



**Силабус навчальної дисципліни
«Проектування інтерфейсу
користувача»**



**Спеціальність: 186 «Видавництво
та поліграфія»**

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Статус дисципліни	Навчальна дисципліна вибіркового компонента із фахового переліку
Семестр	Весняний семестр
Обсяг дисципліни, кредити ЄКТС/години	3 кредити / 90 годин
Мова викладання	Українська
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Предметом вивчення дисципліни є підходи, принципи, закономірності та технології проектування, розробки та тестування інтерфейсів користувача електронних видань, а також здійснення контролю за дотриманням критеріїв якості
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	Метою навчальної дисципліни «Проектування інтерфейсів користувача» є формування у студента навичок у проектуванні якісних інтерфейсів орієнтованих на користувача електронних видань, логічного мислення, розв'язання спеціалізованих задач в галузі комп'ютерних технологій видавничо-поліграфічної справи.
Чому можна навчитися (результати навчання)	У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен знати: наукові і математичні положення, що лежать в основі проектування та функціонування інтерфейсів користувача електронних видань; базові поняття й визначення, використовувані при проектуванні інтерфейсів користувача; основи проектування інтерфейсів користувача; сучасні методології та технології проектування, середовища розроблення інтерфейсів користувача; вміти: застосовувати знання для розв'язування задач з проектування інтерфейсів користувача, використовуючи відомі методи та технології проектування; застосовувати творчі здібності до дизайну інтерфейсів користувача електронних видань та до формування принципово нових ідей в цьому дизайні; визначати, аналізувати та впорядковувати вимоги щодо організації інтерфейсу користувача; обґрунтовувати вибір методології і технології проектування, середовища розроблення інтерфейсів користувача для конкретного програмного проєкту.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	В результаті вивчення даної дисципліни формуються наступні компетентності: - загальні компетентності: здатність до розв'язання складних непередбачуваних задач і проблем у сфері професійної діяльності та/або навчання, що передбачає збирання та інтерпретацію інформації (даних), вибір методів та інструментальних засобів, застосування інноваційних підходів; основи теоретичних знань та концепцій, пов'язаних із видавництвом електронних видань, дизайном, мультимедіа та інформаційними технологіями; основне розуміння аналітичного та критичного мислення; здатність робити оцінки створених проєктів та рішень; фахові компетентності: здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі електронних видань або у процесі навчання, що передбачає застосування інформаційних технологій, і характеризується комплексністю та невизначеністю умов; володіння базовими принципами і технологіями, що відповідають сфері дизайну у видавництві електронних ресурсів; застосування мультимедійних та інформаційних технологій; здатність використовувати відповідне програмне забезпечення для макетування та верстки електронних видань, обробки зображень, графічного дизайну, виконання задач

	комп'ютерної графіки.
Навчальна логістика	<p>Зміст дисципліни: Модуль №1 «Проектування інтерфейсів користувача» Основні поняття інтерфейсів користувача та засоби їх проектування. Складові інтерфейсу користувача. Проблематика проектування інтерфейсу користувача. Керівні принципи проектування. Методи залучення користувачів до проекту. Еволюція інтерфейсів користувача. Стилi інтерфейсу користувача. моделі, методи розроблення та засоби проектування інтерфейсу користувача Етапи проектування інтерфейсу. Правила проектування інтерфейсу користувача. Етапи проектування інтерфейсів користувача Вимоги, стандарти, керівні принципи та керівництва за стилем при проектуванні інтерфейсів користувача. Типовий сценарій збирання вимог. Макети, моделі і прототипи. Використання сучасних інформаційних технологій при проектуванні та тестуванні інтерфейсів користувача Оптимізація інтерфейсів користувача. Категорії зручності використання інтерфейсу.</p> <p>Види занять: лекції – 17 годин; практичні заняття – 17 годин; самостійна робота: 56 годин.</p> <p>Методи навчання: пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, частково-пошуковий (евристичний), дослідницький.</p> <p>Форми навчання: денна</p>
Пререквізити	«Інформатика ВПВ», «Комп'ютерна графіка», «Теорія кольору», «Дизайн поліграфічної продукції»
Пореквізити	«Технології електронних мультимедійних видань», «Технології створення гіпертекстових видань», «Гіпертекстова обробка інформації», «Графічні інтерфейси користувача»
Інформаційне забезпечення з репозитарію та фонду НТБ НАУ	<p>Начальна та наукова література: Поморова, О. В. Проектування інтерфейсів користувача: навч. посіб. / О. В. Поморова, Т. О. Говорущенко. – Хмельницький : ХНУ, 2011. – 206 с. Шамшев А.Б. Классические элементы пользовательского интерфейса в Windows Presentation Foundation / Под. ред. А.Б. Шамшева. – Ульяновск: УЛГТУ, 2012. – 130 с. Стив Круг. Как сделать сайт удобным. Юзабилити по методу Стива Круга. – СПб: Питер – 2010, 208 с. Рудаков А. В. Технология разработки программных продуктов / Рудаков А. В. - 3-е изд. - М.: Академия, 2007. – 208 с. Проектирование пользовательского интерфейса на персональных компьютерах. Стандарт фирмы IBM/ Под ред. М. Дадашова. – Вильнюс: ЗАО RІC, 1991. – 192 с.</p> <p>Робоча програма (посилання на репозитарій): https://er.nau.edu.ua/handle/NAU/38822</p>
Локація та матеріально-технічне забезпечення	5-111, 5-109 – комп'ютерні класи кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій
Семестровий контроль, екзаменаційна методика	Диференційований залік
Кафедра	Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій
Факультет	Факультет міжнародних відносин
Викладач(и)	ПБ Гальченко Світлана Миколаївна Посада: доцент Вчений ступінь: к.т.н. Профайл викладача: Тел.: 044 4057005 E-mail: svitlana.halchenko@npp.nau.edu.ua Робоче місце: 5.104
Оригінальність навчальної дисципліни	У курсі навчання студенти набувають знань і вмінь: <ul style="list-style-type: none"> - розв'язувати складні задачі і проблеми в галузі проектування та розроблення інтерфейсів користувача електронних видань; - моделювати, проектувати та розробляти інтерфейс користувача, оцінювати експлуатаційні характеристики інтерфейсу користувача;

	- використовувати методи і технології для проектування та розроблення високоякісних інтерфейсів користувача електронних видань.
Лінк на дисципліну	