

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАКУИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет іноземної філології
Кафедра прикладної лінгвістики

СИЛАБУС
вибіркової навчальної дисципліни
Інтерактивний веб-дизайн

підготовки	бакалавра
спеціальності	035 Філологія
освітньо-професійна програма	Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика

Силабус вибіркової навчальної дисципліни «**Інтерактивний веб-дизайн**» підготовки бакалавра, галузі знань «03 Гуманітарні науки», спеціальності «035 Філологія», освітньо-професійної програми «Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика».

Розробники: **Линник Ю.М.**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри прикладної лінгвістики

Силабус навчальної дисципліни затверджено на засіданні кафедри прикладної лінгвістики

протокол № 1 від 31 серпня 2021 р.

Завідувач кафедри:  Біскуб І.П.

I. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Таблиця 1.1(денна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика бакалавр	Вибіркова
Кількість годин / кредитів 120 год./ 4 кредити		Рік навчання 4
		Семестр VIII
ІНДЗ: є		Лекції 20 год.
		Практичні 22 год.
		Самостійна робота 70 год.
	Консультації 8 год.	
	Форма контролю: залік	
Мова навчання		українська

Таблиця 1.2(заочна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика бакалавр	Вибіркова
Кількість годин / кредитів 120 год./ 4 кредити		Рік навчання 4
		Семестр X
ІНДЗ: є		Лекції 8 год.
		Практичні 12 год.
		Самостійна робота 86 год.
	Консультації 14 год.	
	Форма контролю: залік	
Мова навчання		українська

II. ІНФОРМАЦІЯ ПРО ВИКЛАДАЧА

Прізвище, ім'я та по батькові	Линник Юрій Миколайович
Науковий ступінь	кандидат педагогічних наук
Вчене звання	
Посада	доцент кафедри прикладної лінгвістики
Контактна інформація	тел.: 0668893021 email: yu.lynyk@vnu.edu.ua
Дні занять	http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi?n=700&teacher=3914

III. ОПИС ДИСЦИПЛІНИ

1. Анотація.

Вивчення дисципліни сформує навички використання системного підходу до проектування програмних продуктів, дасть можливість здобути досвід ефективної взаємодії з front-end та back-end розробниками, допоможе розвинути продуктове, а не лише візуальне мислення.

2. Пререквізити(вимоги до початку вивчення).

Вивчення дисципліни «Інтерактивний веб-дизайн» ґрунтується на здобутих у попередніх навчальних семестрах знаннях із таких курсів як «Нові інформаційні технології», «Основи веб-дизайну», «Бази даних» та «Англійська мова», що необхідна для опрацювання навчальних матеріалів та розуміння інтерфейсу взаємодії зі спеціальними технологіями та додатками.

Постреквізити. Дисципліна «Інтерактивний веб-дизайн» стане важливою у ході вивчення такої дисципліни навчального плану підготовки бакалавра як «Експертні системи».

3. Мета і завдання навчальної дисципліни.

Мета навчального курсу: ознайомлення студентів із поглибленими принципами і технологіями створення сучасного інтерактивного користувацького веб-інтерфейсу.

Основними завданнями вивчення дисципліни є:

- оволодіти вичерпною та актуальною інформацією про сучасні тренди у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки;
- здобути базові навички роботи із найпопулярнішими інструментами та технологіями у сфері інтерактивного веб-дизайну та веб-розробки.
- підвищити власний рівень цифрової та фахової компетентностей;
- сформувати вміння розуміти, розділяти на окремі логічні блоки та розв'язувати, поставлені задачі;
- розвинути здатності управляти, осмислювати та аналізувати отримані результати;
- сформувати навички пошуку нових шляхів розв'язання, поставлених перед вами задач, із врахуванням зміни технологій та вимог суспільства.

4. Результати навчання (компетентності).

Вивчення дисципліни забезпечує формування у студентів таких компетентностей:

- ознайомляться із основними трендами сучасного дизайну: Design Thinking, Human Centered Design, Data-Driven/Data Informed Design;
- ознайомляться із основними техніками та прийомами дизайн-дослідження (Customer Interview, Ux Personas, CJM, тощо);
- ознайомляться із основами принципами проектування сучасного

користувацького інтерфейсу(Task Flow, Wire Flow).

- здобудуть базові навички роботи із сучасними інструментами інтерактивного веб-дизайнера (Figma);
- розглянуть принципи створення мобільних інтерфейсів;
- здобудуть навички використання Google Analytics у Ux Design.

