

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ**

**Факультет іноземної філології
Кафедра прикладної лінгвістики**

СИЛАБУС

нормативного освітнього компонента

UX-ДИЗАЙН

підготовки здобувачів освіти першого (бакалаврського) рівня

галузі знань 03 Гуманітарні науки

спеціальності 035 Філологія

спеціалізації 035.10 Прикладна лінгвістика

освітньо-професійної програми Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика

Силабус освітнього компонента UX-ДИЗАЙН підготовки здобувачів освіти першого (бакалаврського) рівня галузі знань 03 Гуманітарні науки спеціальності 035 Філологія спеціалізації 035.10 Прикладна лінгвістика освітньо-професійної програми ПРИКЛАДНА ЛІНГВІСТИКА. ПЕРЕКЛАД І КОМП'ЮТЕРНА ЛІНГВІСТИКА денної/заочної форм навчання.

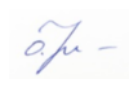
Розробники:

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

Погоджено

Гарант освітньо-професійної програми:  (Калиновська І. М.)

Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри прикладної лінгвістики, протокол № 1 від 30.08.2024 р.

В.о. завідувача кафедри прикладної лінгвістики:  (Берладин О.Б.)

I. Опис освітнього компонента

Таблиця 1 (Денна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика Бакалавр	Нормативний
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		Рік навчання: 2-й
		Семестр: 3-й
		Лекції: 10 год.
ІНДЗ: немає		Практичні: 36 год.
		Самостійна робота: 38 год.
		Консультації: 6 год.
		Форма контролю: залік
Мова навчання		українська

Таблиця 2 (Заочна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
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: 2-й
		Семестр: 3-й
		Лекції: 4 год.
ІНДЗ: немає		Практичні: 10 год.
		Самостійна робота: 66 год.
		Консультації: 10 год.
	Форма контролю: залік	
Мова навчання		українська

II. Інформація про викладача

Прізвище, ім'я та по батькові	Линник Юрій Миколайович
Науковий ступінь	кандидат педагогічних наук
Вчене звання	доцент
Посада	доцент кафедри прикладної лінгвістики
Контактна інформація	yu.lynnik@vnu.edu.ua
Дні занять	https://ps.vnu.edu.ua/cgi-bin/timetable.cgi

III. Опис освітнього компонента

1. Анотація. Вивчення ОК UX-дизайн 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 й постреквізити. *Пререквізити:* ОК Інформаційні технології, ОК Математична логіка, ОК Математичне моделювання, ОК Основи ІТ маркетингу та ОК Англійська мова, що необхідні для опрацювання навчальних матеріалів та розуміння інтерфейсу взаємодії зі спеціальними технологіями та додатками. *Постреквізити:* ОК Штучний інтелект та прикладні інформаційні технології, ОК Захист інформації, ОК Курсова робота з ІТ і комп'ютерної лінгвістики.

3. Мета і завдання. *Мета ОК:* формування у здобувачів освіти поглиблених знань про принципи, методи та технології розробки сучасного інтерактивного користувацького інтерфейсу.

Основними *завданнями* вивчення ОК є: засвоєння здобувачами освіти актуальної інформації про сучасні тенденції в галузі інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки; набуття практичних навичок роботи з провідними інструментами та технологіями у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки; вдосконалення рівня цифрової та професійної компетентності здобувачів освіти; розвиток здатності розуміти, розділяти на окремі логічні блоки та розв'язувати, поставлені задачі; формування вміння керувати робочим процесом, осмислювати та аналізувати отримані результати; розвиток у здобувачів освіти навичок пошуку інноваційних рішень з урахуванням технологічних змін та суспільних потреб.

У ході викладання ОК використовуються традиційні та інноваційні *методи навчання*.

До *традиційних методів* належать: пояснювально-ілюстративний – здобувачі освіти отримують готову інформацію, словесно, а також у вигляді презентацій і відеороликів із детальним поясненням; репродуктивний – викладач демонструє роботу із технологіями та інструментами розробки UIсайту, здобувачі 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 проєктів) – 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, виконання індивідуальних проєктів на платформі Google Classroom.

