



Навчальна дисципліна

UI дизайн на Figma

Minor «Віртуальні та мобільні технології»

Спеціальності: усі спеціальності

Рівень вищої освіти	перший (бакалаврський)
Статус дисципліни	вибіркова (Minor.Дисципліна 1)
Обсяг дисципліни	150 годин/ 5 кредитів ЄКТС
Мова викладання	українська/англійська
Що буде вивчатися (предмет вивчення)	Дисципліна «UI дизайн на Figma» відноситься до циклу ознайомлення з графічними редакторами для розробки веб-сайтів. Розглядаються процеси та методи створення інтерактивних веб-сайтів та мобільних додатків. Розглядаються базові поняття 3D моделювання, етапи створення моделей, методи полігонального моделювання. Розглянуто питання розробки реалістичних матеріалів та їх застосування. Розглядаються методи анімації тривимірних моделей. Практичні роботи присвячені освоєнню на практиці розробці елементів інтерфейсу – іконки, кнопки, меню, вікна, форми зворотного зв'язку
Чому це цікаво/треба вивчати (мета)	Метою дисципліни «UI дизайн на Figma» є формування у студентів цілісного уявлення про суть графічного веб-дизайну та переваги його використання в інформаційних системах, вивчення та практичне засвоєння методів і засобів створення веб-сайтів. Завдання дисципліни – підготовка висококваліфікованих фахівців, які вміють створювати веб-сайти та елементи інтерфейсу
Як можна користуватися набутими знаннями і уміннями (компетентності)	В результаті вивчення навчальної дисципліни студент зобов'язаний знати: – види комп'ютерної графіки, відмінність між ними; – моделі кольору, основи векторної та піксельної графіки; – методи 3D-моделювання; – можливості обробки зображень; – сучасні технології створення графічних макетів, розроблення колажу, рекламного постера та інших об'єктів комп'ютерної графіки; – особливості роботи в програмах Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Coral Draw тощо. вміти: – застосовувати отримані знання при проектуванні веб-сайтів; – імпортувати 3D-моделі у середовище розробки; – розробляти і налагоджувати ефективні алгоритми розробки веб-сайтів; – знаходити та обробляти великі обсяги інформації; – користуватися інформаційними ресурсами і підтримувати їх в актуальному стані; – використовувати практичні навички роботи в команді. мати компетентності: – здатність ефективно використовувати основні технології створення веб-сайтів; – здатність створювати 3D-моделі з використанням ігрового движка Unity; – здатність керувати веб-проектом, взаємодіяти із замовником; – здатність генерувати нові ідеї (креативність) і приймати обґрунтовані рішення. Програмні результати навчання: – вміти створювати веб-сайти з використанням Figma; – вміти володіти методами аналізу та розв'язання професійних завдань на основі знань про світові тенденції розвитку обчислювальної техніки та інформаційних технологій; – вміти використовувати сучасні інформаційні технології для розробки об'єктів комп'ютерної графіки та формування зображень із застосуванням сучасних дизайнерських програм; – вміти розробляти графічні макети, графічні інтерфейси, дизайн поліграфічної та рекламної продукції: макет логотипу, рекламного постера, візитівки, фірмового знаку тощо;

	– вміти обробляти фотографії з урахуванням різних спецефектів у сучасних дизайнерських програмах		
Пререквізити			
Кореквізити			
Організація навчання	Види занять: лекції, семінарські заняття, практичні заняття, самостійна робота Форми здобуття освіти: денна, очна (offline, online) Форми контролю: модульний та підсумковий контроль (іспит)		
Кафедра	Кафедра комп'ютерних систем, мереж і кібербезпеки		
Факультет	Радіоелектроніки, комп'ютерних систем та інфокомунікацій		
Викладач		ПІБ	Стадник Анастасія Олександрівна
		Посада	доцент
		Вчене звання	доцент
		Науковий ступінь	к.т.н.
		e-mail	
Посилання на електронні матеріали курсу	https://mentor.khai.edu/		
Посилання на робочу програму (силабус)			