

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука

Факультет Дизайну

(назва факультету)

Кафедра графічного дизайну

(назва кафедри)



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної
діяльності

I.V.

Петрова

«28» серпня 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК. 04.03 Веб та медіа дизайн

(шифр і назва навчальної дисципліни)

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))

галузь знань 02 Культура і мистецтво

(шифр і назва)

освітня програма Графічний дизайн

(назва)

спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

тип дисципліни Вибіркова

(обов'язкова/за вибором)

мова викладання українська

(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-
професійної програми (для акредитованих
ОПП та акредитованих спеціальностей)

АБО

Керівник проектної групи (для ліцензованих
ОПП та ОПП, набір на які здійснюється вперше)

Гальчинська О.С.

(підпис, ініціали, прізвище)

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри

Графічного дизайну

(назва кафедри)

26.08_2025_ №_1

В.о. завідувача кафедри

Петрова І.В.

(підпис, ініціали, прізвище)

2025 – Київ

Робоча програма навчальної дисципліни «Веб та медіа дизайн» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Бакалавр» за спеціальністю 022 «Дизайн», освітньою програмою «Графічний дизайн».

КДАДПМД ім. М. Бойчука. 2025 – 23 с.

Розробник: Грушовський Тарас Ігорович, викладач кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука.

Робочу програму перевірено

Декан факультету _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

28.08.2025.

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету _____.
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 28.08.2025 № 1

Голова НМР факультету _____
(підпис) (ініціали, прізвище)

© Грушовський Т. І., 2025

© КДАДПМД, 2025 рік

1 Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 8	Галузь знань Культура і мистецтво (шифр і назва)	Вибіркова	
Електронна адреса https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/	Спеціальність (освітня програма): 022 Дизайн (шифр і назва) Графічний дизайн (назва)	Рік підготовки:	
		3-й	_____-й
Загальна кількість годин – 240		Семестр	
		6-й	_____-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 6 самостійної роботи студента – 6	Освітній рівень: перший (бакалаврський)	Лекції	
		____ год.	____ год.
		Практичні, семінарські	
		114 год.	____ год.
		Самостійна робота	
		126 год.	____ год.
		Індивідуальні завдання: ____ год.	
		Вид контролю: <i>Поточний, підсумковий</i>	
		Форма контролю: Екз. перегляд	

2 Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Веб та медіа дизайн» є формування у здобувачів вищої освіти практичних навичок проєктування сучасних цифрових інтерфейсів і презентаційних веб-матеріалів у середовищі Figma. Дисципліна спрямована на опанування базових і поглиблених інструментів Figma, принципів побудови макетів, роботи з Auto Layout, компонентами, варіантами компонентів, прототипуванням та інтерактивними станами, а також на підготовку завершеного портфоліо-кейсу для розміщення на платформі Behance.

У межах курсу студенти виконують послідовні практичні завдання: тренувальне завдання для ознайомлення з інтерфейсом та логікою Figma; завдання з аналізу, копіювання стилю та побудови макету за обраною візуальною системою; комплексний дизайн інтернет-магазину, що включає головну сторінку, сторінку каталогу та одиночну сторінку товару; дизайн лендінг-сторінки як презентаційного сайту на тему за вибором студента; оформлення підсумкового кейсу у форматі, придатному для публікації в дизайнерському портфоліо.

Формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких компетентностей:

- Інтегральна компетентність (ІК): здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у галузі дизайну, що передбачають застосування методів проєктування, цифрових інструментів і принципів візуальної комунікації.
- ЗК 1. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності дизайнера цифрових продуктів.
- ЗК 4. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел, включно з референсами, аналогами, бенчмарками цифрових інтерфейсів та вимогами цільової аудиторії.
- ЗК 6. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконання робіт, аргументувати проєктні рішення та вдосконалювати їх на основі переглядів і зворотного зв'язку.
- СК 1. Здатність застосовувати сучасні методики проєктування одиничних, комплексних і багатофункціональних об'єктів дизайну.
- СК 2. Здатність здійснювати формоутворення, макетування і моделювання об'єктів веб- та медіадизайну.
- СК 3. Здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну з урахуванням ієрархії, сітки, ритму, типографіки та адаптивної логіки.
- СК 4. Здатність застосовувати навички проєктної графіки у професійній діяльності.
- СК 7. Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення, зокрема Figma, для створення, прототипування та презентації об'єктів дизайну.
- СК 8. Здатність здійснювати колористичне вирішення майбутнього дизайн-об'єкта відповідно до концепції, стилістики бренду та функціональних завдань інтерфейсу.

