

**Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і  
дизайну імені Михайла Бойчука**  
Факультету дизайну  
Кафедра графічного дизайну

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

ВК.04.03 Веб та медіа дизайн

**Загальна інформація про дисципліну**

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура та мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	
Освітня програма	ОПП «Дизайн»
Статус дисципліни	вибіркова, цикл професійної підготовки
Курс/Семестр	3 курс (6 семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	240 (8 кредитів)
Розподіл за видами занять за годинами навчання	Лекції
	Семінарські
	Практичні (114)
	Самостійна робота (126)
Форма підсумкового контролю	Екз. перегляд (II семестр)
Викладач	Грушовський Тарас Ігорович
Контактна інформація викладача	<a href="mailto:grushowskiytaras@gmail.com">grushowskiytaras@gmail.com</a>
Ресурси комунікації з викладачем	<a href="https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanczijne-navchannya">https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanczijne-navchannya</a>
Дні занять	Згідно розкладу
Консультації	Відповідно до графіку консультацій

## Опис навчальної дисципліни

<p>Анотація дисципліни</p>	<p>Зміст дисципліни. Перелік тем:</p> <p>Тема 1. Ознайомлення з Figma та базове тренувальне завдання</p> <p>Тема 2. Аналіз стилю, копіювання візуальної мови та побудова макету у Figma</p> <p>Тема 3. Auto Layout, компоненти, варіанти компонентів і системність макету</p> <p>Тема 4. Дизайн інтернет-магазину: головна сторінка, каталог, сторінка товару</p> <p>Тема 5. Лендінг-сторінка презентаційного сайту та інтерактивне прототипування</p> <p>Тема 6. Оформлення портфоліо-кейсу для Behance та підсумкова презентація</p> <p><b>Ключові слова:</b> Figma, веб-дизайн, медіадизайн, UI-дизайн, компоненти, прототипування, hover-анімації, інтернет-магазин, односторінковий сайт.</p> <p><b>Роль та місце дисципліни у системі підготовки:</b> дисципліна формує практичні компетентності бакалаврів графічного дизайну у сфері веб дизайну , проєктування, роботи з інтерфейсними макетами, дизайн-системами, інтерактивною презентацією.</p>
<p>Мета та завдання дисципліни</p>	<p style="text-align: center;"><b>Метою навчальної дисципліни «Концептуальне проєктування в дизайні» - формування у студентів магістерського рівня компетентності науково-дослідницької діяльності, що охоплюють:</b> використання методів дослідницького пізнання; проведення передпроектного аналізу; слідування правилам, етапам та вимогам щодо реалізації власного творчого проєкту; роботу з аналогами та джерелами; володіння професійною термінологією; академічну доброчесність; застосування методологічної основи у власному магістерському дослідженні.</p> <p><b>Основні завдання навчальної дисципліни:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ознайомлення студентів з інтерфейсом і базовими інструментами Figma;</li> <li>• набуття навичок аналізу референсів, стилю, композиції, типографіки та візуального ритму;</li> <li>• формування вміння будувати веб-макети з використанням сіток, фреймів, стилів і структурованих шарів;</li> <li>• опанування Auto Layout, компонентів, варіантів компонентів і повторюваних UI-елементів;</li> <li>• розроблення дизайну інтернет-магазину: головна</li> </ul>

	<p>сторінка, каталог, одиночна сторінка товару;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• розроблення лендінг-сторінки презентаційного сайту на тему за вибором студента;</li> <li>• створення інтерактивних прототипів, станів наведення та базових анімацій;</li> <li>• підготовка портфоліо-кейсу у форматі, придатному для публікації на Behance.</li> </ul> <p>Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:</p> <p><b>Знати:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основні інструменти та принципи роботи у Figma;</li> <li>• базові принципи веб-дизайну, UI-композиції, візуальної ієрархії та користувацького сценарію;</li> <li>• принципи аналізу й адаптації візуального стилю без механічного копіювання змісту;</li> <li>• можливості Auto Layout, компонентів, варіантів компонентів і стилів у Figma;</li> <li>• структуру інтернет-магазину, сторінки каталогу, сторінки товару та лендінг-сторінки;</li> <li>• принципи створення інтерактивного прототипу, hover-станів і простих мікроанімацій;</li> <li>• вимоги до оформлення портфоліо-кейсу для Behance.</li> </ul> <p><b>Вміти:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• створювати й організовувати Figma-файл, фрейми, шари, сторінки, стилі та експортні матеріали;</li> <li>• аналізувати референси, визначати характерні ознаки стилю та застосовувати їх у власному макеті;</li> <li>• проектувати веб-сторінки з урахуванням композиції, типографіки, кольору, сітки та функціональної логіки;</li> <li>• створювати компоненти, варіанти компонентів, кнопки, картки, навігацію, форми та повторювані секції;</li> <li>• використовувати Auto Layout для побудови гнучких, системних і редагованих макетів;</li> <li>• розробляти дизайн інтернет-магазину й лендінг-сторінки на обрану тему;</li> <li>• створювати інтерактивний прототип із переходами, hover-станами та базовими анімаціями</li> </ul>
<p>Передумови вивчення дисципліни</p>	<p>Передумовою для вивчення дисципліни є базові знання й навички з композиції, кольорознавства, шрифту, основ проектування, комп'ютерної проектної графіки, візуальної ідентичності, ілюстрації в дизайні та інших дисциплін, що</p>