4. Результати навчання (компетентності)

Після закінчення вивчення ОК UX-дизайн здобувачі освіти володітимуть такими компетентностями:

Інтегральна компетентність:

здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі філології (лінгвістики, літературознавства, фольклористики, перекладу) в процесі професійної діяльності або навчання, що передбачає застосування теорій та методів філологічної науки і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Загальні компетентності:

ЗК 5. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями;

ЗК 6. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел;

ЗК 7. Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми;

- ЗК 8.** Здатність працювати в команді та автономно;
ЗК 10. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;
ЗК 11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;
ЗК 12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

Фахові компетентності:

- ФК 8.** Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв'язання професійних завдань.
ФК 15. Здатність використовувати сучасні інформаційні системи та технології під час виконання функціональних завдань та обов'язків, знати основи безпечної роботи в інформаційних системах, методи створення баз даних та вебресурсів.
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.

Програмні результати 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 проектами 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 освітнього компонента:

Таблиця 4 (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. Поняття Ux, IxD, Ui, Graphic Design	4	2		2		
Тема 2. Design Tinking	4	2		2		
Тема 3. Human-Centered Design. Data-Driven vs Data-Informed Design	4	2		2		
Тема 4. UX (user experience) research	36	2	22	10	2	ДС+РЗ/К+РМГ (30 балів)
Разом за модулем 1	48	8	22	16	2	30 балів

Змістовий модуль 2. User Interface (UI) Design						
Тема 5. Текст в інтерфейсі (Storytelling)	3	1		2		
Тема 6. Дизайн-дослідження. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування	7	1	2	4		ДС+РЗ/К+РМГ (5 балів)
Тема 7. Основи роботи у графічному редакторі Figma	32		12	16	4	ДС+РЗ/К (20 балів)
Разом за модулем 2	42	2	14	22	4	25 балів
Тест 1						25 балів
Тест 2						20 балів
Всього годин / Балів	90	10	36	38	6	100

*Методи контролю: ДС – дискусія, ДБ – дебати, Т – тести, ЛР – лабораторна робота, РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, ІРС – індивідуальна робота здобувача освіти, СМ – ситуативне мовлення, РМГ – робота в малих групах, КР – контрольна робота, тощо.

Таблиця 5 (Заочна 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. Поняття Ux, IxD, Ui, Graphic Design	4			4		
Тема 2. Design Tinking	4			4		
Тема 3. Human-Centered Design. Data-Driven vs Data-Informed Design	4			4		ДС+РЗ/К+РМГ (2 бали)
Тема 4. UX (user experience) research	30	2	4	20	4	ДС+РЗ/К+РМГ (30 балів)
Разом за модулем 1	42	2	4	32	4	30 балів
Змістовий модуль 2. User Interface (UI) Design						
Тема 5. Текст в інтерфейсі (Storytelling)				4		
Тема 6. Дизайн-дослідження. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування				4		ДС+РЗ/К+РМГ (5 балів)
Тема 7. Основи роботи у графічному редакторі Figma		2	6	30	6	ДС+РЗ/К+ ІРС (20 балів)
Разом за модулем 2	52	2	6	38	6	25 балів
Тест 1						25 балів
Тест 2						20 балів
Всього годин / Балів	90	4	10	66	10	100

*Методи контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, ІРС – індивідуальна робота здобувача освіти, РМГ – робота в малих групах

6. Завдання для самостійного опрацювання

№ з/п	Змістовий модуль	Кількість годин (денна/заочна форми)
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. UX дослідження		
Тема 1	UX/UI дизайн. Основні терміни та поняття інтерактивного дизайну	2 / 4
Тема 2	Застосування методів Design Tinking для проектування продуктів	2 / 4
Тема 3	Застосування методів HCD, DDD, DID для проектування продуктів	2 / 4
Тема 4	Брифування клієнта, Customer Interview, Аналіз конкурентів, UxPersona, CJM	10 / 20
Змістовий модуль 2. User Interface (UI) Design		
Тема 5	Принципи Storytelling	2 / 4
Тема 6	Етапи проектування	4 / 4
Тема 7	Налаштування робочої області Figma. Спільна робота. Принципи створення веб-сайту у Figma. Принципи прототипування та створення інтерактивного макету у Figma	16 / 30
Разом		38 / 66 год.

IV. Політика оцінювання

Оцінювання здобувачів освіти регулюється [Положенням про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів вищої освіти ВНУ імені Лесі Українки](#).

