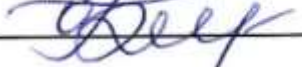


МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

УТВЕРЖДЕНО

Деканом факультета МАИС

 О.А. Будариной

«06» октября 2015 г.

УТВЕРЖДЕНО

Зав. кафедрой дизайна

 М.В. Решетовой

«06» октября 2015 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**ВЕБ-ДИЗАЙН**

**Направление подготовки: «Дизайн»**

**Профиль подготовки: Графический Дизайн**

**Квалификация Бакалавр**

**Форма обучения Очная, заочная**

Согласовано:

*С председателем методического совета по качеству по направлению*

**Москва**

**2015**

## СОДЕРЖАНИЕ:

1. Цели освоения дисциплины.....	3
2. Место дисциплины в структуре ООП.....	4
3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля) WEB- дизайн.....	5
4. Структура и содержание дисциплины (модуля) WEB -дизайн.....	6
5. Учебно-тематический план для студентов очной формы обучени.....	6
6. Учебно-тематический план для студентов очной формы обучения.....	11
7. Содержание курса.....	16
8. Образовательные технологии.....	19
9. Балльно - рейтинговая структура оценки знаний студента (на один семестр).....	20
10. Контрольные вопросы и задания для самостоятельной работ.....	21
11. Вопросы рубежного контроля.....	22
12. Вопросы к зачету по окончании семестра.....	22
13. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины «WEB - дизайн».....	23
14. Основная литература.....	23
15. Дополнительная литература.....	23
16. Интернет – ресурсы.....	24

## **1. Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины (модуля) web-дизайн являются:

подготовить студентов к профессиональной работе с редакторами HTML - страниц, дать основные навыки работы по созданию Интернет - сайтов.

### **1. Место дисциплины в структуре ООП**

Курс является дисциплиной базового цикла общепрофессиональных дисциплин федерального государственного образовательного стандарта. Для изучения данной учебной дисциплины необходимы следующие знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

#### ***1.1. Из курса «Информационные технологии»:***

*Знания:* понятие файла, программы, интерфейса; понятия: мультимедиа, компьютерные сети; назначение и принципы основных программных комплексов: текстовых и графических редакторов; классификацию программного обеспечения; основы проектирования программ; типовые алгоритмы.

*Умения:* читать литературу по информатике, рассчитанную на конечного пользователя (документацию к программным средствам, книги с описанием возможностей и технологиями использования ПО); использовать термины предметной области в устной речи; работать с наиболее распространенными видами интерфейсов; пользоваться текстовым и графическим редакторами.

*Владения:* приемами скоростной печати на клавиатуре; рациональными приемами использования компьютерных программ в исследовательской и учебной работе; приемами работы в среде программирования (составление, отладка и тестирование программ; разработка и использование интерфейсных объектов).

#### ***1.2. Из курса «Векторная и растровая графика »:***

*Знания:* характерные функциональные особенности основных графических редакторов; теоретические основы компьютерной графики; аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера для графических работ; основы работы с цветом, цветовых моделях,

системах соответствия цветов и режимов; разрешения изображения и графические форматы; коррекцию полутоновых и цветных изображений; подготовку растровых изображений для Web.

*Умения:* работать с современными пакетами растровой и векторной графики; понимать и правильно использовать в своей профессиональной деятельности современную компьютерную терминологию; подготавливать изображения для web-страниц.

*Владения:* сутью и секретами всех разделов компьютерной графики, чтобы грамотно применять их при подготовке графических изображений интерфейсов информационных систем педагогического и непедагогического значения, на дипломном проектировании и в будущей профессиональной деятельности.

Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и владения, формируемые данной учебной дисциплиной:

- Web-программирование;
- Проектный практикум;
- Проектирование интерфейсов продуктов массмедиа;

### 3. Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля) WEB – дизайн

*Формируемые компетенции в результате освоения дисциплины (модуля):* ОК-1, , ОК-14, ПК-1, ПК-2, ПК-3

Коды компетенций	Название компетенции	Краткое содержание /определение и структура компетенции	Характеристика порогового (обязательного) уровня сформированности компетенции у выпускника вуза
ОК	<b>Общекультурные компетенции</b>		
ОК-1	Владеет культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации,	- может осуществлять мыслительную деятельность на уровне анализа,	– дает определение понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»; – толкует смысл

