



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК

«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель ОП

Малинина Н.И.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор департамента
искусств и дизайна

Федоровская Н.А.

«19» июня 2019 г.

«19» июня 2019 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Основы Web-дизайнв
Направление подготовки - 51.03.01 Культурология
профиль «Управление в социокультурной сфере»
Форма подготовки очная

Курс 3 семестр 5

лекции 18 час.

практические занятия 54 час.

лабораторные работы ___ час.

в том числе с использованием МАО лек. 6_/пр.10 /лаб. ___ час.

всего часов аудиторной нагрузки 72 час.

самостоятельная работа 198 час.

в том числе на подготовку к экзамену ___ часов

контрольные работы (количество)

курсовая работа / курсовой проект _____ семестр

зачет 5 семестр

экзамен ___ семестр

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ, утвержденного приказом ректора от 18.02.2016 №12-13-235

Рабочая программа обсуждена на заседании департамента искусств и дизайна протокол № 10 от «19» июня 2019 г.

Директор департамента искусств докт. искусств, доц. Федоровская Н.А.

Составитель: _ст. преподаватель Погребняк Е.В. _

АННОТАЦИЯ

Рабочая программа учебной дисциплины «Основы Web-дизайна» разработана для бакалавров 3 курса, обучающихся по направлению подготовки 51.03. 01 Культурология, профиль «Управление в социокультурной сфере».

Дисциплина «Основы Web-дизайна» входит в вариативную часть блока «Дисциплины (модули)» (Б1.В.ОД.15) учебного плана подготовки бакалавров.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы, 144 часа. Учебным планом предусмотрены лекционные занятия 18 часов, практические занятия 36 часов, самостоятельная работа – 90 часов. Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

Данный курс содержательно и методически связан с другими дисциплинами – «История искусств», «Система массовых коммуникаций», «Основы фотоискусства», «Интернет проекты в сфере культуры» учебного плана ОС ДВФУ 51.03.01 Культурология

Содержание дисциплины охватывает следующий круг вопросов: изучение основ аппаратных средств WEB-дизайна, основных инструментальных средств, используемых для создания WEB-страниц, знакомство с возможностями создания базовых элементов WEB-страниц (текст, графические изображения, звук, анимация), с возможностями применения информационных технологий в сети Интернет.

Цель дисциплины: подготовку специалистов в области создания компьютерных электронных сетевых рекламных материалов.

Задачи дисциплины:

- вовлечение студентов в творческую деятельность по организации материалов для электронных сетевых рекламных площадок;
- формирование у студентов знаний в области создания, размещения и продвижения сайтов;
- развитие у студентов навыков создания электронных сетевых рекламных материалов в виде сайтов с использованием распространенного программного обеспечения.
- способность творчески воспринимать и использовать достижения науки, техники в профессиональной сфере в соответствии с потребностями регионального и мирового рынка труда.
- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу.

Для успешного изучения дисциплины «Основы Web-дизайна» у обучающихся должны быть сформированы следующие предварительные компетенции:

- способностью применять на практике приемы составления научных отчетов, обзоров, аналитических карт и пояснительных записок, владением современными способами научной презентации результатов исследовательской деятельности (ПК-2);

- способностью применять современные информационные технологии для формирования баз данных в своей предметной области (ПК-14) (из учебного плана ОС ДВФУ 51.03.01 Культурология).

В результате изучения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ПК-2) способностью применять на практике приемы составления научных отчетов, обзоров, аналитических карт и пояснительных записок, владением современными способами научной презентации результатов исследовательской деятельности	Знает	Основные способы презентации результатов научной и творческой деятельности
	Умеет	Работать с различными базами данных и электронными программами
	Владеет	Приёмами визуализации аналитических данных
(ПК-3) способностью осуществлять научные коммуникации в профессиональной сфере	Знает	Способы осуществления коммуникаций в интернет-пространстве
	Умеет	Использовать коммуникативные каналы для размещения и распространения культурной продукции и культурных проектов
	Владеет	Технологиями продвижения в сетевом пространстве информационных материалов о культурно-проектной деятельности
(ПК-14) способностью применять современные информационные технологии для формирования баз данных в своей предметной области	Знает	Основные виды и формы современных информационных технологий
	Умеет	Создавать электронные сетевые рекламные материалы в виде сайтов с использованием распространенного программного обеспечения
	Владеет	Технологиями по организации материалов для электронных сетевых рекламных площадок

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Основы Web-дизайна» применяются следующие методы активного обучения на лекционных и практических занятиях: презентация, лекция-беседа, метод кейсов.

I. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (18 ЧАС.)

