

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

Факультет математики та інформатики

Кафедра прикладної математики та інформаційних технологій

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Декан факультету

математики та інформатики

_____ **Ольга Мартинюк**

“ 25 ” червня 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА

навчальної дисципліни

Розробка UI/UX дизайну

_____ **Вибіркова навчальна дисципліна**

Освітньо-професійна програма _____ **Інформаційні технології та управління проектами**

Спеціальність _____ **122 – Комп’ютерні науки**

Галузь знань _____ **12 – Інформаційні технології**

Рівень вищої освіти _____ **перший (бакалаврський)**

Факультет _____ **математики та інформатики**

Мова навчання _____ **українська**

Чернівці, 2025 рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Розробка UI/UX дизайну» складена відповідно до освітньо-професійної програми «Інформаційні технології та управління проектами» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, затвердженої 28 квітня 2025 року, протокол № 5.

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

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

Погоджено з гарантом ОП _____ Ігор ЮРЧЕНКО

Затверджено на засіданні кафедри математичного моделювання
Протокол № 15 від 24 червня 2025 року

Завідувач кафедри _____ **Ігор ЧЕРЕВКО**

Схвалено методичною радою факультету математики та інформатики
Протокол № 12 від 25 червня 2025 року

Голова методичної ради _____ **Віра СІКОРА**

МЕТА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета 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 навички 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 проектування інтерфейсів, опанування базових підходів до побудови композиційних і типографічних рішень, усвідомлення ролі кольору у цифровому середовищі, а також набуття навичок проектування та дослідження інтерфейсів з урахуванням етапності розроблення, адаптивності та міжплатформної взаємодії.

РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

В результаті вивчення дисципліни студент має набути таких компетентностей:

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;

Структура змісту навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього го	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. UI дизайн												
Тема 1. Теорія дизайну. UI дизайн. Введення в проектування UX	8	2		1		5						
Тема 2. Інструменти дизайнера: Figma та Photoshop	6	2		2		2						
Тема 3. Теорія кольору	5	2		1		2						
Тема 4. Композиція в дизайні	5	2		1		2						
Тема 5. Типографіка та особливості її використання	5	2		1		2						
Тема 6. Анімація взаємодії	4	2		0		2						
Разом за змістовим модулем 1	33	12		6		15						
Змістовий модуль 2. UX дизайн												
Тема 1. Основи UX дизайну	8	2		2		4						
Тема 2. Прототипування як спосіб перед-проектного дослідження	11	4		1		6						
Тема 3. Дизайн-дослідження	7	2		1		4						
Разом за змістовим модулем 2	26	8		4		14						
Змістовий модуль 3. Застосування базових принципів у створенні інтерфейсів												
Тема 1. Елементи інтерфейсу користувача	5	2		1		2						
Тема 2. Використання сітки у дизайні	5	2		1		2						
Тема 3. Кросплатформність	5	2		0		3						
Тема 4. Евристики зручності	9	2		1		6						
Тема 5. Доступний дизайн	7	2		1		4						
Разом за змістовим модулем 3	31	10		4		17						
Усього годин за семестр	90	30		14		46						

Тематика лекційних занять з переліком питань

№	Назва теми з основними питаннями
<i>Змістовий модуль 1. UI дизайн</i>	
1	Теорія дизайну. UI дизайн. Введення в проектування UX <i>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.</i>
2	Інструменти дизайнера: Figma та Photoshop <i>Роль інструментів у процесі проектування 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.</i>
3	Теорія кольору <i>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.</i>
4	Композиція в дизайні <i>Композиція як основа візуальної структури інтерфейсу. Розміщення елементів на екрані. Візуальна ієрархія та акценти. Баланс, ритм і пропорції. Цілісність та логіка інтерфейсної побудови.</i>
5	Типографіка та особливості її використання <i>Шрифт як засіб передавання інформації. Основні типи шрифтів. Читабельність та зручність сприйняття тексту. Типографічна ієрархія в інтерфейсі. Особливості використання тексту в цифровому середовищі.</i>
6	Анімація взаємодії <i>Анімація як складова інтерфейсу користувача. Типи анімацій у цифрових продуктах. Вплив анімації на сприйняття та зручність використання. Переходи, мікровзаємодії та зворотний зв'язок.</i>
<i>Змістовий модуль 2. UX дизайн</i>	
1	Основи UX дизайну <i>Поняття користувацького досвіду. Потреби, очікування та поведінка користувачів. Логіка взаємодії з цифровими продуктами. UX як складова якості інтерфейсу.</i>
2	Прототипування як спосіб перед-проектного дослідження <i>Прототип як модель майбутнього інтерфейсу. Рівні деталізації прототипів. Місце прототипування в процесі проектування. Перевірка ідей та рішень на ранніх етапах.</i>
3	Дизайн-дослідження <i>Дослідження як основа UX-рішень. Якісні та кількісні підходи. Аналіз потреб користувачів. Інтерпретація результатів для подальшого проектування.</i>
<i>Змістовий модуль 3. Застосування базових принципів у створенні інтерфейсів</i>	
1	Елементи інтерфейсу користувача

