



Силабус дисципліни

«Дизайн користувацьких інтерфейсів»

Викладач: Бурлаченко Іван Сергійович
старший викладач кафедри комп'ютерної інженерії
факультету комп'ютерних наук ЧНУ імені Петра Могили.

Очікувані результати навчання

В результаті вивчення дисципліни студент
має знати:

- як UX дослідники виявляють та оцінюють потреби користувачів та визначаючи мікрокорисність проєктів;
- для чого UX дизайнери використовують ескізи та прототипування для розробки дизайнерських концепцій;
- як використовувати орієнтований на користувача фокус у процесі проєктування;
- основні принципи та методи визначення пріоритетів, взаємозв'язків, сценаріїв, принципів навігації, точок прийняття рішень, емоційного фону підчас клієнтського досвіду (CX) з програмними продуктами;
- основні особливості поведінки користувачів та опис їх впливу на проєктування інтерактивних систем.

має вміти:

- використовувати методи для критичного аналізу та проєктування інтерактивних систем на основі людських можливостей та поведінки;
- застосовувати сценарні, ієрархічні, матричні формати побудови функціональних взаємозв'язків комплексних інтерфейсів програмних продуктів на основі моделей БД;
- використовувати компоненти і плагіни в Figma для проєктування адаптивного дизайну;
- будувати інтерактивні прототипи у Figma.

Обсяг: буде визначено після здійснення процедури вибору студентами вибіркових дисциплін.

Мета: навчитися використовувати системний підхід до проєктування великих програмних продуктів, працювати в командах та ефективно взаємодіяти з front-end та back-end розробниками. Розвинути продуктове, а не лише візуальне мислення.

Оригінальність навчальної дисципліни

Матеріали дисципліни представляють сукупний досвід проєктування UI багатьох сучасних product- та UX-дизайнерів світових та національних брендів.

Зміст дисципліни

Тема 1. Основні етапи роботи над проєктом. Якісні і кількісні дослідження. UX архітектура.

Тема 2. Аналіз конкурентів. Інтерв'ю з цільовою аудиторією. Personas. Empathy Map.

Тема 3. Концепція проєкту. Поняття компонентної дизайн-системи. Гібридна дизайн-команда. Канва ціннісної пропозиції. Customer Journey Map. User flow проєкту.

Тема 4. Принципи просторового розташування UI елементів. побудови UI з використанням сіток.

Тема 5. UI елементи. Атомарний дизайн. Адаптивний дизайн.

Тема 6. Мобільні інтерфейси. iOS. Android. UI мобільного застосунку. Компоненти і структура екранів. Оптимізації кросплатформних UI.

Тема 7. Мобільні інтерфейси. Багатофункціональні суперзастосунки. Відео взаємодії. 3D графіка функціонального призначення. UX голосового помічника.

Тема 8. Web інтерфейси. Фокус на оптимізації UI кросбраузерних застосунків. Корисна візуалізація даних.

Тема 9. Неоморфізм. Гласморфізм. Скевоморфізм. Застосунки доповненої реальності. UX конфіденційності даних.

Пререквізити

Програмування, об'єктно-орієнтоване програмування, комп'ютерна графіка.

Постреквізити

інженерія програмного забезпечення, кросплатформне програмування, web-технології, технології розробки мобільних застосунків

Семестровий контроль: залік/іспит

Оцінювання:

За семестр: 70/60 балів

За залік:/іспит 30/40 балів

Види робіт:

Лабораторні роботи – 60/50 балів (12x5/10x5 б.)

Індивідуальне проєктне завдання – 10 балів.

Технічне забезпечення

Figma (browser or desktop)

Miro

Moodle, Google Meet, Zoom, Webex, профілі соціальних мереж

Політика щодо дедлайнів

Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.

Політика щодо академічної доброчесності

Передбачає самостійне виконання лабораторних робіт та індивідуального проєктного завдання. Списування під час заліку (в т. ч. із використанням мобільних пристроїв) заборонено. У разі виявлення плагіату або списування роботи не зараховуються.

Тема 10. UX процеси створення інтерфейсів Megogo, Multiplex, Weblium, Raketa.

Критерії оцінювання лабораторних робіт

- вміння самостійно вирішувати поставлені UX задачі при проектуванні програмних продуктів та представляти рішення у вигляді візуально-сприйняттого прототипу користувацького інтерфейсу.
- вміння користуватися специфічними інструментальними засобами для створення логічних схем та макетів дизайну.
- вміння лаконічно та логічно формувати відповіді на запитання, пов'язані з виконаними роботами.

Критерії оцінювання індивідуального проєктного завдання

- формулювання актуальності, проблеми, мети і завдань, практичного значення;
- вміння самостійно створювати UI для проектування необхідної UX функціональності;
- вміння користуватися специфічними інструментальними засобами для розробки ефективних дизайнерських рішень;
- якість доповіді студента (форма доповіді, зміст, доказова база, висновки) ;
- повнота та логічність відповідей на поставлені питання.