Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

Факультет математики та інформатики

Кафедра прикладної математики та інформаційних технологій

“ЗАТВЕРДЖУЮ”
Декан факультету
математики та інформатики

_____Ольга Мартинюк

“ 28 ” серпня 2026 року

РОБОЧА ПРОГРАМА
навчальної дисципліни

UI/UX дизайн

вибіркова

Освітньо-професійна програма Технології програмування та комп’ютерне моделювання

Спеціальність F1 Прикладна математика

Галузь знань F Інформаційні технології

Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Факультет математики та інформатики

Мова навчання українська

Чернівці, 2026 рік

Робоча програма навчальної дисципліни *«UI/UX дизайн»* складена відповідно до освітньо-професійної програми «Технології програмування та комп'ютерне моделювання»

Розробник:

ЮРІЙЧУК Анастасія Олександрівна, асистент кафедри прикладної математики та інформаційних технологій,

Викладач, що забезпечує читання даної навчальної дисципліни:

ЮРІЙЧУК Анастасія Олександрівна, асистент кафедри прикладної математики та інформаційних технологій

Затверджено на засіданні кафедри прикладної математики та інформаційних технологій

Протокол № 2 від « 28 » серпня 2026 року

Завідувач кафедри _____ **Ярослав БІГУН**

Схвалено методичною радою факультету математики та інформатики

Протокол № 1 від « 28 » серпня 2026 року

Голова методичної ради _____ **Тоня ФРАТАВЧАН**

Мета навчальної дисципліни: формування теоретичної бази знань щодо проектування інтерфейсів, де однаково важливо як зручність їх використання, так і зовнішній вигляд, та закріплення отриманих знань на практиці. Даний курс формує навики розробки дизайну на всіх основних етапах, починаючи від вимог і закінчуючи готовим користувацьким інтерфейсом. Структура курсу побудована таким чином, щоб максимально підготувати студентів до реальних задач, тому в ньому розглядаються сучасні підходи до розробки, а також враховуються актуальні тренди. При вивченні дисципліни розглядаються інструменти, які використовуються при розробці дизайну інтерфейсів додатків і сайтів, а також практичні методи розробки цих інтерфейсів. Завданнями вивчення дисципліни є формування системного розуміння принципів візуальної організації та проєктування інтерфейсів, опанування базових підходів до побудови композиційних і типографічних рішень, усвідомлення ролі кольору у цифровому середовищі, а також набуття навичок проєктування та дослідження інтерфейсів з урахуванням етапності розроблення, адаптивності та міжплатформної взаємодії.

Результати навчання: у результаті вивчення навчальної дисципліни студент буде

знати*:*

- відповідний теоретичний матеріал в межах програми курсу;
- основні принципи та методи визначення пріоритетів, взаємозв'язків, сценаріїв, принципів навігації, точок прийняття рішень, емоційного фону під час клієнтського досвіду взаємодії з програмними продуктами;

вміти*:*

- відрізняти області діяльності UI дизайнерів та UX дизайнерів;
- створювати інтерфейси із врахуванням базових правил;
- досліджувати користувацький досвід та формування «шляху користувача»;
- аналізувати сайти з точки зору поліпшення дизайну і збільшення конверсії;
- аналізувати потреби та цінності аудиторії;
- використовувати компоненти і плагіни для проектування адаптивного дизайну;
- будувати інтерактивні прототипи;

Під час вивчення дисципліни, відповідно до освітньо-професійної програми, формуються наступні компетентності:

загальні:

ЗК02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;

ЗК03. Здатність генерувати нові ідеї (креативність);

ЗК06. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;

ЗК07. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел;

ЗК08. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності;

ЗК10. Навички у використанні інформаційних і комунікаційних технологій;

ЗК13. Навички міжособистісної взаємодії;

фахові:

ФК06. Здатність розв'язувати професійні задачі за допомогою комп'ютерної техніки, комп'ютерних мереж та Інтернету, в середовищі сучасних операційних систем, з використанням стандартних офісних додатків;

ФК17. Здатність до використання новітніх інформаційно-комунікаційних технологій.

ФК18. Здатність до використання сучасних Web-технологій, методів і засобів розробки та супроводу Web-додатків.

Результати вивчення дисципліни деталізують такі програмні результати навчання ОП:

ПРН15. Уміти організувати власну діяльність та одержувати результат у рамках обмеженого часу.

ПРН16. Демонструвати навички взаємодіїз іншими людьми, уміння працювати в команді.

