

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ДАЛЯ

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ
для самостійної роботи здобувачів вищої освіти

з дисципліни «Web-дизайн»

спеціальності 022 (В2) «Дизайн»
спеціалізації 022.01 (В2.01) «Графічний дизайн»,
освітньої програми «Графічний дизайн»
усіх форм здобуття освіти

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри
дизайну та індустрії моди
протокол №13 від 12.02.2026 р.

Методичні вказівки до самостійної роботи здобувачів вищої освіти з дисципліни «Web-дизайн» (для спеціальності 022 (В2) «Дизайн», спеціалізації 022.01 (В2.01) «Графічний дизайн», освітньої програми «Графічний дизайн») / Уклад.: к.т.н., доц. Засорнова І.О., – Київ: в-цтво СНУ ім. В. Даля, 2026. – 22 с.

В методичних вказівках викладено порядок самостійного опанування тем з дисципліни «Web-дизайн», які не увійшли до курсу аудиторних занять, короткий зміст цих тем, контрольні запитання до них. До кожної теми надано питання для самоконтролю засвоєння теоретичного матеріалу та закріплення навичок з дисципліни. Наведено перелік рекомендованих джерел.

Укладачі: Засорнова І.О., к.т.н., доц., доцент кафедри дизайну та індустрії моди.

Відповідальний за випуск: Ріпка Г.А., к.т.н., доц., зав. кафедри дизайну та індустрії моди.

Рецензент: Ріпка Г.А., к.т.н., доц., зав. кафедри дизайну та індустрії моди.

ЗАГАЛЬНІ ВКАЗІВКИ

Метою викладання дисципліни «Web-дизайн» є підготовка майбутніх фахівців, які володіють глибокими знаннями та професійними компетентностями, здатних розв'язувати спеціалізовані завдання графічної візуалізації рішень.

Вивчення курсу забезпечує набуття здобувачем вищої освіти наступних компетентностей:

- знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності;
- здатність застосовувати сучасні методики проектування одиничних, комплексних, багатofункціональних об'єктів дизайну;
- здатність здійснювати композиційну побудову об'єктів дизайну;
- здатність використовувати сучасні програмні засоби для створення об'єктів дизайну;
- здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.

Основними результатами вивчення дисципліни є:

знати:

- предметну область та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях;
- стандарти проектування та технології виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності;
- інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту, теорію і методику дизайну;
- фахову термінологію (за професійним спрямуванням);
- основи наукових досліджень.

вміти:

- збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проєкту;

- застосовувати теорію і методикау дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень;
- визначати мету, завдання та етапи проектування;
- аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти для розроблення художньо-проектних рішень;
- оцінювати об'єкт проектування, технологічні процеси в контексті проектного завдання, формувати художньо-проектну концепцію;
- створювати об'єкти дизайну засобами проектно-графічного моделювання;
- визначати функціональну та естетичну специфіку формотворчих засобів дизайну в комунікативному просторі;
- розробляти композиційне вирішення об'єктів дизайну у відповідних техніках і матеріалах;
- застосовувати сучасні програмні засоби у професійній діяльності (за спеціалізаціями).

ЗМІСТ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ З ДИСЦИПЛІНИ «WEB-ДИЗАЙН»

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ОСНОВИ WEB-ДИЗАЙНУ ТА ІНФОРМАЦІЙНА АРХІТЕКТУРА

Тема 1. Інформаційна архітектура веб-ресурсу та сценарії навігації

Завдання: опрацювати теоретичні основи інформаційної архітектури веб-ресурсів, зокрема поняття карти сайту, сценарії навігації користувачів та принципи найменування розділів і навігаційних елементів.

План

1. Визначення мети та обсягу інформаційної архітектури веб-ресурсу.
2. Принципи формування карти сайту з урахуванням основних і службових сторінок.
3. Типи та особливості сценаріїв навігації користувачів у настільних та мобільних середовищах.
4. Принципи найменування розділів і навігаційних елементів інтерфейсу.
5. Перевірка якості інформаційної архітектури та типові помилки її побудови.