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

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
<i>Змістовий модуль 1. UI дизайн</i>	
1	Інструменти виділення <i>Роль інструментів у процесі проектування 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.</i>
2	Схеми кольорів <i>Типи кольірних схем та принципи їх побудови. Гармонія і контраст у цифровому дизайні. Вибір кольорових рішень для інтерфейсів.</i>
3	Створення збалансованої композиції дизайну посадкової сторінки <i>Структура посадкової сторінки. Візуальна ієрархія контенту. Баланс між інформаційними блоками та інтерактивними елементами.</i>
4	Дизайн афіші <i>Афіша як приклад візуальної комунікації. Композиційні та типографічні рішення. Поєднання тексту та графіки для передачі повідомлення.</i>
<i>Змістовий модуль 2. UX дизайн</i>	

1	Дослідження цільової аудиторії. Розробка концепції сайту <i>Характеристики цільової аудиторії. Потреби та очікування користувачів. Формування загальної концепції сайту на основі отриманих даних. Створення прототипів (скетч, вайрфрейм, прототип)</i>
2	Тестування дизайну <i>Перевірка зручності та зрозумілості інтерфейсу. Виявлення проблемних місць. Удосконалення дизайну на основі зворотного зв'язку.</i>
Змістовий модуль 3. Застосування базових принципів у створенні інтерфейсів	
1	Розробка мобільної версії дизайну сайту та створення дизайну додатку <i>Адаптація дизайну до мобільних пристроїв. Особливості сенсорної взаємодії. Єдність стилю між веб- та мобільною версіями.</i>
2	Перевірка сайтів на дотримання норм вебдоступності <i>Вебдоступність як складова якості цифрового продукту. Урахування потреб різних груп користувачів. Оцінювання інтерфейсів на відповідність базовим вимогам доступності.</i>

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. UI дизайн. Введення в проектування UX	Опрацювання наукових і професійних джерел щодо розвитку UI та UX-дизайну. Узагальнення підходів до трактування інтерфейсу в різних дисциплінах (дизайн, інформатика, психологія).	5
2	Інструменти дизайнера: Figma та Photoshop	Огляд професійних публікацій і матеріалів спільнот дизайнерів щодо використання Figma та Photoshop у сучасних проєктах. Узагальнення тенденцій використання інструментів у командній роботі.	2
3	Теорія кольору	Самостійне опрацювання прикладів використання кольору в цифрових продуктах різного типу. Узагальнення підходів до формування кольорової ідентичності брендів.	2
4	Композиція в дизайні	Аналіз прикладів сучасних веб- і мобільних інтерфейсів з точки зору композиційних рішень. Формулювання узагальнених	2

