

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

**СИЛАБУС**

нормативного освітнього компонента

**ІНТЕРАКТИВНИЙ ВЕБ-ДИЗАЙН**

<b>підготовки</b>	першого(бакалаврського) рівня
<b>спеціальності</b>	035 Філологія
<b>освітньо-професійної програми</b>	Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика

**Силабус освітнього компонента «ІНТЕРАКТИВНИЙ ВЕБ-ДИЗАЙН»** підготовки першого бакалаврського рівня, галузі знань 03 ГУМАНІТАРНІ НАУКИ, спеціальності 035 ФІЛОЛОГІЯ, за освітньо-професійною програмою ПРИКЛАДНА ЛІНГВІСТИКА. ПЕРЕКЛАД І КОМП'ЮТЕРНА ЛІНГВІСТИКА.

**Розробники:**

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

**Погоджено**

Гарант освітньо-професійної програми:  (Калиновська І. М.)

**Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри прикладної лінгвістики**  
протокол № 1 від 31. 08. 2021 р.

**Силабус освітнього компонента перезатверджено на засіданні кафедри прикладної лінгвістики**  
протокол № 1 від 30. 08. 2023 р.

В.о. завідувача кафедри:



(Берладин О. Б.)

## I. Опис освітнього компонента

Таблиця 1(Денна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія  Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика Бакалавр	<b>Нормативний</b>
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		<b>Рік навчання: 3</b>
		<b>Семестр: 5</b>
ІНДЗ: немає		<b>Лекції: 10</b>
		<b>Практичні: 36 год.</b>
		<b>Самостійна робота: 38 год.</b>
	<b>Консультації: 6 год.</b>	
	<b>Форма контролю: екзамен</b>	
<b>Мова навчання</b>		українська

Таблиця 2 (Заочна форма)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	03 Гуманітарні науки 035 Філологія  Прикладна лінгвістика. Переклад і комп'ютерна лінгвістика Бакалавр	<b>Нормативний</b>
Кількість годин / кредитів 90 год./ 3 кредити		<b>Рік навчання: 3</b>
		<b>Семестр: 5</b>
ІНДЗ: немає		<b>Лекції: 4 год.</b>
		<b>Практичні: 10 год.</b>
		<b>Самостійна робота: 66 год.</b>
	<b>Консультації: 10 год.</b>	
	<b>Форма контролю: екзамен</b>	
<b>Мова навчання</b>		українська

## II. Інформація про викладача

<b>Прізвище, ім'я та по батькові</b>	Линник Юрій Миколайович
<b>Науковий ступінь</b>	кандидат педагогічних наук
<b>Вчене звання</b>	доцент
<b>Посада</b>	доцент кафедри прикладної лінгвістики
<b>Контактна інформація</b>	тел.: 0668893021 yu.lynyuk@vnu.edu.ua
<b>Дні занять</b>	<a href="http://94.130.69.82/cgi-bin/timetable.cgi?n=700&amp;teacher=3914">http://94.130.69.82/cgi-bin/timetable.cgi?n=700&amp;teacher=3914</a>

### III. Опис освітнього компонента

**1. Анотація.** Вивчення ОК «Інтерактивний веб-дизайн» 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.

*Пререквізити(вимоги до початку вивчення).* Вивчення ОК «Інтерактивний веб-дизайн» ґрунтується на здобутих у попередніх навчальних семестрах знаннях із таких ОК як «Інформаційні технології», «Програмування і бази даних», ВД «Веб-дизайн» та ОК «Англійська мова», що необхідна для опрацювання навчальних матеріалів та розуміння інтерфейсу взаємодії зі спеціальними технологіями та додатками.

*Постреквізити.* ОК «Інтерактивний веб-дизайн» стане важливим у ході вивчення таких ОК навчального плану підготовки бакалавра як «Експертні системи та штучний інтелект» та «Захист інформації».

**2. Мета і завдання освітнього компонента.** *Мета освітнього компонента:* ознайомлення студентів із поглибленими принципами і технологіями створення сучасного інтерактивного користувацького веб-інтерфейсу.

Основними завданнями вивчення освітнього компонента 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.

