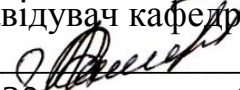


ПОЛТАВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ЕКОНОМІКИ І ТОРГІВЛІ
Навчально-науковий інститут денної освіти
Кафедра комп'ютерних наук та інформаційних технологій

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

 О.В. Ольховська

« 30 » _____ 06 _____ 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни
освітня програма
спеціальність
галузь знань
ступінь вищої освіти

«Web-дизайн»
Комп'ютерні науки
ЕЗ Комп'ютерні науки
Е Інформаційні технології
бакалавр

Робоча програма навчальної дисципліни **«Web-дизайн»** рекомендована до використання в освітньому процесі на засіданні кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій
Протокол від _30_ червня 2025 року, №_15_

Полтава 2025

Укладач:

Оріхівська Оксана Григорівна, старший викладач кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій.

ПОГОДЖЕНО:

Гарант освітньої програми «Комп'ютерні науки» спеціальності
Комп'ютерні науки ступеня бакалавра, к.ф.-м.н, доцент



О.О. Черненко

«__30__»____06____2025 року

Зміст

робочої програми початкової дисципліни

Розділ 1. Опис навчальної дисципліни	4
Розділ 2. Перелік компетентностей та програмні результати навчання	4
Розділ 3. Програма навчальної дисципліни	5
Розділ 4. Тематичний план вивчення навчальної дисципліни	6
Розділ 5. Оцінювання результатів навчання	10
Розділ 6. Інформаційні джерела	11
Програмне забезпечення навчальної дисципліни	12

Розділ 1. Опис навчальної дисципліни

Таблиця 1. Опис навчальної дисципліни «Web-дизайн»

Місце у структурно-логічній схемі підготовки	Постреквізити: Програмування та підтримка веб-застосувачів
Мова викладання	Українська
Статус дисципліни	Обов'язкова
Курс/семестр вивчення	1/1
Кількість кредитів ECTS/кількість модулів	5/2
Денна форма навчання:	
Кількість годин: 150 год. – загальна кількість: 1 семестр – 150 год.	
- Лекції: 18 год.	
- Практичні (семінарські, лабораторні) заняття: 32 год.	
- Самостійна робота: 100 год.	
- Вид підсумкового контролю (ПМК, екзамен): ПМК	
Заочна форма навчання:	
Кількість годин: 150 год. – загальна кількість: 1 семестр – 150 год.	
- Лекції: 18 год.	
- Практичні (семінарські, лабораторні) заняття: 32 год.	
- Самостійна робота: 100 год.	
- Вид підсумкового контролю (ПМК, екзамен): ПМК	

Розділ 2. Перелік компетентностей та програмні результати навчання

Метою навчальної дисципліни «Web-дизайн» є оволодіння основними методами розробки та створення шаблонів, макетів, а також прикладних реалізацій web-сторінок та їх елементів, розвиток логічного мислення та просторової уяви, вивчення способів та правил візуального представлення web-компонентів та їх комбінацій.

Таблиця 2. Перелік компетентностей та програмні результати навчання, які забезпечує навчальна дисципліна «Web-дизайн»

<i>Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач</i>	<i>Програмні результати навчання</i>
Загальні компетентності ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. ЗК3. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. ЗК4. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово. ЗК6. Здатність вчитися й оволодівати сучасними знаннями. ЗК7. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.	ПР1. Застосовувати знання основних форм і законів абстрактно-логічного мислення, основ методології наукового пізнання, форм і методів вилучення, аналізу, обробки та синтезу інформації в предметній області комп'ютерних наук. ПР18. Створювати, обробляти цифрові зображення в пакетах комп'ютерної графіки.

ЗК8. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК9. Здатність працювати в команді. ЗК10. Здатність бути критичним і самокритичним. ЗК11. Здатність приймати обґрунтовані рішення. ЗК16. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів не доброчесності. Спеціальні компетентності СК17. Здатність працювати з пакетами комп'ютерного дизайну та обробки зображень.	
---	--

Розділ 3. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. Вступ до web-дизайну. UI та UX-дизайн

Тема 1. Вступ до web-дизайну.