ПРН19. Збирати та інтерпретувати відповідні дані йаналізувати складності в межах своєїспеціалізаціїдля донесення суджень, які відбивають відповідні соціальні та етичні проблеми.

Опис навчальної дисципліни

Загальна інформація

Форма навчання	Рік підготовки	Семестр	Кількість		Кількість годин						Вид підсумкового контролю
			кредитів	годин	лекції	практичні	семінарські	лабораторні	самостійна робота	індивідуальні завдання	
Денна	**2**	**4**	**3**	**90**	**30**	**0**	**0**	**30**	**30**	**0**	**залік**
Заочна	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Структура змісту навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Змістовий модуль 1. Основи візуального дизайну інтерфейсів												
Тема 1. Теорія дизайну та основи UI/UX-проєктування	6	2		1		3						
Тема 2. Інструменти UI/UX-дизайнера. Figma	5	2		2		1						
Тема 3. Теорія кольору	6	2		2		2						
Тема 4. Основи компо-зиції та візуальної ієрархії	5	2		2		1						
Тема 5. Типографіка в цифровому дизайні	8	2		5		1						
Тема 6. Анімація та мікровзаємодії в інтерфейсах	3	2		0		1						
Разом за змістовим модулем 1	33	12		12		9						
Змістовий модуль 2. Основи UX-проєктування												
Тема 1. Принципи та методологія UX-дизайну	6	2		2		2						
Тема 2. Прототипування та моделювання користувацьких сценаріїв	13	4		6		3						
Тема 3. UX-дослідження та аналіз потреб користувачів	6	2		2		2						
Разом за змістовим модулем 2	25	8		10		7						
Змістовий модуль 3. Принципи та практики проєктування інтерфейсів												
Тема 1. Елементи та компоненти інтерфейсу користувача	6	2		2		2						
Тема 2. Сітки та принципи побудови макетів	5	2		1		2						
Тема 3. Адаптивний дизайн	6	2		3		1						
Тема 4. Евристики зручності	7	2		0		5						
Тема 5. Вебдоступність	8	2		2		4						
Разом за змістовим модулем 3	32	10		8		14						
Усього годин за семестр	90	30		30		30						

Тематика лекційних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
Змістовий модуль 1. Основи візуального дизайну інтерфейсів	
1	Теорія дизайну та основи UI/UX-проєктування *Дизайн як сфера діяльності та інструмент комунікації. Поняття інтерфейсу користувача та його основні види. Місце UI-дизайну в цифрових продуктах. Порівняння підходів UI та UX. Вплив інтерфейсних рішень на користувацький досвід. Типові помилки та приклади невдалих дизайнерських рішень.*
2	Інструменти UI/UX-дизайнера. Figma *Роль інструментів у процесі проєктування інтерфейсів. Онлайн- та офлайн-середовище роботи дизайнера. Основні можливості Figma та Photoshop. Робота з макетами, шарами та компонентами. Особливості підготовки інтерфейсів до презентації та подальшої розробки.*
3	Теорія кольору *Колір як елемент візуальної комунікації. Основні колірні моделі та їх застосування у цифровому середовищі. Гармонія та контраст кольорів. Психологічний вплив кольору на сприйняття інтерфейсу. Типові помилки використання кольору.*
4	Основи композиції та візуальної ієрархії *Композиція як основа візуальної структури інтерфейсу. Розміщення елементів на екрані. Візуальна ієрархія та акценти. Баланс, ритм і пропорції. Цілісність та логіка інтерфейсної побудови.*
5	Типографіка в цифровому дизайні *Шрифт як засіб передавання інформації. Основні типи шрифтів. Читабельність та зручність сприйняття тексту. Типографічна ієрархія в інтерфейсі. Особливості використання тексту в цифровому середовищі.*
6	Анімація та мікровзаємодії в інтерфейсах *Анімація як складова інтерфейсу користувача. Типи анімацій у цифрових продуктах. Вплив анімації на сприйняття та зручність використання. Переходи, мікровзаємодії та зворотний зв'язок.*
Змістовий модуль 2. Основи UX-проєктування	
1	Принципи та методологія UX-дизайну *Поняття користувацького досвіду. Потреби, очікування та поведінка користувачів. Логіка взаємодії з цифровими продуктами. UX як складова якості інтерфейсу.*
2	Прототипування та моделювання користувацьких сценаріїв *Прототип як модель майбутнього інтерфейсу. Рівні деталізації прототипів. Місце прототипування в процесі проєктування. Перевірка ідей та рішень на ранніх етапах.*
3	UX-дослідження та аналіз потреб користувачів *Дослідження як основа UX-рішень. Якісні та кількісні підходи. Аналіз потреб користувачів. Інтерпретація результатів для подальшого проєктування.*
Змістовий модуль 3. Принципи та практики проєктування інтерфейсів	
1	Елементи та компоненти інтерфейсу користувача

