

СКОРОЧЕНИЙ ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

Основи розробки UI/UX
(назва дисципліни)

Обсяг дисципліни 3 кредитів ЄКТС (рекомендовано – 3 (або 2) кредити ЄКТС),
лекцій 12 год., практичних занять год., лабораторних занять 12 год.,
форма контролю залік .

1. Перелік тем дисципліни:

Змістовий модуль 1. Технологія проектування інтерфейсів програмних додатків

Тема 1. Основні відомості про призначений для користувача інтерфейс

Тема 2 Аналіз цільової аудиторії. Аналітика та відповідні метрики

Тема 3 Стандарти IDEF та схеми UML

Змістовий модуль 2. Практичне застосування UI/UX дизайну

Тема 4 Технології створення прототипів інтерфейсів

Тема 5 Методи оцінки ефективності юзабіліті

Тема 6 Звітність. Перспективні дослідження

2. Вимоги до попередньо набутих компетентностей (за потребою) – не має.

3. Перелік компетентностей, яких набуде здобувач вищої освіти після опанування даної дисципліни:

Здатність приймати обґрунтовані рішення стосовно процесів, притаманних всім етапам виробництва електронних видань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших виробів мультимедійного видавництва.

Здатність робити оптимальний вибір технологій для проектування технологічного процесу виготовлення електронних видань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших виробів мультимедійного видавництва.

Здатність використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів електронних видань за допомогою комп'ютерних видавничих систем, застосовувати засоби автоматизації елементів технологічного процесу.

Здатність використовувати інформаційні технології, програмне та технічне забезпечення для розробки нових видавничих проектів, виготовлення продукції та маркетингової діяльності.

4. Перелік результатів навчання, яких набуде здобувач вищої освіти після опанування дисципліни:

володіти навичками, що описані в програмних результатах навчання, визначених стандартом вищої освіти спеціальності та освітньо-професійною програмою

Забезпечувати якість електронних видань, мультимедійних інформаційних продуктів та інших видів виробів видавництва.

Розробляти концепцію видання; визначати склад, структуру, дизайн усіх видів виробів мультимедійного видавництва.

Використовувати сучасні технології проектування, розробки дизайну і оригінал-макетів електронних видань.

Реалізовувати вимоги до структурного представлення, дизайнерського оформлення та змістовного наповнення електронного мультимедійного видання; застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для створення контенту мультимедійного видання.

5. Кафедра, що пропонує дисципліну Медіасистем та технологій

6. Провідний викладач (П.І.Б., посада, науковий ступінь, наукове звання):

Бізюк Андрій Валерійович, професор, к.т.н., доцент