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- РН 1. Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.
- РН 3. Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методикку дизайну, фахову термінологію та принципи дослідження користувацьких потреб.
- РН 4. Визначати мету, завдання та етапи проектування веб-інтерфейсу або медіадизайнерського продукту.
- РН 6. Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на професійному рівні.
- РН 7. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних вирішень.
- РН 8. Оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси та візуальну мову в контексті проектного завдання.
- РН 9. Створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання.
- РН 17. Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності.

3 Передумови для вивчення дисципліни

Передумовою для вивчення дисципліни є опанування базових навчальних дисциплін, що формують розуміння композиції, шрифту, кольору, цифрової графіки та принципів проектування.

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Комп'ютерна проектна графіка
2	Основи проектування і проектної графіки
3	Композиція
4	Кольорознавство
5	Шрифт
6	Історія дизайну
7	Візуальна айдентика
8	Ілюстрація в дизайні
9	Дизайн періодичних видань
10	Дисципліни за вибором здобувача вищої освіти

4 Очікувані результати навчання

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

Знати:

- інтерфейс, логіку роботи та базову структуру файлів у Figma;
- принципи створення фреймів, сіток, стилів, текстових і графічних елементів у цифровому макеті;
- основи аналізу візуального стилю, композиційної структури, типографіки, кольору та UI-патернів;
- принципи побудови макетів інтернет-магазину: головної сторінки, каталогу товарів, картки товару та основних сценаріїв користувача;
- структуру лендінг-сторінки як презентаційного сайту, її комунікаційну логіку, ієрархію блоків і роль заклику до дії;
- можливості Auto Layout, компонентів, варіантів компонентів, стилів і дизайн-систем у Figma;
- базові принципи прототипування, створення інтерактивних станів і анімацій наведення;
- вимоги до оформлення портфоліо-кейсу для платформи Behance, зокрема пропорції, ритм подачі, логіку сторітелінгу та презентацію процесу роботи.

Вміти:

- створювати та організовувати Figma-файл, працювати з фреймами, шарами, стилями, сітками та експортом графічних матеріалів;
- аналізувати референси, визначати характерні ознаки стилю та відтворювати їх у власному тренувальному макеті без прямого копіювання змісту;
- будувати акуратні, структуровані та візуально послідовні веб-макети з урахуванням композиції, типографіки, кольору та ритму;
- проєктувати дизайн інтернет-магазину, що включає головну сторінку, сторінку каталогу та одиночну сторінку товару;
- створювати лендінг-сторінку на тему за вибором студента з чіткою комунікаційною структурою та переконливою візуальною подачею;
- використовувати Auto Layout і компоненти для підтримання системності, повторюваності та редагованості макету;
- створювати базовий інтерактивний прототип із переходами між екранами, станами кнопок, карток або меню та анімаціями наведення;
- оформлювати фінальний дизайн як кейс для портфоліо на Behance, демонструючи задачу, процес, ключові рішення, екрани та результат.

5 Програма навчальної дисципліни

5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усьо го	у тому числі				усьо го	у тому числі			
		л	п	ін д.	с.р.		л	п	ін д.	с. р.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
Семестр 6										
Тема 1. Ознайомлення з Figma та базове тренувальне завдання	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					
Усього годин	240		114		126					
Вид контролю: (екз перегляд)										