	<p>постановке цели и выбору путей её достижения</p>	<p>синтеза и обобщения, - умеет ставить перед собой цели; способен выбирать пути достижения цели на основе воспринятой в процессе образования информации.</p>	<p>понятий «анализ», «синтез» и «обобщение»;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использует эти знания для сбора информации,</li> <li>- классифицирует информацию по определенным категориям,</li> <li>- выделяет главное и второстепенное</li> <li>- демонстрирует культуру мышления при решении профессиональных задач;</li> <li>- распознает главные и вспомогательные цели;</li> <li>- соотносит требования к результатам образования с собственными целевыми установками;</li> <li>- ставит и решает задачи, необходимые для реализации цели;</li> <li>- разрабатывает план поэтапного решения поставленных задач</li> <li>- реализует на практике план поэтапного решения поставленных задач;</li> <li>- способен оценить роль культуры мышления в социальной и профессиональной деятельности.</li> </ul>
<p><b>ОК-14</b></p>	<p>Осознает сущность и значение информации в развитии современного общества; владеет основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации</p>	<p>- способен понимать сущность и значение информации в развитии современного информационного общества, осознает опасности и угрозы, возникающие в этом процессе, соблюдает основные требования информационной безопасности, в том числе защиты государственной тайны</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- знает основные понятия, виды, свойства измерения и кодирования информации;</li> <li>- эволюцию информационных технологий и их роль в развитии общества;</li> <li>- владеет основными методами и способами, средствами получения и хранения информации;</li> <li>- умеет переработать полученную информацию соответствии своих профессиональный целей и задач;</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>– дает характеристику процессам сбора, хранения и передачи информации;</li> <li>– классифицирует носители информации;</li> <li>– знает стандарты государственных требований о защите информации;</li> <li>– обеспечивает защиту информации в соответствии с государственными требованиями.</li> </ul>
<b>ПК</b>	<b>Профессиональные компетенции</b>		–
<b>ПК-1</b>	<p>Анализирует и определяет требования к дизайн-проекту;</p> <p>составляет подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;</p> <p>способен синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>научно обосновать свои предложения.</p>	<p>– может анализировать и соотносить требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда;</p> <p>– умеет составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;</p> <p>– может синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта;</p> <p>– готов научно обосновать свои предложения.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– перечисляет требования к созданию дизайн-проекта;</li> <li>– описывает этапы создания дизайн-проекта;</li> <li>– соотносит требования к дизайн-проекту с запросами профессионального рынка труда;</li> <li>– перечисляет возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта;</li> <li>– анализирует возможные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта;</li> <li>– избирает наиболее оптимальные решения задачи или подходы для выполнения дизайн-проекта;</li> <li>– научно обосновывает свои предложения;</li> <li>– применяет на практике избранные решения задачи или подходы к выполнению дизайн-проекта.</li> </ul>
<b>ПК-2</b>	<p>Владеет рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и</p>	<p>– может самостоятельно изображать объекты предметного мира, пространство и</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– называет и владеет основными этапами работы над рисунком;</li> <li>– объясняет конструктивное построение</li> </ul>

	<p>переработкой их в направлении проектирования любого объекта;</p> <p>владеет принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка;</p> <p>навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи;</p> <p>элементарными профессиональными навыками скульптора;</p> <p>приемами работы в макетировании и моделировании;</p> <p>приемами работы с цветом и цветовыми композициями;</p> <p>методами и технологией классических техник станковой графики (гравюра, офорт, монотипия);</p> <p>основными правилами и принципами набора и верстки.</p>	<p>человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции;</p> <p>-способен воссоздавать форму предмета по чертежу;</p> <p>- умеет создавать живописные композиции различной степени сложности с использованием разнообразных техник;</p> <p>- способен работать в различных пластических материалах с учетом их специфики;</p> <p>- готов использовать новые знания и умения в практической деятельности, в том числе в новых областях знаний.</p>	<p>предметов, объектов и человеческой фигуры;</p> <p>– перечисляет принципы и техники исполнения конкретного рисунка;</p> <p>– демонстрирует владение приемами работы в макетировании и моделировании, воссоздает форму предмета по чертежу;</p> <p>– перечисляет методы и технологии классических техник станковой графики;</p> <p>– определяет и использует приемы работы с цветом и цветовыми композициями;</p> <p>– применяет при выполнении работ знание основ перспективы и теории теней</p> <p>– перечисляет основные правила и принципы набора и верстки;</p> <p>– применяет на практике основные правила и принципы набора и верстки.</p>
<p><b>ПК-3</b></p>	<p>Разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.</p>	<p>- разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению определенной дизайнерской задачи.</p>	<p>– дает определения понятиям «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»;</p> <p>– объясняет понятия «проектная идея», «концепция», «творческий подход», «дизайнерская задача»;</p> <p>– интерпретирует дизайнерскую задачу;</p> <p>– использует при разработке проектной идеи современные концепции гуманитарных, естественных, технических наук;</p> <p>– применяет на</p>

