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 Системний аналіз

Спеціальність 124 – Системний аналіз

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 «Системний аналіз» 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 _____ Андрій ПЕРЦОВ

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 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

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;

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

загальні компетентності:

ЗК01. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК02. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК08. Здатність бути критичним і самокритичним.

ЗК011. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК012. Здатність працювати в команді.

та отримуються наступні ***програмні результати навчання***:

ПР13. Проєктувати, реалізовувати, тестувати, впроваджувати, супроводжувати, експлуатувати програмні засоби роботи з даними і знаннями вкомп'ютерних системах і мережах.

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**	**14**	**46**	**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. 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. Кросплатформ-ність	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
Змістовий модуль 1. UI дизайн	
1	Теорія дизайну. UI дизайн. Введення в проектування UX *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 дизайнера: Figma та Photoshop *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	Композиція в дизайні *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 та особливості її використання *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 взаємодії *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. UX дизайн	
1	Основи UX дизайну *Поняття користувацького досвіду. Потреби, очікування та поведінка користувачів. Логіка взаємодії з цифровими продуктами. UX як складова якості інтерфейсу.*
2	Прототипування як спосіб перед-проектного дослідження *Прототип як модель майбутнього інтерфейсу. Рівні деталізації прототипів. Місце прототипування в процесі проєктування. Перевірка ідей та рішень на ранніх етапах.*
3	Дизайн-дослідження *Дослідження як основа UX-рішень. Якісні та кількісні підходи. Аналіз потреб користувачів. Інтерпретація результатів для подальшого проєктування.*
Змістовий модуль 3. Застосування базових принципів у створенні інтерфейсів	
1	Елементи інтерфейсу користувача

	Основні компоненти інтерфейсу. Функціональне призначення елементів. Логіка взаємодії користувача з інтерфейсом. Узгодженість елементів у межах продукту.
2	Використання сітки у дизайні *Сітка як інструмент структурування інтерфейсу. Типи сіткових систем. Вирівнювання та ритм. Послідовність і порядок подання інформації.*
3	Кросплатформність *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	Доступний дизайн *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. UI дизайн	
1	Інструменти виділення *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.*
2	Схеми кольорів *Типи колірних схем та принципи їх побудови. Гармонія і контраст у цифровому дизайні. Вибір кольорових рішень для інтерфейсів.*
3	Створення збалансованої композиції дизайну посадкової сторінки *Структура посадкової сторінки. Візуальна ієрархія контенту. Баланс між інформаційними блоками та інтерактивними елементами.*
4	Дизайн афіші *Афіша як приклад візуальної комунікації. Композиційні та типографічні рішення. Поєднання тексту та графіки для передачі повідомлення.*
Змістовий модуль 2. UX дизайн	

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

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-проєктах. 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					
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

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. 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.

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 маніпуятора 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) тривимірна графіка

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 поводяться 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 поводяться 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»