		висновків щодо візуальної організації контенту.	
5	Типографіка та особливості її використання	Ознайомлення з історією розвитку екранної типографіки. Узагальнення сучасних тенденцій використання шрифтів у цифрових інтерфейсах.	2
6	Анімація взаємодії	Перегляд і аналіз прикладів анімації взаємодії в цифрових продуктах. Узагальнення підходів до використання анімації в сучасних інтерфейсах.	2
7	Основи UX дизайну	Опрацювання матеріалів про UX у цифрових сервісах і платформах. Узагальнення підходів до опису користувацького досвіду поза межами окремого інтерфейсу.	4
8	Прототипування як спосіб перед-проектного дослідження	Огляд публікацій і кейсів щодо використання прототипів у дизайн-проектах. Узагальнення ролі прототипування в процесі ухвалення дизайнерських рішень.	6
9	Дизайн-дослідження	Самостійне ознайомлення з прикладами UX-досліджень у реальних цифрових продуктах. Узагальнення підходів до представлення результатів досліджень.	4
10	Елементи інтерфейсу користувача	Огляд еволюції інтерфейсних елементів у веб- та мобільних продуктах. Узагальнення тенденцій розвитку інтерфейсних компонентів.	2
11	Використання сітки у дизайні	Опрацювання прикладів використання сіткових систем у сучасному дизайні. Узагальнення підходів до організації простору в цифрових інтерфейсах.	2
12	Кросплатформність	Аналіз прикладів кросплатформних цифрових продуктів. Узагальнення підходів до забезпечення цілісного користувацького досвіду.	3
13	Евристики зручності	Ознайомлення з різними підходами до евристичного оцінювання інтерфейсів. Узагальнення практик застосування евристик у професійному середовищі.	6
14	Доступний дизайн	Опрацювання міжнародних рекомендацій і прикладів доступного дизайну. Узагальнення підходів до впровадження принципів доступності в цифрових продуктах.	4
	Разом		46

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

Оцінювання знань здійснюється за 100-бальною шкалою. Результати роботи впродовж навчального семестру оцінюються в ході поточного та модульного контролю на інтервалі оцінок від 0 до 60 балів, а результати підсумкового контролю оцінюються у 40 балів.

Загальна **підсумкова оцінка** з навчальної дисципліни виставляється за загальною сумою балів поточного, модульного та підсумкового контролю.

Розподіл балів з навчальної дисципліни

Поточний та модульний контроль												Залік	Сума
Змістовий модуль №1				Змістовий модуль № 2				Змістовний модуль №3					
T1	T2	T3	T4	T5	T1	T2	T3	T1	T2	T3	T4	40	100
2	5	5	5	5	5	10	5	5	2	6	5		

T1, T2 ... T9 – теми змістових модулів.

Шкала оцінювання: національна та ЄКТС

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (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 проектування 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 проектування 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 проектування 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

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>

здобувачі освіти мають можливість на зарахування окремих видів робіт в рамках ОК на основі результатів, отриманих шляхом неформальної та/або інформальної освіти.

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. Синєпулова 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.

Допоміжна

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:

- [«Етичний кодекс Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича»](#);
- [«Положенням про виявлення та запобігання академічного плагіату у Чернівецькому національному університету імені Юрія Федьковича»](#).

ДОДАТОК

Приклади тестів на модульний контроль

1. Що сприяло появі графічного інтерфейсу людино-машинної взаємодії

- a) поява маніпулятора миш
- b) поява КПК
- c) поява клавіатури
- d) винахід процесора

2. Збільшення на результати масштабування растрового зображення впливає

- a) позитивно
- b) негативно
- c) спочатку позитивно, потім негативно
- d) спочатку негативно, потім позитивно

3. Виберіть розширення графічного файлу

- a) *.doc
- b) *.flif
- c) *.exe
- d) *.bak

4. Мінімальною одиницею, якою оперують в растровому графічному редакторі є

- a) палітра кольорів
- b) знакомісце (символ)
- c) точка екрану (піксель)
- d) об'єкт (прямокутник, коло і т.д.)

5. Якість растрового зображення оцінюється:

- a) розміром зображення.
- b) кількістю пікселів.
- c) кількістю пікселів на дюйм зображення.
- d) кількістю біт в збереженому зображенні.

6. Піксель на екрані монітора являє собою:

- a) електронний промінь.
- b) сукупність 16 зерен люмінофора.
- c) двійковий код графічної інформації.
- d) мінімальний ділянку зображення, якому незалежним чином можна задати колір.

7. Сітка, яку на екрані утворюють пікселі, називається:

- a) Дисплейний процесор.
- b) Растр.
- c) Відеоадаптер.
- d) Відеопам'ять.