			<p>практике различные творческие подходы к разработке проектной идеи;</p> <p>– представляет проектную идею с помощью схем, эскизных набросков, аналоговых примеров;</p> <p>– анализирует, оценивает и критикует проектную идею с позиций потенциальных заказчиков и потребителей, профессионального сообщества.</p>
--	--	--	---

В результате освоения дисциплины студент должен:

- Знать основы функционирования Internet, языка гипертекстовой разметки HTML;
- Уметь создавать Web-страницы с использованием языка HTML, разрабатывать структуру Web-сайта, систему навигации Web-сайта, подготовки иллюстраций для Web, публикации Web-сайта в Internet;
- Иметь навыки разработки Web-страниц с использованием языка HTML, структуры Web-сайта, системы навигации Web-сайта, подготовки иллюстраций для Web, публикации Web-сайта в Internet.

#### 4. Структура и содержание дисциплины (модуля) WEB - дизайн

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы или 72 часа.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, 72 часов.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры
		7
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	40	40
В том числе:		
Лекции	14	14
Практические занятия	26	26
Семинары		
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	32	32
В том числе:		
Реферат		реферат
Другие виды самостоятельной работы		
Вид аттестации (зачет, экзамен)		зачет
Общая трудоемкость	часы	72



	зачетные единицы	2	
--	------------------	---	--

*Учебно-тематический план для студентов очной формы обучения*

№ п/п	Раздел дисциплины	С е м е с т р	Н е д е л я	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточно й аттестации (по семестрам)
				лек	сем	п/г	с/р	
	<b>ВСЕГО: 108 ч.</b>			<b>14</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>32</b>	
	<b>7 СЕМЕСТР</b>							
1	Создание структуры сайта на основе языка верстки HTML, этапы разработки. Основные понятия и терминология.	7	1	2			4	
2	Понятие "сайт", его структура.	7	2	2	2	2		
3	Виды сайтов: простые, корпоративные и креативные сайты, internet-магазины и тестовые программы.	7	3	2		2	2	
4	Создание основного конструктива	7	4	2	2		4	

	сайта посредством языка верстки HTML. "Тег" как ключевое понятие HTML, его атрибуты, виды, синтаксис теговой структуры.							
5	Формирование основных принципов работы с кодом страниц. Открывающие и закрывающие теги.	7	5	2		2	2	
6	Распознавание HTML-страниц различными браузерами. Оформление кода – теги. Создание основной страницы с текстом.	7	6	2	2		2	
7	Редактирование текста, правила использования тега. Способы форматирования. Правила размещения и настройка размера графических изображений (jpg, gif, png), звука и пр.	7	7	2		2	2	
8	Таблица. Регламентирование размещения таблиц и информации в них (текст, картинки, видео).	7	8		2		2	
9	CSS. Возможности использования каскадных таблиц стилей.	7	9				2	
10	Варианты встраивания CSS в код HTML.	7	1 0		2		2	
11	Дизайн в среде Internet: постановка задачи, поиск пути решения.	7	1 1			2	2	

12	Обзор современных программ и их возможностей, используемых для создания интерактивной статичной и динамичной графики.	7	1 2				2	Рубежный контроль
13	Разработка информационной архитектуры сайта.	7	1 3				2	
14	Основные компоненты web-страницы и способы их визуального представления.	7	1 4				2	
15	Стили дизайна сайта. Эргономика сайта (web-usability).	7	1 5			2	2	
16	Факторы, затрудняющие и факторы помогающие правильному восприятию информации на сайте.	7	1 6				2	
<b>8 СЕМЕСТР</b>								
17	Макетирование в web. Ритм.	8	1 7	2			2	
18	Правила расположение, форма основных навигационных и графических компонентов на странице (таких как выпадающие одноуровневые и многоуровневые меню, логотипы, информационные блоки).	8	1 8	2	2		2	
19	Подготовка графики для web. Обзор	8	1	2		2	2	