5.4 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Тема 1. Ознайомлення з Figma та базове тренувальне завдання. Інтерфейс програми, файли, сторінки, фрейми, шари, базові інструменти, робота з текстом, кольором, зображеннями, сітками та експортом. Виконання короткого тренувального макету.	20	
2	Тема 2. Аналіз стилю, копіювання візуальної мови та побудова макету у Figma. Вибір референсу, аналіз композиції, типографіки, кольору, UI-елементів і ритму. Створення власного макету в аналогічній стилістиці.	20	
3	Тема 3. Auto Layout, компоненти, варіанти компонентів і системність макету. Робота з кнопками, картками, навігацією, формами, секціями, повторюваними елементами, станами та базовою дизайн-системою.	20	
4	Тема 4. Дизайн інтернет-магазину. Проєктування головної сторінки, сторінки каталогу та одиначної сторінки товару. Побудова ієрархії, навігації, товарних карток, фільтрів, СТА-елементів і комерційної візуальної подачі.	20	
5	Тема 5. Лендінг-сторінка презентаційного сайту та інтерактивне прототипування. Розроблення структури лендінгу на тему за вибором студента, створення інтерактивного прототипу, станів наведення, переходів і базових мікроанімацій.	20	
6	Тема 6. Оформлення портфоліо-кейсу для Behance та підсумкова презентація. Підготовка вертикальної презентації, демонстрація процесу, екранів, компонентів, прототипу та фінального результату.	14	
Усього годин за 6 семестр		114	

5.5 Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	Вид контролю
1	Тема 1. Ознайомлення з Figma. Самостійне повторення інструментів, упорядкування файлу, підготовка тренувального макету до перегляду.	20	поточний
2	Тема 2. Аналіз стилю. Пошук референсів, складання короткого візуального аналізу, підбір шрифтів, кольорів, зображень, створення мудборду.	20	поточний
3	Тема 3. Auto Layout і компоненти. Самостійне створення набору кнопок, карток, навігаційних елементів, станів наведення та варіантів компонентів.	20	поточний
4	Тема 4. Інтернет-магазин. Опрацювання структури, підбір контенту, створення додаткових блоків, деталізація каталогу та сторінки товару.	20	поточний
5	Тема 5. Лендінг і прототипування. Доопрацювання структури, інтерактивних переходів, hover-станів, анімацій і презентаційних екранів.	30	поточний
6	Тема 6. Behance-кейс. Підготовка вертикальної подачі, експорт графіки, написання коротких пояснень, фінальна презентація.	16	поточний
Усього годин за 6 семестр		126	

6 Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Під час викладання курсу використовуються такі засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування:

- перевірка виконання тренувального завдання у Figma та якості організації робочого файлу;
- представлення аналізу референсів, мудборду, стилістичних висновків і проміжного макету;
- перегляд Figma-файлів із перевіркою структури фреймів, шарів, назв елементів, стилів, Auto Layout і компонентів;
- демонстрація інтерактивного прототипу, hover-станів, переходів між екранами та базових анімацій;
- проміжні перегляди дизайну інтернет-магазину та лендінгу з усім обґрунтуванням прийнятих рішень;

- оцінювання завершених макетів за критеріями композиції, типографіки, кольору, функціональності, системності та технічної акуратності;
- перевірка підготовленого портфоліо-кейсу у форматі, придатному для публікації на Behance;
- підсумкова презентація та захист дизайн-проектів із відповідями на запитання.

7 Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Перевірка виконання практичних завдань	6*10=60	
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	30	
Екз перегляд	10	
Всього	100	

8 Критерії оцінювання результатів навчання

Критерієм успішного проходження здобувачем освіти підсумкового оцінювання може бути досягнення ним мінімальних порогових рівнів оцінок за кожним запланованим результатом навчання навчальної дисципліни;

Мінімальний пороговий рівень оцінки варто визначати за допомогою якісних критеріїв і трансформувати його в мінімальну позитивну оцінку використовуваної числової (рейтингової) шкали.

Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

1. Тренувальне завдання у Figma

Критерії оцінювання:

- правильність використання базових інструментів;
- охайність структури файлу, назв шарів і фреймів;
- дотримання композиційної логіки та акуратність виконання;
- готовність файлу до перегляду й експорту.

2. Аналіз стилю та побудова макету

Критерії оцінювання:

- точність аналізу референсів;
- розуміння характерних ознак стилю без механічного копіювання змісту;
- якість типографіки, кольору, композиції та ритму;
- цілісність і професійність графічної подачі.

3. Auto Layout, компоненти та інтерактивні стани

Критерії оцінювання:

- коректне використання Auto Layout;
- створення редагованих компонентів і варіантів;
- системність повторюваних елементів;
- наявність зрозумілих станів наведення та базових інтеракцій.