8. Деформація зображення при зміні розміру малюнка – один з недоліків

- a) векторної графіки
- b) растрової графіки
- c) тривимірної графіки
- d) інженерна графіка

9. Стиль Metro було розроблено компанією

- a) IBM
- b) Microsoft
- c) Google
- d) Apple

10. Стиль Material Design було розроблено компанією

- a) IBM
- b) Microsoft
- c) Google
- d) Apple

11. Спіраль золотого перетину виникла в результаті

- a) інтерпретації золотого перетину Стіва Джобса
- b) інтерпретації золотого перетину Леонардо да Вінчі
- c) інтерпретації золотого перетину Сократа
- d) інтерпретації золотого перетину Ісаака Ньютона

12. Правило третин —

- a) покращений варіант золотого перетину
- b) не має відношення до золотого перетину
- c) спрощений варіант золотого перетину
- d) жодного вірного варіанту

13. Сітка, сформована правилом третин, має

- a) 5 точки перетину
- b) 3 точки перетину
- c) 4 точки перетину

d) 1 точку перетину

14. Види балансу: (оберіть зайве)

- a) горизонтальний баланс та вертикальний баланс
- b) дзеркальний баланс
- c) радіальний баланс
- d) симетричний баланс та асиметричний баланс

15. Засоби для вибудови візуальної ієрархії

- a) масштаб, колір, контраст, вирівнювання, «повітря»
- b) масштаб, колір,контраст,вирівнювання
- c) масштаб, колір,контраст,
- d) масштаб, колір

16. Термін «Проектування UX» був введений у вжиток

- a) у 1995 році Доном Норманом, який в той час займав пост віцепрезидента групи розробки технологій в Apple
- b) у 1999 році Ів Сен Лораном, який в той час займав пост президента групи технологій тестування в Google
- c) у 2005 році Сером Джонсом, який в той час займав пост генерального директора в Sun Microsystems
- d) у 2009 році Генрі Фордом, який в той час займав пост виконуючого обов'язки директора в Microsoft

17. Якість характеру, яка є необхідною для проектування юзабіліті

- a) емпатія
- b) допитливість
- c) ясність вираження
- d) ергономічність

18. У якому році з'явилися перші сайти в адаптивному стилі верстки

- a) 2014
- b) 2013
- c) 2011
- d) 2012

19. Термін «Проектування UX» був введений у вжиток

- a) у 1995 році Доном Норманом
- b) у 1982 році Аланом Купером
- c) у 1950 році Джоном Тернером
- d) у 1925 році Дерсі Уайт

20. *Зручність дизайну – це*

- a) здатність розуміти, чому люди чинять той чи інший спосіб
- b) бажання дізнатися, чому люди чинять ту чи іншу дію.
- c) простота використання і освоєння об'єкта, створеного людиною
- d) здатність пояснити складні поняття в доступній формі для тих, хто не знайомий або мало знайомий з даною галуззю.

21. *Емпатія – це*

- a) здатність розуміти, чому люди чинять той чи інший спосіб
- b) бажання дізнатися, чому люди чинять ту чи іншу дію.
- c) простота використання і освоєння об'єкта, створеного людиною
- d) здатність пояснити складні поняття в доступній формі для тих, хто не знайомий або мало знайомий з даною галуззю.

22. *Якісні характеристики*

- a) спрямовані на те, щоб визначити, чому користувачі поведуться саме так, а не інакше.
- b) визначають, скільки користувачів роблять що-небудь певним чином. Одним словом, допомагає вимірювати різні ситуації чисельно.
- c) поведінка і реакція користувача, якщо ви хочете отримати корисні дані
- d) нічого з переліченого

23. *Кількісні характеристики*

- a) спрямовані на те, щоб визначити, чому користувачі поведуться саме так, а не інакше.
- b) визначають, скільки користувачів роблять що-небудь певним чином. Одним словом, останній метод допомагає вимірювати різні ситуації чисельно.
- c) поведінка і реакція користувача, якщо ви хочете отримати корисні дані
- d) нічого з переліченого

24. *Створення непорушного лінійного потоку від самого верху сторінки до низу називається*

- a) «шлях користувача»
- b) «терновий шлях»
- c) «чумацький шлях»
- d) «прихований шлях»

25. *Схема траєкторії руху погляду людини на сторінці авторизації Facebook побудовано за принципом*

- a) «F-паттерн»
- b) трикутник
- c) зигзаг
- d) «Z-макет»