

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

Назва курсу	Основи UI-дизайну
Рівень вищої освіти	Бакалавр
Галузь знань	02 Культура та мистецтво
Спеціальність	022 Дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн Дизайн середовища
Статус дисципліни	Вибіркова
Форма здобуття освіти	Денна
Обсяг дисципліни	150 годин / 5 кредитів ECTS
Мова викладання	українська
Викладач (-і)	Ткаченко В.С.
Профайл викладача (-ів)	https://scholar.google.com/citations?user=55AX5ysAAAAJ&hl=uk
Контактний телефон	(+38 093) 565-64-81
E-mail	tkachenkov@krok.edu.ua
Консультації	Згідно з розкладом (online), щочетверга, з 13.00 до 14.00 за посиланням

1. Коротка анотація до курсу.

Мета навчального курсу "Основи UI-дизайну" полягає в тому, щоб надати студентам базові знання та навички, необхідні для створення інтуїтивно зрозумілих та візуально привабливих користувацьких інтерфейсів. Курс охоплює основні принципи UI-дизайну, такі як композиція, типографіка, кольорова гамма, а також методи створення прототипів та інтерактивних макетів, готуючи студентів до професійної діяльності в сфері цифрового дизайну. При вивченні курсу увага приділяється ознайомленню з функціоналом Figma як одного з найбільш популярних інструментів розробки прототипів.

Після завершення курсу студенти повинні знати:

- основні правила та принципи UI-дизайну;
- типи веб-сайтів та застосунків, їхні особливості;

- основи композиції, типографіки та роботи з кольором в UI-дизайні;
- базові теги та правила HTML та CSS для реалізації дизайну.

Студенти повинні **вміти**:

- використовувати інструменти Figma для створення прототипів інтерфейсів;
- створювати адаптивний дизайн, що підходить для різних екранів та пристроїв;
- застосовувати знання з композиції, типографіки та колористики для розробки ефективних інтерфейсів;
- мати уявлення про базову верстку за допомогою HTML та CSS для створення статичних веб-сторінок.

2. Результати навчання

Передумовою формування результатів навчання з дисципліни є володіння здобувачем на достатньому рівні наступних компетентностей:

Загальні компетентності:

ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК2. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК6. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК7. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК8. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

3. Обсяг курсу

Вид заняття	120 годин / 4 кредита ECTS		
	форма навчання		
	денна	заочна	дистанційна
лекції	28	-	-
практичні заняття	14	-	-
самостійна робота	78	-	-

4. Пререквізити: Передумовою формування результатів навчання з дисципліни є володіння здобувачем на достатньому рівні знань з дисциплін попередніх періодів навчання

5. Технічне й програмне забезпечення /обладнання:

Технічне обладнання: комп'ютер/ноутбук.

Програмне забезпечення: figma (<https://www.figma.com>)

6. Політика курсу – студенти мають дотримуватись кодексу академічної доброчесності: https://www.krok.edu.ua/download/nakazi/2018-10-18_kodeks-akademichnoi-dobrochesnosti.pdf

У разі проведення занять в он-лайн форматі, здобувач має під'єднатись до навчальної платформи де буде проводитись заняття. Заходити на навчальну платформу (Teams) виключно під своїм реальним прізвищем. Під час занять з використанням онлайн платформи MS Teams камера має бути увімкненою протягом всього заняття, мікрофон включається за потреби під час відповідей/запитань. У разі відсутності можливості включати камеру, студент має повідомити викладача та отримати дозвіл бути присутнім з вимкненою камерою. В разі непід'єнання та відсутності реакції здобувача на звернення викладача до нього особисто, здобувач вважається відсутнім на занятті.