	Основні компоненти інтерфейсу. Функціональне призначення елементів. Логіка взаємодії користувача з інтерфейсом. Узгодженість елементів у межах продукту.
2	Сітки та принципи побудови макетів *Сітка як інструмент структурування інтерфейсу. Типи сіткових систем. Вирівнювання та ритм. Послідовність і порядок подання інформації.*
3	Адаптивний дизайн *Особливості використання інтерфейсів на різних пристроях. Адаптація дизайну до різних розмірів екранів. Єдність стилю та користувацького досвіду.*
4	Евристики зручності *Зручність використання як критерій якості інтерфейсу. Загальні принципи зручності. Типові помилки та проблеми взаємодії користувача з інтерфейсом.*
5	Вебдоступність *Доступність як складова сучасного цифрового дизайну. Урахування потреб різних груп користувачів. Інклюзивний підхід у проєктуванні інтерфейсів.*

Тематика семінарських занять з переліком питань

Семінарські заняття з даної навчальної дисципліни навчальним планом не передбачені.

Тематика практичних занять з переліком питань

Практичні заняття з даної навчальної дисципліни навчальним планом не передбачені.

Тематика лабораторних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
Змістовий модуль 1. Основи візуального дизайну інтерфейсів	
1	Процес створення інтерфейсів *Етапи розроблення інтерфейсу від ідеї до фінального макету. Послідовність роботи дизайнера. Взаємозв'язок аналізу, проєктування та візуального оформлення.*
2	Інструменти проєктування інтерфейсів *Роль цифрових інструментів у процесі UI/UX-проєктування. Онлайн- та офлайн-середовища роботи дизайнера. Основні можливості Figma. Створення та редагування макетів, робота з шарами, компонентами та стилями. Організація дизайн-проєктів, підготовка макетів до презентації та передавання в розробку.*
3	Схеми кольорів *Типи колірних схем та принципи їх побудови. Гармонія і контраст у цифровому дизайні. Вибір кольорових рішень для інтерфейсів.*
4	Створення збалансованої композиції дизайну посадкової сторінки *Структура посадкової сторінки. Візуальна ієрархія контенту. Баланс між інформаційними блоками та інтерактивними елементами.*
5	Дизайн афіші

	Афіша як приклад візуальної комунікації. Композиційні та типографічні рішення. Поєднання тексту та графіки для передачі повідомлення.
Змістовий модуль 2. Основи UX-проєктування	
1	Дослідження цільової аудиторії. Розробка концепції сайту *Характеристики цільової аудиторії. Потреби та очікування користувачів. Формування загальної концепції сайту на основі отриманих даних.*
2	Створення прототипів (скетч, вайрфрейм, прототип) *Прототипування як спосіб структурування ідей. Відмінності між скетчем, вайрфреймом і прототипом. Використання прототипів у процесі проєктування.*
3	Тестування дизайну *Перевірка зручності та зрозумілості інтерфейсу. Виявлення проблемних місць. Удосконалення дизайну на основі зворотного зв'язку.*
Змістовий модуль 3. Принципи та практики проєктування інтерфейсів	
1	Розробка дизайну основних елементів інтерфейсу користувача *Кнопки, поля введення, навігаційні елементи. Узгодженість стилю компонентів. Функціональність та візуальна цілісність інтерфейсу.*
2	Використання сітки у дизайні *Сіткові системи як основа структурування макету. Вирівнювання та пропорції. Підвищення читабельності та логіки інтерфейсу.*
3	Розробка мобільної версії дизайну сайту та створення дизайну додатку *Адаптація дизайну до мобільних пристроїв. Особливості сенсорної взаємодії. Єдність стилю між веб- та мобільною версіями.*
4	Вебдоступність та оцінювання інтерфейсів *Вебдоступність як складова якості цифрового продукту. Принципи інклюзивного та доступного дизайну. Урахування потреб різних груп користувачів під час проєктування інтерфейсів. Основні вимоги WCAG. Методи та інструменти перевірки вебсайтів на відповідність вимогам вебдоступності.*

Індивідуальні науково-дослідні завдання (ІНДЗ)

ІНДЗ з даної навчальної дисципліни не передбачені.