Питання для самоконтролю

1. Що таке інформаційна архітектура веб-ресурсу та яку роль вона відіграє у веб-дизайні?
2. У чому полягає відмінність між картою сайту та сценаріями навігації користувачів (user flows)?
3. Які основні принципи побудови ієрархії розділів веб-ресурсу?
4. Які вимоги висуваються до найменування розділів і навігаційних елементів?
5. Що таке верхньорівневі та глибинні сторінки веб-ресурсу?

6. Які типові помилки трапляються під час формування інформаційної архітектури?
7. Чому інформаційна архітектура є критичною для зручності користування веб-ресурсом?

Тема 2. Структурування та семантична організація контенту веб-сторінок

Завдання: опрацювати теоретичні засади формування контент-моделі розділу, принципи побудови заголовкової ієрархії H1–H6 (рівнів заголовків веб-сторінки), класифікацію типів контентних блоків і їхніх станів, а також вимоги доступності (Accessibility, A11y) до контенту веб-сторінок.

План

1. Формування контент-моделі веб-сторінки та визначення типів даних.
2. Побудова заголовкової ієрархії та структуризація текстового контенту.
3. Типи контентних блоків та їхні стани у веб-інтерфейсах.
4. Забезпечення доступності контенту відповідно до вимог A11y.

Питання для самоконтролю

1. Яке призначення заголовка першого рівня (H1) у структурі веб-сторінки?
2. Які правила визначають послідовність використання заголовків H1–H6?
3. Що таке контент-модель і які типи полів вона може містити?
4. Які види станів контенту використовуються у веб-інтерфейсах?
5. Для чого застосовуються текстові альтернативи до зображень і медіаконтенту?
6. Які вимоги висуваються до контрастності тексту та інтерактивних елементів?
7. Що таке порядок фокуса та яке його значення для клавіатурної навігації?

8. Які типи контенту потребують перевірки та валідації перед відображенням?
9. Які основні вимоги висуваються до локалізації контенту у багатомовних веб-ресурсах?

Тема 3. Low-fi вайрфрейми та навігаційні патерни адаптивних веб-інтерфейсів

Завдання: опрацювати теоретичні основи low-fidelity (низькорівневих) вайрфреймів, принципи побудови структури головної та внутрішньої сторінок у різних брейкпоінтах (точках адаптивного перелому), а також особливості застосування екранних сіток і типових навігаційних патернів в адаптивних веб-інтерфейсах.

План

1. Проектування сітки інтерфейсу з урахуванням колонок, гатерів (міжколонкових проміжків) і полів.
2. Формування шаблонів сторінок та основних структурних блоків інтерфейсу.
3. Реалізація навігаційних патернів у веб-інтерфейсі.
4. Проектування інтерактивних елементів та їхніх станів.
5. Перевірка візуальної ієрархії, читабельності та узгодженості між брейкпоінтами.

Питання для самоконтролю

1. Які типи сіток використовуються в екранному дизайні та чим вони відрізняються між собою?
2. Що таке брейкпоінти та яке їх призначення в адаптивному макетуванні?
3. Яким чином забезпечується збереження візуальної ієрархії в адаптивних інтерфейсах?
4. Яке призначення позначення ключових дій у low-fi вайрфреймах?

5. Які навігаційні патерни застосовуються в мобільних інтерфейсах і за якими критеріями їх обирають?
6. Які базові стани доцільно позначати на рівні low-fi вайрфреймі?
7. Які особливості адаптації медіаконтенту в різних типах сіток?
8. Які принципи узгодження типографіки застосовуються в адаптивних інтерфейсах?

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. ЕКРАННИЙ ДИЗАЙН: КОМПОНЕНТИ, МАКЕТУВАННЯ, ЮЗАБІЛІТІ

Тема 4. Сітки та брейкпоінти в екранному дизайні

Завдання: опрацювати теоретичні принципи побудови екранних сіток для інтерфейсів, підходи до визначення брейкпоінтів та їх роль у формуванні адаптивної логіки екранного дизайну.

План

1. Визначення поняття екранної сітки в контексті веб-інтерфейсу.
2. Класифікація екранних сіток та сфери їх застосування.
3. Формування ритму макета за допомогою полів і гатерів.
4. Використання брейкпоінтів для побудови адаптивної логіки.
5. Порівняння підходів mobile-first (проєктування від мобільних екранів) та desktop-first (проєктування від настільних екранів).
6. Підходи до реалізації екранних сіток у середовищах проєктування інтерфейсів.

