо створення, редагування та конвертації графічної інформації за допомогою пакетів графічних програм для розробки веб-інтерфейсів користувачів.

Завданням ВОК є вивчення функціоналу програмного забезпечення Adobe Photoshop для роботи з графічним матеріалом, та розробкою шаблонів сторінок веб-сайтів.

Методи навчання. У ВОК застосовуються традиційні методи: пояснювально-ілюстративний, відповіді на запитання. Інноваційні: використання інформаційних технологій. Практичні роботи із застосуванням інформаційних технологій Adobe Photoshop.

3. Структура освітнього компоненту

Назви Змістових модулів і тем	Денна форма				Заочна форма			
	Лек.	ПР.	Сам. роб.	*метод и контро лю/ Бали	Лек.	ПР.	Сам. роб.	*мет оди / Бал и
Змістовий модуль 1. Поняття інтерфейсу користувача								
Тема 1. Визначення та суть інтерфейсу користувача (ІК).	-	2	9	2	-	-	10	-
Тема 2. Етапи проектування ІК.	2	-	9	2	-	-	10	-
Тема 3. Еволюція ІК.	-	2	9	4	-	-	10	6
Тема 4. Стили інтерфейсу користувача. Моделі, методи розроблення та засоби проектування інтерфейсу користувача	2	2	9	4	2	-	10	-
Тема 5. Людський фактор, ергономіка, психологія та соціологія в проектуванні інтерфейсу користувача.	-	2	9	4	-	2	10	6
Змістовий модуль 2. Розробка Web інтерфейса користувача (WUI – Web User Interface) у Adobe Photoshop								
Тема 6. Поняття векторної та растрової графіки. Введення у Adobe Photoshop. Огляд інтерфейсу програми.	2	-	9	4	2	-	10	6
Тема 7. Техніка виділення областей зображення. Логічні операції з виділеною областю.	2	2	9	4	-	2	10	6
Тема 8. Багатошарове зображення.	2	2	9	4	-	-	10	-
Тема 9. Робота із шарами. Робота з текстом.	-	2	9	4	-	-	8	-
Тема 10. Створення спец ефектів та анімацій.	-	2	9	4	-	2	10	8
Тема 11. Створення дизайн-концепції сайту.	-	2	10	2	-	-	12	8
Тема 12. Розробка макетів веб-сторінок.	-	2	10	2	-	-	12	-
Тест				60				60
Всього годин/Балів	10	20	110	100	4	6	122	100

Завдання для самостійного опрацювання

Тема	Кількість годин (денна/заочна форми)
1. Види інтерфейсів: CLI, GUI, NUI.	10/12
2. Принципи створення ефективного інтерфейсу	10/12
3. Історичний розвиток ІК: від командних рядків до VR/AR.	10/12

4. Концепції та тренди сучасних інтерфейсів.	10/12
5. Приклади інтерфейсів різних поколінь	10/12
6. Основні стилі: WIMP, жестові інтерфейси, голосові інтерфейси тощо.	10/15
7. Моделі розроблення ІК: MVC, MVP, MVVM.	10/10
8. Методи дизайну інтерфейсу: дизайн-мислення, сценарії, сторіборди	10/12
9. Інструменти проєктування UI.	10/12
10. Когнітивні особливості користувачів.	15/18

IV. Політика оцінювання

Оцінювання знань здобувачів освіти з ВОК здійснюється на основі результатів поточного і підсумкового контролю знань. Об'єктом оцінювання знань здобувачів освіти є програмовий матеріал, засвоєння якого перевіряється під час цих видів контролю. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою.

Детальніше про засади поточного та підсумкового оцінювання див. [Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів вищої освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки.](#)

Політика щодо відвідування. Сам факт відвідування лекцій та практичних робіт фіксується, але не оцінюється. Оцінюється виключно робота, яку здобувачі виконують на заняттях. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування, участь у конференціях, олімпіадах) навчання може відбуватись в онлайн формі (змішана форма навчання) за погодженням із керівником курсу.

Політика щодо дедлайнів та перескладання: Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, не можуть бути оцінені на максимальний бал. Перескладання модульних контрольних робіт чи підсумкових робіт відбувається згідно «Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів Волинського національного університету імені Лесі Українки». Здобувачі мають змогу відпрацювати ті практичні роботи, на яких вони не відповідали. Відпрацювання здійснюється шляхом складання тестових завдань за темою заняття або відповіді на контрольні запитання до відповідної теми.