*Результати навчання (компетентності).* Вивчення ОК «Інтерактивний веб-дизайн» передбачає як формування основних загальних та професійних компетентностей, так і наскрізних умінь, що є їхніми складовими. Зокрема, знайомство із основними трендами сучасного дизайну: Design Thinking, Human Centered Design, Data-Driven/Data Informed Design; знайомство із основними техніками та прийомами дизайн-дослідження (Customer Interview, Ux Personas, CJM, тощо); знайомство із основними принципами проектування сучасного користувацького інтерфейсу (TaskFlow, WireFlow). Здобуття базових навичок роботи із сучасними інструментами інтерактивного веб-дизайнера (Figma); розгляд основних принципів створення мобільних інтерфейсів. Здобування навичок використання GoogleAnalytics у UxDesign. Здобуття навичок роботи із технологіями отримання та обробки користувацьких даних. Розвиток цих **softs kills** є обов'язковим елементом вивчення освітнього компонента «Інтерактивний веб-дизайн».

У ході викладання ОК використовуються традиційні та інноваційні *методи навчання*.

До *традиційних методів* належать:

- пояснювально-ілюстративний – здобувачі освіти отримують готову інформацію, словесно, а також у вигляді презентацій і відеороликів із детальним поясненням;
- репродуктивний – викладач демонструє роботу із технологіями та інструментами розробки UI сайту, студенти поетапно відтворюють кожен вид роботи.

*Інноваційні методи* включають:

- мозковий штурм – у ході проектування інтерактивних інтерфейсів.

- проєктно-дослідницький метод – при підготовці практичних завдань;
- метод кейсів(при підготовці індивідуальних проєктів) – передбачає покрокове проходження усіх етапів UX-дослідження, проєктування користувацького інтерфейсу, створення інтерактивних елементів.

*Дистанційне навчання:*

В умовах дистанційного навчання заняття базуються на методах, що інтегрують інформаційні технології: онлайн-заняття на платформі Zoom, здійснення модульного контролю шляхом виконання індивідуальних проєктів, долучення студентів до класів, створених на платформі Google Classroom, надання інструкцій, у яких продубльовано пояснення викладача щодо виконання практичних завдань.

**3. Результати навчання (компетентності)**

Після закінчення вивчення ОК «Інтерактивний веб-дизайн» здобувачі освіти володітимуть такими **загальними** та **фаховими** компетентностями:

*Загальні компетентності:*

- ЗК 5.** Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями;
- ЗК 6.** Здатність до пошуку, опрацювання та аналізу інформації з різних джерел;
- ЗК 7.** Уміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми;
- ЗК 8.** Здатність працювати в команді та автономно;
- ЗК 10.** Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;
- ЗК 11.** Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях;
- ЗК 12.** Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

*Фахові компетентності:*

- ФК 8.** Здатність вільно оперувати спеціальною термінологією для розв'язання професійних завдань;
- 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.

*Програмні результати 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.

#### 4. Структура освітнього компонента

Таблиця 4 (Денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
<b>Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ux дослідження</b>						
<b>Тема 1.</b> Поняття Ux, IxD, Ui, Graphic Design	4	2	–	2	–	–
<b>Тема 2.</b> Design Tinking	4	2	–	2	–	–
<b>Тема 3.</b> Human-Centered Design. Data-Driven vs Data-Informed Design	8	2	4	2	–	ДС+РЗ/К +РМГ (2 бали)
<b>Тема 4.</b> UX (user experience) research	34	2	20	10	2	ДС+РЗ/К +РМГ (20 балів)
<b>Разом за модулем 1</b>	<b>50</b>	<b>8</b>	<b>24</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>22 бали</b>
<b>Змістовий модуль 2. User Interface (UI) Design. Тестування</b>						
<b>Тема 5.</b> Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.	2	–	–	2	–	–
<b>Тема 6.</b> Текст в інтерфейсі (Storytelling).	3	1	–	2	–	–
<b>Тема 7.</b> Створення TaskFlow, WireFlow.	5	1	2	2	–	ДС+РЗ/К (5 балів)
<b>Тема 8.</b> Ui-kits. Design Systems. Проектування мобільних інтерфейсів.	4	–	–	2	2	–
<b>Тема 9.</b> Основи роботи у графічному редакторі Figma.	8	–	2	4	2	ДС+РЗ/К (2 бали)
<b>Тема 10.</b> Створення графічного макета сайту у редакторі Figma	8	–	4	4	–	ДС+РЗ/К (5 балів)
<b>Тема 11.</b> Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma	6	–	2	4	–	ДС+РЗ/К (4 бали)
<b>Тема 12.</b> Usability Testing. A/B Testing	4	–	2	2	–	ДС+РЗ/К (2 бали)
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>40</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>18 балів</b>
<b>Види підсумкових робіт</b>						<b>Бал</b>
Модульна контрольна робота 1						30 балів
Модульна контрольна робота 1						30 балів
<b>Всього годин / Балів</b>	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>36</b>	<b>38</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

\*Методи контролю: ДС – дискусія, Т – тести, РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, КР – контрольна робота.