7. Програма навчальної дисципліни

Курс "Основи UI-дизайну" містить наступні теми:

1. Огляд, що таке web-дизайн, UI/UX-дизайн, інтерфейси. Принципи роботи Figma як крос-платформного онлайн-сервісу для дизайнерів інтерфейсів і веб-розробників.
2. Основи роботи у Figma: фрейми, графічні примітиви, робота з текстами, графічні об'єкти.
3. Додатковий інструментарій Figma: Auto Layout, сітка, стилі, компоненти.
4. Прототипи у Figma, створення посилань, зв'язків між елементами. Ознайомлення з плагінами Figma.
5. Типи вебсайтів: від лендингів до вебдодатків. Аналіз користувацького досвіду (UX) як основа для UI-дизайну. Патерни поведінки користувачів.
6. Структура вебсайтів: побудова та організація контенту. Види сайтів: відмінності та підходи до дизайну. Низькодеталізовані прототипи.
7. Сітка та композиція в UI-дизайні. Поняття UI-kit.
8. Типографіка та кольорові схеми в UI-дизайні. Використання графічних елементів.
9. Адаптивний дизайн: створення інтерфейсів для різних пристроїв.
10. Створення інтерактивних прототипів у Figma. Тестування прототипів: збір зворотного зв'язку та аналіз результатів.
11. Анімовані елементи UI. Прості анімаційні ефекти в Figma.
12. Огляд процесу веб-розробки. Статичні та динамічні веб-сайти. HTML та CSS. Простий приклад HTML сторінки.
13. CSS та налаштування стилів. Можливості взаємодії дизайнера та розробника.

8. Схема курсу

Тиждень/ кількість годин	Тема	Форма діяльності	Література Ресурси в Інтернеті	Завдання	Термін виконання
Тиждень 1/8	Огляд, що таке web-дизайн, ui/ux-дизайн, інтерфейси. Принципи роботи Figma як крос-платформного онлайн-сервісу для дизайнерів інтерфейсів і веб-розробників.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Встановлення та ознайомлення з функціями Figma	самостійна робота	figma.com	Зареєструвати акаунт	1 тиждень
Тиждень 2/9	Основи роботи у Figma. Фрейми, графічні примітиви, робота із текстами, графічні об'єкти.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Створення візитки або web-банеру	практичне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Створення власної візитки за допомогою Figma	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 3/8	Додатковий інструментарій Figma: Auto Layout, сітка, стилі, компоненти.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Створити сторінку з інформацією про відому людину (митця, громадського, музиканта, письменника, тощо) з використанням сітки та Auto Layout	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 4/9	Прототипи у Figma, створення посилань, зв'язків між елементами. Ознайомлення з плагінами Figma	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Налаштування прототипу з використанням наданого макету.	практичне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД	Робота з практичними прикладами	1 тиждень

	Доопрацювання прототипу	самостійна робота	(силабусу) Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 5/8	Типи вебсайтів: від лендингів до вебдодатків. Аналіз користувацького досвіду (UX) як основа для UI-дизайну. Патерни поведінки користувачів.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Підібрати приклади п'яти сайтів, вказати помилки з точки зору користувача	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи (роботу оформити у вигляді тексту-повідомлення або презентації)	1 тиждень
Тиждень 6/9	Структура вебсайтів: побудова та організація контенту. Види сайтів: відмінності та підходи до дизайну. Низькодеталізовані прототипи.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Аналіз інтерфейсу он-лайн магазину	практичне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Аналіз інтерфейсу мобільного застосунку он-лайн банкінгу	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи (низько-деталізованого прототипу)	1 тиждень
Тиждень 7/8	Сітка та композиція в UI-дизайні. Типографіка та кольорові схеми. Поняття UI-kit.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Аналіз інтерфейсу мобільного застосунку он-лайн бронювання	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи (UI-kit)	1 тиждень
Тиждень 8/9	Типографіка та кольорові схеми в UI-	лекція	Згідно зі списком,	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень

	дизайні. Використання графічних елементів		наведеним у п.18 РПНД (силабусу)		
	Приклади Landing pages	практичне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Робота з практичними прикладми	1 тиждень
	Створення Landing page за обраною темою (теми надаються на лекційному або практичному занятті)	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи (Landing page)	1 тиждень
Тиждень 9/8	Адаптивний дизайн: створення інтерфейсів для різних пристроїв.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Доопрацювання лекційного прикладу під заданий розмір екрану пристрою.	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 10/9	Створення інтерактивних прототипів у Figma. Тестування прототипів: збір зворотного зв'язку та аналіз результатів	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Приклад виконання підсумкового завдання – запропонувати інтерактивний прототип сайту/додатку за заданою тематикою. Отримання завдання	практичне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Робота з практичними прикладми	1 тиждень
	Підбір структури сайту/додатку, створення низькодеталізованого прототипу.	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 11/8	Анімовані елементи UI. Прості анімаційні ефекти в Figma.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Визначення кольорової схеми та типографіки підсумкового завдання. Створення UI-kit	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень	Огляд процесу веб-	лекція	Згідно зі	Опрацювання	1 тиждень

