

АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Назва дисципліни	Дизайн інтерфейсів інтерактивних обчислювальних систем
	3 кредити / 90 годин
Вид підсумкового контролю	Екзамен
Викладач	Шліхта Ганна Олександрівна
Профайл викладача (ів) на сайті кафедри	http://www.iktmvi.rv.ua/pro-kafedru/teachers/teacher/shlihta-ganna-oleksandrivna.html
Е-mail викладача:	hanna.shlikhta@rshu.edu.ua
Посилання на освітній контент дисципліни в CMS Moodle (за наявності) або на іншому ресурсі	http://do.iktmvi.rv.ua/course/view.php?id=160
Мова викладання	українська
Консультації	<i>Очні консультації:</i> щопонеділка, з 12.45 до 14.05 (2 академічні години) <i>Он лайн- консультації:</i> щовівторка, з 14.00 до 16.00; щосереда з 14.00 до 16.00

Метою вивчення дисципліни є формування у здобувача освіти практичних навчальних та систематизація знань у проектуванні якісних інтерфейсів веб-застосунків орієнтованих на користувача, логічного мислення, розв'язання спеціалізованих задач в галузі комп'ютерних технологій видавничо-поліграфічної справи.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- вивчення концепції User Experience Design;
- вивчення і закріплення на практиці основ проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків з врахуванням виявлених цілей, завдань та мотивації користувачів.
- сформування компетентностей, необхідних для проектування інтерфейсів програмних систем з врахуванням досвіду користувача;
- освоєння інструментальних програмних та технологічних рішень, які використовуються при створенні інтерфейсів..

Дисципліна забезпечує набуття здобувачами освіти таких компетентностей та результатів навчання:

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 2. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

Спеціальні компетентності (СК)

СК 1. Здатність застосовувати і розробляти нові підходи до вирішення задач дослідницького та/або інноваційного характеру і проблем професійної освіти.

СК 5. Здатність розробляти і реалізовувати проекти у професійній освіті, у тому числі міждисциплінарні, здійснювати їх інформаційне, методичне, матеріальне, фінансове та кадрове забезпечення.

СК 10. Здатність розробки, управління, адміністрування та супроводження інформаційних обчислювальних систем.

Очікувані результати навчання

РН 2. Ефективно використовувати сучасні цифрові інструменти, інформаційні технології та ресурси у професійній, інноваційній та/або дослідницькій діяльності.

РН 11. Визначати, критично оцінювати ключові тренди розвитку ІТ-галузі відповідно до спеціалізації «Цифрові технології» та їх упровадження або застосування в інноваційній діяльності в галузі професійної освіти.

Передумови

Необхідна наявність таких передумов для ефективного засвоєння змісту дисципліни, як: «Графічний дизайн», «Інформаційні технології проектування та управління ОС»

Програма курсу

Навчальний матеріал дисципліни структурований за модульним принципом і складається з 1 (одного) навчального модуля, а саме:

– навчального модуля № 1 «UX дизайн», яких є логічною завершеною, відносно самостійною, цілісною частиною навчальної дисципліни, засвоєння якої передбачає проведення модульної контрольної роботи та аналіз результатів її виконання.

Модуль № 1 «UX дизайн»

Інтегровані вимоги модуля №1:

Знати:

- базові поняття й визначення, використовувані при проектуванні інтерфейсів користувача, правила UX-дизайну;
- особливості поведінки користувачів та їх вплив на проектування дизайну веб- застосунку;
- сучасні методології та технології проектування, середовища розроблення інтерфейсів користувача.

Вміти:

- виявляти та оцінювати потреби користувачів та визначаючи вимоги щодо організації інтерфейсу користувача;
- використовувати компоненти і плагіни в Figma для проектування адаптивного дизайну веб-застосунку;
- будувати інтерактивні прототипи у Figma.

Тема 1. Вступ. Концепція User Experience Design.

Становлення поняття User Experience. Правила UX-дизайну. UX як поєднання науки і мистецтва в дизайні веб-застосувань. Дослідження користувацького досвіду (UX-дослідження). Поведінкові тригери. Контент як визначальний фактор взаємодії. Чек-лист по основних елементах ідеального дизайну сайту.

Тема 2. Етапи проектування сайту.

Методології виконання проекту. Визначення цілей і завдань. Аналіз середовища та конкурентів. Методи дослідження користувацьких вимог. Інтерв'ю з цільовою аудиторією. Визначення концепції майбутнього сайту. Моделювання структури та функціоналу.

Тема 3. UX-проектування та пошукова оптимізація (SEO)

Поняття пошукової оптимізації. Основні ресурси. Технологічна основа, дизайн та інфраструктура сайту. Система управління контентом. Домени, каталоги та структура URL-адрес. Вимоги до контенту. Індекс цитування та посилання. Методи пошукової оптимізації.

Тема 4. Карта сайту та діаграми потоків задач.

Визначення поняття карта сайту та діаграма потоку задач. Основні елементи та типові помилки. Інструментарій. Розширення карти сайту. Нетрадиційні карти сайтів. Побудова діаграми потоків задач. Схема процесів.

Тема 5. Анотовані макети.

Визначення поняття макет веб-сайту. Елементи макету. Інструментарій розробника. Побудова елементарного макету. Вимоги до анотованих макетів.

Тема 6. Прототипування.

Процедура прототипування. Види прототипів. Створення паперового прототипу. Цифровий прототип. Макети та реалістичні прототипи. Інструменти для прототипування. Модульні сітки в роботі UX-дизайнера. Принципи побудови модульної сітки. Горизонтальний та вертикальний ритм. Точка переходу. Розробка адаптивного дизайну.

Тема 7. Розроблення UX дизайну мобільної версії веб-сайту.

Особливості створення мобільного сайту. Вибір платформи: адаптивний сайт, окремий мобільний сайт, мобільний додаток. Елементи мобільного сайту. Навігація. Розмір екрану. Поняття тачскріну. Особливості побудови тач-елементів мобільного дизайну. Особливості побудови адаптивного дизайну. Стиснення та перестановка контенту. Розробка окремого мобільного сайту. Розробка мобільного додатку.

Тема 8. Тестування прототипів за участю користувачів.

Аналіз макетів графічного дизайну. Вибір методів тестування. Планування дослідження. Особливості вибору учасників тестування і логістики. Підготовка інструкцій та процедура проведення тестування. Аналіз та представлення результатів. Підготовка рекомендацій.

Політика дисципліни

При організації освітнього процесу здобувачі вищої освіти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу у РДГУ, Положення про академічну доброчесність, Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти, Положення про практики, Положення про внутрішнє забезпечення якості освіти.

Здобувачам вищої освіти необхідно зареєструватись в системі CMS MOODLE, отримавши кодове слово, де розміщені опорні конспекти лекцій, завдання та методичні вказівки до виконання лабораторних робіт, завдання для самостійної роботи та тести.

Присутність на заняттях не обов'язкова для студентів, які навчаються за дуальною формою навчання, офіційно працевлаштовані і мають дозвіл від деканату на вільне відвідування занять.

Дозволяється користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час занять, окрім тих, де проводиться тестування.

Несвоєчасне виконання завдань самостійної роботи та ІНДЗ не вітається: виставляються нульові бали без права перездачі.

Політика доброчесності

Здобувач вищої освіти виконуючи самостійну роботу повинен дотримуватись політики доброчесності, робити посилання на джерела, звідки взято матеріал. У разі наявності плагіату в будь-яких видах робіт здобувача вищої освіти він отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати завдання.