Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС З ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ВЕБ-ДИЗАЙНУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

Укладач ***Шестерікова Людмила Олександрівна***

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Київської Академії прикладних мистецтв.



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Робоча навчальна програма
З ДИСЦИПЛІНИ
«ОСНОВИ ВЕБ-ДИЗАЙНУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «Графічний дизайн»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка…….……5
2. Тематичний план ……..……...10
3. Зміст дисципліни……12
4. Список використаних джерел……..…..26
5. Питання до заліку……29
6. Конспект лекцій…….……..31

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Дисципліна «Основи веб-дизайну» є складовою частиною професійної підготовки фахівців у галузі графічного дизайну. Вона спрямована на формування базових знань і практичних навичок зі створення естетично привабливих, функціональних та зручних у користуванні веб-інтерфейсів.

Мета дисципліни:

Формування у здобувачів освіти цілісного уявлення про принципи, інструменти та технології веб-дизайну як окремого напряму в графічному дизайні. Забезпечення практичної підготовки до створення адаптивних макетів сайтів, враховуючи вимоги до юзабіліті, типографіки, композиції та кольору.

Завдання дисципліни:

- ознайомлення з історією та тенденціями розвитку веб-дизайну;
- засвоєння основ HTML та CSS як інструментів візуалізації дизайну в браузері;
- вивчення принципів UI/UX-дизайну;
- формування вміння проєктувати інформаційну архітектуру веб-сайту;
- розробка графічних макетів веб-сторінок у спеціалізованому ПЗ (Figma, Adobe XD, Photoshop тощо);
- навчання створенню адаптивного дизайну для різних пристроїв;
- розвиток навичок командної роботи над цифровими продуктами.

Студент повинен знати:

- основні поняття, терміни та принципи веб-дизайну;
- сучасні тренди у веб-дизайні (мінімалізм, адаптивність, мобільна першість, accessibility тощо);
- основи юзабіліті та поведінкової психології користувача;
- базові знання HTML та CSS;
- принципи типографіки, композиції, колористики у веб-середовищі.

Студент повинен уміти:

- розробляти структуру та логіку навігації веб-ресурсу;
- створювати графічні макети сайтів із урахуванням технічних обмежень веб-середовища;

- застосовувати адаптивні сітки, компоненти та шаблони;
- обирати ефективні рішення відповідно до задачі та цільової аудиторії.

Студент повинен володіти:

- проєктування інтерфейсів з урахуванням UX/UI принципів;
- робота з сучасним програмним забезпеченням для створення веб-макетів;
- інтеграція графічного контенту у веб-простір;
- підготовка макетів до передачі розробникам (Dev-friendly дизайн);
- проведення базового тестування інтерфейсів на зручність та доступність.

Міжпредметні зв'язки:

Дисципліна пов’язана з такими напрямами як графічний дизайн, фірмовий стиль, комп'ютерна графіка, типографіка, маркетинг, мультимедійні технології та психологія.

Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
100-90	A	відмінно	зараховано
89-82	B	дуже добре	
82-75	C	добре	
74-65	D	задовільно	
64-50	E	достатньо	
49-35	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано
35-0	X	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	



Тематичний план з предмету

«ОСНОВИ ВЕБ-ДИЗАЙНУ»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"

Освітньо-професійна програма:

"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі базової загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	Кількість годин				
		Всього	Теор. заняття	Лабо.-практичні заняття	Самос. робота	Форма контролю
6-й семестр		**90**	**26**	**34**	**30**	**Залік**
1.	Вступ до веб-дизайну		**2**	**2**	**2**	Опитування
2.	Поняття інтерфейсу користувача (UI) та досвіду користувача (UX)		**2**	**2**	**2**	Опитування
3.	Типографіка у веб-дизайні		**2**	**2**	**2**	Опитування
4.	Колористика та композиція на веб-сторінках		**2**	**2**	**2**	
5.	Модульні сітки та принципи візуальної побудови		**2**	**2**	**2**	Опитування
6.	Інформаційна архітектура сайту		**2**	**4**	**2**	Опитування
7.	Огляд сучасних інструментів веб-дизайну		**2**	**4**	**4**	Опитування
8	Проєктування макетів сторінок (UI-каркас)		**2**	**2**	**2**	Опитування
9.	Основи HTML та CSS для дизайнерів		**2**	**2**	**2**	Опитування
10.	Адаптивний та респонсивний дизайн		**2**	**2**	**2**	Опитування
11.	Інтерактивність і анімація у веб-дизайні		**2**	**4**	**4**	Опитування
12.	Презентація проєкту та взаємодія з розробниками		**2**	**6**	**4**	Опитування
	Модульний контроль		**2**			Контрольна робота
Всього		**90**	**26**	**34**	**30**	



