

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

СИЛАБУС
нормативної навчальної дисципліни
Інтерактивний WEB дизайн

підготовки	бакалавра
спеціальності	035 Філологія
освітньо-професійна програма	Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика
Форма навчання	Денна, заочна
Курс	3-й
Семестр	V

Силабус нормативної навчальної дисципліни «**Інтерактивний WEB дизайн**» підготовки бакалавра, галузі знань «03 Гуманітарні науки», спеціальності «035 Філологія», освітньо-професійної програми «Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика».

Розробники: **Линник Ю.М.**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри прикладної лінгвістики

Силабус навчальної дисципліни затверджено на засіданні кафедри прикладної лінгвістики
протокол № 1 від 31.08.2021 р.

Зміни до силабусу внесено на підставі рішення засідання науково-методичної комісії факультету іноземної філології
протокол № 7 від 03.02.2022 р.

Силабус перезатверджено на засіданні кафедри прикладної лінгвістики
протокол № 8 від 11.02.2022 р.

Завідувач кафедри:  д. ф. н., проф. Біскуп І. П.

І. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Таблиця 1.1(денна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика бакалавр	Нормативна
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		Рік навчання 3
		Семестр V
		Лекції 10
ІНДЗ: -		Практичні 36 год.
		Самостійна робота 38 год.
		Консультації 6 год.
		Форма контролю: екзамен
Мова навчання		українська

Таблиця 1.2(заочна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика бакалавр	Нормативна
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		Рік навчання 3
		Семестр V
		Лекції 2 год.
		Практичні 10 год.
		Самостійна робота 66 год.
ІНДЗ: -		Консультації 12 год.
	Форма контролю: екзамен	
Мова навчання		українська

ІІ. ІНФОРМАЦІЯ ПРО ВИКЛАДАЧА

Прізвище, ім'я та по батькові	Линник Юрій Миколайович
Науковий ступінь	кандидат педагогічних наук
Вчене звання	
Посада	доцент кафедри прикладної лінгвістики
Контактна інформація	тел.: 0668893021 email: yu.lynnik@vnu.edu.ua
Дні занять	http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi?n=700&teacher=3914

III. ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

1. *Анотація.* Вивчення дисципліни сформує навички використання системного підходу до проектування програмних продуктів, дасть можливість здобути досвід ефективної взаємодії з front-end та back-end розробниками, допоможе розвинути продуктове, а не лише візуальне мислення.

2. *Пререквізити(вимоги до початку вивчення).* Вивчення дисципліни «Інтерактивний WEB дизайн» ґрунтується на здобутих у попередніх навчальних семестрах знаннях із таких курсів як «Інформаційні технології», «Основи WEB технологій», «Основи програмування», «Програмування та бази даних», ВД «Веб-дизайн» та «Англійська мова», що необхідна для опрацювання навчальних матеріалів та розуміння інтерфейсу взаємодії зі спеціальними технологіями та додатками.

Постреквізити. Дисципліна «Інтерактивний web дизайн» стане важливою у ході вивчення таких дисциплін навчального плану підготовки бакалавра як «Експертні системи та штучний інтелект» та «Захист інформації».

3. *Мета навчального курсу:* ознайомлення студентів із поглибленими принципами і технологіями створення сучасного інтерактивного користувацького веб-інтерфейсу.

Основними завданнями вивчення дисципліни є:

- оволодіти вичерпною та актуальною інформацією про сучасні тренди у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки;
- здобути базові навички роботи із найпопулярнішими інструментами та технологіями у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки.
- підвищити власний рівень цифрової та фахової компетентностей;
- сформувати уміння розуміти, розділяти на окремі логічні блоки та розв'язувати, поставлені задачі;
- розвинути здатності управляти, осмислювати та аналізувати отримані результати;
- сформувати навички пошуку нових шляхів розв'язання, поставлених перед вами задач, із врахуванням зміни технологій та вимог суспільства.

У ході викладання дисципліни використовуються традиційні та інноваційні методи навчання.

