

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Чорноморський національний університет імені Петра Могили
Факультет комп'ютерних наук
Кафедра дизайну

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Перший проректор
Котляр Ю.В.

« » « » 2025 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВЕБДИЗАЙН

Спеціальність 022 «Дизайн»
Спеціалізація 022.01 «Графічний дизайн»
Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Розробник

Завідувач кафедри розробника

Завідувач кафедри спеціальності

Гарант освітньої програми

Декан факультету комп'ютерних наук

Начальник НМВ

Атланов В. В.

Одробіньський Ю. В.

Одробіньський Ю. В.

Одробіньський Ю. В.

Бойко А. П.

Шкірчак С. І.

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показника	Характеристика дисципліни	
Найменування дисципліни	Вебдизайн	
Галузь знань	02 «Культура і мистецтво»	
Спеціальність	022 «Дизайн»	
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн	
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама	
Рівень вищої освіти	Бакалавр	
Статус дисципліни	Нормативна	
Курс навчання	3	
Навчальний рік	2024/2025	
Номер(и) семестрів (триместрів):	Денна	Заочна
	6	
Загальна кількість кредитів ЄКТС/годин	5 кредитів / 150 годин	
Структура курсу: – лекції – лабораторні – годин самостійної роботи здобувачів вищої освіти	Денна	Заочна
	15	
	60	
	75	
Відсоток аудиторного навантаження	50%	
Мова викладання	українська	
Форма проміжного контролю (якщо є)	-	
Форма підсумкового контролю	екзамен	

2. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Мета курсу: стимулювання здобувача вищої освіти до поглибленого вивчення усіх необхідних технологій, інструментів і засобів для створення сучасних, інтерактивних та ефективних web-сайтів, опанування творчими і технічними аспектами дизайну, засобами програмування і комп'ютерної графіки, що дозволяють реалізувати web-проєкти будь якої складності й функціоналу.

Завдання курсу:

Здобувачі вищої освіти мають оволодіти сучасними технологіями створення web-сайтів, що дозволить:

- використовувати засоби та методи HTML та CSS-кодування;
- PHP- та Java Script-програмування;
- використовувати фреймворки та графічні редактори;
- застосовувати сучасні комп'ютерні технології та методики розробки;
- розуміти принципи користувацького досвіду;
- створювати адаптивний та інтуїтивний дизайн.

Взаємозв'язки з іншими дисциплінами

Пререквізити:

базується на якості засвоєння теоретичних положень та практичних навичок з дисциплін: «Інформаційні технології, системи та ресурси», «Комп'ютерна графіка», «Айдентика».

Пореквізити:

є базою для вивчення дисципліни «3D-графіка» та виконання «Кваліфікаційної роботи».

Предмет: вивчення закономірностей сучасних технологій вебдизайну в усьому різноманітті їх можливостей та технічного інструментарію.

В результаті вивчення дисципліни студент отримує:

Загальні компетентності:

ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну

СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну.

СК 6. Здатність застосовувати у проектно-художній діяльності спеціальні техніки та технології роботи у відповідних матеріалах, зокрема в традиційних графічних (рисунок, живопис, макетування) й передових цифрових (комп'ютерна та 3D-графіка, вебдизайн), для створення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень.

СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.

СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

СК 11. Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

СК 18. Здатність проектувати інтуїтивно зрозумілі та візуально привабливі вебсайти, мобільні додатки й цифрові інтерфейси, використовуючи принципи людиноорієнтованого дизайну, інформаційної архітектури та адаптивного дизайну.

Програмні результати навчання:

ПРН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.

ПРН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.

ПРН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію.

- ПРН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності, включаючи редактори растрової та векторної графіки, програм для 3D-моделювання й вебдизайну, а також програмне забезпечення для створення інноваційних візуальних комунікацій та ефективних рекламних рішень.
- ПРН 19. Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.
- ПРН 20. Створювати візуальні рішення для різних медіа, включаючи друковану, цифрову та просторову графіку, з урахуванням принципів композиції, типографіки, кольору та візуальної ієрархії.
- ПРН 21. Створювати проєктні рішення в системі візуальної ідентичності та брендингу, дизайн упаковки та етикетки, що відповідають маркетинговим цілям і потребам цільової аудиторії.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№	Теми	Лекції	Лабораторні, півгрупові	Самостійна робота
6 семестр				
1.	Вступ до Вебдизайну	3	8	11
2.	Основи HTML5 і CSS3	2	8	11
3.	Основи JavaScript	2	8	11
4.	Фреймворки і бібліотеки	2	8	11
5.	Адаптивний (Responsive) дизайн	2	8	11
6.	Інструменти і програмне забезпечення для вебдизайну	2	10	10
7.	Пошукова оптимізація, колаборація і автоматизація	2	10	10
	Всього за 3 семестр	15	60	75

4. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

6 семестр

№	Тема заняття / план
1.	Лекція 1. Вступ до Вебдизайну. Історія та еволюція вебдизайну. Принципи вебдизайну: юзабіліті, доступність, responsive design. Інструменти вебдизайнера: браузері, текстові редактори, графічні редактори, системи управління контентом (CMS). Основи HTML і CSS: структура документа, стилі, селектори.
2.	Лекція 2. Основи HTML5 і CSS3. HTML5: семантичні елементи, мультимедіа, геолокація, offline storage. CSS3: flexbox, grid, трансформації, анімація, переходи.
3.	Лекція 3. Основи JavaScript.

	JavaScript. Змінні, типи даних, оператори. Умови, цикли, функції. DOM (Document Object Model): маніпуляція елементами сторінки. Взаємодія з користувачем: обробка подій.
4.	Лекція 4. Фреймворки і бібліотеки. Фреймворк. Популярні фреймворки для фронтенду (React, Angular, Vue). Вибір фреймворку для проєкту. Основи одного з вибраних фреймворків.
5.	Лекція 5. Адаптивний (Responsive) дизайн. Принципи адаптивного дизайну. Медіазапити. Флюїдні сітки.
6.	Лекція 6. Інструменти і програмне забезпечення для вебдизайну. Прототипування: Figma, Adobe XD. Системи управління версіями: Git. Інструменти для тестування: браузерні інструменти розробника. Інструменти для оптимізації: зменшення розміру зображень, мініфікація коду.
7.	Лекція 7. Пошукова оптимізація, колаборація і автоматизація. SEO (пошукова оптимізація). Інструменти для колаборації (дизайн-системи). Інструменти для автоматизації завдань (Gulp, Webpack).

4.2. План практичних (семінарських, лабораторних, півгрупових)

занять

6 семестр

№	№ зан.	К-ть год.	Тема заняття
1.	1, 2, 3, 4	8	Лабораторна робота №1. Розробка технічного завдання і структурної схеми WEB-проєкту. Створення прототипу і макету дизайну сайту.
2.	5, 6, 7, 8	8	Лабораторна робота №2. HTML / CSS-верстка сторінок.
3.	9, 10, 11, 12	8	Лабораторна робота №3. Програмування Front-end функціоналу сторінок.
4.	13, 14, 15, 16	8	Лабораторна робота №4. Оптимізація сторінок за допомогою Front-end фреймворка.
5.	17, 18, 19, 20	8	Лабораторна робота №5. Створення responsive-варіантів дизайну сайту.
6.	21, 22, 23, 24, 25	10	Лабораторна робота №6. Тестування та оптимізація коду і графічного наповнення сайту браузерними інструментами розробника.
7.	26, 27, 28, 29, 30	10	Лабораторна робота №7. Пошукова оптимізація сайту. Розробка додаткових сторінок за допомогою дизайн-системи та інструментів автоматизації завдань.

4.3. Завдання для самостійної роботи

6 семестр

Самостійна робота №1. Розробка технічного завдання, структури і прототипу макету сайту.

Самостійна робота №2. Створення графічного наповнення і верстка сторінок сайту.

Самостійна робота №3. Програмування Front-end функціоналу сайту.

4.4. Забезпечення освітнього процесу

Лекційні та лабораторні заняття проводяться в аудиторії, оснащених проєктором та персональними комп'ютерами з підключенням до Інтернет для візуального супроводження, демонстрації презентацій, виконання лабораторних та самостійних робіт, комунікації та опитувань. Використовується таке програмне забезпечення: пакет Microsoft Office (Microsoft 365), FastStone Image Viewer, Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Inkscape, Vectr (онлайн-редактор), Figma, Adobe XD.

5. ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

У кінці 6 семестру передбачений екзамен, що проводиться у формі тестування та виконання практичного завдання.