Тема 1. Основные конструкции современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии (2 часа- проводится с использованием MAO – лекция-беседа)

Основные селекторы каскадной таблицы стилей CSS3 и правила построения запросов для нахождения любых элементов страницы.

Основы адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.

Тема 2. Проектирование адаптивного дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа) при помощи медиа-запросов (2 часа) (проводится с использованием MAO - презентация)

Технология создания интерактивного анимированного контента, адаптированного для публикации его в сети интернет, используя исключительно блокнот с поддержкой юникода (например – [Sublime](#)) и один из веб-клиентов (Chrome, Safari или FireFox).

Тема 3. Современные способы подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет (4 часа) (2 часа проводится с использованием MAO -презентация).

Знакомство с ресурсами-агрегаторами шрифтов ([Google fonts](#), [fontstorage.com](#) и др.) для универсального кросс-браузерного подключения к проекту. Приемы оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. Отличительные особенности форматов шрифтов (Open Type, True Type, WOFF) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.

Тема 4. Справочные ресурсы (2 часа)

Знакомство с различными источниками справочной информации в области создания интерактивного контента, основанного на технологиях HTML5+CSS3. Обсуждение справочных источников информации, помогающих создавать безопасный кросс-браузерный контент (например – [caniuse.com](#)).

Тема 5. Методы публикации проекта (4 часа) (2 часа – проводится с использованием MAO – лекция-беседа)

Методы публикации проекта через ftp-клиент или через специализированные сервисы для создания презентаций (например – www.tilda.cc).

Работа над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – [Trello](https://trello.com/))

Постановка задач к проекту и выработка направления их решения при проектировании пользовательского интерфейса интернет-сервиса или мобильного приложения. Возможности и ограничения при проектировании прогрессивного веб-приложения. Возможности и ограничения при проектировании мобильных приложений для различных операционных систем и устройств (например – iOS, Android). Знает понятие User onboarding в контексте проектирования интернет-сервиса для различных групп аудитории.

Тема 6. Работа с User Story и Journey Map в проектировании интернет сервиса или мобильного приложения (4 часа) (2 часа проводится с использованием MAO - презентация)

Использование в проекте дизайн-системы ([Google material design](https://material.io/), [IBM design language](https://www.ibm.com/design/language/), [Android design](https://material.io/design/android/), [Windows Fluent design system](https://www.microsoft.com/design/fluent/) и др.). Включение в проект официальный UI kit (элементы пользовательского интерфейса), для соответствующей платформы (например – [UIKit Material design](https://material.io/design/) для Android). Преимущество использования паттерна дизайн-проектирования интернет сервисов Mobile-First.

II. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИЧЕСКОЙ ЧАСТИ КУРСА (36 часов)

Занятие 1. (2 часа)

Знакомство с технологиями создания и публикации в интернет современного интерактивного контента, включая возможность работы со шрифтами в браузере используя минимум программных средств (не зависящих от операционной системы).

Проектирование адаптивной структуры сайта или интернет-сервиса для различных устройств (телефон, планшет, десктоп) вне зависимости от выбранной технологии.

Занятие 2, 3 (4 часа) (проводится с использованием MAO – кейс-задание)

Подключение шрифтов к интернет странице/сервису/приложению, включая как полностью, так и только необходимую часть гарнитуры. Подключение ресурсы-агрегаторы (такие как [Google fonts](#) или [fontstorage.com](#)) для обеспечения доступности необходимых шрифтов в различном веб-окружении. Оптимизация физического размера шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки. Разбор форматов шрифтов на практике (например – Open Type, True Type, WOFF), с учетом особенностей их рендера в веб-клиенте на разных платформах и физического размера.

Занятие 4, 5. (4 часа)

Работа со справочной информацией, помогающей при разработке безопасного интерактивного кросс-браузерного контента (например – [caniuse](#)). Нахождение векторной масштабируемой графики на сервисах-агрегаторах (например – [flaticon](#)) для быстрого создания прототипов.

Занятие 6, 7. (4 часа) (проводится с использованием МАО – кейс-задание)

Работа с сервисами, помогающими быстро опубликовать презентацию дизайн-концепции (например – [tilda.cc](#)). Работа в команде над дизайн проектом, используя специализированное программное обеспечение (например – [Trello](#))

Занятие 8. (2 часа)

Составление технического задания на разработку UI интернет проекта (сайта, сервиса, приложения). Подбор подходящих инструментов и технологий для решения задач при проектировании пользовательских интерфейсов.

