

Код та назва дисципліни	1-F2-121-03 Інструментальні засоби проєктування користувацьких інтерфейсів / User interface design tools
Рекомендується для галузі знань <i>(спеціальності, освітньої програми)</i>	F (12) Інформаційні технології
Кафедра	Кафедра інженерії програмного забезпечення та інформаційних технологій
П.І.П. НПП (за можливості)	Білобородько О.І.
Рівень ВО	Перший (бакалаврський)
Курс, семестр <i>(в якому буде викладатись)</i>	
Мова викладання	Українська
Пререквізити (передумови вивчення дисципліни)	
Чому це цікаво/треба вивчати	Інструменти проєктування користувацьких інтерфейсів дозволяють UI/UX-дизайнеру розробляти як статичні моделі, так і здійснювати прототипування взаємодії з користувачем. Їх правильне використання дозволяє прискорювати роботу над проєктом та отримувати якісний макет, готовий для передачі в розробку. Дотримання теоретичних основ розробки UI дозволяє створювати застосунки, які спонукають користувачів до повторного використання продукту або виконання цільової дії.
Перелік тем з дисципліни	Дизайн інтерфейсу користувача (UI design - розроблення користувацького інтерфейсу). Розробка UI desktop-програм, webдодатків, мобільних застосунків. Ієрархія. Теорія близькості. Типографіка. Робота з кольорами. Робота з референсами. Адаптивний дизайн. Розробка UI засобами Figma. Використання Autolayout, стилів, варіантів, компонентів. Розробка UI Kit. Компоненти UI: елементи керування введенням, навігація, інформаційні компоненти, контейнери. Прототипування. Базові механізми анімації. Інструменти штучного інтелекту для UI/UX дизайнерів. Авторське право.
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями <i>(компетентності)</i>	Застосовувати на практиці одержані знання та навички проєктування користувацьких інтерфейсів desktop-програм, webдодатків та мобільних застосунків.
Очікувані результати навчання	Знати види та складові користувацьких інтерфейсів. Знати способи побудови моделі користувача, враховувати особливості цільової аудиторії під час проєктування взаємодії з користувачем. Знати та застосовувати принципи ієрархії, теорія близькості, типографіки, роботи з кольорами. Вміти розробляти UI засобами Figma використовуючи Autolayout, стилі, варіанти та компоненти. Створювати інтерактивний прототип.
Інформаційне забезпечення	Конспект лекцій, презентації лекцій, методичні рекомендації щодо виконання практичних робіт. Використання мультимедійного обладнання
Види навчальних занять <i>(лекції, практичні, семінарські, лабораторні заняття тощо)</i>	Лекції, практичні/лабораторні заняття
Вид семестрового контролю	Диференційований залік
Максимальна кількість здобувачів	90
Мінімальна кількість здобувачів <i>(тільки для мовних та творчих дисциплін)</i>	