

	<p style="text-align: center;">Силабус навчальної дисципліни «Людино-машинний інтерфейс» <small>(назва навчальної дисципліни)</small></p> <p>Освітньо-професійної програми: «Інженерія програмного забезпечення» <small>(назва освітньо-професійної програми)</small></p> <p>Спеціальність: 121 «Інженерія програмного забезпечення» <small>(шифр та назва спеціальності)</small></p> <p>Галузь знань: 12 «Інформаційні технології» <small>(шифр та назва галузі знань)</small></p>
Рівень освіти	Фахова передвища освіта
Освітньо-професійний/освітній ступінь	Фаховий молодший бакалавр
Статус навчальної дисципліни	Нормативна
Семестр	<u>5</u>
Обсяг дисципліни (кредити ЄКТС/загальна кількість годин)	<u>2,5</u> кредити ЄКТС / <u>75</u> годин
Мова викладання	Українська
Оригінальність навчальної дисципліни	Дана дисципліна є базовою в плані підготовки здобувачів освіти і спрямована у вивченні сучасних концепцій, понять, принципів, засобів та технологій, які застосовуються при розробці інтерфейсу програмного забезпечення, оволодіння інструментальними засобами створення дизайну будь-яких графічних об'єктів, в тому числі інтерфейсів додатків і сайтів, враховуються актуальні тренди
Мета навчальної дисципліни	Метою викладання дисципліни є надання здобувачам освіти компетенцій сучасних методів та засобів проектування інтерфейсів та закріплення отриманих знань на практиці, створення інтерфейсів на базі використання сучасного сервісу розробки інтерфейсів.
Заплановані результати навчання	<ul style="list-style-type: none"> - ЗК01. Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні - СК01. Здатність алгоритмічно та логічно мислити. - СК03. Здатність застосовувати теоретичні та емпіричні знання для розроблення, тестування, впровадження та супроводу програмного забезпечення. - СК04. Здатність дотримуватися стандартів при розробці програмного забезпечення. - СК06. Здатність брати участь у проектуванні програмного забезпечення - СК09. Здатність вибирати та використовувати ефективні інструментальні засоби розробки програмного продукту - РН14. Розуміти предметну область, застосовувати знання у професійній діяльності.
Заплановані знання та вміння	<p style="text-align: center;">Знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Створення сторінок сайта засобами мови HTML; - Форматування сторінок сайта каскадними таблицями стилів; - Блокова модель CSS; - Використання модуля CSS Flexbox;