	графических статических и динамических форматов, условия их использования в среде Internet: GIF, PNG, JPG, BMP, SWF и пр.		9						
20	Прорисовка (заготовка) кнопок для "ролловеров".	8	20	2	2		2		
21	Создание баннера на сайт. Разработка сюжета баннера. Воздействие баннерной рекламы на пользователя. MacromediaFlash.	8	21	2	2		2	2	
22	Виды анимации в программе, правила создания и применения Flash-заставок.	8	22	2		2		2	
23	AdobeDreamWeaver. Основные возможности программы. Использование, создание, модификация шаблонов в программе.	8	23	2			2	2	Рубежный контроль
24	Использование основных режимов AdobeDreamWeaver.	8	24	2		2		2	
25	Разработка, настройка собственной структуры сайта.	8	25	2			2	2	
26	Правила работы с собственным меню. Меню Properties.	8	26	2		2		2	
27	Создание навигационного меню на сайте, посредством палитры Behaviors.	8	27	2			2	2	

28	Оценка сайта. Тестирование сайта.	8	2 8				2	
29	Критерии оценок созданного сайта.	8	2 9				2	
30	Этапы стандартного тестирования сайта.	8	3 0				2	
31	Выработка предложений по редизайну и обоснование необходимости редизайна сайта.	8	3 1				2	
32	Обзор ресурсов, связанных с вопросами web-дизайна и web-usability.	8	3 2				2	
33	Размещение на хостинге.	8	3 3				4	
34	Правила размещения на бесплатных хостингах	8	3 4				2	
35	Правила размещения на платных хостингах.	8	3 5				4	
36	Зачет	8	3 6					Вопросы

## Содержание курса

### Тема №1.

Создание структуры сайта на основе языка верстки HTML, этапы разработки. Основные понятия и терминология. Понятие "сайт", его структура. Разработка концепции сайта, исходя из поставленных

задач, целевой аудитории, фирменного стиля организации. Способы определения набора страниц и навигации между ними. Виды сайтов: простые, корпоративные и информационные сайты.

### **Тема №2.**

Создание основного конструктива сайта посредством языка верстки HTML. "Тег" как ключевое понятие HTML, его атрибуты, виды, синтаксис теговой структуры. Формирование основных принципов работы с кодом страниц. Открывающие и закрывающие теги. Распознавание HTML-страниц различными браузерами. Создание основной страницы с текстом. Редактирование текста, правила использования тега. Способы форматирования. Маркировка текста. Правила размещения и настройка размера графических изображений (jpg, gif, png).

#### **Вопросы к семинару по теме №2:**

1. Что такое язык гипертекстовой разметки HTML.
2. Открывающиеся, закрывающиеся теги.
3. Правила размещения графических изображений.

#### ***Основная литература к семинару:***

1. Adobe Creative Team: Adobe Dreamweaver CS5. Официальный учебный курс (+ CD-ROM): — СПб.: Эксмо, 2011 г.- 454 с.
2. Якоб Нильсен. Веб-дизайн. Символ-Плюс 2006 г.-512 с.

### **Тема №3.**

Дизайн в среде Internet: постановка задачи, поиск пути решения. Обзор современных программ и их возможностей, используемых для создания интерактивной статичной и динамичной графики: пакет Macromedia (Homesite, DreamWeaver, Flash). Разработка информационной архитектуры сайта. Распределение информации по разделам сайта с учетом информационной, логической и визуальной связи между разделами. Основные компоненты web-страницы и способы их визуального представления. Психология цвета в web-дизайне. Использование различных цветовых схем, исходя из позиционирования сайта. Стили дизайна сайта. Эргономика сайта (web-usability). Факторы, затрудняющие и факторы помогающие правильному восприятию информации на сайте.

Макетирование в web.

#### **Вопросы к семинару по теме №3:**

1. Программы для работы с графикой.
2. Архитектура сайта.
3. Цветовые схемы, используемые в веб-дизайне.

### *Литература используемая в семинаре:*

1. Ольга Яцюк: Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. – СПб.:ВНУ, 2002. – 464с.
2. Робин Уильямс. «Книга по верстке для тех, кто не умеет верстать». - Мск – Работа для вас – 141 с.