Практична мета навчального курсу «Інтерактивний веб-дизайн» полягає у формуванні у студентів таких *загальних і фахових компетентностей*:

- ЗК3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
- ЗК5. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями.
- ЗК6. Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел.
- ЗК7. Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.
- ЗК8. Здатність працювати в команді та автономно.
- ЗК10. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
- ЗК11. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
- ЗК12. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
- ФК 8. Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв'язання професійних завдань.
- ФК 15. Здатність використовувати сучасні інформаційні системи та технології під час виконання функціональних завдань та обов'язків, знати основи безпечної роботи в інформаційних системах, методи створення баз даних та веб-ресурсів.
- ФК 16. Здатність формулювати ціль, завдання та критерії розробки програмного забезпечення, включно з дослідженням, технічним описом, розробкою архітектури та моделюванням процесів функціонування, правильно обирати і використовувати інструментарій розробки чи оптимізації програмного забезпечення та вміння обґрунтовувати свій вибір.

та програмних результатів навчання:

- ПРН 1. Вільно спілкуватися з професійних питань із фахівцями та нефахівцями державною та іноземними мовами усно й письмово, використовувати їх для організації ефективної міжкультурної комунікації.
- ПРН 2. Ефективно працювати з інформацією: добирати необхідну інформацію з різних джерел, зокрема з фахової літератури та

електронних баз, критично аналізувати й інтерпретувати її, впорядковувати, класифікувати й систематизувати.

- ПРН 3. Організувати процес свого навчання й самоосвіти.
- ПРН 6. Використовувати інформаційні й комунікаційні технології для вирішення складних спеціалізованих задач і проблем професійної діяльності.
- ПРН 18. Мати навички управління комплексними діями або проєктами при розв'язанні складних проблем у професійній діяльності в галузі обраної філологічної спеціалізації та нести відповідальність за прийняття рішень у непередбачуваних умовах.
- ПРН 21. Використовувати базові знання інформатики й сучасних інформаційних систем та технологій, навички програмування, технології безпечної роботи в комп'ютерних мережах, методи створення баз даних та інтернет ресурсів для розв'язання прикладних завдань у професійній діяльності.

5. Структура навчальної дисципліни:

Таблиця 5.1(денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну						
Тема 1. Основи UX		2				
Тема 2. Design Tinking		2				
Тема 3. Human-Centered Design		2				
Тема 4. Data-Driven vs Data-Informed Design		2				
Разом за змістовим модулем 1		8		15		
Змістовий модуль 2. Ux дослідження						
Тема 5. UX(user experience) research		2				ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 6. Customer Interviews		2	2			ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 7. Дослідження кокурентів		2				ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 8. Ux Personas			2			ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 9. Customer Journey Map(CJM)			2			ДС+РЗ/К (5 балів)
Разом за модулем 2.		6	6	20	3	25 балів
Змістовий модуль 3. User Interface(UI) Design. Тестування						
Тема 10. Загальні		2				ДС+РЗ/К

принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.						(5 бал)
Тема 11. Текст в інтерфейсі (Storytelling).		2				ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 12. Створення Task Flow, Wire Flow.			2			ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 13. Ui-kits. Design Systems.						ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 14. Основи роботи у графічному редакторі Figma.			2			ДС+РЗ/К (5 бали)
Тема 15. Створення графічного макета сайту у редакторі Figma			2			ДС+РЗ/К (5 бали)
Тема 16. Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma			2			ДС+РЗ/К (5 бали)
Тема 17. Usability Testing		1	1			ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 18. A/B Testing		1	1			ДС+РЗ/К (5 бал)
Разом за модулем 3		6	10	20	2	45 балів
Змістовий модуль 4. Мобільні інтерфейси. Аналітика в Ух.						
Тема 19. Проектування адаптивних інтерфейсів. Специфіки малих екранів			2			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 20. Розробка графічного макету сайту(Figma) для мобільного пристрою.			2			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 21. Тестування власного проекту.			2			ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 4			6	15	3	10 балів
Види підсумкових робіт						Бал
Підготовка і захист індивідуального завдання						20
Всього годин / Балів	120	20	22	70	8	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів

Таблиця 5.2(заочна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну						
Тема 1. Основи UX		2				
Тема 2. Design Tinking		2				
Тема 3. Human-Centered Design		2				
Тема 4. Data-Driven vs Data-Informed Design		2				