До традиційних методів належать:

- пояснювально-ілюстративний – студенти отримують готову інформацію, словесно, а також у вигляді презентацій і відеороликів із детальним поясненням;
- репродуктивний – викладач демонструє роботу із технологіями та інструментами розробки UI сайту, студенти поетапно відтворюють кожен вид роботи.

Інноваційні методи включають:

- мозковий штурм – у ході проектування інтерактивних інтерфейсів.

– проектно-дослідницький метод – при підготовці практичних завдань;

– метод кейсів(при підготовці індивідуальних проектів) – передбачає покрокове проходження усіх етапів UX-дослідження, проектування користувацького інтерфейсу, створення інтерактивних елементів.

В умовах дистанційного навчання заняття базуються на методах, що інтегрують інформаційні технології: онлайн-заняття на платформі Zoom, здійснення модульного контролю шляхом виконання індивідуальних проектів, долучення студентів до класів, створених на платформі Google Classroom, надання інструкцій, у яких продубльовано пояснення викладача щодо виконання практичних завдань.

4. *Результати навчання (компетентності).* Вивчення дисципліни забезпечує формування у студентів таких компетентностей:

- ознайомляться із основними трендами сучасного дизайну: Design Thinking, Human Centered Design, Data-Dirven/Data Informed Design;
- ознайомляться із основними техніками та прийомами дизайн-дослідження (Customer Interview, Ux Personas, CJM, тощо);
- ознайомляться із основами принципами проектування сучасного користувацького інтерфейсу(Task Flow, Wire Flow).
- здобудуть базові навички роботи із сучасними інструментами інтерактивного веб-дизайнера (Figma);
- розглянуть принципи створення мобільних інтерфейсів;
- здобудуть навички використання Google Analytics у Ux Design.

Після закінчення вивчення дисципліни «Інтерактивний Web дизайн» студенти володітимуть такими компетентностями:

1. Загальними:

- ЗК5. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями.
- ЗК6. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК7. Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
- ЗК8. Здатність працювати в команді та автономно.
- ЗК10. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- ЗК12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

2. Фаховими:

- ФК 8. Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв'язання професійних завдань.

- ФК 16. Здатність формулювати ціль, завдання та критерії розробки програмного забезпечення, включно з дослідженням, технічним описом, розробкою архітектури та моделюванням процесів функціонування, правильно обирати і використовувати інструментарій розробки чи оптимізації програмного забезпечення та вміння обґрунтовувати свій вибір.

Програмних результатів навчання:

- ПРН 1. Вільно спілкуватися з професійних питань із фахівцями та нефахівцями державною та іноземними мовами усно й письмово, використовувати їх для організації ефективної міжкультурної комунікації.

- ПРН 2. Ефективно працювати з інформацією: добирати необхідну інформацію з різних джерел, зокрема з фахової літератури та електронних баз, критично аналізувати й інтерпретувати її, впорядковувати, класифікувати й систематизувати.

- ПРН 3. Організовувати процес свого навчання й самоосвіти.

- ПРН 6. Використовувати інформаційні й комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих задач і проблем професійної діяльності.

- ПРН 18. Мати навички управління комплексними діями або проєктами при розв'язанні складних проблем у професійній діяльності в галузі обраної філологічної спеціалізації та нести відповідальність за прийняття рішень у непередбачуваних умовах.

- ПРН 21. Використовувати базові знання інформатики й сучасних інформаційних систем та технологій, навички програмування, технології безпечної роботи в комп'ютерних мережах, методи створення баз даних та інтернет ресурсів для розв'язання прикладних завдань у професійній діяльності.

5. Структура навчальної дисципліни:

Таблиця 5.1(денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ux дослідження						
Тема 1. Основи UX	2	2				
Тема 2. Design Tinking	2	2				
Тема 3. Human-Centered Design	2	2				
Тема 4. Data-Driven vs Data-Informed Design	2	2				
Тема 5. UX(user experience) research	2	2				ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 6. Customer Interviews	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)