### **Тема №4.**

Подготовка графики для web. Обзор графических статических и динамических форматов, условия их использования в среде Internet: GIF, PNG, JPG, BMP, SWF, AVI, MOV. Программа AdobePhotoshop - правила создания растровых изображений, оптимизация для web-страниц, изменение размера изображения, создание бесшовного фонового рисунка. Программа ImageReady. Создание баннера (анимационной картинки) на сайт или в среду поисковых систем. Разработка сюжета баннера. Воздействие баннерной рекламы на пользователя. MacromediaFlash. Виды анимации в программе, правила создания и применения Flash-заставок. DreamWeaver. Основные возможности программы. Использование, создание, модификация шаблонов в программе. Использование основных режимов DreamWeaver. Разработка, настройка собственной структуры сайта. Правила работы с собственным меню. Меню Properties.

### **Вопросы к семинару по теме №4:**

1. Правила работы в программе AdobePhotoshopCS5
2. Программа ImageReady.
3. Создание баннера.

### *Литература используемая в семинаре:*

1. Adobe Creative Team: Adobe Flash CS5. Официальный учебный курс (+ CD-ROM): — СПб.:Эксмо, 2011 г.- 455 с.
2. Ольга Яцюк: Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. – СПб.:ВНУ, 2002. – 464с.

### **Тема №5.**

Оценка сайта. Тестирование сайта. Критерии оценок созданного сайта. Этапы стандартного тестирования сайта. Выработка предложений по редизайну и обоснование необходимости редизайна сайта. Обзор ресурсов, связанных с вопросами web-дизайна и web-usability.

### **Вопросы к семинару к теме №5:**

1. Критерии оценок созданного сайта.

2. Ресурсы посвященные web-дизайну.

***Литература используемая в семинаре:***

1. Патрик Макнейл. Настольная книга веб-дизайнера. Питер. 2013 г. – 264 с.
2. МаркоттИтан. Отзывчивый веб – дизайн. Манн, Иванов и Фербер – 2012 г . – 176 с.

**Тема №6.**

Размещение на хостинге. Правила размещения на бесплатных хостингах: narod.ru. Правила размещения на платных хостингах.

**Вопросы к семинару по теме №5:**

1. Правила размещения на хостингах.
2. Отличия платных и бесплатных хостингов.

**5.Образовательные технологии:**

- лекции;
- лекции-дискуссии;
- практические занятия;
- анализ изображений;
- самостоятельный подбор решения поставленной задачи;
- практические задания.

**6.Балльно-рейтинговая структура оценки знаний студента (на один семестр):**

- 1.Посещение лекций и семинаров – 2 балла за одно занятие.
- 2.Работа на семинаре (выступление с сообщением, самостоятельное изучение и освещение дополнительных вопросов курса) – 10 баллов.
3. Рубежный контроль – 10 баллов.
- 4.Курсовая работа (или контрольная работа, рефераты) – 15 баллов.
- 5.Премиальные – 3 балла.



Итого: работа в течение семестра – максимально 70 баллов.

Шкала оценок экзамена (зачета)

«отлично» - 30 баллов,

«хорошо» - 20 баллов,

«удовлетворительно» - 15 баллов

Максимальное количество баллов (включая итоговое тестирование) - 100 баллов

Итоговое количество складывается из баллов, накопленных в течение семестра, и баллов, полученных на экзамене (зачете).

В течение семестра максимальное количество баллов – 70, на экзамене 30.

В итоге максимально 100 баллов.

Итоговая оценка (ставится в зачетку и в ведомость):

100 – 85 баллов – «отлично»

84-70 баллов – «хорошо»

69-55 баллов – «удовлетворительно»

Менее 55 баллов – «неудовлетворительно».

### **6.1. Контрольные вопросы и задания для самостоятельной работы:**

1. Понятие сайт.
2. Виды сайтов.
3. Тег. Открывающиеся, закрывающиеся теги.
4. Правила оформления страницы.
5. Браузеры, виды браузеров.
6. Форматы файлов размещаемых внутри html страницы.
7. Программы, используемые для создания статичной и динамичной графики.
8. Фрейм. Фреймовая структура как альтернативное конструирование интернет-страниц.
9. CSS. Возможности использования каскадных таблиц стилей.
10. Варианты встраивания CSS в HTML.
11. Основные виды макетов в web.
12. Эргономика сайта.
13. Программа Adobe Photoshop CS5. Правила создания растровых изображений.
14. Программа Adobe Flash CS5. Создание баннера.
15. Программа Adobe Dreamweaver CS5. Разработка собственной структуры сайта.

16. Существующие ресурсы по web – дизайну.

