



**Силабус навчальної дисципліни**  
*«Людсько-орієнтоване проектування мультимедійних систем»*

<b>Спеціальність</b>	186 "Видавництво та поліграфія"
<b>Освітня програма</b>	"Технології електронних мультимедійних видань"
<b>Освітній рівень</b>	Другий (магістерський) рівень вищої освіти
<b>Статус дисципліни</b>	Вибіркова
<b>Мова викладання</b>	Українська
<b>Курс / семестр</b>	1 курс, 2 семестр
<b>Кількість кредитів ЄКТС</b>	5
<b>Розподіл за видами занять та годинами навчання</b>	Лекції – 20 год. Лабораторні заняття – 20 год. Самостійна робота – 110 год.
<b>Форма підсумкового контролю</b>	Екзамен
<b>Кафедра</b>	Кафедра комп'ютерних систем і технологій, ауд. 407 головного корпусу, телефон (057) 702 01 46 (дод. 2-96), сайт кафедри: kafcomp@hneu.edu.ua
<b>Викладач (-і)</b>	Гаєрилов Володимир Петрович доц., ктн;
<b>Контактна інформація викладача (-ів)</b>	hcivortepvg@gmail.com
<b>Дні занять</b>	Лекція: <a href="#">згідно діючого розкладу занять</a> Практичні: <a href="#">згідно діючого розкладу занять</a>
<b>Консультації</b>	На кафедрі комп'ютерних систем і технологій, очні, відповідно до графіку консультацій, індивідуальні, чат в ПНС
<b>Мета</b> навчальної дисципліни <i>максимально сприяти реалізації особистісних якостей та інтегрованих компетенцій магістра під час освоєння дисципліни «Людсько-орієнтоване проектування мультимедійних систем», розробленої на основі освітніх стандартів із застосуванням компетентнісного підходу до результатів навчання.</i>	
<b>Передумови для навчання</b>	
Перелік попередньо прослуханих дисциплін: "Вища математика", "Прикладна математика", "Інформатика".	
<b>Зміст навчальної дисципліни</b>	
<b>Змістовий модуль 1. Основні поняття</b>	
Тема 1. Основні поняття та визначення предметної області	
Тема 2. Веб-ергономіка і юзабіліті	
Тема 3. Критерії якості інтерфейсу користувача	
Тема 4. Особливості сприйняття людиною інформації	
Тема 5. Процес проектування користувального інтерфейсу	
<b>Змістовий модуль 2 Проектування користувального інтерфейсу</b>	
Тема 6. Розробка прототипу	
Тема 7. Візуальна культура дизайну інтерфейсу	
Тема 8. Юзабіліті-тестування	
Тема 9. Особливості розробки інтерфейсів для мобільних пристрій	
Тема 10. Заключення	
<b>Матеріально-технічне (програмне) забезпечення дисципліни</b>	
Персональний комп'ютер, графічні 2D та 3D редактори, html редактор, хостинг на сервері університету.	



Сторінка курсу на платформі Moodle  
(персональна навчальна система)

<https://pns.hneu.edu.ua/course/view.php?id=3773>

### Система оцінювання результатів навчання

Максимальна рейтингова оцінка вивчення дисципліни протягом другого семестру оцінюється як сума набраних балів та становить 100 балів.

Для оцінки роботи студентів у семестрі підсумкова рейтингова оцінка розраховується як сума оцінок за виконання та захист лабораторних робіт, а також складання іспиту:

максимальна кількість балів за виконання лабораторних робіт 24 бали;

максимальна кількість балів за захист лабораторних робіт (усно або електронними тестами) 36 балів.

максимальна кількість балів за складання іспиту 40 балів.

Щоб отримати допуск до складання іспиту, потрібно протягом семестру набрати мінімум 35 балів. Іспит вважається зданим, якщо за нього отримано не менше ніж 25 балів.

### Політики навчальної дисципліни

Викладання навчальної дисципліни ґрунтується на засадах академічної доброчесності.

Порушеннями академічної доброчесності вважаються: академічний плагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво, необ'єктивне оцінювання. За порушення

академічної доброчесності здобувачі освіти притягуються до такої академічної відповідальності: повторне проходження оцінювання відповідного виду навчальної роботи.

*Більш детальну інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни.*

Силабус затверджено на засіданні кафедри «01» червня 2022 року. Протокол № 12