

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА**



Фізико-технічний факультет  
Кафедра комп'ютерної інженерії та електроніки

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
ДИЗАЙН СИСТЕМИ**

Рівень освіти – перший (бакалаврський)  
Освітня програма «Професійна освіта. Цифрові технології»  
спеціалізація 015.39 Цифрові технології  
Спеціальність 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)  
Галузь знань 01 Освіта

Затверджено на засіданні кафедри  
комп'ютерної інженерії та електроніки  
Протокол № 13 від 26 серпня 2025 р.

м. Івано-Франківськ – 2025 рік

<b>1. Загальна інформація</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	Дизайн системи
<b>Викладач (-і)</b>	Доцент, кандидат технічних наук, Грига Володимир Михайлович
<b>Контактний телефон викладача</b>	0342596007
<b>E-mail викладача</b>	volodymyr.hryha@cnu.edu.ua
<b>Формат дисципліни</b>	Очний
<b>Обсяг дисципліни</b>	3 кредити ЄКТС, 90 год.
<b>Посилання на сайт дистанційного навчання</b>	<a href="https://d-learn.cnu.edu.ua/">https://d-learn.cnu.edu.ua/</a>
<b>Консультації</b>	Відповідно до графіку індивідуальних консультацій, який розміщений на інформаційному стенді кафедри комп'ютерної інженерії та електроніки
<b>2. Анотація до навчальної дисципліни</b>	
<p>Дисципліна «Дизайн системи» належить до переліку дисциплін вільного вибору за освітнім рівнем «бакалавр», що пропонуються в рамках циклу професійної підготовки студентів за освітньо-професійною програмою Комп'ютерна інженерія на четвертому році навчання. Вона забезпечує формування у студентів науково-дослідницьких і професійно-орієнтованих компетенцій. Курс «Дизайн системи» спрямований на розуміння основ та принципів дизайн системи та забезпечує формування у студентів загальних та професійно-орієнтованих компетенцій.</p> <p>Вивчення курсу передбачає поєднання теоретичних знань із практичною діяльністю, вміння розробляти фірмовий стиль, включаючи вибір кольорів, шрифтів та створення логотипів. Завершення курсу забезпечить здобувачів освіти необхідними знаннями в системі Figma та презентаційними навичками щоб розробити свою власну дизайн-систему.</p> <p>Силабус навчальної дисципліни «Дизайн системи» складений відповідно до освітньо-професійної програми Комп'ютерна інженерія підготовки бакалаврів спеціальності F7 Комп'ютерна інженерія галузі знань F Інформаційні технології.</p>	
<b>3. Мета та цілі навчальної дисципліни</b>	
<p>Метою курсу є ознайомлення здобувачів освіти із основними компонентами дизайн системи, управлінням та підтримкою, розуміння принципів композиції, типографіки та кольорознавства. Здатність створювати бренд-концепції, включаючи архетипи бренду, а також впровадження дизайн системи у проекти.</p> <p>Цілі: ознайомлення з системними поняттями дизайн-системи;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- знання основних компонентів дизайн-системи,</li> <li>- орієнтація у стилістиці;</li> <li>- публікація дизайн-системи та впровадження у інші файли;</li> <li>- знання візуальної мови,</li> <li>- знання як створити бібліотеку компонентів;</li> <li>- співпраця у команді.</li> <li>- знати як публікувати дизайн-систему та впровадити у інші файли.</li> </ul>	
<b>4. Програмні компетентності та результати навчання</b>	

**Інтегральна компетентність:**

Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми під час професійної діяльності в комп'ютерній галузі або навчання, що передбачає застосування теорій та методів комп'ютерної інженерії і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

**Фахові компетентності:****Загальні компетентності**

ЗК2. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК12. Здатність до розуміння предметної галузі та професійної діяльності.

**Фахові компетентності**

ФК3. Здатність створювати системне та прикладне програмне забезпечення комп'ютерних систем та мереж.

ФК5. Здатність використовувати засоби і системи автоматизації проектування до розроблення компонентів комп'ютерних систем та мереж, Інтернет додатків, кіберфізичних систем тощо.

ФК14. Здатність проектувати системи та їхні компоненти з урахуванням усіх аспектів їх життєвого циклу та поставленої задачі, включаючи створення, налаштування, експлуатацію, технічне обслуговування та утилізацію.

ФК15. Здатність аргументувати вибір методів розв'язування спеціалізованих задач, критично оцінювати отримані результати, обґрунтовувати та захищати прийняті рішення.

**Програмні результати навчання:**

ПРН3. Знати новітні технології в галузі комп'ютерної інженерії.

ПРН7. Вміти розв'язувати задачі аналізу та синтезу засобів, характерних для спеціальності.

ПРН10. Вміти розробляти програмне забезпечення для вбудованих і розподілених застосувань, мобільних і гібридних систем, розраховувати, експлуатувати, типове для спеціальності обладнання.

ПРН11. Вміти здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання задач комп'ютерної інженерії.

ПРН18. Використовувати інформаційні технології для ефективного спілкування на професійному та соціальному рівнях.

ПРН19. Здатність адаптуватись до нових ситуацій, обґрунтовувати, приймати та реалізовувати у межах компетенції рішення.

**5. Організація навчання**

## Обсяг навчальної дисципліни

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	12
семінарські заняття / практичні / лабораторні	18
самостійна робота	60

## Ознаки навчальної дисципліни

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
V	015 Професійна освіта	3	Вибірковий

## Тематика навчальної дисципліни

Тема	кількість год.		
	лекції	заняття	сам. роб.