Учасники освітнього процесу, які здобувають освіту з використанням елементів дуальної форми навчання, повинні чітко дотримуватися індивідуального плану відповідно [до Положення про підготовку здобувачів освіти за дуальною формою у ВНУ імені Лесі Українки.](#)

Позааудиторні заняття В межах вивчення ВОК можлива участь у конференціях, форумах, круглих столах, олімпіадах відповідного спрямування. За участь у даних заходах здобувачам додаються додаткові бали до поточного оцінювання. За участь у проблемній групі, публікацію тез, участь у II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади або конкурсу наукових робіт – 5 балів. За участь у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади або конкурсу наукових робіт, призове місце у II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади або конкурсу наукових робіт, публікацію статті – 10 балів. За призове місце у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади або конкурсу наукових робіт – 15 балів.

Здобувачам можуть зараховуватись результати навчання отримані у формальній, неформальній освіті (професійні курси, тренінги, громадянська освіта, онлайн-освіта, стажування), за умови відповідності тематики курсу або заняття. Процес зарахування врегульований [Положенням про визнання результатів навчання](#), отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті ВНУ імені Лесі Українки. і рішенням науково-методичної комісії факультету іноземної філології (протокол № 7 від 03.02.2022 р.).

Політика щодо академічної доброчесності. Відповідно до [статті 42 Закону України «Про освіту»](#) під час навчання, викладання та провадження наукової діяльності учасники освітнього процесу повинні керуватися етичними принципами та правилами,

визначеними законом, з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень.

Жодні форми порушення академічної доброчесності (недбайливе цитування, присвоєння чужих ідей чи робіт, плагіат, псевдоавторство, неповажне ставлення до учасників освітнього процесу, списування тощо) недопустимі.

Загальні засади, принципи, настанови та правила етичної поведінки учасників освітнього процесу у ВНУ імені Лесу Українки регульовано [Кодексом академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки](#).

Процедура оскарження результатів контрольних заходів. Здобувачі освіти мають право порушити будь-яке питання, яке стосується процедури проведення чи оцінювання контрольних заходів та очікувати, що воно буде розглянуто згідно із наперед визначеними процедурами у ЗВО (див. [Положення про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ВНУ імені Лесі Українки](#), пункт 5 «ВРЕГУЛЮВАННЯ КОНФЛІКТІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ»).

V. Підсумковий контроль

Відповідно до Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів оцінювання ВОК «Проектування інтерфейсу користувача» здійснюється за 100-бальною шкалою.

При вивченні освітньої компоненти «Проектування інтерфейсу користувача» передбачаються такі види контролю: поточний та підсумковий.

Поточний контроль здійснюється у вигляді усної відповіді на запитання під час захисту виконаних практичних робіт. Поточний контроль також застосовується для оцінювання виконання самостійної роботи у вигляді усної або письмової відповіді на контрольні запитання з теми даної на самостійне опрацювання. За поточну роботу разом із тестуванням протягом семестру здобувач може набрати максимум 100 балів. 40 балів за практичні роботи та 60 за тест.

Тестування здійснюється після завершення усіх змістових модулів шляхом проходження тестових завдань.

Якщо здобувач протягом семестру набирає необхідні бали для зарахування ОК, він може не здавати підсумковий контроль. Оцінка з ОК виставляється як арифметична сума балів набраних за поточну роботу протягом семестру та балів набраних за тестування. Протягом семестру здобувач може набрати максимум 100 балів з ОК. Мінімальний бал для зарахування заліку становить 60 балів. Якщо здобувач набирає менше як 60 балів, він складає залік під час ліквідації академічної заборгованості викладачу. У цьому випадку бали, набрані під час поточного оцінювання анулюються. Максимальна кількість балів на залік під час ліквідації академічної заборгованості, як правило, 100. Залік включає 4 питання, кожне з яких оцінюється у 25 балів.

Процедура оскарження результатів контрольних заходів регламентується п. 5. Положення про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій. (https://vnu.edu.ua/sites/default/files/2021-02/Polozhennia_poriadok_vyrishennia_konfliktnykh_sytuatsii.pdf)

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Лінгвістична оцінка
90 – 100	Зараховано
82 – 89	
75 – 81	
67 – 74	
60 – 66	
1 – 59	Незараховано (необхідне перескладання)

Питання, завдання заліку

Тема 1. Визначення та суть інтерфейсу користувача (ІК)

1. Дайте визначення інтерфейсу користувача.
2. Які основні види інтерфейсу користувача існують?
3. Які властивості повинен мати якісний інтерфейс?
4. У чому різниця між UI та UX?

Тема 2. Етапи проєктування ІК

5. Назвіть основні етапи проєктування інтерфейсу користувача.
6. Що таке user flow і яка його роль у проєктуванні ІК?
7. Що таке прототип інтерфейсу та які його види?
8. Які методи застосовують для тестування інтерфейсу?