12/9	розробки. Статичні та динамічні веб-сайти. HTML та CSS. Простий приклад HTML сторінки.		списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	матеріалу лекції	
	Приклади базових HTML-тегів	практичне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Робота з практичними прикладами	1 тиждень
	Доопрацювання низькодеталізованого прототипу – наповнення текстовими та графічними елементами	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 13/8	CSS та налаштування стилів. Можливості взаємодії дизайнера та розробника.	лекція	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання матеріалу лекції	1 тиждень
	Налаштування інтерактивного прототипу підсумкової роботи.	самостійна робота	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Опрацювання додаткового матеріалу, підготовка роботи	1 тиждень
Тиждень 14/10	Презентація та захист підсумкової роботи.	практичне заняття/ лекційне заняття	Згідно зі списком, наведеним у п.18 РПНД (силабусу)	Робота з практичними прикладами	1 тиждень

9. Теми семінарських занять (семінарські заняття не передбачено)

10. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Створення візитки або web-банеру.	2
2	Налаштування прототипу з використанням наданого макету.	2
3	Аналіз інтерфейсу лендингу, e-commerce сайту, веб-застосунку.	2
4	Адаптивний дизайн – реалізація інструментами Figma.	2
5	Анімаційні ефекти.	2

6	Приклади використання базових HTML-тегів.	2
7	Фрейм-ворки для верстки веб-сторінок – огляд, приклад коду з Bootstrap.	2

10. Теми лабораторних занять (лабораторні заняття не передбачені)

12. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Встановлення та ознайомлення з функціями Figma: зареєструвати акаунт.	1
2	Створення власної візитки за допомогою Figma.	2
3	Створити сторінку з інформацією про відому людину (митця, громадського діяча, музиканта, письменника тощо) з використанням сітки та Auto Layout.	2
4	Доопрацювання прототипу (за наданим макетом)	2
5	Підібрати приклади п'яти сайтів та вказати помилки з точки зору користувача (оформити у вигляді тексту-доповіді або презентації).	4
6	Аналіз інтерфейсу мобільного застосунку онлайн-банкінгу та створення низькодеталізованого прототипу.	3
7	Аналіз інтерфейсу мобільного застосунку для онлайн-бронювання та створення UI-kit.	8
8	Створення Landing page за обраною темою з використанням Relume AI (або аналогічної системи).	4
9	Створення адаптивного макету (на основі наданого).	12
10	Підбір структури сайту/додатку для семестрового проекту та створення низькодеталізованого прототипу.	12
11	Визначення кольорової схеми та типографіки підсумкового завдання, створення власного UI-kit.	8
12	Доопрацювання низькодеталізованого прототипу – наповнення текстовими та графічними елементами.	12
13	Налаштування інтерактивного прототипу підсумкової роботи/проекту.	8
	Разом	78

13. Індивідуальні завдання

Індивідуальне завдання (семестрова робота/проект) представляє собою створення інтерактивного прототипу веб-сторінки. Студенти мають розробити інтерактивний прототип веб-сторінки у Figma, обравши один із запропонованих варіантів відповідно до типу сайту: лендинг, сайт-блог, веб-застосунок або e-commerce сайт. Тематику веб-сторінки студенти також обирають самостійно. Завдання передбачає створення дизайну для двох розмірів екрана (десктоп та планшет або мобільний), підбір палітри, типографіки, набір елементів UI-kit відповідно до обраного типу сайту та налаштування інтерактивного прототипу. При виконанні завдання дозволяється використовувати матеріали Figma Community та власні напрацювання (результати виконання завдань самостійної роботи за семестр)