Питання для самоконтролю

1. Що таке екранна сітка та яке її призначення в екранному дизайні?
2. У чому полягає відмінність між колонковою та модульною сіткою?
3. Яку роль відіграють поля та гатери у формуванні ритму інтерфейсу?
4. Що таке брейкпоінт у контексті адаптивного веб-дизайну?
5. Які типи брейкпоінтів застосовуються в екранних інтерфейсах?
6. У чому полягає суть підходу mobile-first?
7. У яких випадках доцільно застосовувати підхід desktop-first?
8. Як екранна сітка впливає на формування візуальної ієрархії?
9. Які підходи використовуються для реалізації екранних сіток у середовищах проєктування інтерфейсів?
10. Які типові помилки допускаються під час використання екранних сіток у веб-інтерфейсах?

Тема 5. Компоненти інтерфейсу та дизайн-система

Завдання: опрацювати теоретичні принципи побудови компонентів інтерфейсу, варіантів і бібліотек, а також роль дизайн-системи в екранному дизайні.

План

1. Визначення поняття компонента інтерфейсу в екранному дизайні.
2. Класифікація базових UI-компонентів інтерфейсу та їх функціональне призначення.
3. Принципи формування варіантів і станів компонентів інтерфейсу.
4. Поняття Auto Layout та його роль в адаптивній побудові компонентів інтерфейсу.
5. Організація та використання бібліотек компонентів.
6. Структура та роль дизайн-системи в процесі розробки інтерфейсу.

Питання для самоконтролю

1. Що таке компонент інтерфейсу в екранному дизайні?
2. У чому полягає відмінність між елементом інтерфейсу та компонентом?
3. Яке призначення варіантів компонентів у процесі проєктування інтерфейсу?
4. Які основні стани характерні для типового UI-компонента?
5. Що таке Auto Layout та для чого він використовується в екранному дизайні?
6. Яким чином компоненти забезпечують масштабованість інтерфейсу?
7. З якою метою створюються бібліотеки компонентів?
8. Які складові входять до структури дизайн-системи?
9. У чому полягає відмінність між дизайн-системою та UI-китом?
10. Які переваги використання дизайн-системи в командній роботі над проєктом?

Тема 6. Принципи юзабіліті в екранному дизайні

Завдання: опрацювати базові принципи юзабіліті (зручність використання) та теоретичні підходи до оцінювання зручності використання екранних інтерфейсів.

План

1. Визначення поняття юзабіліті в контексті веб-інтерфейсів.
2. Аналіз основних принципів зручності використання інтерфейсів.
3. Формування візуальної ієрархії та забезпечення зрозумілості взаємодії.
4. Забезпечення консистентності елементів інтерфейсу.
5. Поняття зворотного зв'язку та системних станів в екранних інтерфейсах.
6. Виявлення та аналіз типових помилок в екранному дизайні.

Питання для самоконтролю

1. Що означає термін «юзабіліті» в контексті веб-дизайну?
2. Які основні критерії визначають зручність використання інтерфейсу?
3. Яким чином візуальна ієрархія впливає на юзабіліті інтерфейсу?
4. Чому консистентність є однією з ключових вимог до екранних інтерфейсів?
5. Які види зворотного зв'язку може забезпечувати система для користувача?
6. Що таке affordance (сприйнятна можливість взаємодії) та яке його значення для взаємодії з інтерфейсом?
7. Як помилки інтерфейсу впливають на користувацький досвід?
8. Чому юзабіліті є важливою складовою веб-дизайну?
9. Які типові дизайнерські рішення можуть погіршувати юзабіліті інтерфейсу?
10. Які методи оцінювання юзабіліті можуть застосовуватися без залучення користувачів?

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. ГРАФІКА ТА РУХ ДЛЯ WEB

Тема 7. Формати графічних активів для веб та принципи оптимізації

Завдання: опрацювати теоретичні засади вибору форматів графічних активів для веб-середовища та принципи оптимізації зображень з урахуванням якості, продуктивності й доступності.

