

Назва дисципліни	Методи UX/UI дизайну
Рекомендується для галузі знань (спеціальності, освітньої програми)	113 Прикладна математика
Кафедра	комп'ютерних технологій
П.І.П. НПП (за можливості)	доцент, к.ф.-м.н. Степанова Н. І.
Рівень ВО	другий (магістерський)
Курс (на якому буде викладатись)	1
Мова викладання	українська
Вимоги до початку вивчення дисципліни	Програмування та підтримка веб-застосунків, Комп'ютерне моделювання систем та процесів, Web-програмування
Що буде вивчатися	- базові навички, необхідні у роботі UX/UI-дизайнера; - основні етапи дизайн-процесу; - сучасні інструменти UX дизайну (Sketch, Figma, Adobe Xd, InVision); - теорії візуального дизайну
Чому це цікаво/треба вивчати	Сучасні програмні продукти мають бути естетичними, зручними, зрозумілими для користувача. Саме UX/UI-дизайнер грає важливу роль у вирішенні цього питання.
Чому можна навчитися (результати навчання)	- створювати концепції web-додатку/сайту; - проектувати логіку взаємодії користувача з додатком; - оволодіти методиками дослідження запитів користувача (кабінетне дослідження/ Desk Research, глибинне інтерв'ю/Deep Research, онлайн-опитування/Surveys, карточне сортування/Card Sorting); - аналізувати результати досліджень запитів користувача та будувати на їх підставі робочу концепцію продукту
Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями (компетентності)	- проводити UX дослідження з метою найкращого урахування запитів та побажань користувача майбутнього web-додатку; - з використанням найсучаснішого інструментарію дизайнера створювати функціональні і сучасні інтерфейси; - презентувати й аргументувати дизайн-рішення замовникам
Інформаційне забезпечення	ПЗ
Види навчальних занять (лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)	Лекції Лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	Д/залік
Максимальна кількість здобувачів	40
Мінімальна кількість здобувачів (для мовних та творчих дисциплін)	12