Завдання для самостійної роботи студентів

№ з/п	Назва теми	Завдання для самостійної роботи	Кількість годин
1	Теорія дизайну та основи UI/UX-проєктування	Опрацювання наукових і професійних джерел щодо розвитку UI та UX-дизайну. Узагальнення підходів до трактування інтерфейсу в різних дисциплінах (дизайн, інформатика, психологія).	3

2	Інструменти UI/UX-дизайнера. Figma	Огляд професійних публікацій і матеріалів дизайнерських спільнот щодо сучасних можливостей Figma та її використання в UI/UX-проєктуванні. Аналіз актуальних тенденцій розвитку інструментів дизайну. Можливості Figma для командної роботи, спільного редагування, обміну макетами та організації дизайн-процесу	1
3	Теорія кольору	Самостійне опрацювання прикладів використання кольору в цифрових продуктах різного типу. Узагальнення підходів до формування кольорової ідентичності брендів.	2
4	Основи композиції та візуальної ієрархії	Аналіз прикладів сучасних веб- і мобільних інтерфейсів з точки зору композиційних рішень. Формулювання узагальнених висновків щодо візуальної організації контенту.	1
5	Типографіка в цифровому дизайні	Ознайомлення з історією розвитку екранної типографіки. Узагальнення сучасних тенденцій використання шрифтів у цифрових інтерфейсах.	1
6	Анімація та мікровзаємодії в інтерфейсах	Перегляд і аналіз прикладів анімації взаємодії в цифрових продуктах. Узагальнення підходів до використання анімації в сучасних інтерфейсах.	1
7	Принципи та методологія UX-дизайну	Опрацювання матеріалів про UX у цифрових сервісах і платформах. Узагальнення підходів до опису користувацького досвіду поза межами окремого інтерфейсу.	2
8	Прототипування та моделювання користувацьких сценаріїв	Огляд публікацій і кейсів щодо використання прототипів у дизайн-проєктах. Узагальнення ролі прототипування в процесі ухвалення дизайнерських рішень.	3
9	UX-дослідження та аналіз потреб користувачів	Самостійне ознайомлення з прикладами UX-досліджень у реальних цифрових продуктах. Узагальнення підходів до представлення результатів досліджень.	2
10	Елементи та компоненти інтерфейсу користувача	Огляд еволюції інтерфейсних елементів у веб- та мобільних продуктах. Узагальнення тенденцій розвитку інтерфейсних компонентів.	2
11	Сітки та принципи побудови макетів	Опрацювання прикладів використання сіткових систем у сучасному дизайні.	2

		Узагальнення підходів до організації простору в цифрових інтерфейсах.	
12	Адаптивний дизайн	Аналіз прикладів кросплатформних цифрових продуктів. Узагальнення підходів до забезпечення цілісного користувацького досвіду.	1
13	Евристики зручності	Ознайомлення з різними підходами до евристичного оцінювання інтерфейсів. Узагальнення практик застосування евристик у професійному середовищі.	5
14	Вебдоступність	Опрацювання міжнародних рекомендацій і прикладів доступного дизайну. Узагальнення підходів до впровадження принципів доступності в цифрових продуктах.	4
	Разом		30

Методи навчання

У процесі викладання дисципліни застосовуються лекційні, наочні та практичні методи навчання, проблемно-пошукові й дослідницькі підходи, а також інтерактивні форми організації навчальної діяльності. Освітній процес передбачає виконання лабораторних робіт, реалізацію індивідуальних і командних проєктів та самостійну роботу здобувачів вищої освіти.

Система контролю та оцінювання

Методи поточного контролю:

- індивідуальне та фронтальне опитування;
- перевірка та захист лабораторних робіт;
- оцінювання виконання індивідуальних і командних проєктних завдань;
- тестування;
- перевірка завдань самостійної роботи.

Форми підсумкового контролю: залік.

Критерії оцінювання поточного та підсумкового контролю

Система оцінювання рівня навчальних досягнень здобувачів вищої освіти ґрунтується на принципах ECTS і має накопичувальний характер. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою. Результати роботи впродовж навчального

семестру оцінюються під час поточного та модульного контролю в діапазоні від 0 до 60 балів, а результати підсумкового контролю (заліку) – від 0 до 40 балів.