4. Дизайн інтернет-магазину

Критерії оцінювання:

- логічна структура головної сторінки, каталогу та сторінки товару;
- зручність навігації та комерційна зрозумілість інтерфейсу;
- якість товарних карток, фільтрів, СТА-елементів і інформаційної ієрархії;
- цілісність дизайн-системи та технічна якість Figma-файлу.

5. Дизайн лендінг-сторінки та прототип

Критерії оцінювання:

- чіткість теми, цільової дії та комунікаційної структури;
- виразність візуальної концепції;
- послідовність блоків і якість композиційного рішення;
- наявність інтерактивного прототипу, hover-станів і базових анімацій.

6. Behance-кейс і підсумкова презентація

Критерії оцінювання:

- логічність сторітелінгу та структури кейсу;
- якість вертикальної візуальної подачі;
- демонстрація процесу, компонентів, ключових екранів і результату;
- здатність аргументовано презентувати та захищати проєктні рішення.

Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Тема 1. Ознайомлення з Figma та тренувальне завдання

Форма контролю:

- перегляд Figma-файлу;
- перевірка виконання базових операцій;
- коротке усне пояснення логіки побудови макету.

Критерії оцінювання:

- акуратність виконання;
- володіння базовими інструментами;
- організація файлу та експорт матеріалів.

Тема 2. Аналіз стилю та побудова макету

Форма контролю:

- презентація референсів і мудборду;
- перегляд стилістичного макету;
- обговорення прийнятих дизайнерських рішень.

Критерії оцінювання:

- якість аналізу;
- цілісність стилю;

- професійність композиції, кольору та типографіки.

Тема 3. Auto Layout, компоненти та інтерактивні стани

Форма контролю:

- перевірка компонентів;
- демонстрація Auto Layout-структур;
- перегляд hover-станів та варіантів компонентів.

Критерії оцінювання:

- коректність технічної реалізації;
- системність і редагованість макету;
- логіка інтерактивних станів.

Тема 4. Дизайн інтернет-магазину

Форма контролю:

- проміжний і підсумковий перегляд екранів;
- демонстрація головної сторінки, каталогу та сторінки товару;
- обґрунтування структури і UI-рішень.

Критерії оцінювання:

- функціональність користувацького сценарію;
- візуальна цілісність;
- комерційна зрозумілість і технічна якість виконання.

Тема 5. Лендінг-сторінка та прототипування

Форма контролю:

- перегляд лендінгу;
- демонстрація прототипу;
- перевірка переходів, hover-станів і мікроанімацій.

Критерії оцінювання:

- структура презентаційної сторінки;
- якість візуальної концепції;
- доречність і зрозумілість інтерактивності.

Тема 6. Behance-кейс і презентація

Форма контролю:

- підсумкова презентація;
- перегляд портфоліо-кейсу;
- усний захист проектних рішень.

Критерії оцінювання:

- якість подачі;
- завершеність кейсу;
- послідовність аргументації та професійна термінологія.

Підсумковий семестровий контроль

Форма контролю: диференційований залік у форматі підсумкового перегляду Figma-файлів, інтерактивного прототипу, Behance-кейсу та усного захисту результатів роботи.

Критерії підсумкового оцінювання:

- повнота виконання всіх основних завдань семестру;

- професійний рівень веб- та медіадизайнерських рішень;
- системність використання Auto Layout, компонентів і прототипування;
- цілісність візуальної мови, типографіки, кольору та композиції;
- якість підсумкової презентації та портфоліо-кейсу;
- самостійність, відповідальність і готовність до професійної дискусії.

Орієнтовний перелік питань до семестрового контролю

1. Які основні можливості Figma використовуються у веб- та медіадизайні?
2. Чим відрізняються frame, group, section і component у Figma?
3. Як правильно організувати Figma-файл для навчального або комерційного дизайн-проєкту?
4. Для чого потрібні сітки, відступи та система spacing у веб-макеті?
5. Як аналізувати візуальний стиль референсу та переносити його принципи у власний макет?
6. Які основні принципи композиції важливі для веб-інтерфейсу?
7. Як типографіка впливає на зручність і виразність веб-сторінки?
8. Яку роль відіграє колір у цифровому інтерфейсі та презентаційному дизайні?
9. Що таке Auto Layout і які задачі він вирішує у Figma?
10. Що таке компонент, variant і component property?
11. Як створити кнопку з кількома станами та використати її в макеті?
12. Які основні блоки має головна сторінка інтернет-магазину?
13. Які елементи повинна містити сторінка каталогу товарів?
14. Які елементи важливі для одиначної сторінки товару?
15. Якою є типова структура лендінг-сторінки презентаційного сайту?
16. Як визначити головну цільову дію лендінгу?
17. Які принципи прототипування у Figma потрібно враховувати під час презентації веб-дизайну?
18. Як створюються анімації наведення та інтерактивні переходи у Figma?
19. Які вимоги до оформлення портфоліо-кейсу для Behance?
20. Як аргументовано презентувати власний дизайн-проєкт під час підсумкового перегляду?

