

**ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«УЖГОРОДСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
КАФЕДРА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ СИСТЕМ**

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Декан факультету інформаційних технологій

доц. Повхан І. Ф

«27» червня 2022 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
«КРЕАТИВНЕ ПРОЕКТУВАННЯ»**

Рівень вищої освіти: **другий (магістерський) рівень**  
Галузь знань: **12 Інформаційні технології**  
Спеціальність: **121 Інженерія програмного забезпечення**  
Освітня програма: **Інженерія програмного забезпечення**  
Статус дисципліни: **обов'язкова**  
Мова навчання: **українська**

Ужгород – 2022 рік

Робоча програма з курсу навчальної дисципліни «Креативне проектування» для здобувачів вищої освіти галузі знань 12 «Інформаційні технології» спеціальностей:

121 Інженерія програмного забезпечення

Розробник: доц. Білак Ю.Ю.

Робочу програму розглянуто та затверджено на засіданні кафедри програмного забезпечення систем

Протокол № 9 від «31» травня 2022 року

Завідувач кафедри Юрій Білак Юрій БІЛАК

Схвалено науково-методичною комісією факультету інформаційних технологій

протокол № 14 від «21» червня 2022 р.

Т.в.о. Голови науково-методичної комісії Ігор Повхан Ігор ПОВХАН

© Білак Ю.Ю. 2022 р.

© ДВНЗ «Ужгородський національний університет», 2022 р.

# 1. Опис навчальної дисципліни

## «Креативне проектування»

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 12 - Інформаційні технології  Спеціальність: 121 - Інженерія програмного забезпечення	Нормативна	
Модулів – 1	Спеціальність (професійне спрямування): _____	<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 2		1-й	1-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання _____		<b>Семестр</b>	
(назва)		2-й	2-й
Загальна кількість годин - 90		<b>Лекції</b>	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2  самостійної роботи студента - 4	Освітньо-кваліфікаційний рівень: магістр	20 год.	6 год.
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		16 год.	6 год.
		<b>Лабораторні</b>	
		0 год.	0 год.
		<b>Самостійна робота</b>	
		54 год.	78 год.
<b>Індивідуальні завдання:</b> год.			
Вид контролю: залік			

## **2. Мета та завдання навчальної дисципліни**

### **2.1. Мета викладання дисципліни**

**Метою** дисципліни «Креативне проектування» є підготовка студентів до використання сучасних програмних продуктів в повсякденній діяльності фахівця. Рівень підготовки по курсу полягає у набутті практичних навиків та теоретичних знань графічного забезпечення як базису розробки та проектування інтерфейсів програмного забезпечення. В рамках курсу розглядаються методи та засоби, що утворюють основу графічного забезпечення проектування інтерфейсів: розробка дизайну в декількох програмних середовищах.

### **2.2. Завдання вивчення навчальної дисципліни**

Завданнями вивчення дисципліни «Креативне проектування» є отримання студентом компетенції для вирішення загальних питань проектування та розробки інтерфейсів програмного забезпечення з акцентом на автоматизації цієї діяльності.

Відповідно до освітньої програми, вивчення дисципліни сприяє формуванню у здобувачів вищої освіти таких компетентностей:

**інтегральна** (полягає у здатності особи розв'язувати складні задачі і проблеми у певній галузі професійної діяльності або у процесі навчання, що передбачає проведення досліджень та/або здійснення інновацій та характеризується в умовах невизначеності та ризику);

**загальні** (ЗК05 Здатність генерувати нові ідеї (креативність));

**фахові** (СК03 Здатність проектувати архітектуру програмного забезпечення, моделювати процеси функціонування окремих підсистем і модулів).

### **2.3. Місце навчальної дисципліни в системі професійної підготовки фахівця**

На базі раніше здобутих знань та умінь фахівець зможе вирішувати професійні задачі, що ґрунтуються на сучасних технологіях та методах проектування.