17. Основные бесплатные хостинги.

## **6.2 Вопросы рубежного контроля**

1. Разработка концепции сайта.

2. Способы определения набора страниц и навигации между ними.

3. Правила работы с фреймами.

4. Организация цвета в web – дизайне.

5. Правила размещения каскадных таблиц стилей (CSS).

6. Создание макета сайта.

7. Виды программ для работы с графикой. Создание различных форм в редакторах.

8. Хостинг. Виды хостингов.

9. Тестирование сайта.

10. Использование FTP-протокола.

## **6.3. Вопросы к зачету по окончании семестра:**

1. Разработка концепции сайта, исходя из поставленных задач, целевой аудитории, фирменного стиля организации.

2. Создание основного конструктива сайта посредством языка верстки HTML.

3. Тег, правила использования, основные теги.

4. Правила размещения и настройка графических изображений. Используемые форматы в браузере.

5. Бегущая строка.

6. Таблицы, правила размещения.

7. Каскадные таблицы стилей (CSS)

8. Правила подключения таблиц на страницу.

9. Web – usability, основные правила.

10. Правила подготовки графических изображений.

11. Динамические и статические форматы.

12. Основные инструменты web – мастера в программе AdobePhotoshop.

13. Создание баннера в программе ImageReady.

14. Виды рекламы размещаемой на сайте.

15. Программа AdobeFlash, создание анимационного баннера, основные правила.

16. Программа AdobeDreamweaver. Основные инструменты.

17. Создание блока DIV.

18. Фрагменты кода.

19. Разработка собственной структуры сайта.

20. Меню Properties.
21. Создание навигационного меню на сайте, посредством палитры Behaviors. Правила создания эффекта Rollover.
22. Оценка сайта.
23. Хостинг, виды хостингов.
24. Ресурсы, связанные с вопросами web-дизайна и web-usability.
25. FTP протокол.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины «WEB - дизайн»**

### **Основная литература:**

#### **1. Переверзев, С.И.**

Анимация в Macromedia Flash MX [Электронный ресурс] : практикум / С. И. Переверзев. - 3-е изд. (эл.). - М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. - 374 с., ил. - ISBN 978-5-9963-1483-6.

#### **2. Алексеев, Александр Петрович.**

Введение в Web-дизайн : учеб. пособие / Александр Петрович ; А. П. Алексеев. - Москва : СОЛОН-Пресс, 2008. - 192 с. : ил. ; 20 см + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - (Библиотека студента). - Прилагается компакт-диск. - Библиогр.: с. 181-182 (24 назв.). - ISBN 978-5-91359-033-6.

### **Дополнительная литература:**

#### **1. Шафран, Э.**

Создание Web-страниц : Самоучитель / Э. Шафран ; Пер. с англ. М.Федорова. - СПб. : Питер, 2000. - 310 с. : ил.+ компакт-диск. - (Самоучитель). - ISBN 5-314-00072-5 : 110-.МаркоттИтан. Отзывчивый веб – дизайн. Манн, Иванов и Фербер – 2012 г . – 176 с.

**2. World wide web - стратегия эффективного поиска** : справ. для б-к / Рос. нац. б-ка; Рос. библи. ассоц. - СПб. : РНБ, 2001. - 207 с. - ISBN 5-8192-0097-7 : 40-. .

#### **3. Панфилов, И. В.**

Самоучитель. Создание Web-сайтов : + 2 видеокурса на двух CD: Adobe Flash CS3 & Adobe Dreamweaver / И. В. Панфилов, А. Ю. Гаевский, В. А. Романовский. - М. : Триумф, 2008. - 457 с. - (Два диска). - Прил.: с.419-457 + 2 электрон. опт. диска (CD-ROM). - ISBN 978-5-89392-362-9 : 304,47-.

## **Интернет-ресурсы:**

1. Интернет университет информационных технологий.

<http://www.intuit.ru>

2. Справочник HTML, CSS. <http://htmlbook.ru>

3. HTMLсправочник. <http://html.manual.ru/>

## **6. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

- компьютерный класс с установленными программными средствами: *NotePad ++*, *AdobeDreawweaver* доступом в Интернет.

Документ составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВПО с учетом рекомендаций и ПрООП ВПО по направлению подготовки Дизайн, квалификация (степень) – Бакалавр.

Автор Тавлеева Ольга Александровна преподаватель кафедры дизайна Факультета МАИС.