Занятие 9, 10.(4 часа) (проводится с использованием МАО – кейс-задание)

Проектирование прогрессивного интернет приложения, улучшающего пользовательский опыт (*PWA, Progressive Web Apps*). Проектирование регрессивной интернет страницы, учитывая различные аппаратные и технические ограничения устройств.

Занятие 11.(2 часа)

Подбор инструментов, необходимых для создания быстрых прототипов интернет-сервисов (например, с помощью [Adobe XD](#), [ProtoPie](#) или [Principle](#)),

а также для подробных – с переходами, сложной анимацией и логикой для мобильных приложений анимации (например, с помощью [inVision](#) или [Axur RP](#)).

Занятие 12. (2 часа)

Использование в работе официальный UI kit (элементы пользовательского интерфейса), для соответствующей платформы (например – UIKit Material design). Проектирование User onboarding в контексте интернет-сервиса для различных групп аудитории.

Занятие 13. (2 часа)

Разбор шаблона проектирования User Story Mapping при создании пользовательского интерфейса мобильного приложения или интернет-сервиса.

Занятие 14.(2 часа)

Создание прототипа мобильного приложения с описанием переходов и анимаций при помощи специализированного программного обеспечения). Подбор технологии, доступных для использования в разном веб-окружении (например – для Webkit (Apple iOS, Google Chrome) или для Gecko (Mozilla Firefox))

Занятие 15.(2 часа)

Создание интерактивного анимированного контента в одной из программ ([Adobe Animate](#) или [Google Web Designer](#)) и экспорт его в интернет. Подбор оптимальной технологии (растровой или векторной) для анимации элементов на странице.

Занятие 16. (2 часа) (проводится с использованием МАО – кейс-задание)

Проектирование структуры страницы сервиса, сайта, приложения для различных размеров экранов. Оптимизация растровой графики для ускоренной загрузки с помощью спрайтов.

Занятие 17. (2 часа). (проводится с использованием МАО – кейс-задание)

Создание и подключение шаблонов к одной из популярных систем управления сайтом (например – WordPress). Подготовка дизайн сервиса,

сайта или приложения в соответствии с требованиями доступности по [ГОСТ Р 52872-2012](#)

Занятие 18. Итоговое зачётное занятие (2 часа)

III. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине «Веб дизайн» представлено в Приложении 1 и включает в себя:

- план-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине;
- характеристика заданий для самостоятельной работы;
- требования к оформлению результатов самостоятельной работы;
- критерии оценки выполнения самостоятельной работы.

IV. КОНТРОЛЬ ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ КУРСА

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Темы 1, 2	ПК -2 ПК- 3	знает	УО -1 собеседование	Вопросы к зачету № 1,2,3
			умеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 4,5,6
			владеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету №
2	Темы 3,4	ПК -2 ПК- 3	знает	УО -1 собеседование	Вопросы к зачету № 7, 8, 9
			умеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 7, 8, 9
			владеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 7, 8, 9
3	Темы 5, 6	ПК -2 ПК- 3 ПК -14	знает	УО -1 собеседование	Вопросы к зачету № 10 - 15
			умеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 10 - 15
			владеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 10 - 15

Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 2.

V. СПИСОК УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература

(электронные и печатные издания)

1. Дронов, В. HTML 5, CSS 3 и Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов : [практическое руководство] / Дронов, Владимир Александрович, Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2013. – 414 с. — Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru:8443/lib/item?id=chamo:702306&theme=FEFU>

2. Колисниченко, Д. PHP и MySQL. Разработка Web-приложений : [для Web-программистов] / Денис Колисниченко., Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2013. – 560 с. — Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru:8443/lib/item?id=chamo:680762>

3. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. - 400 с. — Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=458966>

4. Сидерхолм, Д. CSS3 для веб-дизайнеров. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 144 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/62388>

5. Шигина, Н.А. Web-дизайн. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — Пенза : ПензГТУ, 2015. — 157 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/62468>.

Дополнительная литература

(электронные и печатные издания)

1. Мак-Дональд, HTML 5. Недостающее руководство : [пер. с англ.] / Мэтью Мак-Дональд, Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2012. – 479 с. — Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru:8443/lib/item?id=chamo:692826>

2. Мандел Т., Разработка пользовательского интерфейса. – ДМК Пресс., 2007; ISBN: 5-94074-069-3; - 418 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1227>

3. Сидерхолм, Д. CSS3 для веб-дизайнеров. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 144 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/62388>

4. Сухов, К. HTML5 – путеводитель по технологии. [Электронный ресурс] — Электрон. дан. — М. : ДМК Пресс, 2012. — 312 с. — Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/4816>