Зміст індивідуального навчально-дослідного завдання (навчального проекту)	Рекомендований час (години)
Лендинг • Тематика: на вибір (наприклад, культурна подія, продукт, послуга, персональний сайт). • Вимоги: ○ Макет: дизайн сторінки для десктопу та планшету/мобільного, що включає головний екран (заголовок, підзаголовок, СТА-кнопка) та секції, що презентують продукт/послугу. ○ Палітра: підібрати палітру кольорів, що відповідає стилю лендингу. ○ Типографіка: використати один-два шрифти для заголовків та тексту, що добре читаються та підходять до обраної тематики. ○ UI-kit: створити базовий набір елементів, зокрема кнопки, форми, іконки, карточки, лінії розділення, що відповідають стилю лендингу. ○ Інтерактивний прототип: налаштувати зв'язки між елементами для демонстрації основного сценарію навігації.	30
Сайт-блог • Тематика: на вибір (наприклад, подорожі, їжа, технології, особистий блог). • Вимоги: ○ Макет: дизайн сторінки для десктопу та планшету/мобільного, що включає головну сторінку (з анонсами постів) та сторінку окремого посту. ○ Палітра: підібрати палітру кольорів, що підтримує зручність читання та створює стильний вигляд блогу. ○ Типографіка: підібрати шрифти для заголовків та	30

основного тексту, що зручні для читання. ○ UI-kit: створити набір елементів, зокрема кнопки, заголовки, блоки для постів, елементи навігації, соціальні іконки. ○ Інтерактивний прототип: налаштувати зв'язки між головною сторінкою блогу та сторінкою посту для демонстрації переходів.	
Веб-застосунок • Тематика: на вибір (наприклад, менеджер завдань, планувальник подій, фінансовий трекер). • Вимоги: ○ Макет: дизайн основного екрану для десктопу та планшету/мобільного, що включає інтерфейс з головними функціями застосунку. ○ Палітра: обрати палітру, що зберігає сучасний вигляд та підходить для функціональних застосунків. ○ Типографіка: використати шрифти для заголовків та тексту, що забезпечують зручність навігації та читабельність інтерфейсу. ○ UI-kit: створити набір основних елементів (кнопки, форми, модулі для навігації, індикатори стану), що відповідають вимогам веб-застосунку. ○ Інтерактивний прототип: налаштувати основні сценарії взаємодії для демонстрації функціональності.	30
E-commerce сайт • Тематика: на вибір (наприклад, магазин одягу, техніки, книг). • Вимоги: ○ Макет: дизайн головної сторінки для десктопу та планшету/мобільного, що включає вітрину продуктів та сторінку окремого продукту. ○ Палітра: вибрати палітру, яка створює привабливий вигляд та виділяє СТА-елементи. ○ Типографіка: підібрати шрифти для заголовків, цін, описів продуктів, що добре читаються та підкреслюють стиль магазину. ○ UI-kit: створити елементи, що характерні для інтернет-магазину, зокрема карточки продуктів, кнопки для додавання у кошик, іконки, фільтри та форми. ○ Інтерактивний прототип: налаштувати навігацію між головною сторінкою та сторінкою продукту для демонстрації подорожі користувача.	30

Вивчення курсу «Технології захисту інформації» передбачає проведення лекційних та практичних занять, а також самостійну роботу студентів.

Основна форма подання теоретичного матеріалу з ключових тем захисту інформації – це **лекційне заняття**. Лекції, в залежності від тематики заняття, супроводжуються презентацією або демонстрацією роботи з Figma.

На **практичних заняттях** студенти закріплюють теоретичні знання на практиці, виконуючи завдання, пов'язані з темами лекцій.

Методи та технології викладання:

- демонстраційний метод: показ прикладів використання функціоналу Figma.
- метод кейсів: розгляд використання окремих правил дизайну, законів композиції, прикладів роботи з типографікою на реальних сайтах
- інтерактивні технології: використання спеціального програмного забезпечення (Figma) та систем ШІ (наприклад, Relume AI) .