Упродовж семестру здобувачі виконують лабораторні роботи, індивідуальні та командні проєктні завдання, спрямовані на засвоєння теоретичних основ UI/UX-дизайну, опанування інструментів проєктування інтерфейсів, застосування принципів візуального дизайну, UX-дослідження, прототипування та оцінювання зручності й доступності інтерфейсів.

Оцінювання лабораторних робіт передбачає врахування повноти та правильності виконання завдань, практичного застосування вивчених методів і принципів дизайну, обґрунтованості прийнятих рішень, якості розроблених макетів і прототипів, а також уміння презентувати та захищати результати роботи.

Під час оцінювання індивідуальних і командних проєктів враховуються самостійність виконання, творчий підхід, обґрунтованість проєктних рішень, дотримання принципів юзабіліті та вебдоступності, ефективність командної взаємодії та якість представлення результатів.

Поточний контроль також передбачає оцінювання результатів опитування, тестування та виконання завдань самостійної роботи. Виконання завдань може передбачати самостійне опрацювання додаткових інформаційних джерел, використання професійних інструментів дизайну та доопрацювання результатів практичної діяльності.

Підсумковим контролем з дисципліни є залік у формі тестування в системі Moodle. Варіант тесту містить 40 запитань з однією правильною відповіддю, кожне з яких оцінюється в 1 бал. Максимальна кількість балів за підсумковий контроль становить 40 балів.

Підсумкова оцінка з дисципліни виставляється за сумою балів, отриманих за результатами поточного та модульного контролю впродовж семестру, і балів за підсумковий контроль (залік).

Розподіл балів з навчальної дисципліни

Поточний та модульний контроль												Залік	Сума
Змістовий модуль №1				Змістовий модуль № 2				Змістовний модуль №3					
Т1	Т2	Т3	Т4	Т5	Т1	Т2	Т3	Т1	Т2	Т3	Т4	40	100
2	5	5	5	5	5	10	5	5	2	6	5		

Т1, Т2 ... Т9 – теми змістових модулів.

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	**A**	відмінно	зараховано
80 – 89	**B**	добре	
70 – 79	**C**		
60 – 69	**D**	задовільно	
50 – 59	**E**		
35 – 49	**FX**	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0 – 34	**F**	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Перелік питань для самоконтролю та підсумкового контролю

1. Поняття дизайну в контексті цифрових технологій.
2. Інтерфейс користувача як складова цифрового продукту.
3. Основні відмінності між UI та UX дизайном.
4. Місце UI/UX дизайну в процесі створення цифрових продуктів.
5. Основні етапи проєктування інтерфейсів користувача.
6. Призначення та можливості сучасних інструментів UI/UX дизайну.
7. Роль візуальної ієрархії в інтерфейсі користувача.
8. Основні принципи теорії кольору в цифровому дизайні.
9. Колірні схеми та їх використання в інтерфейсах.
10. Психологічні аспекти сприйняття кольору користувачами.
11. Поняття композиції в дизайні інтерфейсів.
12. Візуальна ієрархія та організація контенту в інтерфейсі.
13. Типографіка як елемент інтерфейсу користувача.
14. Основні вимоги до типографіки в цифровому середовищі.
15. Роль анімації в інтерфейсах користувача.
16. Поняття та принципи UX дизайну.
17. Користувацький досвід як характеристика якості цифрового продукту.
18. Прототипування в процесі проєктування інтерфейсів.
19. Види прототипів та їх призначення.
20. Дизайн-дослідження в UX дизайні.
21. Основні методи UX-досліджень.
22. Елементи інтерфейсу користувача та їх функціональне призначення.
23. Принципи використання сіткових систем у дизайні інтерфейсів.

24. Адаптивний та кросплатформний дизайн інтерфейсів.
25. Особливості проєктування інтерфейсів для мобільних пристроїв.
26. Поняття зручності в дизайні та його основні характеристики.
27. Евристики зручності та їх застосування в оцінюванні інтерфейсів.
28. Поняття доступності в цифровому дизайні.
29. Основні принципи доступного дизайну.
30. Значення доступного та інклюзивного дизайну в сучасних цифрових продуктах.

Зарахування результатів неформальної освіти

У межах поточного контролю можуть визнаватися результати неформальної освіти за умови наявності сертифікату або освітньої декларації про результати неформальної освіти з питань, що відповідає тематиці курсу відповідно до Порядку визнання у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти уведеному в дію наказом ректора № 422 від 27.11.2024 р.

https://www.chnu.edu.ua/media/4g5fzssb/poriadok-vyznannia-rezultativ-navchannia-zdobutykhshliakhom-neformalnoi-ta-abo-informalnoi-osvity.pdf

Студентам можуть бути зараховані додаткові бали, отримані через неформальну освіту, до загальної суми балів, набраної з начальної дисципліни, за умови, що результати з проблеми, за якою відбувалося навчання, відповідають тематиці курсу та отримані на ліцензійних платформах.