### **2.4. Інтегровані вимоги до знань і умінь з навчальної дисципліни**

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні **знати**:

- принципи розробки інтерфейсів;
- основні методи графічного дизайну;
- методи генерації та підбору гармонійних кольорів згідно основ ергономіки;
- інструментальні засоби дизайну.

#### **вміти:**

- розробляти графічний дизайн в декількох графічних середовищах
- використовувати створений дизайн при розробці сайтів.

### **3. Програма навчальної дисципліни**

#### **Модуль №1.**

##### **Змістовий модуль 1.**

Тема 1. Історичні дослідження дизайну

Тема 2. Просторові відносини: розмір, відносність, форма, плотність, колір, текстура, пропорції.

Тема 3. Колір в дизайні. Кольорове коло Іттена. Дослідження впливу кольору на людину. Контраст по кольору.

Тема 4. Текст і фон. Текстури. Шрифти, гарнітури та їх форми.

Тема 5. Контрасти: одномірні, багатомірні, аспекти контрасту.

##### **Змістовий модуль 2.**

Тема 6. Динаміка: явна та не явна. Нюансування.

Тема 7. Типи сайтів, їх топологія, розподіл інформації

Тема 8. Формат сторінки, заголовки: логіка та дизайн, навігація, адаптивність сайту. Логотипи: форма, символ, аспекти, шрифт, текстура.

Тема 9. Акцент, фокальна точка, композиція сайту.

Тема 10. Тренди веб-дизайну.

#### 4. Програма та структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	Усь ого	у тому числі					Усьо- го	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	13
<b>Модуль 1</b>												
<b>Змістовий модуль 1.</b>												
Тема 1. Історичні дослідження дизайну	4	2	-	-	-	2	8	-				8
Тема 2. Просторові відносини: розмір, відносність, форма, плотність, колір, текстура, пропорції.	10	2	2	-	-	6	9	1				8
Тема 3. Колір в дизайні. Кольорове коло Іттена. Дослідження впливу кольору на людину. Контраст по кольору.	8	2	2	-	-	6	9	1				8
Тема 4. Текст і фон. Текстури. Шрифти, гарнітури та їх форми.	10	2	2	-	-	6	9	1				8
Тема 5. Контрасти: одномірні, багатомірні, аспекти контрасту	10	2	2	-	-	6	11	1				10
<b>Разом за зм. модулем 1</b>	<b>44</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	-	-	<b>26</b>	<b>46</b>	<b>4</b>				<b>42</b>
<b>Змістовий модуль 2.</b>												
Тема 6. Динаміка: явна та не явна. Ньюансування.	10	2	2	-	-	6	13	1	2	-	-	10
Тема 7. Типи сайтів, їх топологія, розподіл інформації	10	2	2	-	-	6	12	1	1	-	-	10
Тема 8. Формат сторінки, заголовки: логіка та дизайн, навігація, адаптивність сайту. Логотипи: форма, символ, аспекти, шрифт, текстура.	10	2	2	-	-	6	12	-	2	-	-	10
Тема 9. Акцент, фокальна точка, композиція сайту.	10	2	2	-	-	6	6	1	1	-	-	4
Тема 10. Тренди дизайну	6	2		-	-	4	7	1	-	-	-	6
<b>Разом за зм. модулем 2</b>	<b>46</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	-	-	<b>28</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	-	-	-	<b>40</b>
<b>Усього годин</b>	<b>90</b>	<b>20</b>	<b>16</b>	-	-	<b>54</b>	<b>90</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	-	-	<b>78</b>

## 5. Теми практичних (лабораторних) занять

Практичне заняття – форма навчального заняття, за якої викладач організує детальний розгляд окремих теоретичних положень навчальної дисципліни і формує вміння та навички їх практичного застосування шляхом індивідуального виконання студентом сформульованих завдань. Проведення таких занять ґрунтується на попередньо підготовленому методичному матеріалі – наборі завдань різного рівня складності для розв'язування їх на занятті. Воно включає проведення попереднього контролю знань, вмінь і навичок студентів, постановку загальної проблеми викладачем та її обговорення за участю студентів, розв'язування завдань із їх обговоренням, розв'язування контрольних завдань, їх перевірку, оцінювання