Разом за змістовим модулем 1		8		15		
Змістовий модуль 2. Ух дослідження						
Тема 5. UX(user experience) research						ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 6. Customer Interviews			1			ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 7. Дослідження кокурентів			1			ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 8. Ux Personas			1			ДС+РЗ/К (5 балів)
Тема 9. Customer Journey Map(CJM)			1			ДС+РЗ/К (5 балів)
Разом за модулем 2.			4	20	4	25 балів
Змістовий модуль 3. User Interface(UI) Design. Тестування						
Тема 10. Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.						ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 11. Текст в інтерфейсі (Storytelling).						ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 12. Створення Task Flow, Wire Flow.			2			ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 13. Ui-kits. Design Systems.						ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 14. Основи роботи у графічному редакторі Figma.						ДС+РЗ/К (5 бали)
Тема 15. Створення графічного макета сайту у редакторі Figma			2			ДС+РЗ/К (5 бали)
Тема 16. Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma			2			ДС+РЗ/К (5 бали)
Тема 17. Usability Testing						ДС+РЗ/К (5 бал)
Тема 18. A/B Testing						ДС+РЗ/К (5 бал)
Разом за модулем 3			6	28	4	45 балів
Змістовий модуль 4. Мобільні інтерфейси. Аналітика в Ух.						
Тема 19. Проектування адаптивних інтерфейсів. Специфіки малих екранів						ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 20. Розробка графічного макету сайту(Figma) для мобільного пристрою.			2			ДС+РЗ/К (4 бали)
Тема 21. Тестування власного проекту.						ДС+РЗ/К (2 бали)
Разом за модулем 4			2	23	7	10 балів
Види підсумкових робіт						Бал

Підготовка і захист індивідуального завдання						20
Всього годин / Балів	120	8	12	86	14	100

*Форма контролю: ДС – дискусія, РЗ/К – розв’язування задач / кейсів

6. Завдання для самостійного опрацювання

Змістовий модуль 2

Тема 7.

- дослідження конкурентів (*Porter five forces analysis*)
- *SWOT* аналіз

Тема 8.

- *UX Personas*.

Змістовий модуль 3.

Тема 11.

- *Storytelling*;

Тема 12.

- *Task Flow*
- *Wire Flow*

Тема 15.

- *Редактор Figma*

Тема 17.

- *Usability Testing*

Змістовий модуль 3.

Тема 19.

- *Проектування адаптивних інтерфейсів*.

7. Індивідуальне завдання.

Тема: Розробка інтерактивного макету Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів.

1. Оберіть тематику індивідуального завдання. Краще, якщо це буде місцевий, добре знайомий вам бізнес, бренд чи організація: веб сайт ВНУ імені Лесі Українки, Urban Planet, мережа піцерій чи кафе, спортклуби, торгові центри, сервісні центри, служба доставки, тощо.

2. У межах, обраної вище тематики, розробіть власний план інтерв'ю клієнта(власника бізнесу, магазину, веб-додатка, тощо). Додайте різні типи питань. Апробуйте, розроблене інтерв'ю, на своїх друзях, колегах, одногрупниках. Нехай вони виступлять у ролі власника бізнесу, магазину,

веб-додатка, тощо. За потреби, внесіть корективи у питання. Результатом роботи має стати план інтерв'ю із питаннями та аналіз його результатів. Інструменти: Google-Форми, Google-Таблиці.

3. У формі короткого звіту здійсніть аналіз загроз для свого бізнесу зі сторони конкурентів, спираючись на методика «Porter's Five Forces» та «SWOT-аналіз» позицій свого бізнесу на ринку. Результати дослідження подайте у формі діаграми.

4. Використовуючи Ux Personas створіть прототип середньостатистичного клієнта, обраного вами бізнесу.

5. Створіть CJM середньостатистичного клієнта, обраного вами бізнесу.

6. Створіть Task Flow та Wire Flow майбутньої Landing Page у межах, обраного вами бізнесу.

7. Створіть графічний макету на основі Wire Flow у середовищі Figma.

8. Для мобільної версії зробіть Wire Flow у середовищі Figma та додайте інтерактивні елементи, до створеного вами макету(Figma).

IV. ПОЛІТИКА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінювання знань студентів регулюється [Положенням про поточне та підсумкове оцінювання знань студентів](#).

Політика викладача щодо студентів. Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, яке впливає на нарахування балів за поточне оцінювання. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в онлайн формі за погодженням у деканаті.

Політика щодо академічної доброчесності регулюється [Кодексом академічної доброчесності ВНУ імені Лесі Українки](#) передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей);

- посилення на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей;

- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;

- надання достовірної інформації про результати власної навчальної діяльності, використані методики досліджень і джерела інформації.

Будь-які форми недоброчесності не толеруються.

Політика щодо дедлайнів та перескладання. За практичні заняття студент може отримати максимальний бал 100. Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються у 50% від їх ваги. Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності

поважних причин (наприклад, лікарняний чи закордонне стажування).