Тестові завдання складаються з **15** питань (1 бал за кожну правильну відповідь) – **15 балів**.

Практичне завдання: Написати HTML/CSS код тристорінкового сайту з графічним наповненням на задану тему. – **25 балів**.

Інструментарій: Photopea (онлайн-редактор), GIMP (GNU Image Manipulation Program), Figma, Adobe XD.

Перелік питань, що виносяться на іспит:

1. Що таке вебдизайн?
2. Які основні принципи вебдизайну?
3. Які існують типи вебсайтів?
4. Що таке HTML?
5. Що таке CSS?
6. Основні елементи HTML.
7. Основні властивості CSS.
8. Що таке макет вебсайту?
9. Які існують типи макетів вебсайтів?
10. Що таке адаптивний дизайн?
11. Які існують інструменти для створення вебсайтів?
12. Що таке Figma?
13. Які існують тренди у вебдизайні?
14. Що таке колірна палітра?
15. Які існують правила вибору кольорів?
16. Що таке композиція?
17. Які існують правила композиції?
18. Що таке іконки?
19. Які існують типи іконок?
20. Що таке зображення?
21. Які існують формати зображень?
22. Що таке відео?
23. Які існують формати відео?
24. Що таке анімація?
25. Які існують типи анімації?

26. Що таке UX-дизайн?
27. Що таке UI-дизайн?
28. Які існують методи дослідження користувачів?
29. Що таке прототип?
30. Які існують типи прототипів?
31. Що таке юзабіліті?
32. Які існують методи оцінки юзабіліті?
33. Що таке SEO?
34. Які існують методи SEO-оптимізації?
35. Що таке Google Analytics?
36. Які існують метрики Google Analytics?
37. Що таке Google Search Console?
38. Які існують інструменти Google Search Console?
39. Що таке вебхостинг?
40. Які існують типи вебхостингу?
41. Що таке доменне ім'я?
42. Які існують типи доменних імен?
43. Що таке CMS?
44. Які існують популярні CMS?
45. Що таке WordPress?
46. Які існують плагіни WordPress?
47. Що таке WooCommerce?
48. Які існують способи монетизації вебсайтів?
49. Що таке контекстна реклама?
50. Що таке банерна реклама?
51. Що таке партнерський маркетинг?
52. Що таке соціальний маркетинг?
53. Які існують соціальні мережі?
54. Що таке контент-маркетинг?
55. Які існують типи контенту?
56. Що таке email-маркетинг?

6. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ТА ЗАСОБИ ДІАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

6 семестр

№	Вид діяльності (завдання)	Максимальна кількість балів
1.	Лабораторна робота №1	6
2.	Лабораторна робота №2	6
3.	Лабораторна робота №3	6
4.	Лабораторна робота №4	6
5.	Лабораторна робота №5	6
6.	Лабораторна робота №6	6
7.	Лабораторна робота №7	6
8.	Самостійна робота №1	6
9.	Самостійна робота №2	6
10.	Самостійна робота №3	6

	Екзамен	40
	Всього	100

Для зарахування лабораторних робіт здобувач має змогу надати сертифікат (або інший документ) про проходження курсів на платформах Prometheus, Coursera, Alraca Design тощо та за умови співпадіння направленості курсів блоку освітньої компоненти.

6.1. Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти на лабораторних заняттях

Якісними критеріями оцінювання роботи здобувачів на лабораторному занятті є:

1. Повнота виконання завдання: елементарна, фрагментарна, неповна, повна.
2. Рівень самостійності здобувача: під керівництвом викладача, консультація викладача, самостійно.
3. Рівень навчально-пізнавальної діяльності: репродуктивний, алгоритмічний, продуктивний, творчий.

6 семестр

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>6 балів</i>	Робота виконана у повному обсязі, здобувач володіє навчальним матеріалом, вільно і самостійно виконує практичні завдання, вільно розв'язує задачі як стандартним, так й оригінальним способом.
<i>4-5 балів</i>	Робота виконана у повному обсязі, однак здобувач звертався за консультаціями до викладача, вільно розв'язує задачі стандартним способом. Допускаються окремі неістотні неточності та незначні помилки.
<i>3 бали</i>	Здобувач виконав більшу частину поставлених в лабораторній роботі завдань, потребував допомоги викладача, при поясненні результатів не здатний до глибокого і всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускає істотні неточності та помилки.
<i>1-2 бали</i>	Оцінюється робота здобувача, який не володіє навчальним матеріалом, фрагментарно, поверхово розкриває послідовність практичних завдань.
<i>0 балів</i>	Здобувач не в змозі виконати завдання практичної роботи

6.2. Критерії оцінювання самостійної роботи

Якісними критеріями оцінювання самостійних завдань здобувача є:

1. самостійність виконання завдання;
2. правильність, точність, оптимальність реалізації поставленого завдання;
3. завершеність завдання;
4. вміння захищати результати виконаного завдання.