Таблиця 5 (Заочна форма)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Практ.	Сам. роб.	Конс.	*Форма контролю / Бали
<b>Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ux дослідження</b>						
<b>Тема 1.</b> Поняття Ux, IxD, Ui, Graphic Design	4	–	–	4	–	
<b>Тема 2.</b> Design Tinking	4	–	–	4	–	
<b>Тема 3.</b> Human-Centered Design. Data-Driven vs Data-Informed Design	4	–	–	4	–	ДС+РЗ/К +РМГ (2 бали)
<b>Тема 4.</b> UX (user experience) research	26	2	4	16	4	ДС+РЗ/К +РМГ (20 балів)
<b>Разом за модулем 1.</b>	<b>38</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>28</b>	<b>4</b>	<b>22 бали</b>
<b>Змістовий модуль 2. User Interface (UI) Design. Тестування</b>						
<b>Тема 5.</b> Загальні принципи проектування, евристики Нільсена. Етапи проектування.	4	–	–	4	–	–
<b>Тема 6.</b> Текст в інтерфейсі (Storytelling).	4	–	–	4	–	–
<b>Тема 7.</b> Створення TaskFlow, WireFlow.	4	–	–	4	–	ДС+РЗ/К (5 балів)
<b>Тема 8.</b> Ui-kits. Design Systems. Проектування мобільних інтерфейсів.	4	–	–	4	–	–
<b>Тема 9.</b> Основи роботи у графічному редакторі Figma.	11	1	2	6	2	ДС+РЗ/К (2 бали)
<b>Тема 10.</b> Створення графічного макета сайту у редакторі Figma	10	–	2	6	2	ДС+РЗ/К (5 балів)
<b>Тема 11.</b> Створення інтерактивних елементів у редакторі Figma	11	1	2	6	2	ДС+РЗ/К (4 бали)
<b>Тема 12.</b> Usability Testing. A/B Testing	4	–	–	4	–	ДС+РЗ/К (2 бали)
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>52</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>38</b>	<b>6</b>	<b>18 балів</b>
<b>Види підсумкових робіт</b>						<b>Бал</b>
Модульна контрольна робота 1						30 балів
Модульна контрольна робота 1						30 балів
<b>Всього годин / Балів</b>	<b>90</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>66</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

\*Методи контролю: ДС – дискусія, Т – тести, РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, КР – контрольна робота.

## 5. Завдання для самостійного опрацювання

№ з/п	Змістовий модуль	Кількість годин (денна/заочна форми)
<b>Змістовий модуль 1. Основні тренди сучасного дизайну. Ux дослідження</b>		
Тема 1	Ux/UI дизайн. Основні терміни та поняття інтерактивного дизайну	2 / 4
Тема 2	Застосування методів Design Tinking для проектування продуктів	2 / 4
Тема 3	Застосування методів HCD, DDD, DID для проектування продуктів	2 / 4
Тема 4	Брифування клієнта, Customer Interview, Аналіз конкурентів, UxPersona, CJM	10 / 16
<b>Змістовий модуль 2. User Interface(UI) Design. Тестування</b>		
Тема 5	Етапи проектування	2 / 4
Тема 6	Принципи Storytelling	2 / 4
Тема 7	Середовища створення TaskFlow та WireFlow	2 / 4
Тема 8	Проектування мобільних інтерфейсів	2 / 4
Тема 9	Налаштування робочої області Figma. Спільна робота	4 / 6
Тема 10	Принципи створення веб-сайту у Figma	4 / 6
Тема 11	Принципи прототипування та створення інтерактивного макету у Figma	4 / 6
Тема 12	Принципи тестування веб-сайтів	4 / 4
Разом		38 / 66 год.

## IV. Політика оцінювання

Оцінювання знань здобувачів освіти з ОК «Інтерактивний веб-дизайн» здійснюється на основі результатів поточного і підсумкового контролю знань. Об'єктом оцінювання знань здобувачів освіти є програмовий матеріал, засвоєння якого перевіряється під час цих видів контролю. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою.