	<ul style="list-style-type: none"> - Використання спеціального CSS-файла для досягнення кросбраузерності; - Створення списків на сторінках сайту; - Створення таблиць на сторінках сайту; - Додавання статистичних графічних об'єктів; - Використання анімаційних об'єктів; - Додавання мультимедійних елементів; - Створення інтерактивної сторінки за допомогою форм; - Перевірка сайту на валідацію; - Хостинг сайту <p>Вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - створювати структуру сайту; - створювати сайт з використанням HTML, CSS; - використати засоби каскадних таблиць стилів для оформлення сторінки; - створювати списки на сторінках сайту; - створювати таблиці на сторінках сайту; - додавати статистичні графічні та анімаційні об'єкти; - створювати інтерактивну сторінку за допомогою форм.
<p>Навчальна логістика</p>	<p style="text-align: center;">Зміст навчальної дисципліни:</p> <p>Розділ 1. Напрямки та інструменти вебдизайну Теми розділу 1. Основні тренди у вебдизайні. Види сайтів та цільова аудиторія. Інформаційна структура сайту. Інформаційна структура сайту. Інструменти веброзробника</p> <p>Розділ 2. Проектування та верстка вебсторінок Теми розділу 2. Мова гіпертекстової розмітки. Каскадні таблиці стилів. Проектування та верстка вебсторінок. Адаптивна верстка. Кросбраузерність.</p> <p>Розділ 3. Графіка та мультимедіа для вебсередовища Теми розділу 3. Графіка для вебсередовища. Анімаційні ефекти. Мультимедіа на вебсторінках.</p> <p>Розділ 4. Вебпрограмування Теми розділу 4. Об'єктна модель документа. Вебпрограмування та інтерактивні сторінки. Хостинг сайту. Валідація сайту і збереження даних форми.</p> <p>Види занять: лекції, лабораторні заняття.</p> <p>Методи навчання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - вербальні/словесні (пояснення, розповідь, бесіда); - практичні (практичні заняття); - пояснювально-ілюстративний або інформаційно-рецептивний, який передбачає пред'явлення готової інформації викладачем та її засвоєння здобувачами фахової передвищої освіти.
<p>Пререквізити</p>	<p>«Програмування», «Алгоритми та структури даних»</p>
<p>Постреквізити</p>	<p>«Web-дизайн та програмування»</p>
<p>Рекомендовані навчально-методичні матеріали для вивчення навчальної дисципліни</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Баран С.В. Основи web-програмування: Навчальний посібник. – Кривий Ріг: Державний університет економіки і технологій, 2023. –316 с 2. Трофименко О. Г. Веб-технології та веб-дизайн : навч. посібник / О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачінда. – Одеса : Фенікс, 2019. – 284 с. 3. Речич Н.В. Веб-технології: Харків: Вид-во «Ранок», 2020. – 164 с. 4. Бунке О.С. Серверні WEB-технології : навчальний посібник / Бунке О.С – Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2023. – 109 с. 5. Синепупова Н. Композиція: Тотальний контроль. Київ : ArtHuss, 2019. 240 с.

	<p>6. Чемерис Г. Ю. UX/UI дизайн: навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2021. 290 с.</p>
<p>Матеріально-технічне забезпечення</p>	<p>Мультимедійне обладнання , комп'ютерна лабораторія</p>
<p>Семестровий контроль, критерії оцінювання</p>	<p>1. Поточний контроль результатів навчальної діяльності здобувачів фахової передвищої освіти:</p> <ul style="list-style-type: none"> – роботи на аудиторних заняттях (підготовка доповідей, відповіді на теоретичні питання, виконання та захист лабораторних робіт); – результатів виконання завдань самостійної роботи здобувача фахової передвищої освіти. <p>Контроль досягнень здобувачів фахової передвищої освіти здійснюється за допомогою прозорих процедур. Досягнутий рівень компетентностей відносно очікуваних, що ідентифікований під час контрольних заходів, відображає реальний результат навчання здобувача за дисципліною.</p> <p>2. Підсумковий контроль результатів навчальної діяльності здобувачів у формі екзамену.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Оцінка «відмінно» виставляється за глибокі знання навчального матеріалу з дисципліни, що міститься в основних і додаткових рекомендованих літературних джерелах, вміння чітко, лаконічно, логічно послідовно відповідати на поставлені питання, вміння застосовувати теоретичні положення при розв'язуванні практичних задач, узагальнювати опанований матеріал, самостійно користуватися джерелами інформації, приймати рішення; – Оцінка «добре» виставляється за міцні знання навчального матеріалу, включаючи алгоритми, моделі, діаграми, аргументовані відповіді на поставлені питання, вміння застосовувати теоретичні положення при розв'язанні практичних задач, вміння аналізувати й систематизувати інформацію, використовувати загальновідомі докази із самостійною і правильною аргументацією; – Оцінка «задовільно» виставляється за посередні знання навчального матеріалу, мало аргументовані відповіді, слабке застосування теоретичних положень при розв'язанні практичних задач; – Оцінка «незадовільно» виставляється за незнання значної частини навчального матеріалу, суттєві помилки у відповідях на питання, невміння орієнтуватися при розв'язанні практичних задач, незнання основних фундаментальних положень.
<p>Циклова комісія</p>	<p>Професійно-орієнтованих дисциплін та програмного забезпечення</p>