Тема 7. Дослідження кокурентів	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 8. Ux Personas	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 9. Customer Journey Map(CJM)	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 1.	28	10	8	10		10 балів
Змістовий модуль 2. User Interface(UI) Design. Тестування						
Тема 10. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 11. Текст в інтерфейсі (Storytelling).	2		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 12. Створення Task Flow, Wire Flow.	2		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 13. Ui-kits. Design Systems.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 14. Основи роботи у графічному редакторі Figma.	4		4			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 15. Створення графічного макета сайту у редакторі Figma	4		2	11	2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 16. Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma	6		4		2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 17. Usability Testing	2		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 18. A/B Testing	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 2	46		22	20	4	20 балів
Змістовий модуль 3. Мобільні інтерфейси. Аналітика в Ux.						
Тема 19. Проектування адаптивних інтерфейсів. Специфіки малих екранів	4		2		2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 20.. Розробка графічного макету сайту(Figma) для мобільного пристрою.	2		2			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 21. Тестування власного проекту.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 3	16		6	8	2	10 балів
Види підсумкових робіт						Бал
Підготовка і захист індивідуального проекту до ЗМ1						20
Підготовка і захист індивідуального проекту до ЗМ2						20
Підготовка і захист індивідуального проекту до ЗМ3						20
Всього годин / Балів	90	10	36	38	6	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів

Таблиця 5.2(заочна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ух дослідження.						
Тема 1. Основи UX	2	2				
Тема 2. Design Tinking	2	2				
Тема 3. Human-Centered Design	2	2				
Тема 4. Data-Driven vs Data-Informed Design	2	2				
Тема 5. UX(user experience) research	4	2			2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 6. Customer Interviews	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 7. Дослідження кокурентів	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 8. Ux Personas	7		2	5		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 9. Customer Journey Map(CJM)	4		2		2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 1.	42	10	8	20	4	10 балів
Змістовий модуль 2. User Interface(UI) Design. Тестування						
Тема 10. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 11. Текст в інтерфейсі (Storytelling).	11		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 12. Створення Task Flow, Wire Flow.	11		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 13. Ui-kits. Design Systems.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 14. Основи роботи у графічному редакторі Figma	6		4		2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 15. Створення графічного макета сайту у редакторі Figma	15		2	11	2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 16. Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma	6		4		2	ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 17. Usability Testing	11		2	9		ДС+РЗ/К (2 бали)
Тема 18. A/B Testing	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 2	66		22	38	6	20 балів

Змістовий модуль 3. Мобільні інтерфейси. Аналітика в Ух.						
Тема 19. Проектування адаптивних інтерфейсів. Специфіки малих екранів	14		2	10	2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 20. Розробка графічного макету сайту(Figma) для мобільного пристрою.	4		2		2	ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 21. Тестування власного проекту.	2		2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 3	20		6	10	4	10 балів
Види підсумкових робіт						Бал
Підготовка і захист індивідуального проекту до ЗМ1						20
Підготовка і захист індивідуального проекту до ЗМ2						20
Підготовка і захист індивідуального проекту до ЗМ3						20
Всього годин / Балів	90	2	10	66	12	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів

6. Завдання для самостійного опрацювання Змістовий модуль 1

Тема 7.

- дослідження конкурентів (*Porter five forces analysis*)
- *SWOT* аналіз

Тема 8.

- *UX Personas*.

Змістовий модуль 2

Тема 11.

- *Storytelling*;

Тема 12.

- *Task Flow*
- *Wire Flow*

Тема 15.

- *Редактор Figma*

Тема 17.

- *Usability Testing*

Змістовий модуль 3

Тема 19.

- *Проектування адаптивних інтерфейсів.*

7. Індивідуальний проект.

Тема: Розробка інтерактивного макету Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів.

Проект є комплексним і охоплює теми ЗМ1, ЗМ2 та ЗМ3.

1. Оберіть тематику індивідуального завдання. Краще, якщо це буде місцевий, добре знайомий вам бізнес, бренд чи організація: веб сайт ВНУ імені Лесі Українки, Urban Planet, мережа піцерій чи кафе, спортклуби, торгові центри, сервісні центри, служба доставки, тощо.

