

Код та назва дисципліни	2-113-1-02_Методи UX-UI дизайну_I
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, семестр (в якому буде викладатись)	1
Мова викладання	українська
Пререквізити (передумови 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.
Чого 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	диф. залік
Максимальна кількість здобувачів	40
Мінімальна кількість здобувачів (тільки для мовних та творчих дисциплін)	12