



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

<b>Спеціальність</b>	<i>G20 Видавництво та поліграфія</i>
<b>Освітня програма</b>	<i>Технології електронних мультимедійних видань</i>
<b>Освітній рівень</b>	<i>Другий (магістерський) рівень вищої освіти</i>
<b>Статус дисципліни</b>	<i>Вибіркова</i>
<b>Мова викладання, навчання та оцінювання</b>	<i>Українська</i>
<b>Курс / семестр</b>	<i>1М, 2 семестр</i>
<b>Кількість кредитів ЄКТС</b>	<i>5 кредитів</i>
<b>Розподіл годин за формами освітнього процесу та видами навчальних занять</b>	<i>Лекції – 20 год. Практичні заняття – 20 год. Самостійна робота – 110 год.</i>
<b>Форма семестрового контролю</b>	<i>Екзамен</i>
<b>Кафедра</b>	<i>Кафедра мультимедійних систем і технологій, головний корпус, 4 поверх, к. 407, сайт <a href="http://www.ksit.hneu.edu.ua/">http://www.ksit.hneu.edu.ua/</a></i>
<b>Викладач (-і)</b>	<i>Потрашкова Людмила Володимирівна, доктор економічних наук, доцент Гармаш Максим Сергійович, викладач</i>
<b>Контактна інформація викладача (-ів)</b>	<i>LV7@ukr.net</i>
<b>Дні навчальних занять</b>	<i>Лекції: <a href="#">згідно діючого розкладу занять</a> Практичні: <a href="#">згідно діючого розкладу занять</a></i>
<b>Консультації</b>	<i>відповідно до графіку консультацій; чат у месенджері</i>

**Мета навчальної дисципліни**

Метою викладання навчальної дисципліни є формування в студентів системи знань, умінь і навичок із застосування методів UX-досліджень та юзабіліті-тестування з метою вирішення завдань людсько-орієнтованого проектування цифрових мультимедійних систем.

**Структурно-логічна схема вивчення навчальної дисципліни**

<b>Пререквізити</b>	<b>Постреквізити</b>
Теорія та практика експерименту	Магістерська кваліфікаційна робота

**Зміст навчальної дисципліни**

Змістовий модуль 1. Методи обґрунтування проектних рішень з розробки мультимедійних продуктів.

- Тема 1. UX-дослідження. Методи стратегічного аналізу цифрового продукту
- Тема 2. Методи розробки інформаційної структури цифрового продукту
- Тема 3. Метод анкетування
- Тема 4. Методи оцінювання альтернатив за декількома критеріями
- Тема 5. Дизайн-мислення

Змістовий модуль 2. Юзабіліті-тестування мультимедійних продуктів.

- Тема 6. Основні поняття і визначення предметної області
- Тема 7. Ергономіка та юзабіліті
- Тема 8. Критерії якості інтерфейса користувача
- Тема 9. Особливості сприйняття людиною інформації
- Тема 10. Юзабіліті-тестування веб-сайту



**Матеріально-технічне (програмне) забезпечення дисципліни**  
Мультимедійний проектор, ПНС ХНЕУ ім.С.Кузнеця, ZOOM

**Форми та методи оцінювання**

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лабораторних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль, який проводиться у формі екзамену.

Максимально можлива кількість балів за поточний контроль упродовж семестру для дисципліни, форма контролю якої екзамен, – 60 балів; мінімально можлива кількість балів – 35 балів.

Поточний контроль відбувається у вигляді захисту лабораторних робіт.

*Більш детальна інформація щодо системи оцінювання та накопичування балів з навчальної дисципліни наведена у робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.*

**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 та методів оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни.*