Тематичний план з предмету
«ОСНОВИ ВЕБ-ДИЗАЙНУ»

Для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»
Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"
Освітньо-професійна програма:
"ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН"

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	Кількість годин				
		Всього	Теор. заняття	Лабо.-практичні заняття	Самос. робота	Форма контролю
	5-й семестр	**90**	**26**	**34**	**30**	**Залік**
1.	Вступ до веб-дизайну		**2**	**2**	**2**	Опитування
2.	Поняття інтерфейсу користувача (UI) та досвіду користувача (UX)		**2**	**2**	**2**	Опитування
3.	Типографіка у веб-дизайні		**2**	**2**	**2**	Опитування
4.	Колористика та композиція на веб-сторінках		**2**	**2**	**2**	
5.	Модульні сітки та принципи візуальної побудови		**2**	**2**	**2**	Опитування
6.	Інформаційна архітектура сайту		**2**	**4**	**2**	Опитування
7.	Огляд сучасних інструментів веб-дизайну		**2**	**4**	**4**	Опитування
8	Проєктування макетів сторінок (UI-каркас)		**2**	**2**	**2**	Опитування
9.	Основи HTML та CSS для дизайнерів		**2**	**2**	**2**	Опитування
10.	Адаптивний та респонсивний дизайн		**2**	**2**	**2**	Опитування
11.	Інтерактивність і анімація у веб-дизайні		**2**	**4**	**4**	Опитування
12.	Презентація проєкту та взаємодія з розробниками		**2**	**6**	**4**	Опитування
	Модульний контроль		**2**			Контрольна робота
Всього		**90**	**26**	**34**	**30**	

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1: Вступ до веб-дизайну.

Веб-дизайн — це процес проєктування зовнішнього вигляду та функціоналу інтерфейсів веб-сторінок. Він поєднує графічний дизайн, юзабіліті, композицію, типографіку та технічні знання з HTML/CSS. Веб-дизайнер має створювати не лише візуально привабливі, а й зручні для користувача рішення. Важливо розуміти еволюцію веб-дизайну та основні етапи розвитку цифрового середовища.

Запитання для самоперевірки:

1. Що таке веб-дизайн і чим він відрізняється від графічного дизайну?
2. Назвіть 3 ключові складові веб-дизайну.
3. Які основні цілі ставить перед собою веб-дизайнер?
4. Як змінювалися тенденції веб-дизайну за останні 10–15 років?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

1. Підготуйте короткий реферат (1–1,5 стор.) на тему «Історія розвитку веб-дизайну: від статичних сайтів до UX-підходів».
2. Знайдіть 3 приклади сучасних сайтів, які вам здаються вдалими з погляду дизайну. Проаналізуйте кожен з них за такими критеріями: структура, кольори, типографіка, зручність використання.
3. Намалюйте схематичну еволюцію веб-інтерфейсів (від ранніх HTML-сторінок до адаптивного дизайну).

Тема 2: Поняття інтерфейсу користувача (UI) та досвіду користувача (UX)

Інтерфейс користувача (UI) — це візуальна оболонка, з якою взаємодіє користувач: кнопки, меню, шрифти, кольори, іконки. UX (User Experience) — це загальне враження користувача від взаємодії з продуктом, яке охоплює зручність, логіку, емоції та ефективність. UI і UX тісно пов’язані між собою, але не є тотожними: UI — це «що бачимо», а UX — «що відчуваємо». Завдання дизайнера

— створити інтерфейс, який буде не лише красивим, а й зрозумілим, інтуїтивним та приємним у користуванні.