Тема 3. Еволюція інтерфейсів користувача

9. Назвіть основні етапи еволюції інтерфейсів (CLI → GUI → NUI тощо).
10. Які сучасні тенденції розвитку інтерфейсів?
11. Як розвиток технологій вплинув на UI-дизайн?

Тема 4. Стили інтерфейсу. Моделі та методи розробки UI

12. Які існують стилі інтерфейсів (WIMP, жестові, голосові тощо)?
13. У чому полягає MVC, MVP або MVVM у контексті проєктування ІК?
14. Які інструменти використовують для створення UI?
15. Що таке дизайн-мислення і яку роль воно відіграє у проєктуванні?

Тема 5. Людський фактор, ергономіка, психологія та соціологія в UI

16. Що таке ергономіка інтерфейсу?
17. Як психологія користувача впливає на дизайн інтерфейсу?
18. Які когнітивні особливості потрібно враховувати при створенні UI?
19. Які соціальні фактори можуть впливати на дизайнерські рішення?

Змістовий модуль 2. Web UI у Adobe Photoshop

Тема 6. Векторна та растрова графіка. Основи Photoshop

20. Чим растрова графіка відрізняється від векторної?
21. Назвіть основні формати зображень та їх застосування.
22. Опишіть інтерфейс Adobe Photoshop і його основні панелі.
23. Що таке робоча область Photoshop?

Тема 7. Техніки виділення зображення

24. Які інструменти використовують для виділення областей?
25. У чому полягають логічні операції з виділенням?
26. Які недоліки та переваги автоматичного виділення (Magic Wand, Quick Selection)?

Тема 8. Багатошарове зображення

27. Що таке шар (Layer) і які його властивості?
28. Для чого використовують маски шарів?
29. Чим Smart Object відрізняється від звичайного шару?

Тема 9. Робота із шарами та текстом

30. Як створити і впорядкувати шари у Photoshop?
31. Які ефекти можна застосовувати до шарів?
32. Які інструменти використовують для роботи з текстом?
33. Які основні принципи веб-типографіки?

Тема 10. Створення спецефектів та анімацій

34. Які стилі шарів (Layer Styles) доступні у Photoshop?
35. Які методи створення анімації можна застосувати у Photoshop?
36. Як застосовуються фільтри для створення графічних ефектів?

Тема 11. Створення дизайн-концепції сайту

37. Що таке дизайн-концепція вебсайту?
38. Які елементи складають дизайн-систему?

39. Що таке grid-сітка та для чого її застосовують?
40. Як визначити стиль і кольорову палітру сайту?
- Тема 12. Розробка макетів веб-сторінок
41. Які етапи розробки макету головної сторінки?
42. Які принципи композиції використовують у вебдизайні?
43. Які особливості відрізняють макет мобільної версії від десктопної?
44. Як підготувати макет до передачі фронтенд-розробнику?
45. Які формати експорту використовують для веб-графіки?

VI. Рекомендована література

1. Крестьянполь Л. Основи оптимізації конструктивних елементів веб-форм. *Технологічні комплекси: науковий журнал*. Луцьк: ЛНТУ, 2019. Вип. 1, № 16. С.-96-10.
2. Jesmond Allen. Smashing UX Design. (https://habr.com/ru/company/productivity_inside/blog/315846/)
3. Mockup <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/website-mockup>
4. Офіційний сайт Adobe
https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html?gclid=Cj0KCQjwub-HBhCyARIsAPctr7w-UnbXzmlDhLzB22zduUPd8Fgfv6kbKBoY6c8sZWvEnBNnCiX7g4saAucUEALw_wcB&side_d=B4XQ3XKB&mv=search&skwcid=AL!3085!3!341240284688!e!!g!!photoshop&ef_id=Cj0KCQjwub-HBhCyARIsAPctr7w-UnbXzmlDhLzB22zduUPd8Fgfv6kbKBoY6c8sZWvEnBNnCiX7g4saAucUEALw_wcB:G:s&s_kwcid=AL!3085!3!341240284688!e!!g!!photoshop!1712281352!67017686636
5. Курси з Photoshop <https://vse-kursy.com/read/247-15-besplatnyh-kurosov-photoshop-onlain.html>
6. Kelby, S. (2020). The Adobe Photoshop book for digital photographers. New Riders.
7. Evening, M. (2022). Adobe Photoshop for photographers: A professional image editor's guide to the creative use of Photoshop for the Macintosh and PC. Routledge.
8. Baur, P. (2017). Adobe Photoshop CC for dummies. For Dummies.
9. Lerner, D. (2015). Creative Photoshop: Digital illustration and art techniques. Focal Press.
10. Adobe Creative Team. (2021). Adobe Photoshop Classroom in a book (2021 release). Adobe Press.