Поняття web-дизайну як основного інструмента для розробки web-застосунків та інтернет сторінок. Історія web-дизайну, його еволюція, ключові етапи розвитку. Класифікація web-застосунків та інтернет сторінок. Професійні перспективи та вимоги до web-дизайнера на ринку праці. Інструменти необхідні для створення та розробки рішень web-дизайну. Принципова різниця між імперативним та декларативним підходами до програмування. Їхнє застосування у web-розробці, приклади використання (HTML, CSS, JavaScript, React, Vue.js). Вплив кожного підходу на структуру, організацію коду та процес дизайну. Колір та використання кольорів у web-дизайні. Правила написання кольорів у web-компонентах та застосунках. Призначення інструменту Figma. Реєстрація та інтерфейс web-версії застосунку. Особливості використання Figma при створенні статичних web-сторінок. Використання шарів при створенні web-сторінок, адаптація layout під потреби користувача. Застосування кольорових палітр та створення стилів кольорів у Figma. Основи типографіки у web-дизайні: вибір та комбінування шрифтів, керування розміром, вагою, міжрядковим інтервалом.

Тема 2. UI та UX-дизайн

Фундаментальні принципи створення ефективного та привабливого користувацького інтерфейсу. Візуальна ієрархія, її роль у направленні погляду користувача. Детальне вивчення гештальт-принципів (близькість, схожість, замкнутість, безперервність, фігура-фон) та їх застосування для покращення сприйняття інформації. Детальне вивчення інтерфейсу Figma: робочий простір, панелі інструментів (Layers, Assets, Pages), основні інструменти (Frame, Shape, Text, Pen Tool). Оптимізація та інтеграція зображень у дизайн, робота з масками та ефектами. Створення бібліотеки компонентів та стилів у Figma. Створення інтерактивних прототипів у Figma. Додавання анімацій та переходів між екранами. Робота з Smart Animate для плавних анімацій. Створення користувацьких потоків (User Flows) та демонстрація взаємодії з елементами інтерфейсу. Розробка повноцінної дизайн-системи у Figma: створення бібліотек стилів кольорів, типографіки, іконок. Розробка та документування компонентів та їх варіантів для забезпечення консистентності та ефективності розробки UI додатків.

Модуль 2. Адаптивний дизайн. Підходи до web-дизайну.

Тема 3. Адаптивний дизайн.

Поняття доступності (Accessibility) та адаптивності (Responsiveness). Ефективна організація дизайну за допомогою фреймів для створення макетів сторінок та екранів. Детальне вивчення компонентів: створення Master Components, використання інстансів (instances), їх роль у підтримці консистентності дизайну та прискоренні робочого процесу.

Variants для керування станами компонентів. Використання Auto Layout та Constraints для створення адаптивних та гнучких інтерфейсів додатків. Робота з плагінами та інтеграціями у Figma для розширення функціональності (наприклад, для генерації контенту, іконок, тестування доступності).

Тема 4. Підходи до web-дизайну

Ключові відмінності у підходах до UI-дизайну для різних платформ: мобільні пристрої (iOS, Android) та десктопні комп'ютери. Особливості взаємодії користувача (тач-інтерфейс vs. миша/клавіатура), розміри екранів, орієнтація, системні рекомендації (Material Design, Human Interface Guidelines).

Тема 5. Тренди та портфоліо web-дизайнера

Підготовка файлів Figma для безшовної передачі дизайну розробникам. Використання функцій Inspect для отримання CSS/властивостей елементів. Експорт графічних ресурсів (SVG, PNG, JPG) у відповідних форматах та масштабах. Налаштування ефективної співпраці з командою розробки. Сервіси ШІ, що використовуються у web-дизайні. Етика використання ШІ у проєктах. Сучасні тенденції та майбутні напрямки. Платформи, що використовуються для портфоліо у web-дизайні. Створення портфоліо.