План

1. Використання растрової та векторної графіки у веб-інтерфейсах.
2. Застосування форматів SVG, PNG та WebP з урахуванням їх призначення й обмежень.
3. Вимоги до іконок та ілюстрацій щодо масштабу і чіткості відображення.
4. Урахування щільності пікселів екрана під час підготовки графічних активів.
5. Оптимізація графіки за показниками ваги файлу, компресії та прозорості.
6. Вплив характеристик графічних активів на продуктивність веб-інтерфейсів.

Питання для самоконтролю

1. У яких випадках доцільно застосовувати формат SVG у веб-інтерфейсах?
2. Які основні відмінності між форматами WebP та PNG?
3. Які переваги має векторна графіка порівняно з растровою у веб-середовищі?
4. Що означає поняття щільності пікселів екрана та як це враховується в дизайні?
5. У яких випадках використовуються графічні ресурси @2x та @3x (для екранів із підвищеною щільністю пікселів)?
6. Які негативні наслідки може мати надмірна компресія зображень?
7. Як наявність прозорості впливає на вибір графічного формату?

8. Чому оптимізація графічних активів є важливою складовою користувацького досвіду?
9. Яким чином графічні активи впливають на швидкість завантаження веб-сторінок?
10. Які типові помилки допускаються під час підготовки та експорту графіки для веб?

Тема 8. Мікровзаємодії та базові переходи у веб-інтерфейсах

Завдання: опрацювати теоретичні принципи використання мікровзаємодій і базових переходів у веб-інтерфейсах та їх вплив на зрозумілість і зручність взаємодії.

План

1. Визначення поняття мікровзаємодії у веб-інтерфейсах.
2. Аналіз тригерів (подій запуску), правил та механізмів зворотного зв'язку мікровзаємодій.
3. Класифікація базових типів переходів і анімацій в інтерфейсі.
4. Використання руху для формування візуальної ієрархії.
5. Забезпечення узгодженості та дотримання обмежень під час застосування анімацій.
6. Оцінювання негативного впливу надмірного руху на користувацький досвід.

Питання для самоконтролю

1. Що таке мікровзаємодія в контексті веб-інтерфейсів?
2. Які функції виконує рух у користувацькому інтерфейсі?
3. У чому полягає відмінність між анімацією та переходом в інтерфейсі?
4. З яких основних складових складається мікровзаємодія?
5. Яким чином рух впливає на сприйняття візуальної ієрархії інтерфейсу?
6. У яких випадках використання анімації може негативно впливати на користувацький досвід?

7. Чому консистентність анімацій і переходів є важливою для інтерфейсу?
8. Яку роль відіграють мікровзаємодії у підвищенні зрозумілості інтерфейсу?
9. Які типи елементів інтерфейсу найчастіше піддаються анімації?
10. Які вимоги доступності необхідно враховувати під час використання руху в інтерфейсі?

Тема 9. Рухова графіка для веб та використання Lottie і Adobe After Effects

Завдання: опрацювати теоретичні підходи до створення та використання рухової графіки (motion graphics) у веб-середовищі, зокрема особливості формату Lottie.

План

1. Використання рухової графіки у веб-дизайні.
2. Визначення поняття Lottie та принципи роботи анімацій у форматі JSON.
3. Переваги застосування Lottie у веб-інтерфейсах.
4. Визначення обмежень і сфер доцільного застосування Lottie-анімацій.
5. Принципи експорту анімацій з Adobe After Effects для веб-середовища.
6. Вплив анімацій на продуктивність веб-інтерфейсів.

Питання для самоконтролю

1. Що таке рухова графіка у веб-дизайні та яке її призначення?
2. У чому полягає принцип роботи анімацій формату Lottie?
3. Які переваги має використання Lottie порівняно з GIF- та відеоформатами?
4. Які типи анімацій доцільно реалізовувати у веб-інтерфейсах за допомогою Lottie?
5. Які технічні та дизайнерські обмеження має Lottie-анімація?

6. Чому тривалість анімацій є важливим параметром у веб-інтерфейсах?
7. Які можливості Adobe After Effects не підтримуються під час експорту в Lottie?
8. Яким чином анімація впливає на продуктивність веб-інтерфейсу?
9. У яких випадках використання рухової графіки є недоцільним у веб-дизайні?
10. Які основні вимоги доступності необхідно враховувати під час використання руху в інтерфейсах?

ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. ЯКІСТЬ, ДОСТУПНІСТЬ ТА ПЕРЕДАЧА В РОЗРОБКУ

Тема 10. Доступність веб-інтерфейсів та принципи WCAG

Завдання: опрацювати принципи стандарту WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) та теоретичні підходи до оцінювання доступності екранних макетів на етапі проектування.

План

1. Визначення поняття доступності в контексті веб-інтерфейсів.
2. Призначення стандарту WCAG та сфери його застосування.
3. Принципи POUR (Perceivable, Operable, Understandable, Robust), як основа забезпечення доступності інтерфейсів.
4. Характеристика рівнів відповідності А, АА та ААА.
5. Типові порушення доступності в екранних дизайн-макетах.
6. Визначення ролі дизайнера у забезпеченні доступності цифрових продуктів.

Питання для самоконтролю

1. Що означає поняття доступності в контексті веб-дизайну?
2. З якою метою було розроблено стандарт WCAG?
3. Які принципи POUR лежать в основі стандарту WCAG?
4. У чому полягає відмінність між рівнями відповідності WCAG А, АА та ААА?
5. Які типи елементів веб-інтерфейсів найчастіше не відповідають вимогам доступності?
6. Яким чином колірні рішення та контраст впливають на доступність інтерфейсу?
7. Чому вимоги доступності необхідно враховувати на етапі проектування дизайн-макетів?
8. Для яких категорій користувачів дотримання стандартів WCAG є критично важливим?

9. Яка роль і відповідальність дизайнера щодо забезпечення доступності цифрових продуктів?

10. Чому поняття доступності у веб-дизайні має ширше значення, ніж лише підтримка користувачів з інвалідністю?

Тема 11. Аудит макетів і продуктивність веб-інтерфейсів

Завдання: опрацювати теоретичні підходи до оцінювання якості дизайн-макетів з погляду продуктивності та їх підготовки до реалізації у веб-середовищі.

План

1. Визначення поняття якості дизайн-макета в контексті веб-інтерфейсів.

2. Аналіз типових проблем дизайн-макетів, що впливають на продуктивність.

3. Принципи оптимізації графічних активів у веб-середовищі.

4. Характеристика продуктивності веб-інтерфейсу, як складової якості.

5. Аналіз взаємозв'язку дизайн-рішень і швидкості завантаження сторінок.

6. Роль дизайнера у запобіганні проблемам продуктивності веб-інтерфейсів.

Питання для самоконтролю

1. Що означає поняття якості дизайн-макета з технічної точки зору?

2. Які дизайнерські рішення можуть негативно впливати на продуктивність веб-інтерфейсу?

3. Чому оптимізація графічних активів є важливою вже на етапі проєктування дизайну?

4. Як кількість і вага зображень впливають на швидкість завантаження веб-сторінки?

5. Які типи анімацій вважаються найбільш ресурсоемними для веб-інтерфейсів?

6. Чому використання надмірної кількості шрифтів у макеті є проблемним?
7. Яким чином дизайнерські рішення можуть впливати на показники Core Web Vitals?
8. Які аспекти дизайн-макета необхідно враховувати перед передачею в розробку?
9. Чому продуктивність розглядається, як складова користувацького досвіду (UX)?
10. Які типові помилки дизайн-макетів виявляються на етапі їх реалізації в розробці?

Тема 12. Передача дизайну в розробку та взаємодія з командами

Завдання: опрацювати теоретичні засади процесу передачі дизайн-рішень у розробку, ролі інструментів проектування в handoff (процес передачі дизайну в розробку) та особливостей взаємодії дизайнера з командами і системами керування контентом.

План

1. Визначення поняття handoff у процесі веб-проектування.
2. Принципи підготовки дизайн-макетів до передачі в розробку.
3. Роль специфікацій, стилів і компонентів у процесі handoff.
4. Організація комунікації між дизайнером і розробником.
5. Урахування особливостей адаптації дизайну під CMS (Content Management System).
6. Виявлення та аналіз типових помилок під час процесу handoff.

Питання для самоконтролю

1. Що таке handoff у процесі веб-розробки та яке його призначення?
2. Які основні артефакти передаються від дизайнера до розробника під час handoff?
3. Чому консистентність компонентів є критичною умовою якісного handoff?