Запитання для самоперевірки:

1. У чому різниця між UI та UX?
2. Наведіть приклад хорошого UX-дизайну та поясніть чому.
3. Які фактори впливають на якість досвіду користувача?
4. Чому іноді гарно оформлений інтерфейс (UI) не гарантує хорошого UX?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Оберіть будь-який сайт або мобільний додаток і проаналізуйте його з погляду UX (навігація, зручність, логіка дій) та UI (візуальний стиль, шрифт, кольори, іконки). Оформіть аналіз у вигляді таблиці.
- Прочитайте статтю або перегляньте відео на тему «Основи UX-дизайну» (можна обрати матеріал з ресурсу Nielsen Norman Group або Medium) та зробіть короткий конспект (до 1 сторінки).
- Намалюйте два приклади інтерфейсів: один — з поганим UX, другий — з хорошим. Поясніть, у чому різниця між ними.

Тема 3. Типографіка у веб-дизайні

Типографіка у веб-дизайні — це мистецтво та наука оформлення тексту на екрані з метою забезпечення читабельності, виразності та естетичної гармонії. Вона включає вибір шрифтів, розмірів, міжрядкових інтервалів, відступів та ієрархії заголовків. У вебі типографіка має враховувати технічні обмеження, різні екрани та адаптивність. Грамотно підібрана типографіка допомагає користувачам швидше орієнтуватися в контенті та покращує UX.

Запитання для самоперевірки:

1. Що таке типографіка і яку роль вона відіграє у веб-дизайні?
2. Чим відрізняються web-safe шрифти від звичайних?
3. Що таке ієрархія у типографіці?

4. Назвіть щонайменше 3 правила оформлення тексту на веб-сторінці.

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Порівняйте два веб-сайти з різною типографікою: один — з доброю читабельністю, другий — з незручною. Опишіть свої враження та вкажіть, у чому саме полягає різниця.
- Створіть текстовий блок для уявного сайту (наприклад, новинного порталу або портфоліо) і оформіть його з дотриманням типографічної ієрархії: заголовок, підзаголовок, основний текст, підпис до зображення.
- Підготуйте коротку презентацію (до 5 слайдів) на тему «Тренди у веб-типографіці у 2020-х роках» із прикладами шрифтів та сайтів.

Тема 4. Колористика та композиція на веб-сторінках

Колір у веб-дизайні має не лише естетичну, а й функціональну роль — він впливає на емоційне сприйняття, читацьку увагу та поведінку користувача. Композиція — це розміщення елементів на сторінці у логічному та візуально збалансованому порядку, що забезпечує зручну навігацію й акценти. Гармонійне поєднання кольорової палітри та композиційних рішень створює чітку візуальну ієрархію. Успішний веб-дизайн передбачає застосування правил контрасту, балансу, ритму та фокусних точок.

Запитання для самоперевірки:

1. Які функції виконує колір у веб-дизайні?
2. Назвіть основні принципи композиції на веб-сторінці.
3. Що таке фокусна точка і як її створити за допомогою кольору та композиції?
4. У чому відмінність між аналоговою та комплементарною кольоровою схемою?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Оберіть одну з кольорових схем (монохромну, аналогову, комплементарну) та створіть палітру з 5 кольорів для уявного сайту (наприклад, кафе, онлайн-курсу або благодійної організації).
- Намалюйте схематичний макет головної сторінки сайту, використовуючи принципи композиції (сітка, баланс, акценти).
- Проаналізуйте будь-який сайт за двома критеріями: колористика (палітра, контраст, емоційне враження) та композиція (структура, розташування блоків, візуальні акценти).

Тема 5. Модульні сітки та принципи візуальної побудови

Модульна сітка — це система вертикальних і горизонтальних ліній, яка допомагає впорядкувати елементи на веб-сторінці й забезпечити візуальну узгодженість. Сітка створює ритм, симетрію або динамічну асиметрію, що покращує сприйняття контенту. Вона дозволяє швидко будувати адаптивний дизайн для різних екранів — від мобільних до великих моніторів. Принципи візуальної побудови (вирівнювання, повторення, контраст, наближення) допомагають дизайнерам логічно структурувати інформацію та робити інтерфейс зрозумілим.