2. У межах, обраної вище тематики, розробіть власний план інтерв'ю клієнта(власника бізнесу, магазину, веб-додатка, тощо). Додайте різні типи питань. Апробуйте, розроблене інтерв'ю, на своїх друзях, колегах, одногрупниках. Нехай вони виступлять у ролі власника бізнесу, магазину, веб-додатка, тощо. За потреби, внесіть корективи у питання. Результатом роботи має стати план інтерв'ю із питаннями та аналіз його результатів. Інструменти: Google-Форми, Google-Таблиці.

3. У формі короткого звіту здійсніть аналіз загроз для свого бізнесу зі сторони конкурентів, спираючись на методику «Porter's Five Forces» та «SWOT-аналіз» позицій свого бізнесу на ринку. Результати дослідження подайте у формі діаграми.

4. Використовуючи Ux Personas створіть прототип середньостатистичного клієнта, обраного вами бізнесу.

5. Створіть CJM середньостатистичного клієнта, обраного вами бізнесу.

6. Створіть Task Flow та Wire Flow майбутньої Landing Page у межах, обраного вами бізнесу.

7. Створіть графічний макету на основі Wire Flow у середовищі Figma.

8. Для мобільної версії зробіть Wire Flow у середовищі Figma та додайте інтерактивні елементи, до створеного вами макету(Figma).

IV. ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання знань студентів регулюється [Положенням про поточне та підсумкове оцінювання знань студентів](#).

Політика викладача щодо студентів. Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, яке впливає на нарахування балів за поточне оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в онлайн формі за погодженням у деканаті.

Студентам можуть бути зараховані результати навчання, отримані у формальній, неформальній та/або інформальній освіті (професійні курси/тренінги, громадянська освіта, онлайн-освіта, стажування). Процес

зарахування врегульований [Положенням про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті ВНУ імені Лесі Українки](#) та рішенням науково-методичної комісії факультету від 03.02.2022 року, протокол № 7. Згідно встановленого порядку можуть бути визнаними результати навчання, які за тематикою, обсягом вивчення та змістом відповідають одному заліковому модулю в цілому (але не більше 6 кредитів за навчальний рік), так і його окремому змістовому модулю, темі (темам), які передбачені цим силабусом.

Студенти, які є членами наукових проблемних груп, авторами статей і тез, доповідачами на наукових конференціях, переможцями та активними учасниками фахових студентських олімпіад, мають право протягом семестру за кожен виконаний вид діяльності одноразово отримати додаткові бали до відповідного ОК, якщо здійснена активність здобувачів відповідає профілю курсу. У цьому випадку студент інформує викладача/ів про свої здобутки. Викладач має право самостійно визначити валідність, заявлених студентом отриманих результатів та приймає рішення щодо зарахування або незарахування таких балів:

–3 бали – за результативну роботу у студентській проблемній групі (систематичне відвідування, обговорення), публікацію тез (підготовку матеріалів конференції) або виступ/и на конференції/ях без публікації/й, участь у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

–5 балів – за публікацію статті/ей у збірнику студентських наукових праць, перемога у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

–10 балів – за публікацію статті (статей) у збірнику наукових праць, що входить до категорії Б, або призове місце на II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

–15 балів – за перше місце на I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади.

За умови представлення здобувачами освіти документів (сертифікатів, свідоцтв тощо), що засвідчують отримані результати та відповідають тематиці, обсягу та результатам навчання, які співпадають з ПРН ОК, здобувачі мають право одноразово отримати додаткові бали до семестрового оцінювання однієї дисципліни:

–10 балів при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, мінімальною тривалістю 3 тижні/обсягом один кредит (30 годин); або який складається мінімум з трьох модулів і завершується тестом/тестами із зазначенням набраних балів не нижче 80% правильних відповідей.

–5 балів при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, мінімальною тривалістю 3 тижні/обсягом один кредит (30 годин); складається мінімум з трьох модулів і завершується тестом/тестами із зазначенням набраних балів не менше набраних 60% правильних відповідей.

–1 бал при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, без складання тесту, тривалістю від 1 до 3 годин. Одному здобувачеві може бути зараховано не більше як три таких сертифікати, сумарною кількістю – три бали під час оцінювання однієї ОК.