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
T1 Ознайомлення з Figma та тренувальне завдання	10
T2 Аналіз стилю, копіювання візуальної мови та побудова макету	10
T3 Auto Layout, компоненти, варіанти компонентів і системність макету	10
T4 Дизайн інтернет-магазину: головна сторінка, каталог, сторінка товару	10

T5 Лендінг-сторінка презентаційного сайту та інтерактивне прототипування	10
T6 Оформлення портфоліо-кейсу для Behance та підсумкова презентація	10
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	30
Екз перегляд	10
Разом за семестр вивчення дисципліни	100

T1, T2 ... T6 – теми занять.

Приклад іспиту

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
T1 Ознайомлення з Figma та тренувальне завдання	10
T2 Аналіз стилю, копіювання візуальної мови та побудова макету	10
T3 Auto Layout, компоненти, варіанти компонентів і системність макету	10
T4 Дизайн інтернет-магазину: головна сторінка, каталог, сторінка товару	10
T5 Лендінг-сторінка презентаційного сайту та інтерактивне прототипування	10
T6 Оформлення портфоліо-кейсу для Behance та підсумкова презентація	10
Презентація та захист індивідуальних (творчих) робіт	30
Екз перегляд	10
Разом за семестр вивчення дисципліни	100

8.2 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	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		

35-59	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

9 Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

Інструменти та матеріали:

- папір, олівці, маркери або інші матеріали для швидкого ескізування структури сторінок;
- референси, мудборди, добірки шрифтів, кольорів, ілюстрацій, фото- та відеоматеріалів;
- контент для навчальних макетів: тексти, зображення товарів, описи, іконки, логотипи, елементи айдентики;
- презентаційні матеріали для проміжних і підсумкових переглядів.

Обладнання:

- персональний комп'ютер або ноутбук із доступом до мережі Інтернет;
- мультимедійний проектор або інтерактивна панель для демонстрації робіт;
- графічний планшет або інші пристрої введення за потреби;
- пристрої для перегляду макетів на різних розмірах екрана за можливості.

Програмне забезпечення та сервіси:

- Figma як основне середовище створення макетів, компонентів і прототипів;
- FigJam або аналогічні інструменти для структурування ідей, мудбордів і схем;
- Behance як платформа для підготовки та публікації портфоліо-кейсу;
- Adobe Photoshop, Adobe Illustrator або аналоги для додаткової обробки растрових і векторних матеріалів;
- Google Fonts, Figma Community, бібліотеки іконок і легальні фотостоки для підбору допоміжних матеріалів;
- Google Drive, OneDrive або інші хмарні сервіси для зберігання та обміну файлами.

10 Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

1. Figma Learn. Design and prototype in Figma. URL: <https://www.figma.com/resource-library/> (дата звернення: 15.08.2026).

2. Figma Help Center. Guide to Auto Layout, components, variants and prototyping. URL: <https://help.figma.com/> (дата звернення: 15.08.2026).
3. Krug, S. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. 3rd ed. New Riders, 2014. 216 p.
4. Lupton, E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, & Students. 3rd ed. Princeton Architectural Press, 2024. 256 p.
5. Yablonski, J. Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services. O'Reilly Media, 2020. 152 p.
6. Wroblewski, L. Web Form Design: Filling in the Blanks. Rosenfeld Media, 2008. 226 p.
7. Garrett, J. J. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. 2nd ed. New Riders, 2011. 192 p.
8. Kholmatova, A. Design Systems. Smashing Magazine, 2017. 212 p.
9. Nielsen Norman Group. Articles on usability, interaction design and ecommerce UX. URL: <https://www.nngroup.com/articles/> (дата звернення: 15.08.2026).
10. Material Design. Design guidelines and components. URL: <https://m3.material.io/> (дата звернення: __.__.2026).