Політика викладача щодо здобувача освіти. При вивченні ОК Інформаційно-комунікаційні технології здобувач освіти виконує завдання згідно з силабусом. Ці види діяльності оцінюються балами, розподіл яких описано у *Таблиці 4* (Денна форма) та *Таблиці 5* (Заочна форма).

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. Виконання усіх форм робіт, які підлягають оцінюванню, відбувається згідно з силабусом чітко визначені розкладом терміни. Здобувачі освіти, які здають роботи із порушенням термінів без поважних причин, отримають 0 балів. Якщо здобувач освіти не відвідував окремі аудиторні заняття з поважних причин, на консультаціях він має право відпрацювати пропущені заняття та добрати ту кількість балів, яку було визначено на пропущені теми. Заборгованість із змістового модуля повинна бути ліквідована здобувачем у позааудиторний час до початку написання тесту з наступного модуля. Кінцевий термін ліквідації заборгованості з обмежується початком заліково-екзаменаційної сесії. Перескладання будь-яких видів робіт, передбачених силабусом освітнього компонента, з метою підвищення оцінки не дозволяється.

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

Позааудиторні заняття. В межах вивчення ОК 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 Лесі Українки регульовано [Кодексом академічної доброчесності ВНУ 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 ВНУ імені Лесі Українки](#), пункт 5 «ВРЕГУЛЮВАННЯ КОНФЛІКТІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ»).

V. Підсумковий контроль

Формою підсумкового семестрового контролю є залік. Оцінювання знань здобувачів освіти здійснюється під час поточного контролю за результатами виконання тих видів робіт, які передбачені силабусом ОК UX-дизайн. Підсумкова семестрова оцінка визначається як сума балів, отриманих за змістові модулі та тести. Зазначена оцінка заноситься до залікової відомості та індивідуального навчального плану здобувача освіти.

Якщо сума балів, яку здобувач освіти отримав за поточний контроль, є меншою ніж 60 балів, то він складає залік згідно з розкладом заліково-екзаменаційної сесії у вигляді тестових завдань з тематики ОК (відповідно до силабусу). У цьому випадку всі набрані бали анулюються, і здобувач при перескладанні може отримати оцінку в діапазоні від 0 до 100 балів. Повторне складання допускається не більше як два рази: один раз – викладачеві, другий – комісії, яку створює декан факультету.

Розподіл балів, які отримують здобувачі

Поточний контроль				Загальна кількість балів
Змістовий модуль 1 Т 1-4	Змістовий модуль 2 Т 5-7	Тест 1	Тест 2	
30	25	25	20	100

VI. Шкала оцінювання

Оцінка в балах	Лінгвістична оцінка
90 – 100	Зараховано
82 – 89	
75 – 81	
67 – 74	
60 – 66	
1 – 59	Не зараховано (необхідне перескладання)

VII. Рекомендована література та інтернет-ресурси

Основні джерела:

1. Allie Decker. The Ultimate Guide to Storytelling. *HubSpot*. URL: <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling>
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>.
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>.
4. Canva's ultimate guide to font pairing. *Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/the-ultimate-guide-to-font-pairing/>
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/>
6. Figma Handbook. A comprehensive guide to the best tips and tricks in Figma. URL: <https://designcode.io/figma-handbook>
7. Prototype interactions and animations. *Figma Help Center*. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040315773-Prototype-interactions-and-animations>
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/id44448/>
11. Аніканова Настя, Горін Остап, Уманський Олег. Дизайн-кейс: UX-дослідження Telegram. *Telegraf – журнал дизайнерів*, 2019. URL: <https://telegraf.design/ux-doslidzhennya-telegram/>

Додаткові джерела:

12. *Dezeen: architecture and design magazine*. URL: <https://www.dezeen.com/>.
13. Mary Stribley. Design elements and principles. *Tips and Inspiration by Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>
14. Mary Stribley. Layout and Design. URL: <https://slideplayer.com/slide/13754445/>
15. *Miro – An Online Whiteboard & Visual Collaboration Platform for Teamwork*. URL: <https://miro.com/>
16. *Smashing Magazine – For Web Designers And Developers*. URL: <https://www.smashingmagazine.com/>
17. *Whimsical – the visual workspace for thinking and collaboration*. URL: <https://whimsical.com/>