Підтвердження подається здобувачем освіти викладачеві ОК не пізніше ніж за 10 днів до дати останнього заняття з дисципліни. При цьому студент у встановлені терміни подає заяву на ім'я проректора та долучає усі необхідні документи до розгляду. Матеріали розглядаються на засіданні Предметної комісії, створеної розпорядженням декана факультету відповідно до схвальної резолюції проректора з навчальної роботи та рекрутації з урахуванням Положення про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті ВНУ імені Лесі Українки.

Політика щодо академічної доброчесності регулюється [Кодексом академічної доброчесності ВНУ імені Лесі Українки](#) і передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей);
- посилення на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;
- надання достовірної інформації про результати власної навчальної діяльності, використані методики досліджень і джерела інформації.

Будь-які форми недоброчесності не толеруються.

Політика щодо дедлайнів та перескладання. За всі види виконаних завдань студент може отримати максимальний бал – 100. Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються у 50% від їх ваги. Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний чи закордонне стажування).

Студент, який навчається з елементами дуальної освіти, повинен чітко дотримуватися індивідуального плану відповідно [до Положення про підготовку студентів у ВНУ імені Лесі Українки з використанням елементів дуальної форми здобуття освіти](#).

Процедура оскарження результатів контрольних заходів. Студенти мають можливість 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

Формою підсумкового семестрового контролю є екзамен Відповідно до [Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань студентів](#) оцінювання освітньої компоненти(ОК) «Інтерактивний WEB дизайн» здійснюється за 100-бальною шкалою.

При вивченні ОК передбачаються такі види контролю: поточний, модульний та підсумковий.

Поточний контроль здійснюється у вигляді усної відповіді на контрольні

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 протягом семестру студент може набрати максимум 40 балів.

Модульний контроль здійснюється у шляхом захисту виконаних індивідуальних проектів після завершення вивчення кожного із змістових модулів. За модульний контроль упродовж семестру студент може набрати максимум 60 балів.

Якщо студент 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 виконання індивідуальних проектів. Протягом семестру студент може набрати максимум 100 балів з ОК. Мінімальний бал для зарахування екзамену становить 75 балів. Якщо студента не влаштовує підсумкова оцінка, він може здавати підсумковий контроль.

Підсумковий контроль з ОК проходить шляхом складання іспиту(у формі тесту). Загальна кількість балів за підсумковий контроль становить 60 балів. У такому випадку підсумкова оцінка складатиметься з поточного оцінювання (максимально 40 балів) та балів, отриманих за іспит (максимально 60 балів). Бали, отримані за виконання індивідуальних проектів, буде анульовано.

Якщо студент не виконував протягом семестру практичні роботи та не має поточного балу, підсумковий контроль він може скласти лише на 60 балів.

Розподіл балів, які отримують студенти

Модуль №1	Модуль №2	Модуль №3	Модульний контроль			Скл. іспиту	Сума
T1-9	T10-18	T19-21					
Поточний контроль	Поточний контроль	Поточний контроль	Інд. проект 1	Інд. проект 2	Інд. проект 3	60	100
20	10	10	20	20	20		

Критерії оцінювання індивідуальної роботи студента

Кількість балів	Критерії оцінювання
1-4	Студентом не був розроблений інтерактивний макет Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів .Тематика сайту не обрана. Студент не може продемонструвати матеріали, підібрані для сайту. Студент не може назвати основні етапи дизайн-процесу інтерактивного макету.
5-8	Студентом не був розроблений інтерактивний макет Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів. Проте, студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його приблизну структуру, продемонструвати окремі матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у

	відповідності до структури. Студент може назвати окремі етапи дизайн-процесу інтерактивного макету.
9-12	Студентом було здійснено спробу розробити інтерактивний макет Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів. Студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його приблизну структуру, продемонструвати окремі матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може продемонструвати матеріали, які відповідають окремим етапам розробки інтерактивного макету та дати коротку характеристику окремим етапам. Студент почав розробку інтерактивного макету, проте не зміг його реалізувати у відповідності із наявним контентом та типом сайту. Мобільне версія не реалізована.
13-16	Студентом було здійснено розробку інтерактивного макету Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів.. Студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його структуру, продемонструвати матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може продемонструвати матеріали, які синхронізовані із усіма етапами розробки інтерактивного макету та дати характеристику усім етапам. Студентом було продемонстровано інтерактивний макет. Однак він не усі необхідні компоненти є інтерактивними. Мобільне версія реалізована лише частково.
17-20	Студентом було здійснено розробку інтерактивного макету Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів.. Студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його структуру, продемонструвати матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може продемонструвати матеріали, які синхронізовані із усіма етапами розробки інтерактивного макету та дати розширену характеристику кожному із етапів. Студентом було продемонстровано інтерактивний макет. Усі необхідні компоненти є інтерактивними. Мобільне версія із усіма необхідними компонентами інтерактивності реалізована повністю.