Процедура оскарження результатів контрольних заходів. Студенти мають можливість порушити будь-яке питання, яке стосується процедури проведення чи оцінювання контрольних заходів та очікувати, що воно буде розглянуто згідно із наперед визначеними процедурами у ЗВО (див. [Положення про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ВНУ імені Лесі Українки](#), пункт 5 «ВРЕГУЛЮВАННЯ КОНФЛІКТІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ»).

Дуальна освіта. За умови участі студентів у навчанні із елементами дуальної освіти, передбачено можливість самостійного опрацювання студентами матеріалів навчальних занять упродовж одного дня на тиждень та зарахування їх результатів до загальної кількості балів поточного контролю (див. [Положення про підготовку студентів у ВНУ імені Лесі Українки з використанням елементів дуальної форми здобуття освіти](#)).

Студентам можуть бути зараховані результати навчання, отримані у формальній, неформальній та/або інформальній освіті (професійні курси/тренінги, громадянська освіта, онлайн-освіта, стажування). Процес зарахування врегульований [Положенням про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті ВНУ імені Лесі Українки](#). Згідно встановленого порядку можуть бути визнаними результати навчання, які за тематикою, обсягом вивчення та змістом відповідають одному заліковому модулю в цілому (але не більше 6 кредитів за навчальний рік), так і його окремому змістовому модулю, темі (темам), які передбачені цим силабусом.

V. ПІДСУМКОВИЙ КОНТРОЛЬ

Формою підсумкового семестрового контролю є *екзамен* (максимальний бал 100). Сумарна кількість балів, яку студент отримує при засвоєнні змістових модулів за 100-бальною шкалою, визначає його підсумкову оцінку.

Поточне оцінювання, яке має на меті перевірку рівня знань студента, здійснюється викладачем під час практичних занять у межах змістового модуля. Поточне оцінювання включає *аудиторні навчальні заняття*: ведення дискусій, розв'язування задач та кейсів, опитування. Такі форми роботи дозволяють перевірити рівень підготовки студентів до кожного заняття, вміння оперувати вивченим матеріалом, вміння чітко, логічно і послідовно відповідати на запитання. Максимальний бал, який студент може отримати за успішне виконання усіх аудиторних робіт – 80.

Максимальний бал за змістовий модуль 2 (ЗМ2) – 25 балів, ЗМ3 – 45 балів, ЗМ4 – 10 балів.

Окремим видом робіт, що впливають на поточне оцінювання є підготовка і захист *індивідуального проекту*. Вони виконуються у позаурочний час та допомагають оцінити творчі здібності студента, його вміння шукати креативні та нестандартні підходи до вирішення, поставлених задач.

Максимальний бал, який студент може отримати за успішне виконання усіх проектів – 20.

Семестровий екзамен виставляється за умови виконання студентом завдань, передбачених силабусом навчальної дисципліни. При цьому студент повинен набрати не менше 60 балів.

У випадку незадовільної підсумкової семестрової оцінки, або за бажання підвищити рейтинг, студент може добрати бали на екзамену, виконавши певний вид робіт (наприклад, здати одну із тем або перездати якусь тему, написати підсумковий тест тощо).

Якщо студент не склав екзамен із першого разу, то має можливість перескладати його ще двічі (другий раз – викладачеві, третій раз – комісії).

Рівень знань студента оцінюється в балах, фіксується у журналі після вивчення кожного змістового модуля. Підсумкова оцінка за національною шкалою заноситься в екзаменаційну відомість.

Поточний контроль (max = 100 балів)				Загальна кількість балів
Модуль 1			Модуль 2	
ЗМ2	ЗМ3	ЗМ 4	ІНДЗ	
25	45	10	20	100

Критерії оцінювання індивідуальної роботи студента

Кількість балів	Критерії оцінювання
0	Студентом не був розроблений інтерактивний макет Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів .Тематика сайту не обрана. Студент не може продемонструвати матеріали, підібрані для сайту. Студент не може назвати основні етапи дизайн-процесу інтерактивного макету.
1-3	Студентом не був розроблений інтерактивний макет Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів. Проте, студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його приблизну структуру, продемонструвати окремі матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може назвати окремі етапи дизайн-процесу інтерактивного макету.
4-6	Студентом було здійснено спробу розробити інтерактивний макет Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів. Студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його приблизну структуру, продемонструвати окремі матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може продемонструвати матеріали, які відповідають окремим етапам розробки інтерактивного макету та дати