	формують фундамент графічного дизайну. Бажаними є початкові навички роботи з цифровими графічними редакторами та вміння здійснювати пошук і аналіз візуальних референсів.
<b>Програмні компетентності та результати навчання</b>	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну або у процесі навчання, що передбачає застосування теорій і методів дизайну та характеризується комплексністю й невизначеністю умов.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 2. 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 виконання робіт.
Фахові компетенції спеціальності (ФК)	СК1. Здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатофункціональних об'єктів дизайну. СК2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів дизайну. СК3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну. СК4. Здатність застосовувати навички проектної графіки у професійній діяльності. СК7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну. СК8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта.

### Структура навчальної дисципліни:

Назва модулів і тем	Кількість годин				
	усього	лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Тема 1. Ознайомлення з Figma	40			20	20
Тема 2. Аналіз стилю, копіювання візуальної мови та побудова макету у Figma	40			20	20
Тема 3. Auto Layout, компоненти, варіанти компонентів і системність макету	40			20	20

Тема 4. Дизайн інтернет-магазину: головна сторінка, каталог, сторінка товару	40			20	20
Тема 5. Лендінг-сторінка презентаційного сайту та інтерактивне прототипування	50			20	30
Тема 6. Оформлення портфоліо-кейсу для Behance та підсумкова презентація	30			14	16
<b>Разом за семестр</b>	240			114	126
<b>Усього годин</b>	240			114	126

## Рекомендовані джерела інформації

### Основні:

## Рекомендовані джерела інформації

### Основні:

1. Garrett J. J. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2nd ed. Berkeley : New Riders, 2011. 192 p.
2. Krug S. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. 3rd ed. Berkeley : New Riders, 2014. 216 p.
3. Norman D. *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. New York : Basic Books, 2013. 368 p.
4. Cooper A., Reimann R., Cronin D., Noessel C. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. 4th ed. Indianapolis : Wiley, 2014. 720 p.
5. Lidwell W., Holden K., Butler J. *Universal Principles of Design*. Beverly : Rockport Publishers, 2010. 272 p.
6. Marcotte E. *Responsive Web Design*. New York : A Book Apart, 2011. 150 p.
7. Frost B. *Atomic Design*. Pittsburgh : Brad Frost, 2016. 196 p.
8. Kholmatova A. *Design Systems*. Freiburg : Smashing Magazine GmbH, 2017. 288 p.
9. Yablonski J. *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. Sebastopol : O'Reilly Media, 2020. 152 p.
10. Buley L. *The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide*. Brooklyn : Rosenfeld Media, 2013. 246 p.
11. Saffer D. *Microinteractions: Designing with Details*. Sebastopol : O'Reilly Media, 2013. 168 p.
12. Head V. *Designing Interface Animation: Improving the User Experience Through Animation*. Brooklyn : Rosenfeld Media, 2016. 240 p.

13. Johnson J. *Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Guidelines*. 3rd ed. Cambridge : Morgan Kaufmann, 2020. 304 p.
14. Weinschenk S. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. 2nd ed. Berkeley : New Riders, 2020. 256 p.
15. Lupton E. *Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students*. 2nd ed. New York : Princeton Architectural Press, 2010. 224 p.
16. Samara T. *Making and Breaking the Grid: A Graphic Design Layout Workshop*. 2nd ed. Beverly : Rockport Publishers, 2017. 240 p.
17. White A. W. *The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type*. 2nd ed. New York : Allworth Press, 2011. 224 p.
18. Silver A. *Form Design Patterns*. New York : A Book Apart, 2018. 161 p.
19. Malewicz M., Malewicz D. *Designing User Interfaces*. Нурє4, 2020.
20. Синєпупова Н. *Композиція: Тотальний контроль*. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.
21. Іттен Й. *Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва*. Київ : ArtHuss, 2022. 96 с.
22. Іттен Й. *Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах*. Київ : ArtHuss, 2021. 136 с.
23. Адамс Ш. *Як дизайн спонукає нас думати, відчувати, діяти*. Пер. з англ. Максим Тимченко. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
24. Патер Р. *Політика дизайну*. Київ : ArtHuss, 2021. 192 с.
25. *Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі : колективна монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко*. Київ : КНУТД, 2022. 226 с.