Рекомендації щодо організації самостійної роботи студентів передбачають:

- ознайомлення з інтерфейсом та інструментами Figma – реєстрація, вивчення основних функцій та спроби створення простого макета.
- аналіз прикладів веб-дизайну – дослідження різних типів сайтів з увагою на композицію, кольорову схему та типографіку.
- розробка палітри та типографіки – підбір кольорів і шрифтів, що відповідають обраній темі, з урахуванням зручності та візуальної привабливості.
- пошук ідей для UI-kit – створення базових елементів (кнопки, форми, навігаційні панелі) для проекту з акцентом на функціональність та стиль.
- налаштування інтерактивності прототипу – зв'язування елементів у Figma для імітації навігації та демонстрації взаємодії користувача з інтерфейсом.
- аналіз і вдосконалення прототипу – перевірка прототипу на зручність та візуальну узгодженість, внесення корективів за результатами аналізу або на основі відгуків.

15. Методи контролю

Для визначення успішності навчання використовуються контрольні заходи. Контрольні заходи включають поточний та підсумковий контроль.

Поточний контроль здійснюється під час проведення практичних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості студента до виконання конкретного завдання.

Підсумковий контроль проводиться для оцінки результатів навчання після закінчення вивчення дисципліни (семестровий контроль) або відокремлених за робочим навчальним планом модулів.

Під час вивчення даної дисципліни використовуються такі форми поточного контролю:

- оцінювання завдань самостійної роботи (домашніх завдань)
- підготовка та захист/презентація підсумкового завдання

Під час вивчення даної дисципліни використовуються такі форми модульного (проміжного) контролю:

- контрольна робота (проводиться на 8 та 14 тижні, включає питання з кількох тематичних розділів)

Під час вивчення даної дисципліни використовується така форма семестрового контролю: екзамен (у вигляді підсумкового тестування з тем курсу).

16. Розподіл балів, які отримують студенти

Оцінювання результатів навчання студентів здійснюється за шкалою Університету (0-100, з урахуванням необов'язкових завдань – 120 балів) та національною шкалою.

16.1. Схема нарахування балів з дисципліни

Види та зміст обов'язкових завдань	Максимальна оцінка	Примітки
Виконання домашніх завдань	70	
Виконання індивідуального завдання	30	
Разом:	100	

Максимальний бал за виконання необов'язкових завдань – 20 балів. У якості необов'язкових завдань студентам пропонується виконати додатковий варіант індивідуального завдання.

16.2. Умови нарахування балів

Умови нарахування балів описані у таблиці розділу 16.1. Оцінка за виконання завдань з запізненням від запланованого терміну (до останнього практичного заняття за розкладом) не впливає на оцінку. Також особливістю курсу є оцінювання завдань самостійної/домашньої роботи – кількість балів за виконання кожного завдання різна. Оцінювання (максимальна кількість балів за завдання та вимоги до дотримання балів, критерії оцінювання завдання) описується у завданнях самостійної роботи та доступне студентам в матеріалах курсу [Основи UI-дизайну](#)

16.3. Критерії підсумкового оцінювання

Проміжок за накопичувальною шкалою Університету	Оцінка чотирибальною національною шкалою
90 та вище	відмінно
70–89	добре
50–69	задовільно
1–49	незадовільно

17. Методичне забезпечення

До уваги студентів: усі навчально-методичні матеріали (плани лекцій, презентації, завдання/задачі/ситуаційні вправи тощо) подані в Moodle за посиланням [Основи UI-дизайну](#)

18. Рекомендована література

Базова

1. Бобало Ю.Я., Горбатий І.В., Кіселичник М.Д., Бондарєв А.П. та інші (8 осіб) Інформаційна безпека. – Львів: Львівська політехніка, 2019. – 580с.
https://livekrokedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/tkachnikov_krok_edu_ua/ETbtLARmSUJFtTU-x6_uhZEB6UfSJVH1BgPTug4JObM6w?e=MLLFIK
2. Schneier B. Applied Cryptography. Protocols, Algorithms and Source Code in C. – Indianapolis: John Wiley & Sons, 2016. – 712p.
https://livekrokedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/tkachnikov_krok_edu_ua/EVUUt7WJOGZBmHWsNtoQe14BePPqa85p5nupYlo3PrdHXw?e=yVrw00
3. Rubinstein-Salzedo S. Cryptography. – Luxembourg: Springer, 2018. – 271p.
https://livekrokedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/tkachnikov_krok_edu_ua/EW3ABO-EtHREq1UIW4LCuTABZjJpELelUPfMjWktOp78IQ?e=4mVPKV
4. Sweigart E. «Cracking Codes with Python: An Introduction to Building and Breaking Ciphers» 2018p. – <https://www.pdfdrive.com/cracking-codes-with-python-an-introduction-to-building-and-breaking-ciphers-d158456180.html>