4. Яку роль відіграють стилі та дизайн-токени у процесі передачі дизайну в розробку?
5. Яким чином інструменти Figma підтримують процес handoff між дизайнером і розробником?
6. Які типові проблеми можуть виникати внаслідок некоректно організованого handoff?
7. Чому ефективна комунікація між дизайнером і розробником є важливою складовою процесу розробки?
8. Яким чином використання CMS може впливати на дизайнерські рішення?
9. Які елементи дизайн-макета найчастіше потребують адаптації під вимоги CMS?
10. Які підходи дозволяють зменшити кількість коригувань дизайну на етапі реалізації в розробці?

ПЕРЕЛІК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Nielsen Norman Group. Information Architecture (IA) [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.nngroup.com/topic/information-architecture/>
2. Material Design. Navigation patterns [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://m3.material.io/components/navigation>
3. Mozilla Developer Network. HTML: Semantic HTML – Guide [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/Semantics#semantics_in_html
4. W3C Web Accessibility Initiative. Tutorials (Images, Forms, Keyboard) [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.w3.org/WAI/tutorials/>
5. Government Digital Service. Content design: planning, writing and managing content [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.gov.uk/guidance/content-design>
6. Marcotte E. Responsive Web Design. A List Apart, 2010 [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://alistapart.com/article/responsive-web-design/>
7. Material Design. Layout, responsive UI та grids [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://m3.material.io/foundations/layout/applying-layout/overview>
8. Apple. Human Interface Guidelines – iOS: Bars, Navigation [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios>
9. Google. Android Material Design – Navigation [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://material.io/design/navigation/understanding-navigation.html>
10. Marcotte E. Responsive Web Design. A List Apart [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://alistapart.com/article/responsive-web-design/>
11. Material Design. Layout and grids [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://m3.material.io/foundations/layout>
12. Figma. Components and auto layout [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360038662654>

13. Nielsen J. Usability 101: Introduction to Usability. Nielsen Norman Group [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
14. ISO 9241-210:2019. Human-centred design for interactive systems [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.iso.org/standard/77520.html>
Mozilla Developer Network. Image formats for the web [Электронный ресурс].
Режим доступа: https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Media/Formats/Image_types
15. Google. Serve images in next-gen formats [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://web.dev/serve-images-webp/>
16. Nielsen Norman Group. Animation and UX [Электронный ресурс].
Режим доступа: <https://www.nngroup.com/articles/animation-usability/>
17. Material Design. Motion principles [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://m3.material.io/styles/motion/overview>
18. Airbnb. Lottie – Documentation [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://airbnb.io/lottie/>
19. Adobe. After Effects – Export animations [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://helpx.adobe.com/after-effects/using/exporting.html>
20. W3C Web Accessibility Initiative. Web Content Accessibility Guidelines Overview [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
21. Nielsen Norman Group. Accessibility and UX [Электронный ресурс].
Режим доступа: <https://www.nngroup.com/topic/accessibility/>
22. Google. Web performance fundamentals [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://web.dev/learn/performance/>
23. Figma. Design handoff and collaboration [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040451373>
24. Smashing Magazine. Design-to-development handoff [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.smashingmagazine.com/handbook/design-development-workflow/>

Учбове видання

Методичні вказівки
для самостійної роботи здобувачів вищої освіти
з дисципліни «Web-дизайн»
спеціальності 022 (В2) «Дизайн»
спеціалізації 022.01 (В2.01) «Графічний дизайн»
освітньої програми «Графічний дизайн»
усіх форм здобуття освіти

Укладач

Засорнова Ірина Олександрівна

Підписано до друку _____

Формат 60x841/16. Папір типограф. Гарнітура Times.
Друк офсетний. Умов. друк. арк. ____ . Облік видавн. Арк. ____
Тираж ____ екз. Вид. № ____ . Замовл. ____ . Ціна договірна.

Видавництво Східноукраїнського національного університету
імені Володимира Даля

Адреса видавництва: м. Київ, вул. Іоанна Павла II, 17.
Телефон: +38 (050) 218 04 78, факс (06452) 4 03 42
E-mail: izdat@snu.edu.ua