10.2 Допоміжна література

1. Cao, J., Zieba, K., Stryjewski, K., Ellis, M. Web UI Design Best Practices. UXPin, 2015.
2. Cao, J., Bank, C. Web UI Patterns. UXPin, 2015.
3. Gothelf, J., Seiden, J. Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams. O'Reilly Media, 2021.
4. Boulton, M. Designing for the Web. Mark Boulton Design, 2009.
5. Spencer, D. A Practical Guide to Information Architecture. Five Simple Steps, 2010.
6. Butterick, M. Practical Typography. URL: <https://practicaltypography.com/> (дата звернення: __.__.2026).
7. Refactoring UI. Design tips, articles and resources. URL: <https://www.refactoringui.com/> (дата звернення: __.__.2026).
8. Behance. Creative portfolio platform and case study examples. URL: <https://www.behance.net/> (дата звернення: __.__.2026).
9. Awwwards. Web design inspiration and digital experience examples. URL: <https://www.awwwards.com/> (дата звернення: __.__.2026).
10. Smashing Magazine. Articles on web design, UX, UI and design systems. URL: <https://www.smashingmagazine.com/> (дата звернення: __.__.2026).

10.3 Інформаційні ресурси

1. [Figma Community](#)
2. [Figma Learn](#)
3. [Figma Help Center](#)
4. [Behance](#)
5. [Dribbble](#)
6. [Awwwards](#)
7. [Nielsen Norman Group](#)

8. [Material Design](#)
9. [Google Fonts](#)
10. [Google Академія](#)

Л И С Т**узгодження робочої навчальної програми**

з дисципліни _____,

(назва навчальної дисципліни)

складеної відповідно до освітньо-професійної програми

підготовки _____ за напрямом/спеціальністю _____,

(бакалаврів/магістрів)

(шифр та назва напрямку/спеціальності)

розробленої

(вказати посади, наукові ступені та/або вчені (почесні) звання авторів, їхні ПІБ)

	Прізвище, ім'я, по батькові завідувача	Підпис	Дата та № протоколу засідання кафедри
Кафедра, за якою закріплена дисципліна – _____ (назва кафедри)			
Випускова кафедра – _____ (назва кафедри)			

Зміни та доповнення до робочої програми навчальної дисципліни

Наприклад, внесено зміни до переліку основної літератури
Наприклад, змінено кількість годин на практичні заняття

№ з/п	Зміст внесених змін (доповнень)	Дата та номер протоколу засідання кафедри	Примітки
1	Внесено зміни до переліку основної літератури		
2	Змінено кількість годин на практичні заняття		

12 Рекомендовані джерела інформації**12.1 Основна література**

1 ...

2 ...

6.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
1	Назва теми заняття, посилання на методичне забезпечення, літературні джерела		
2			
...			
Усього годин за _____ семестр			

Результати перегляду робочої програми навчальної дисципліни
«_____»

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (без змін)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва
кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

(підпис, ініціали, прізвище)

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва
кафедри)

_____. ____ 20____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма перезатверджена на 20____/20____ навчальний рік (зі змінами згідно з додатком _____)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Протокол засідання НМР
КДАДПМД ім. М. Бойчука
_____. ____ 20____ № ____

Голова НМР

УХВАЛЕНО

Протокол засідання кафедри

(назва
кафедри)

(підпис, ініціали, прізвище)

_____. ____ 20 ____ № ____
Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

Додаток Д
Голові Науково-методичної ради,
проректорові з навчально-методичної
та виховної роботи
Савіній Л.М.

ПОДАННЯ

Прошу включити до порядку денного наступного засідання Науково-методичної ради питання про затвердження таких робочих програм навчальних дисциплін, розроблених кафедрою _____:

1) з дисципліни _____
(___ кредити), перший (**бакалаврський**) рівень вищої освіти, для студентів галузі знань _____, спеціальності _____
_____, спеціалізації _____;

2) з дисципліни _____
(___ кредити), другий (**магістерський**) рівень вищої освіти, для студентів галузі знань _____, спеціальності _____
_____, спеціалізації _____.

Завідувач кафедри _____

«__» ____ 20__ р.