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Робота зі шрифтами. Розробити макет власної візитної картки чи створити логотип для власного сайту	2	
2	Робота з кольором. Розробити кольорову схему для сайту.	2	
3	Зверстати макет web-сторінки у сучасному програмному застосунку	2	2
4	Розробити анімацію для власного банеру в середовищі Macromedia Flash	2	
5	Розробити іконки для власного сайту згідно з його кольоровою схемою	2	
6	Розробити власний сайт у новітніх програмних застосунках	2	2
7	Адаптивність сайту. Провести його тестування для різних розмірів екрану	4	2
<b>Всього</b>		<b>16</b>	<b>6</b>

## 6. Самостійна робота

Самостійна робота студента – це форма організації навчального процесу, за якої заплановані завдання виконуються студентом самостійно під методичним керівництвом викладача. Мета самостійної роботи – засвоєння в повному обсязі навчальної програми та формування у студентів загальних і професійних компетентностей, які відіграють суттєву роль у становленні майбутнього фахівця вищого рівня кваліфікації. Для самостійного вивчення пропонуються наступні теми:

Тема	Завдання
Adobe Photoshop	Анімація
Macromedia Flash	Панель Управління. Створення анімації
	Розробка іконографіки

Адаптивність сайту згідно вибраного шаблону	Адаптивність сайту згідно вибраного шаблону
---	---

### 7. Методи навчання

У процесі викладання навчальної дисципліни для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів передбачене застосування як активних, так і інтерактивних навчальних технологій, серед яких: лекції проблемного характеру, міні-лекції, робота в малих групах, семінари-дискусії, мозкові атаки, кейс-метод, презентації, ознайомлювальні (початкові) ігри, метод проектної роботи, комп'ютерні симуляції, метод сценаріїв, банки візуального супроводу тощо.

### 8. Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне тестування та самостійна робота										Індивідуальна робота	Сума
Змістовий модуль №1 (70)					Змістовий модуль № 2 (70)						
T1	T2	T3	T4	T5	T1	T2	T3	T4	T5	30	100
14	14	14	14	14	14	14	14	14	14		

### 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>	задовільно	
64-73	<b>D</b>		
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



## 9. Рекомендована література

### Базова

1. Розенсон І. Основи теорії дизайну. — Київ, 2006. — 224 с. — ISBN 5-469-01143-7.
2. Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М. : АСТ, 2007. — 256 с. — ISBN 5-17-041011-5.
3. Charlotte Fiell, Peter Fiell Contemporary Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008. — 559 с. — ISBN 978-3-8228-5269-9.
4. Wiedemann, Julius & Taborda, Felipe Latin-American Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008. — 544 с. — ISBN 978-3-8228-4035-1.
5. Робін Вільямс. Дизайн для не дизайнерів. — Пер. з англ. — Спб.: СимволПлюс, 2008 — 150 с

### Додаткова література

1. Fiedl, Frederich, Nicholas Ott and Bernard Stein. Typography: An Encyclopedic Survey of Type Design and Techniques Through History. Black Dog & Leventhal: 1998. ISBN 1-57912-023-7.
2. Hollis, Richard. Swiss Graphic Design: The Origins and Growth of an International Style, 1920-1965. Yale University Press: 2006. ISBN 0-300-10676-9.
3. Müller-Brockmann, Josef. Grid Systems in Graphic Design. Niggli: 1996. ISBN 3-7212-0145-0.
4. Ruder, Emil. Typography. Hastings House: 1981. ISBN 0-8038-7223-2.
5. "Lessons From Swiss Style Graphic Design – Smashing Magazine". Smashing Magazine. Retrieved 2015-12-11.
6. Meggs, P. B., Purvis, A. W., & Meggs, P. B.. Meggs' History of Graphic Design. John Wiley & Sons, Inc., 2006, p. 356-372.