Детальніше про засади поточного та підсумкового оцінювання див. [Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів вищої освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки.](#)

**Політика викладача щодо здобувача освіти.** Для оцінювання знань здобувача використовують два види контролю: поточний та підсумковий. Поточний контроль здійснюється у вигляді усної відповіді на контрольні запитання під час захисту виконаних практичних робіт. Поточний контроль також застосовується для оцінювання виконання самостійної роботи у вигляді усної або письмової відповіді на контрольні запитання з теми даної на самостійне опрацювання. Такі методи контролю дозволяють перевірити рівень підготовки здобувачів освіти до кожного заняття, вміння оперувати вивченим матеріалом, вміння чітко, логічно і послідовно відповідати на запитання. За поточну роботу протягом семестру здобувач може набрати максимум 40 балів. Завдання підсумкового контролю оцінюється в 60 балів максимально.

Визнання результатів навчання, які здобувачі освіти отримали у формальній, неформальній (професійні курси/тренінги, громадянська освіта, онлайн-освіта, стажування тощо) та/або інформальній (самоорганізована освіта, самоосвіта) освіті, регулюється [Положенням про визнання результатів навчання, отриманих у формальній,](#)



[неформальній та/або інформальній освіті ВНУ імені Лесі Українки](#) рішенням науково-методичної комісії факультету іноземної філології (протокол № 7 від 03.02.2022 р.).

У межах навчального року Університет може визнати результати навчання, набуті в неформальній та/або інформальній освіті, в обсязі не більше як 10% загального обсягу кредитів, передбачених ОПП (на бакалаврському рівні це не більше ніж 6 кредитів).

Здобувачі освіти, які є членами наукових проблемних груп, авторами статей і тез, доповідачами на наукових конференціях, переможцями та активними учасниками фахових студентських олімпіад, мають право протягом семестру за кожен виконаний вид діяльності одноразово отримати додаткові бали до ОК «Інтерактивний веб-дизайн», якщо здійснена активність здобувачів відповідає профілю ОК. Здобувачі освіти повинні проінформувати НПП про свої здобутки. Науково-педагогічний працівник має право самостійно визначати валідність заявлених здобувачем здобутків і приймати рішення щодо зарахування або незарахування таких балів:

– 3 бали – за результативну роботу у студентській проблемній групі (систематичне відвідування, обговорення), публікацію тез (підготовку матеріалів конференції) або виступ/и на конференції/ях без публікації/й, участь у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

– 5 балів – за публікацію статті/ей у збірнику студентських наукових праць, перемога у I етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

– 10 балів – за публікацію статті (статей) у збірнику наукових праць, що входить до категорії Б, або за зайняте призове місце на II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади;

15 балів – за перше місце на II етапі Всеукраїнської студентської олімпіади.

За умови представлення здобувачами освіти документів (сертифікатів, свідоцтв тощо), що засвідчують отримані результати та відповідають тематиці, обсягу та результатам навчання, які співпадають з ПРН ОК, здобувачі мають право одноразово отримати додаткові бали до семестрового оцінювання однієї ОК:

– 10 балів при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, мінімальною тривалістю 3 тижні/обсягом один кредит (30 годин); або який складається мінімум з трьох модулів і завершується тестом/тестами із зазначенням набраних балів не нижче 80% правильних відповідей.

– 5 балів при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, мінімальною тривалістю 3 тижні/обсягом один кредит (30 годин); складається мінімум з трьох модулів і завершується тестом/тестами із зазначенням набраних балів не менше набраних 60% правильних відповідей.

– 1 бал при представленні документа із зазначенням прізвища та імені здобувача, без складання тесту, тривалістю від 1 до 3 годин.

При цьому здобувач не звільняється від складання модульного та підсумкового контролів. Будь-яке зарахування балів, отриманих здобувачем, відбувається одноразово лише в межах одного ОК.

Учасники освітнього процесу, які здобувають освіту з використанням елементів дуальної форми навчання, повинні чітко дотримуватися індивідуального плану відповідно до Положення про підготовку здобувачів освіти у ВНУ імені Лесі Українки з використанням елементів дуальної форми здобуття освіти.

**Політика щодо академічної доброчесності.** Відповідно до [статті 42 Закону України «Про освіту»](#) під час навчання, викладання та провадження наукової діяльності учасники освітнього процесу повинні керуватися етичними принципами та правилами, визначеними законом, з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень.