Запитання для самоперевірки:

1. Що таке модульна сітка і навіщо вона потрібна у веб-дизайні?
2. Назвіть переваги використання сітки в макетах.
3. Які є типи сіток у веб-дизайні?
4. Назвіть і коротко опишіть 4 основні принципи візуальної побудови.

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Побудуйте просту сітку (на папері або у Figma) для головної сторінки сайту з 12-колонковим макетом. Позначте поля, відступи, контентні блоки.
- Створіть два приклади макетів однієї сторінки: один — зі сіткою, другий — без неї. Порівняйте, який виглядає більш впорядкованим і зручним.

- Проведіть аналіз будь-якого сайту на наявність сітки: спробуйте уявно або за допомогою плагінів у браузері накласти сітку на сторінку та визначити, наскільки вона впорядковує контент.

Тема 6. Інформаційна архітектура сайту

Інформаційна архітектура (ІА) — це логічна структура контенту на сайті, яка забезпечує легкий пошук, зрозумілу навігацію та ефективну взаємодію з користувачем. Вона включає організацію сторінок, категорій, підкатегорій, шляхів переходу та інтерфейсних елементів. Грамотна ІА допомагає користувачу швидко знаходити потрібну інформацію та не «губитися» у структурі ресурсу. Створення ІА базується на аналізі цільової аудиторії, сценаріїв використання та логіки подання інформації.

Запитання самоперевірки:

1. Що таке інформаційна архітектура і чому вона важлива?
2. Які основні елементи входять до структури ІА?
3. Яка роль навігації у інформаційній архітектурі?
4. Чим відрізняється лінійна структура сайту від ієрархічної?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Розробіть карту сайту (site map) для уявного веб-ресурсу (наприклад, інтернет-магазин, особисте портфоліо, сайт кафе). Позначте головні та підлеглі сторінки.
- Намалюйте user flow — шлях, яким користувач іде до досягнення мети (наприклад: знайти товар → покласти в кошик → оформити замовлення).
- Проаналізуйте сайт, яким ви користуєтеся часто: чи зручно знайти інформацію, чи зрозуміла навігація, як подано структуру? Запропонуйте 2–3 покращення ІА.

Тема 7. Огляд сучасних інструментів веб-дизайну

Сучасні інструменти веб-дизайну дозволяють швидко створювати інтерфейси, макети сайтів, прототипи та анімації без глибоких знань коду. Найпопулярніші програми — Figma, Adobe XD, Sketch, а також no-code платформи на кшталт Tilda, Webflow та Wix. Вони підтримують спільну роботу, інтеграцію з розробниками та адаптивний дизайн. Вибір інструменту залежить від завдання, командного процесу й очікуваного результату (макет, сайт, анімація тощо).

Запитання для самоперевірки:

1. Назвіть щонайменше 3 інструменти, які використовуються для створення веб-дизайну.
2. У чому різниця між Figma та Webflow?
3. Що таке no-code платформи і які їхні переваги?
4. Які функції важливі для ефективної командної роботи у дизайні?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Оберіть один інструмент (Figma, Tilda, Webflow або інший) і коротко опишіть його можливості: для чого він підходить, які переваги та недоліки має.
- Створіть простий макет головної сторінки у Figma або Adobe XD: розмістіть заголовок, зображення, кнопку, опис.
- Порівняйте два сервіси — наприклад, Tilda і Webflow — за критеріями: легкість освоєння, можливість кастомізації, адаптивність, експорт коду (оформіть як таблицю або короткий текст).

Тема 8. Проєктування макетів сторінок (UI-каркас)

UI-каркас (wireframe) — це спрощений, схематичний макет сторінки, що показує розташування основних елементів без деталізації дизайну. Його мета — швидко відобразити логіку структури, сценарії взаємодії та інформаційну ієрархію. Каркас дозволяє протестувати логіку інтерфейсу до початку візуального оформлення. Його можна створювати на папері, у Figma, Adobe XD або спеціалізованих програмах (наприклад, Balsamiq).

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Що таке UI-каркас (wireframe) і навіщо він потрібен?