Оцінка	Критерії оцінювання навчальних досягнень
<i>6 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який вільно володіє матеріалом, творче його осмислив, оперує поняттями та категоріями, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою, залучає до відповіді самостійно опрацьовану літературу. Відповідає на додаткові запитання, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки.
<i>4-5 балів</i>	Оцінюється робота здобувача, який достатньо повно володіє матеріалом, орієнтується в ньому, оперує необхідним колом понять та категорій щодо самостійної роботи, вміє встановити зв'язок між теоретичною базою та практикою. Відповідь з незначною кількістю помилок, відповідає на додаткові запитання, але не має аргументованої думки, висновки неповні.
<i>3 бали</i>	Оцінюється робота здобувача, який виконав самостійну роботу, яка містить значну кількість недоліків і помилок, неповне висвітлення змісту питань. Здобувач володіє матеріалом і частково відповідає на додаткові питання, проте недостатньо відповідає на питання, не може зробити аргументовані висновки.
<i>1-2 бали</i>	Самостійну роботу виконано неправильно, здобувач показує істотне нерозуміння проблеми, в роботі не виконано всі завдання; або здобувач не здатен захистити результати представленої роботи.
<i>0 балів</i>	Здобувач не виконав самостійну роботу.

7. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

7.1 Основні:

1. Бородкіна І.Л. Web-технології та Web-дизайн: застосування мови HTML для створення електронних ресурсів / І.Л. Бородкіна, Г.О Бородкін. – 2020, 212 с, ISBN: 978-617-7844-14-2
2. Вайншенк, Сьюзан. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей / Сьюзан Вайншенк ; пер. з англ. – Харків : Фабула, 2013. – 256 с.
3. Дмитрієв, К. В. Нові тенденції в комп'ютерній графіці / Дмитрієв, К. В. // Інформаційні технології, 2020. – № 3. – С. 56-63.
4. Іванов, П. В. Основи комп'ютерної графіки. Харків: Видавництво «Факт», 2022. – 320 с.
5. Кедлек, Тім. Адаптивний дизайн. Створення веб-сайтів для всіх пристроїв / Тім Кедлек ; пер. з англ. — Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2014. – 288 с.
6. Козлов, В. І. Сучасні методи комп'ютерної графіки. Дніпро: Видавництво «Ліра», 2019. – 400 с.
7. Круг, Стівен. Веб-дизайн: не змушуйте мене думати / Стівен Круг ; пер. з англ. – Київ : КМ-Букс, 2017. – 240 с.
8. Нідерст Роббінс, Дженніфер. Основи веб-дизайну / Дженніфер Нідерст Роббінс ; пер. з англ. — Київ : Видавництво КСД, 2016. – 544 с.

9. Пасічник В.В. Веб-дизайн / В.В. Пасічник, О.В. Пасічник. – Львів: «Магнолія 2006», 2021. – 520 с.
10. Петров, А. А. Програмування в комп'ютерній графіці. Одеса: Видавництво "Астропринт", 2020. – 352 с.
11. Сидоров, С. М. Комп'ютерна графіка в інженерній справі. – Львів: Видавництво "Новий світ", 2021. – 288 с.
12. Фокс, А. та ін. Комп'ютерна графіка. Практичний посібник. – Київ: Видавництво «Наукова думка», 2023. – 456 с.

7.2 Додаткові:

1. Adobe Color. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://color.adobe.com/>
2. Mozilla Developer Network. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web>
3. Web Design Resources. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.w3.org/>
4. Вебсайт «Комп'ютерна графіка». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.cg.com.ua>
5. Онлайн-курс "Основи комп'ютерної графіки". [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.coursera.org/course/computergraphics>
6. Форум «Комп'ютерна графіка». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.cgforum.com.ua>