Розділ 4. Тематичний план вивчення навчальної дисципліни

Таблиця 3. Тематичний план навчальної дисципліни для студентів денної форми навчання

1	2	3	4	5	6
<i>Назва теми</i>	<i>Кількість годин</i>	<i>Назва теми та питання семінарського, практичного або лабораторного заняття</i>	<i>Кількість годин</i>	<i>Завдання самостійної роботи у розрізі тем</i>	<i>Кількість годин</i>
Тема 1. Вступ до web-дизайну. Лекція 1. Вступ до поняття web-дизайну.	2	Практична робота 1. Вступ до Figma	2	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 1, порівняння програмних продуктів та сервісів для web-дизайну	10
Лекція 2. Принципи композиції та сіткові системи	2	Практична робота 2. Створення простого макету з використанням Grid. Робота зі шрифтами, кольорами, стилями.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 2. Підбір тематики та референсів для проєкту.	10
Лекція 3. Психологія кольору та брендинг у web-дизайні. Типографіка	2	Практична робота 3. Створення wireframe для домашньої сторінки сайту. Робота з компонентами, бібліотеками елементів у Figma.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 3. Підбір кольорової палітри та шрифтів.	10

Тема 2. UI та UX-дизайн. Лекція 4. Основи UI/UX: зручність інтерфейсу, візуальна ієрархія, патерни взаємодії	2	Практична робота 4. Експорт графічних матеріалів з Figma, створення інтерактивних зв'язків між екранами.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 4. Перегляд та підбір успішних UI-патернів.	10
Лекція 5. Створення дизайн-системи.	2	Практична робота 5. Створення бібліотеки компонентів та стилів у Figma. Підготовка дизайн-системи для проєкту.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 5. Опрацювання методів тестування UX.	10
Лекція 6. Проектування користувацьких сценаріїв (User Flow, Customer Journey Map) у web-дизайні.	2	Практична робота 6. Модульна контрольна робота 1	2	Опрацювати лекційний матеріал, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 6. Огляд користувацьких сценаріїв за тематикою проєкту. Підготовка до модульної контрольної роботи.	15
Тема 3. Адаптивний дизайн. Лекція 7. Вступ до адаптивного дизайну	2	Практична робота 7. Створення адаптивного варіанту макету під планшет. Використання авто-розмірів і Auto Layout у Figma.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 7. Дослідження WCAG стандартів.	10
Тема 4. Підходи до web-дизайну Лекція 8. Mobile-first та progressive enhancement	2	Практична робота 8. Створення мобільної версії макету, перевірка пропорцій і usability.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 8. Огляд можливостей анімації у web-дизайні, Lottie-анімації.	10
Тема 5. Тренди та портфоліо web-дизайнера Лекція 9. Підготовка та передача дизайну розробникам. Сучасні тренди, ШІ-інструменти, підготовка портфоліо.	2	Практична робота 9. Розробка єдиного мультиплатформенного дизайну. Практична робота 10. Модульна контрольна робота 2.	2 2	Опрацювати лекційний матеріал, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 9. Створення Behance-портфоліо. Аналіз власного проєкту. Підготовка до модульної контрольної роботи.	15
Всього, годин	18		32		100

Таблиця 4. Тематичний план навчальної дисципліни для студентів заочної форми навчання