2. Які елементи зазвичай включаються до каркасу сторінки?
3. У чому різниця між low-fidelity та high-fidelity макетами?
4. Коли краще створювати каркас: на початку чи в кінці проєкту?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Створіть low-fidelity wireframe головної сторінки сайту (наприклад, блогу або освітнього порталу) — можна на папері або в Figma.
- Перетворіть цей wireframe у більш деталізований high-fidelity макет, додавши шрифти, кольори, кнопки.
- Порівняйте два макети: що змінилось між первинним каркасом і деталізованою версією, які рішення ви змінили в процесі?

Тема 9. Основи HTML та CSS для дизайнерів

HTML (HyperText Markup Language) — це мова розмітки, яка задає структуру веб-сторінки: заголовки, абзаци, зображення, посилання тощо. CSS (Cascading Style Sheets) відповідає за візуальне оформлення елементів: кольори, шрифти, відступи, розміри, анімації. Для дизайнера важливо розуміти базову синтаксис і логіку HTML/CSS, щоб створювати дизайн, який легко втілити у коді. Це також допомагає ефективно взаємодіяти з розробниками та готувати макети, адаптовані до верстки.

Запитання для самоперевірки:

1. Що таке HTML і яку роль він відіграє у веб-сторінці?
2. Для чого використовується CSS?
3. Наведіть приклади основних тегів HTML (наприклад, для зображення, заголовка, посилання).
4. Яка відмінність між класами та ID у CSS?

Завдання для самостійної роботи:

Завдання:

- Напишіть просту HTML-структуру сторінки: заголовок, абзац, посилання, зображення.

- Створіть CSS-стилі для цієї сторінки: задай кольори, шрифти, розміри та відступи.
- Перегляньте базовий онлайн-курс або інтерактивний тренажер (наприклад, learn-css.org) та пройдіть щонайменше один розділ. Підготуйте коротке резюме про здобуті знання.

Тема 10. Використання програмних засобів для створення контенту

Адаптивний (adaptive) і респонсивний (responsive) дизайн — це підходи до створення сайтів, що коректно відображаються на різних пристроях. Респонсивний дизайн автоматично підлаштовується під розмір екрана за допомогою гнучких сіток і медіа-запитів у CSS. Адаптивний дизайн — це набір фіксованих макетів під конкретні розміри екранів (наприклад, мобільний, планшет, десктоп). Основна мета обох підходів — забезпечити комфортну взаємодію користувача незалежно від пристрою.

Запитання для самоперевірки:

1. У чому полягає різниця між адаптивним і респонсивним дизайном?
2. Що таке медіа-запити в CSS і як вони працюють?
3. Які переваги має респонсивний дизайн?
4. Як адаптивність впливає на користувацький досвід?

Завдання для самостійної роботи:

Завдання:

- Відкрийте будь-який сайт з мобільного та комп’ютера — порівняйте, як змінюється його структура. Зробіть короткий аналіз, як реалізовано адаптацію.
- Створіть макет однієї сторінки у Figma у трьох версіях: мобільна (320px), планшет (768px), десктоп (1440px).
- Напишіть базовий CSS-файл з одним медіа-запитом (наприклад, змінити розмір шрифту або відступи при ширині екрану менше ніж 768px).

Тема 11. Інтерактивність і анімація у веб-дизайні

Інтерактивність у веб-дизайні — це реакція інтерфейсу на дії користувача: наведення, кліки, прокрутка тощо. Анімація допомагає покращити UX, підказати, куди натискати, підсилити логіку навігації або створити емоційне враження. Мікровзаємодії — це маленькі анімації, які роблять інтерфейс «живим» (наприклад, зміна кольору кнопки при наведенні). Головне — використовувати анімацію помірно, аби вона не перевантажувала користувача й не заважала основному функціоналу.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Що таке інтерактивність у контексті веб-дизайну?
2. Для чого використовується анімація в інтерфейсах?
3. Що таке мікровзаємодії? Наведіть приклад.
4. Які є базові правила створення корисної, а не нав'язливої анімації?