#### **Додаткові:**

1. Nielsen Norman Group. Articles, reports and guidelines on UX, usability, interface design and user research. URL: <https://www.nngroup.com>
2. MDN Web Docs. Documentation for web technologies, HTML, CSS, accessibility and responsive layouts. URL: <https://developer.mozilla.org>
3. WebAIM. Web Accessibility In Mind: principles and tools for accessible interface design. URL: <https://webaim.org>
4. Smashing Magazine. Articles on web design, UX/UI, design systems, accessibility and front-end practice. URL: <https://www.smashingmagazine.com>
5. A List Apart. Articles on web standards, responsive design, content strategy and user experience. URL: <https://alistapart.com>
6. Interaction Design Foundation. UX design, interaction design and user research resources. URL: <https://www.interaction-design.org>
7. Figma Community. Templates, UI kits, design systems, prototypes and educational materials for interface design. URL: <https://www.figma.com/community>

8. Dribbble. Digital design, web design and interface design references. URL: <https://dribbble.com>
9. Behance. Portfolio cases in web design, media design, landing pages, e-commerce and visual communication. URL: <https://www.behance.net>
10. WorldCat.org. International bibliographic catalogue of books, journals and academic sources. URL: <https://www.worldcat.org>
11. Design Science | Cambridge Core. Academic journal on design research and design methodology. URL: <https://www.cambridge.org/core/journals/design-science>
12. Google Scholar. Scientific articles and academic publications in the field of design, UX/UI and digital media. URL: <https://scholar.google.com>

### Інформаційні ресурси

1. <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/3651/1>
2. [Google Академія](#)
3. [Search Publications | ResearchGate](#)
4. [Scopus](#)
5. [Web of Science](#)
6. [Cochrane Library](#)
7. [ScienceDirect](#)
8. [UpToDate](#)
9. <https://eric.ed.gov>
10. Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/>
11. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В.О. Сухомлинського. URL: [www.dnpb.gov.ua/](http://www.dnpb.gov.ua/)
12. Бібліотека українських підручників. URL: <http://pidruchniki.ws/>
13. Словник Оксфорду URL: <https://languages.oup.com/>

### Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
<b>6 семестр</b>			
Тема 1. Ознайомлення з Figma та базове тренувальне завдання	березень	Поточний контроль, презентація	10
Тема 2. Аналіз стилю, копіювання візуальної мови та побудова макету у Figma	березень	Поточний контроль	10

Тема 3. Auto Layout, компоненти, варіанти компонентів і системність макету	квітень	Поточний контроль	10
Тема 4. Дизайн інтернет-магазину: головна сторінка, каталог, сторінка товару	травень	Поточний контроль, презентація виконаних завдань	10
Тема 5. Лендінг-сторінка презентаційного сайту та інтерактивне прототипування	травень	Поточний контроль, підсумковий контроль	10
Тема 6. Оформлення портфоліо-кейсу для Behance	червень	Поточний контроль	10
Підсумкова презентація	Червень	підсумковий контроль	40

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
82-89	<b>B</b>	добре	
74-81	<b>C</b>		
64-73	<b>D</b>	задовільно	
60-63	<b>E</b>		
35-59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

### Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідне обладнання, устаткування	Комп'ютерна техніка (ноутбук, стаціонарний комп'ютер, графічний планшет) з можливістю демонстрації
------------------------------------	--

	текстових і графічних матеріалів і виходу до мережі Інтернет.
Необхідні засоби	Не передбачено
Програмне забезпечення	Програми, необхідні для виконання завдань: Adobe Photoshop, Microsoft Word, Adobe Illustrator та інші.
Матеріали, інструменти	Не передбачено

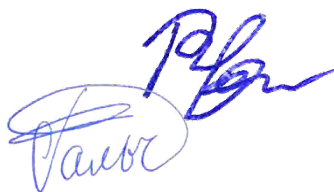
### Політика вивчення навчальної дисципліни

Політика щодо академічної доброчесності	Студенти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, студент втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Усі роботи студентів повинні бути завантажені на кафедральний Гугл диск. Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо студент пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність студента на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни з Історії дизайну розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.

Політика щодо комунікації з викладачем	<p>Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на пошту викладача (grushowskiytaras@gmail.com). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — ІД); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_ завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — pdf. Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача.</p> <p>Консультації з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.</p>
--	---

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій навчальній програмі навчальної дисципліни (<https://kdidpamid.edu.ua/academy/navchannya/dystanczijne-navchannya/>)

Розробник силабусу  
навчальної дисципліни



Т.І. Грушовський

Гарант освітньої програми

О. С. Гальчинська

В.О. завідувача кафедри



І.В. Петрова

Силабус затверджено  
на засіданні кафедри графічного дизайну

від 26 серпня 2025 р., протокол №1