Допоміжна література

1. В.С. Ткаченко Конспект лекцій з дисципліни «Прикладна криптологія» (частина 1). 102с. – Вінниця: ДонНУ, 2022.
2. Гапак О.М. Захист інформації в комп'ютерних системах: Підручник для студентів спеціальності 123 «комп'ютерна інженерія»/ Гапак О.М. Балога С.І. –Ужгород: «АУТДОР-ШАРК», 2021. – 184с.
3. Stinson D. Cryptography: Theory and Practice – Chapman & Hall/CRC, 2002 – 360 p.
4. Anderson R. J. Security Engineering: A guide to building dependable distributed systems. – John Wiley & Sons Inc, New York, 2008. – 1080 p.
5. Richard A. Mollin. An Introduction to Cryptography (Discrete Mathematics and Its Applications) – Chapman & Hall/CRC, 2000 – 392 p.
6. Alko R. Meijer Algebra for Cryptologists. – Luxembourg: Springer, 2016. – 301p.

Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)

•перелік питань, які виносяться на семестровий контроль розташовано на платформі MOODLE за посиланням [Основи UI-дизайну](#)

КОМУНІКАЦІЇ

1. Базовою платформою для комунікації викладача зі студентами є **Moodle**. Важливі повідомлення загального характеру – зокрема, оголошення про терміни подання контрольних робіт та ін. – регулярно розміщуються викладачем на форумі курсу.
2. Електронне забезпечення навчання (**Moodle**):

» Якщо забули пароль/логін, направте листа з темою «Забув пароль/логін» за адресою: dist.center@krok.edu.ua

» Презентації лекцій, плани семінарських занять, методичні рекомендації до виконання індивідуальних дослідницьких завдань та групових творчих проектів розміщені на платформі Moodle: за посиланням [Основи UI-дизайну](#)

» Інші засоби зв'язку: Moodle (форум курсу, приватні повідомлення)

3. Для оперативного отримання повідомлень про оцінки та нову інформацію, розміщену на сторінці курсу у Moodle, будь ласка, переконайтеся, що адреса електронної пошти, зазначена у вашому профайлі на Moodle, є актуальною, та регулярно перевіряйте папку «Спам». Якщо за технічних причин доступ до Moodle є неможливим, або

ваше питання потребує термінового розгляду, направте електронного листа з позначкою «Важливо» на адресу dist.center@krok.edu.ua. У листі обов'язково вкажіть ваше прізвище та ім'я, курс та шифр академічної групи.

4. Для проведення он-лайн лекцій, семінарських, практичних занять використовується платформа **MS Teams**. Увійдіть за допомогою свого імені користувача і пароля Office 365.
5. З розкладом занять можливо ознайомитись:
<https://www.krok.edu.ua/ua/pro-krok/pidrozdzili/strukturni/studentskij-ofis/rozklad>

У разі виникнення проблем з відображенням розкладу, прохання використовувати альтернативні інформаційні ресурси:

» мобільний додаток [Telegram Bot «КРОК – віртуальний помічник»](#) або contact@krok_timetable_bot

» інформаційний портал: [кабінет студента](#) / [кабінет викладача](#)

Графіки консультацій викладачів Університету «КРОК» знаходяться
» [у персональному кабінеті](#) студента.

Для цього Вам потрібно обов'язково авторизуватись в системі Office 365.

У разі виникнення запитань щодо входу у Ваш кабінет, пишіть на адресу support@krok.edu.ua

Для персональних запитів використовується сервіс приватних повідомлень (корпоративна пошта університету «Крок» викладача курсу). Відповіді на запити студентів подаються викладачем впродовж трьох робочих днів.

Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):

Складено:

доцент кафедри інформаційного менеджменту, математики та статистики, к.ф.-м.н., доцент, Ткаченко Віра Сергіївна.

Ухвалено кафедрою дизайну (протокол № 1 від 29.08.2024 р.)