Завдання для самостійної роботи:

Завдання:

- Знайдіть приклади сайтів із вдало реалізованими мікровзаємодіями. Опишіть, як вони працюють і яку функцію виконують.
- У Figma створіть інтерактивний прототип простої кнопки з hover-ефектом (зміна кольору, тінь тощо).
- Спробуйте реалізувати базову CSS-анімацію: плавну зміну кольору або рух елемента (можна в онлайн-редакторі на кшталт CodePen). Збережіть приклад і проаналізуйте, як він може покращити UX.

Тема 12. Презентація проєкту та взаємодія з розробниками

Презентація проєкту — це демонстрація логіки, візуальної структури та функціональності інтерфейсу, яку дизайнер готує для команди або замовника. Важливо вміти аргументувати свої дизайнерські рішення та чітко пояснювати, як користувач буде взаємодіяти з продуктом. Ефективна співпраця з розробниками вимагає знання технічних нюансів, підготовки макетів з правильними назвами, стилями, відступами та експорту

графіки. Також дизайнер може створювати гайдлайни або дизайн-системи, що полегшують реалізацію й підтримку продукту.

Запитання і завдання для самоперевірки:

1. Що таке прототип і яку роль він відіграє у презентації проєкту?
2. Які компоненти має містити фінальний макет для передачі розробнику?
3. Навіщо створювати дизайн-систему?
4. Як дизайнер може покращити комунікацію з програмістом?

Завдання для самостійної роботи

Завдання:

- Створіть коротку презентацію (до 5 слайдів або один слайд із коментарями) для захисту свого макету: поясніть, хто ваша цільова аудиторія, чому саме таке рішення, де основні акценти.
- У Figma оформіть фінальну сторінку як для передачі розробнику: використайте автолейаути, правильну ієрархію, назви шарів, додайте коментарі.
- Складіть короткий словничок термінів, які можуть бути корисні дизайнеру у спілкуванні з розробником (наприклад: breakpoint, padding, component, responsive, export, grid).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Бевз О. В., Бевз В. Г. *Інформатика. Основи веб-дизайну* – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2022. – 120 с.
2. Головко О. О. *Веб-дизайн та комп'ютерна графіка: навчальний посібник* / О. О. Головко. – Київ: Центр учбової літератури, 2019. – 248 с.
3. Двірничук К. В., Вацек Д. О. *Веб-програмування та веб-дизайн: навчальний посібник*. – Чернівці: Чернівецький національний університет ім. Ю. Федьковича, 2022. – 472 с.
4. Євтушенко О. М. *Основи веб-дизайну: навчальний посібник* / О. М. Євтушенко. – Харків: ФОП Бровін О. В., 2020. – 180 с.
5. Кравчук Г. Т. *Все для вивчення курсу "Основи веб-дизайну"*. – Навчально-методичні матеріали.
6. Мельничук І. В. *Інформаційні технології в дизайні: навчальний посібник* / І. В. Мельничук. – Львів: ЛНТУ, 2021. – 196 с.
7. Міщенко І. П. *Комп'ютерний дизайн: основи та практика* / І. П. Міщенко. – Київ: Ліра-К, 2018. – 256 с.
8. О. Г. Трофименко, О. Б. Козін, О. В. Задерейко, О. Є. Плачінда *Веб-технології та веб-дизайн: навчальний посібник*. – Одеса: Фенікс, 2019. – 284 с.
9. Пасічник В. В., Пасічник О. В. *Веб-дизайн*. – Львів: Магнолія 2006, 2024. – 520 с.
10. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. *Основи веб-дизайну*. – Київ: Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2012. – 300 с.
11. Пасічник О. Г., Пасічник О. В., Стеценко І. В. *Основи веб-дизайну*. – Київ: Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2012. – 300 с.
12. Репа М. М. *Технології веб-дизайну: навчальний посібник*. – Київ: НТУУ "КПІ", 2015. – 180 с.
13. Романюк О. Н., Катєльніков Д. І., Косовець О. П. *Веб-дизайн і комп'ютерна графіка: навчальний посібник*. – Вінниця: ВНТУ, 2007. – 147 с.

14. Трофименко О. Г., Козін О. Б., Задерейко О. В., Плачінда О. Є. *Веб-технології та веб-дизайн: навчальний посібник*. – Одеса: Фенікс, 2019. – 284 с.