Рекомендована література

Основна

1. Б’юлі Л., Натолі Дж. *UX-команда в одній особі: як вижити в дослідженнях і дизайні*. Київ : ArtHuss, 2019. 256 с.
2. Синєпупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2020. 240 с. 4. Чемерис Г. Ю., Осадча К. П. Проектування користувацького інтерфейсу : навч. посіб. для викладачів та студентів закладів вищої освіти, Мелітополь : ФОП Однорог Т., 2019. 300 с.
3. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с.
4. Babich N. UX Design Principles. Smashing Media, 2020.
5. Garrett J. J. The Elements of User Experience. 2nd ed. Berkeley : New Riders, 2019. 192 p.
6. Tidwell J., Brewer C., Valencia A. Designing Interfaces: Patterns for

Effective Interaction Design. 3rd ed. Sebastopol : O'Reilly Media, 2020. 576 p.

7. W3C. Accessible Rich Internet Applications (WAI-ARIA) 1.2. W3C Recommendation, 2021.

8. W3C. Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. W3C Recommendation, 2018.

Додаткова

1. Емброуз Г., Оно-Біллсон Н. Основи. Графічний дизайн 01. Підхід і мова. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.

2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 02. Дизайнерське дослідження. Пошук успішних креативних рішень. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.

3. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн 03. Генерування ідей. Київ : ArtHuss, 2019. 192 с.

4. Іваненко Т. Шрифтовий дизайн : основи. Харків : ХДАДМ, 2019. 144 с.

Інформаційні ресурси

1. Сайт електронного навчання Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича: https://moodle.chnu.edu.ua/course/view.php?id=260
2. Спеціалізація "UI/UX дизайн" від Каліфорнійського інституту мистецтв https://www.coursera.org/specializations/ui-ux-design
3. Введення в UX дизайн від Технологічного інституту Джорджії https://www.coursera.org/learn/user-experience-design
4. Базовий курс UX | medium https://medium.com/ux-crash-course/ux-16ff8b55235f
5. Дон Норман: Дизайн звичних речей https://www.udacity.com/course/intro-to-the-design-of-everyday-things--design101
6. Інтерактивний курс школи програмування і веб-дизайну «Створи вебсайт» https://www.codecademy.com/learn/make-a-website
7. Курс по адаптивному вебдизайну від Лондонського університету "Адаптивний веб-дизайн" https://www.coursera.org/learn/responsive-web-design
8. Курс по веб-дизайну і створення мобільних додатків на Android "UX дизайн для мобільних розробників https://www.udacity.com/course/ux-design-for-mobile-developers--ud849

Політика щодо академічної доброчесності

Дотримання політики щодо академічної доброчесності учасниками освітнього процесу при вивченні навчальної дисципліни регламентовано такими документами:

- «Кодекс академічної доброчесності та етики Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича» https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/kodeks-akademichnoi-dobrochesnosti-ta-etyky-chernivetskoho-natsionalnoho-universytetu-imeni-yuriia-fedkovycha/

- «Положення про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університеті імені Юрія Федьковича» https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polozhennia-pro-vyiavlennia-ta-zapobihannia-akademichnomu-plahiatu-u-chernivetskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-yuriia-fedkovycha/

- «Політика використання штучного інтелекту в Чернівецькому національному університету імені Юрія Федьковича» https://www.chnu.edu.ua/universytet/normatyvni-dokumenty/polityka-vykorystannia-shtuchnoho-intelektu-v-chernivetskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-yuriia-fedkovycha/

Використання здобувачами освіти інструментів штучного інтелекту (ШІ) під час виконання навчальних завдань:

- *допускається за умови* дотримання принципів академічної доброчесності (здобувач освіти несе відповідальність за зміст, достовірність і результати поданої роботи, а у разі використання ШІ зобов'язаний зазначити факт і спосіб його застосування);
- *не допускається* використання ШІ як заміни самостійного виконання завдань або з метою порушення вимог академічної доброчесності;
- *додаткові обмеження чи вимоги* щодо використання ШІ можуть визначатися викладачем в освітньому процесі для конкретних видів навчальної діяльності відповідно до особливостей дисципліни.