1	2	3	4	5	6
<i>Назва теми</i>	<i>Кількість годин</i>	<i>Назва теми та питання семінарського, практичного або лабораторного заняття</i>	<i>Кількість годин</i>	<i>Завдання самостійної роботи у розрізі тем</i>	<i>Кількість годин</i>
Тема 1. Вступ до web-дизайну. Лекція 1. Вступ до поняття web-дизайну.	2	Практична робота 1. Вступ до Figma	2	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 1, порівняння програмних продуктів та сервісів для web-дизайну	10
Лекція 2. Принципи композиції та сіткові системи	2	Практична робота 2. Створення простого макету з використанням Grid. Робота зі шрифтами, кольорами, стилями.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 2. Підбір тематики та референсів для проєкту.	10
Лекція 3. Психологія кольору та брендинг у web-дизайні. Типографіка	2	Практична робота 3. Створення wireframe для домашньої сторінки сайту. Робота з компонентами, бібліотеками елементів у Figma.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 3. Підбір кольорової палітри та шрифтів.	10
Тема 2. UI та UX-дизайн. Лекція 4. Основи UI/UX: зручність інтерфейсу, візуальна ієрархія, патерни взаємодії	2	Практична робота 4. Експорт графічних матеріалів з Figma, створення інтерактивних зв'язків між екранами.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 4. Перегляд та підбір успішних UI-патернів.	10
Лекція 5. Створення дизайн-системи.	2	Практична робота 5. Створення бібліотеки компонентів та стилів у Figma. Підготовка дизайн-системи для проєкту.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 5. Опрацювання методів тестування UX.	10
Лекція 6. Проєктування користувацьких сценаріїв (User Flow, Customer Journey Map) у web-дизайні.	2	Практична робота 6. Модульна контрольна робота 1	2	Опрацювати лекційний матеріал, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 6. Огляд користувацьких сценаріїв за тематикою проєкту. Підготовка до модульної контрольної роботи.	15
Тема 3. Адаптивний дизайн. Лекція 7. Вступ до адаптивного дизайну	2	Практична робота 7. Створення адаптивного варіанту макету під планшет. Використання авто-розмірів і Auto Layout у Figma.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 7. Дослідження WCAG стандартів.	10
Тема 4. Підходи до web-дизайну Лекція 8. Mobile-first та progressive enhancement	2	Практична робота 8. Створення мобільної версії макету, перевірка пропорцій і usability.	4	Опрацювати лекційний матеріал, готуватись до практичних занять, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 8. Огляд можливостей анімації у web-дизайні, Lottie-анімації.	10

Тема 5. Тренди та портфоліо web-дизайнера Лекція 9. Підготовка та передача дизайну розробникам. Сучасні тренди, ШІ-інструменти, підготовка портфоліо.	2	Практична робота 9. Розробка єдиного мультиплатформенного дизайну. Практична робота 10. Модульна контрольна робота 2.	2 2	Опрацювати лекційний матеріал, опрацювання додаткових джерел за тематикою лекції 9. Створення Behance-портфоліо. Аналіз власного проекту. Підготовка до модульної контрольної роботи.	15
Всього, годин	18		32		100

Розділ 5. Оцінювання результатів навчання

Таблиця 5.1 - Розподіл балів за результатами вивчення навчальної дисципліни

Форма роботи	Вид роботи	Бали
1. Навчальна	1. Відвідування занять, активна робота на заняттях, участь у дискусіях (30 балів) 2. Виконання та захист практичних робіт (7 балів*8 робіт =56 балів) 3. Виконання модульних контрольних робіт (7 балів*2 роботи = 14 балів)	100

Таблиця 5.2 – Система нарахування додаткових балів за видами робіт з вивчення навчальної дисципліни

Форма роботи	Вид роботи	Бали
1. Науково-дослідна	1. Написання наукових робіт з їх публікацією (тез, статей)	30
	2. Участь в конкурсах студентських робіт: університетських, міжвузівських, всеукраїнських, міжнародних	15
	3. Участь в наукових студентських конференціях: університетських, міжвузівських, всеукраїнських, міжнародних	15
2. Навчальна	1. Виконання індивідуальних завдань	15

За додаткові види навчальних робіт студент може отримати не більше 30 балів. Додаткові бали додаються до загальної підсумкової оцінки за вивчення навчальної дисципліни, але загальна підсумкова оцінка не може перевищувати 100 балів

Розділ 6. Інформаційні джерела

Базова:

1. Бородкіна, Ірина Лаврентіївна. Web-технології та Web-дизайн : застосування мови HTML для створення електронних ресурсів : навч. посібник / І. Л. Бородкіна, Г. О. Бородкін ; КНУКіМ. — Київ : Ліра-К, 2020. — 212 с. : рис.
2. Двірничук К.В., Вацек Д.О Веб-програмування та веб-дизайн : навч. посіб. Чернівці : Чернівець. нац. ун-т ім. Ю. Федьковича, 2022. 472 с. Режим доступу: https://archer.chnu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/6436/%D0%9D-133_%D0%94%D0%B2%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D1%87%D1%83%D0%BA%D0%9A_%D0%92_%D0%92%D0%B0%D1%86%D0%B5%D0%BA%20%D0%94_%D0%9E_WEB_%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%87%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B8%D0%B9%20%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%B7%20%D0%B2%D0%B5%D0%B1-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D1%83%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%20%D1%81%D0%B0%D0%B9%D1%82.pdf?sequence=1&isAllowed=y
3. Мюллер-Брокман Й. Сіткові системи в графічному дизайні: Посібник з візуальної комунікації для графічних дизайнерів, верстальників і 3D-дизайнерів/Йозеф Мюллер-Брокманн. Пер. із англ.. Анастасія В'юник і Надія Коневська. Київ: ArtHuss, 2024. 176
4. Пасічник, В. В. Веб-дизайн [Текст]: підруч. для студ. вищ. навч. закл. / В. В. Пасічник, О. В. Пасічник ; за ред. В.В. Пасічника. — Львів : Магнолія 2006, 2020. — 518 с. — (Комп'ютинг)
5. Пустюльга С.І., Самчук В.П. Технології вебдизайну : Навчальний посібник. — Луцьк : Вежа, 2023. — 604 с Режим доступу: <https://lib.lntu.edu.ua/sites/default/files/2024-01/%D0%A0%D0%B5%D0%BF%20%D0%9C%D0%B0%D0%B3%20%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%87%20%D0%BF%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D0%92%D0%95%D0%91%202023.pdf>

Допоміжна:

1. Вебдизайн : методичні вказівки / уклад. Сафронова О.О. — Київ КНУБА, 2024. — 24 с. Режим доступу: <https://repository.knuba.edu.ua/server/api/core/bitstreams/3e21e86d-5907-4163-bb88-de682ae26b4d/content>
2. Круг С. Не змушуйте мене думати. Розсудливий підхід до зручності в користуванні сайтами та мобільними застосунками/Стів Круг; пер. з англ. Людмила Горин. Київ: ArtHuss, 2024. С.208
3. Трофименко О. Г. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник / О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачінда. — Одеса : Фенікс, 2019. — 284 с. Режим доступу: <https://ekt.elit.sumdu.edu.ua/wp-content/uploads/2023/01/Navchalnyj-posibnyk-lektsii-osnovnyj.pdf>
4. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с. [Електронний ресурс] Режим доступу: <https://dspace.znu.edu.ua/jspui/bitstream/12345/5157/1/CHEMERYYS2021.pdf>
5. Задерейко О. В., Оріхівська О. Г. Застосування мультимедійних технологій // Сучасні технології в енергетиці, електромеханіці, системах управління та машинобудуванні: матеріали VII Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції (м. Харків, 06 грудня 2024 р.) [Електронний ресурс]. — Харків : БННППІ ХНУ ім. В. Н.

Інтернет-ресурси:

1. Онлайн-сервіс Figma <https://www.figma.com/>
2. Курс Web Accessibility <https://www.udacity.com/course/web-accessibility--ud891>
3. ДистОсвіта Вебтехнології <https://dystosvita.org.ua/course/view.php?id=19>

Програмне забезпечення навчальної дисципліни

- Онлайн-сервіс Figma (<https://www.figma.com/>)
- Дистанційний курс з навчальної дисципліни «Web-дизайн»