15. Цеслів О. В. *Основи програмування та веб-дизайн для студентів гуманітарних спеціальностей: навчальний посібник*. – Запоріжжя: ЗНУ, 2018. – 200 с.

16. Adobe Creative Team. Adobe XD Classroom in a Book. – Adobe Press, 2021. – 384 p.

17. Canva Inc. Canva Design Handbook. – San Francisco: Canva, 2022. – 190 p.

18. Duckett, J. HTML and CSS: Design and Build Websites. – Wiley, 2011. – 490 p.

19. Garrett, J. J. The Elements of User Experience. – New Riders, 2010. – 208 p.

20. Kalbag, L. Accessibility for Everyone. – A Book Apart, 2017. – 152 p.

21. Krug, S. Don’t Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. – New Riders, 2014. – 216 p.

22. Marcotte, E. Responsive Web Design. – A Book Apart, 2011. – 143 p.

23. McFarland, D. HTML & CSS: The Missing Manual. – O’Reilly Media, 2020. – 816 p.

24. Nielsen J. Web Usability and Interface Design. – New York: MIT Press, 2021. – 294 p.

ПИТАННЯ ДО ЗАЛІКУ

1. Що таке веб-дизайн?
2. У чому полягає основна мета веб-дизайну?
3. Яка різниця між графічним і веб-дизайном?
4. Хто такий веб-дизайнер і які його функції?
5. Які основні етапи створення веб-сайту?
6. Що таке цільова аудиторія у веб-дизайні?
7. Що таке структура сайту і з чого вона складається?
8. Назвіть різновиди веб-сайтів за функціональністю.
9. Які типи контенту використовуються на веб-сайтах?
10. Що таке інформаційна архітектура сайту?
11. Що таке інтерфейс користувача (UI)?
12. Що таке досвід користувача (UX)?
13. У чому полягає різниця між UI і UX?
14. Назвіть принципи хорошого UX.
15. Що таке юзабіліті?
16. Що таке user flow?
17. Як UX-дизайн впливає на поведінку користувача?
18. Які елементи входять до UI?
19. Що таке дизайн-орієнтоване мислення (design thinking)?
20. Які дослідження проводяться перед створенням UI/UX?
21. Що таке типографіка у веб-дизайні?
22. Які шрифти найбільш придатні для вебу?
23. Що таке шрифтова ієрархія?
24. Які є види вирівнювання тексту?
25. Як типографіка впливає на UX?
26. Що таке композиція у веб-дизайні?
27. Назвіть принципи композиції (баланс, контраст, акцент тощо).
28. Що таке фокусна точка і як її створити?
29. Що таке колірна палітра?
30. Які є типи колірних схем? (монохромна, аналогова, комплементарна тощо)
31. Що таке модульна сітка?
32. У чому її роль у веб-дизайні?
33. Які типи сіток використовуються у веб-інтерфейсах?
34. Що таке «mobile first» підхід?
35. Як сітки допомагають адаптації контенту?
36. Назвіть популярні інструменти для створення макетів.
37. У чому переваги Figma?

38. Що таке wireframe?
39. У чому різниця між low-fidelity і high-fidelity макетами?
40. Які сервіси належать до no-code платформ?
41. Що таке HTML?
42. Які основні теги HTML ви знаєте?
43. Що таке CSS і для чого він потрібен?
44. Що таке селектори в CSS?
45. Як створити відступи та поля в CSS?
46. Що таке клас і ID у CSS?
47. Як задати колір тла елемента?
48. Що таке адаптивний дизайн?
49. У чому різниця між адаптивним і респонсивним дизайном?
50. Що таке медіа-запити?
51. Як змінюється макет на різних екранах?
52. Які переваги має адаптивний підхід?
53. Що таке breakpoint?
54. Що таке інтерактивність у веб-дизайні?
55. Що таке мікровзаємодії? Наведіть приклад.
56. Як анімація може покращити UX?
57. Які інструменти використовують для створення анімації?
58. Які правила «неперевантаженого» інтерфейсу?
59. Як дизайнер передає макет розробнику?
60. Що має містити фінальний макет: стилі, назви, розміри, відступи тощо?