<b>Тема 1. Вступ до дизайн-систем та інструментів.</b> <b>Лабораторна робота 1.</b> Налаштування простору figma. Визначаємо тему та створюємо мутборд.	2	2	10
<b>Тема 2. Основні компоненти дизайн-систем.</b> <b>Лабораторна робота 2.</b> Архетип бренду. Робота з дизайн-системою типографіка. Робота з дизайн-системою кольори.	2	4	10
<b>Тема 3. Створення бібліотеки компонентів. Лабораторна робота 3.</b> Робота з дизайн-системою імпуги.	2	4	10
<b>Тема 4. Впровадження дизайн-системи у проекти.</b> <b>Лабораторна робота 4.</b> Робота з дизайн-системою створення кнопок які працюють.	2	2	10
<b>Тема 5. Управління та підтримка дизайн-систем.</b> <b>Лабораторна робота 5.</b> Робота з дизайн-системою створення іконок.	2	2	10
<b>Тема 6. Співпраця у команді за допомогою дизайн-систем.</b> <b>Лабораторна робота 5.</b> Робота над впровадженням власної дизайн-системи у проекти.	2	4	10
<b>ЗАГ.:</b>	12	18	60

#### **6. Система оцінювання навчальної дисципліни**

Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	Для перевірки знань, умінь і навичок студентів при вивченні навчальної дисципліни використовуються такі форми контролю: поточний, підсумковий. Поточний контроль передбачає оцінювання студентів на практичних та лабораторних заняттях, результати тестування, контрольні роботи (50 балів). Підсумковий контроль здійснюється на основі складання заліку (50 балів).
Вимоги до письмових робіт	Письмова робота з будь-якого виду занять, повинна бути належним чином оформлена, повинна містити умову поставленого завдання (задачі), пояснення, рисунки, формули, графіки тощо. Письмова робота повинна бути грамотно написана і читабельна. При оцінці роботи студента на практичному/семінарському занятті враховується: розуміння студентом теоретичного матеріалу, пов'язаного з темою, яка обговорюється на занятті, вміння теоретично обґрунтовувати хід розв'язку задачі, вміння викладати свої думки письмово (у випадку письмової роботи), правильність і послідовність викладання своїх думок (розв'язку задачі), самостійно висловлювати ідеї і вміння відстоювати їх, вміння застосовувати теоретичні положення теми до розв'язку конкретних задач, застосування ілюстрацій (презентацій) впродовж доповіді на семінарі, участь (активність) студента при розв'язку задач та в дискусії при обговоренні питань на семінарі. Звіт про виконання лабораторних робіт включає зазначення мети та завдання лабораторної роботи, вихідні дані та основної частини роботи. Виконання звіту закінчується висновком, який є коротким підсумком лабораторної роботи.

Семінарські заняття	На семінарських заняттях відбувається обговорення питань, що визначають зміст лекційних тем, а також результати виконання завдань семінарських занять (тематичне тестування).
Умови допуску до підсумкового контролю	Студент допускається до підсумкового контролю (заліку), якщо він впродовж семестру сумарно набрав 25 і більше балів. В іншому випадку студенту у екзаменаційній відомості робиться запис «не допущений».
Підсумковий контроль	Залік.

### **7. Політика навчальної дисципліни**

Студент зобов'язаний відвідувати заняття відповідно до встановленого розкладу, не запізнюватися, мати відповідний зовнішній вигляд. У разі відсутності через хворобу надається відповідна довідка.

Пропущена лекція відпрацьовується студентом самостійно, як короткий конспект за темою заняття.

Пропущена лабораторна робота виконується студентом самостійно вдома або в комп'ютерному класі, результати оцінюються викладачем.

У випадку, коли студент приймав участь у програмі мобільності, можливе врахування отриманих оцінок в іншому навчальному закладі за умови відповідності навчальних планів.

Політика академічної поведінки і етики

Студент повинен бути толерантним і поважати думку інших.

Заперечення повинні формулюватися тільки в коректній формі.

Плагіат та академічна недобросовісність несумісні з принципами діяльності ВНЗ.

Не допускається підказування та списування під час здачі будь-яких робіт поточного, рубіжного чи підсумкового контролю.

Не допускається користування телефонами та будь-якими іншими допоміжними засобами під час здачі будь-яких робіт поточного, рубіжного, чи підсумкового контролю.

Також є можливість перезарахування результатів навчання в інших закладах вищої освіти чи результатів неформальної освіти згідно Положення про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти, в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (затверджено вченою радою університету 01 листопада 2022 р. протокол № 9 та введено в дію наказом ректора № 672 від 24 листопада 2022 р.).

### **8. Рекомендована література**

#### **1. Основна**

1. Білодід Ю.М. Основи дизайну: Навч. посіб. /Ю.М. Білодід, О.П. Поліщук. К.: Вид. ПАРАПАН, 2004. - 236 с.
2. Дурняк Б. В., Батюк А. Є. Розробка і дизайн рекламних видань: Навчальний посібник – Львів: Видавництво «Українська академія друкарства», 2006. – 315 с.
3. Даниленко В.Я. Дизайн. – Харків, 2003. Дизайн та образотворче мистецтво: Словник. – Луцьк, 2000.
4. Дональд А. Норман Опанувати складність. – ArtHuss, 2019. – 288 с.
5. Посібник для практичних робіт. Окуньов О. Керівництво користувача Figma , 2019. 256 с.
6. About Face: The Essentials of Interaction Design 4th Edition, by Alan Cooper Robert Reimann, David Cronin and other–, 2014. – 720 pages.

Викладач

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'V.M. Gryga', written in a cursive style.

Грига В.М.