Жодні форми порушення академічної доброчесності (недбайливе цитування, присвоєння чужих ідей чи робіт, плагіат, псевдоавторство, неповажне ставлення до учасників освітнього процесу, списування тощо) недопустимі.

Загальні засади, принципи, настанови та правила етичної поведінки учасників освітнього процесу у ВНУ імені Лесу Українки регульовано [Кодексом академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки](#).

**Політика щодо дедлайнів та перескладання.** Виконання усіх форм робіт, які підлягають оцінюванню, відбувається згідно з силабусому чітко визначені розкладом терміни. Здобувачі освіти, які здають роботи із порушенням термінів без поважних причин, отримають 0 балів. Якщо здобувач освіти не відвідував окремі аудиторні заняття з поважних причин, на консультаціях він має право відпрацювати пропущені заняття та добрати ту кількість балів, яку було визначено на пропущені теми. Заборгованість із змістового модуля повинна бути ліквідована здобувачем у поза аудиторний час до початку підсумкового контролю з наступного модуля. Кінцевий термін ліквідації заборгованості з модульного контролю обмежується початком заліково-екзаменаційної сесії. Перескладання будь-яких видів робіт, передбачених силабусом освітнього компонента, з метою підвищення підсумкової модульної оцінки не дозволяється.

**Процедура оскарження результатів контрольних заходів.** Здобувачі освіти мають право 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»).

## V. Підсумковий контроль

Формою підсумкового контролю ОК «Інтерактивний веб-дизайн» є екзамен.

Підсумкову семестрову оцінку з ОК «Інтерактивний веб-дизайн» буде виставлено без складання іспиту за результатами поточного і модульного контролю в день проведення екзамену в присутності здобувача освіти. Зазначена оцінка заноситься до екзаменаційної відомості та індивідуального навчального плану здобувача освіти.

Модульний контроль здійснюється у вигляді модульних контрольних робіт після завершення кожного із модулів. За модульні контрольні роботи упродовж семестру здобувач може набрати максимум 60 балів.

Якщо сума балів, яку отримав здобувач освіти за поточний та модульний контроль, є меншою ніж 60 балів, то він складає підсумковий семестровий контроль повторно під час ліквідації академічної заборгованості в терміни, визначені розкладом заліково-екзаменаційної сесії. Повторне складання допускається не більше як два рази: один раз – викладачеві, другий – комісії, яку створює декан факультету.

Розподіл балів поточного й підсумкового контролю подано у таблиці:

Поточний контроль		Підсумковий контроль		Загальна кількість балів
Змістовий модуль №1	Змістовий модуль №2	МКР №1	МКР №2	
T1-4	T5-12			100
22	18	30	30	

## VI. Шкала оцінювання

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

## VII. Рекомендована література та інтернет-ресурси

### Основні джерела:

1. Allie Decker. The Ultimate Guide to Storytelling. *HubSpot*. URL: <https://blog.hubspot.com/marketing/storytelling>
2. 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>
3. 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>.
4. Canva's ultimate guide to font pairing. *Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/the-ultimate-guide-to-font-pairing/>
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/>.
6. Figma Handbook. A comprehensive guide to the best tips and tricks in Figma. URL: <https://designcode.io/figma-handbook>
7. Prototype interactions and animations. *Figma Help Center*. URL: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040315773-Prototype-interactions-and-animations>
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/id444448/>
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>
12. Аніканова Настя, Горін Остап, Уманський Олег. Дизайн-кейс: UX-дослідження Telegram. *Telegraf – журнал дизайнерів*, 2019. URL: <https://telegraf.design/ux-doslidzhennya-telegram/>

### Додаткові джерела:

13. Dezeen: architecture and design magazine. URL: <https://www.dezeen.com/>.
14. Mary Stribley. Design elements and principles. *Tips and Inspiration by Canva*. URL: <https://www.canva.com/learn/design-elements-principles/>
15. Mary Stribley. Layout and Design. URL: <https://slideplayer.com/slide/13754445/>
16. Miro – An Online Whiteboard & Visual Collaboration Platform for Teamwork. URL: <https://miro.com/>
17. Smashing Magazine — For Web Designers And Developers. URL: <https://www.smashingmagazine.com/>
18. Whimsical – the visual workspace for thinking and collaboration. URL: <https://whimsical.com/>