VI. ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка
90 – 100	Відмінно
82 – 89	Дуже добре
75 - 81	Добре
67 -74	Задовільно
60 - 66	Достатньо
1 – 59	Незадовільно

VII. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

Основні джерела:

1. Allie Decker. The Ultimate Guide to Storytelling. *HubSpot*. URL: <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling> (Last accessed: 27.09.2021).
2. Arts and humanities: Storytelling. *Khan Academy*. URL: <https://www.khanacademy.org/humanities/hass-storytelling/storytelling-pixar-in-a>

box/ah-piab-we-are-all-storytellers/v/storytelling-introb. (Last accessed: 27.09.2021).

3. Arun Agrahri. All the Resources You Need to Master Customer Interviews. *Medium*, 2017. URL: <https://medium.com/lean-startup-circle/all-the-resources-you-need-to-master-customer-interviews-ea7af5dc59c6>. (Last accessed: 27.09.2021).

4. Canva's ultimate guide to font pairing. *Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/the-ultimate-guide-to-font-pairing/> (Last accessed: 27.09.2021)

5. Dalia Goldberg. Data-Driven Design: What It Is and Why It Matters. *Springboard Blog*, 2019. URL: <https://www.springboard.com/blog/design/data-driven-design/> (Last accessed: 27.09.2021).

6. Figma Handbook. A comprehensive guide to the best tips and tricks in Figma. URL: <https://designcode.io/figma-handbook> (Last accessed: 27.09.2021).

7. Prototype interactions and animations. *Figma Help Center*. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040315773-Prototype-interactions-and-animations> (Last accessed: 27.09.2021)

8. Scaling Design Thinking in the Enterprise. Best Practices From a 5-Year Case Study. *UXPin*, 2017. 56 p.

9. Steven Miller. UX Design: A Field Guide To Process And Methodology For Timeless User Experience. Independently published, 2021. 120 p.

10. SWOT-аналіз: кому, коли й навіщо потрібен. *Baker Tilly Ukraine*. 2018. URL: <https://bakertilly.ua/news/id44448> (дата звернення: 27.09.2021)

11. Yaroslav Lehenchuk. Customer Interviews: When You Need Them and How to Make Them Efficient. *Product Tribe*, 2018 URL: <https://producttribe.com/product-management/customer-interviews-guide> (Last accessed: 27.09.2021)

12. Аніканова Настя, Горін Остап, Уманський Олег. Дизайн-кейс: UX-дослідження Telegram. *Telegraf – журнал дизайнерів*, 2019. URL: <https://telegraf.design/ux-doslidzhennya-telegram/> (дата звернення: 27.09.2021)

Додаткові джерела:

13. Dezeen: architecture and design magazine. URL: <https://www.dezeen.com/>. (Last accessed: 27.09.2021)

14. Mary Stribley. Design elements and principles. *Tips and Inspiration by Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/> (Last accessed: 27.09.2021)

15. Mary Stribley. Layout and Design. URL: <https://slideplayer.com/slide/13754445/> (Last accessed: 27.09.2021)

16. Miro – An Online Whiteboard & Visual Collaboration Platform for Teamwork. URL: <https://miro.com/> (Last accessed: 27.09.2021)
17. Smashing Magazine — For Web Designers And Developers. URL: <https://www.smashingmagazine.com/> (Last accessed: 27.09.2021)
18. Whimsical – the visual workspace for thinking and collaboration. URL: <https://whimsical.com/> (Last accessed: 27.09.2021)