	коротку характеристику окремим етапам. Студент почав розробку інтерактивного макету, проте не зміг його реалізувати у відповідності із наявним контентом та типом сайту. Мобільне версія не реалізована.
7-9	Студентом було здійснено розробку інтерактивного макету Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів.. Студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його структуру, продемонструвати матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може продемонструвати матеріали, які синхронізовані із усіма етапами розробки інтерактивного макету та дати характеристику усім етапам. Студентом було продемонстровано інтерактивний макет. Однак він не усі необхідні компоненти є інтерактивними. Мобільне версія реалізована лише частково.
10-12	Студентом було здійснено розробку інтерактивного макету Landing Page для мобільних пристроїв та десктопів.. Студент може назвати тематику сайту, обґрунтувати його структуру, продемонструвати матеріали, підібрані для сайту (текст, фото, відео, тощо) та розподілені у відповідності до структури. Студент може продемонструвати матеріали, які синхронізовані із усіма етапами розробки інтерактивного макету та дати розширену характеристику кожному із етапів. Студентом було продемонстровано інтерактивний макет. Усі необхідні компоненти є інтерактивними. Мобільне версія із усіма необхідними компонентами інтерактивності реалізована повністю.

VI. ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ

Оцінка в балах за всі види навчальної діяльності	Оцінка	
90 – 100	Відмінно Дуже добре Добре Задовільно Достатньо	Зараховано
82 – 89		
75 – 81		
67 – 74		
60 – 66		
1 – 59	Незадовільно	Не зараховано

VII. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ТА ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ

Основні джерела:

- Allie Decker. The Ultimate Guide to Storytelling. *HubSpot*. URL: <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling> (Last accessed: 27.09.2021).
- Arts and humanities: Storytelling. *Khan Academy*. URL: <https://www.khanacademy.org/humanities/hass-storytelling/storytelling-pixar-in-a-box/ah-piab-we-are-all-storytellers/v/storytelling-introb>. (Last accessed: 27.09.2021).
- Arun Agrahri. All the Resources You Need to Master Customer Interviews. *Medium*, 2017. URL: <https://medium.com/lean-startup-circle/all-the->

[resources-you-need-to-master-customer-interviews-ea7af5dc59c6](#). (Last accessed: 27.09.2021).

4. Canva's ultimate guide to font pairing. *Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/the-ultimate-guide-to-font-pairing/> (Last accessed: 27.09.2021)

5. Dalia Goldberg. Data-Driven Design: What It Is and Why It Matters. *Springboard Blog*, 2019. URL: <https://www.springboard.com/blog/design/data-driven-design/> (Last accessed: 27.09.2021).

6. Figma Handbook. A comprehensive guide to the best tips and tricks in Figma. URL: <https://designcode.io/figma-handbook> (Last accessed: 27.09.2021).

7. Prototype interactions and animations. Figma *Help Center*. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040315773-Prototype-interactions-and-animations> (Last accessed: 27.09.2021)

8. Scaling Design Thinking in the Enterprise. Best Practices From a 5-Year Case Study. UXPin, 2017. 56 p.

9. Steven Miller. UX Design: A Field Guide To Process And Methodology For Timeless User Experience. Independently published, 2021. 120 p.

10. SWOT-аналіз: кому, коли й навіщо потрібен. *Baker Tilly Ukraine*. 2018. URL: <https://bakertilly.ua/news/id44448> (дата звернення: 27.09.2021)

11. Yaroslav Lehenchuk. Customer Interviews: When You Need Them and How to Make Them Efficient. *Product Tribe*, 2018 URL: <https://producttribe.com/product-management/customer-interviews-guide> (Last accessed: 27.09.2021)

12. Аніканова Настя, Горін Остап, Уманський Олег. Дизайн-кейс: UX-дослідження Telegram. *Telegraf – журнал дизайнерів*, 2019. URL: <https://telegraf.design/ux-doslidzhennya-telegram/> (дата звернення: 27.09.2021)

Додаткові джерела:

13. Dezeen: architecture and design magazine. URL: <https://www.dezeen.com/>. (Last accessed: 27.09.2021)

14. Mary Stribley. Design elements and principles. *Tips and Inspiration by Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/> (Last accessed: 27.09.2021)

15. Mary Stribley. Layout and Design. URL: <https://slideplayer.com/slide/13754445/> (Last accessed: 27.09.2021)

16. Miro – An Online Whiteboard & Visual Collaboration Platform for Teamwork. URL: <https://miro.com/> (Last accessed: 27.09.2021)

17. Smashing Magazine — For Web Designers And Developers. URL: <https://www.smashingmagazine.com/> (Last accessed: 27.09.2021)

18. Whimsical – the visual workspace for thinking and collaboration.
URL: <https://whimsical.com/> (Last accessed: 27.09.2021)