5. HTML, JavaScript, PHP и MySQL: джентльменский набор Web-Мастера / Н. Прохоренок., СПб. : БХВ-Петербург, 2010. – 912 с. — Режим доступа: <https://lib.dvfu.ru:8443/lib/item?id=chamo:380700&theme=FEFU>

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <https://habrahabr.ru/hub/webdev/> (ресурс, посвященный разработке веб-сайтов)

2. <https://habrahabr.ru/hub/javascript/> (ресурс, посвященный всем аспектам использования JavaScript)

3. <http://htmlbook.ru/html5> (ресурс, посвященный новому стандарту языка разметки – HTML5)

4. <http://caniuse.com/> (ресурс, посвященный совместимости CSS3 с различными браузерами)

5. <http://www.flaticon.com/>
(ресурс - агрегатор иконок в стиле flat-design)

6. <https://jquery.com/>
(Официальная страница кроссбраузерной библиотеки для JavaScript)

Перечень информационных технологий и программного обеспечения

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используется следующее обязательное программное обеспечение: Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Animate CC, Adobe XD.

Минимальная возможная версия Windows для работы на лабораторных – 10 версия. При этом, программное обеспечение, о котором рассказывается на курсе и являющееся де-факто стандартом в индустрии (Sketch+Craft, Principle) существует только в версиях для MacOS.

При осуществлении образовательного процесса студентами и профессорско-преподавательским составом используются следующие информационно справочные системы:

1. ЭБС ДВФУ - <https://www.dvfu.ru/library/electronic-resources/> ,
2. Научная электронная библиотека eLIBRARY - <http://elibrary.ru/defaultx.asp> ,
3. Электронно-библиотечная система издательства "Лань" - <http://e.lanbook.com/> ,
4. Электронно-библиотечная система Znanium.com <http://znanium.com/>
5. Электронная библиотека "Консультант студента" - <http://www.studentlibrary.ru/> ,
6. Электронно-библиотечная система IPRbooks - <http://www.iprbookshop.ru/> ,
7. Информационная система "ЕДИНОЕ ОКНО доступа к образовательным ресурсам" - <http://window.edu.ru/> ,
8. Доступ к Антиплагиату в интегрированной платформе электронного обучения Blackboard ДВФУ - <https://bb.dvfu.ru/> ,
9. Доступ к электронному заказу книг в библиотеке ДВФУ - <http://lib.dvfu.ru:8080/search/query?theme=FEFU> ,
10. Доступ к расписанию https://www.dvfu.ru/schools/school_of_arts_culture_and_sports/student/the-schedule-of-educational-process/ ;

VI. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

В процессе изучения материалов учебного курса предлагаются разнообразные формы работ: работа на лекциях, на лабораторных занятиях, работа с литературой, собеседование, самостоятельная работа.

Лекционные занятия ориентированы на освещение таких тем как «Создание интерактивных прототипов и их публикация в сети интернет в различных форматах в облачных сервисах»; «Инструменты современного UI/UX дизайнера», «Методы создания интерактивного контента с помощью специализированного программного обеспечения для Windows и MacOS, а также с помощью платформу-независимых решений, основанных полностью на веб-клиенте».

Теоретическое освоение дисциплины происходит через такие этапы как:

- изучение основных конструкций современного языка гипертекстовой разметки HTML5 и его эволюционное отличие от предыдущей версии.

- изучение основных селекторов каскадной таблицы стилей CSS3 и правил построения запросов для нахождения любых элементов страницы.
- изучение основ адаптивной верстки, основанной на слоях без использования таблиц.
- Изучение возможностей медиа-запросов при адаптации дизайна для различных устройств (телефона, планшета, десктопа).
- Изучение технологий создания интерактивного анимированного контента, предназначенного для публикации его в сети интернет, используя блокнот с поддержкой юникода (например – [Sublime](#)) и один из веб-клиентов (Chrome, [Safari](#) или [FireFox](#)).
- Изучение современных способов подключения шрифтов к веб-странице и работе с ними в сети интернет.
- Изучение работы ресурсов-агрегаторов (например – [GoogleFonts](#) или [fontstorage.com](#)) для универсального кросс-браузерного подключения шрифтов к проекту.
- Изучение приемов оптимизации шрифтов, используемых в веб-проекте, для ускоренной загрузки.
- Изучение отличительных особенностей форматов шрифтов ([Open Type](#), [True Type](#), [WOFF](#)) в контексте использования их в веб-клиенте на разных платформах.
- Изучение различных источников справочной информации в области создания интерактивного контента, основанного на технологиях HTML5+CSS3.
- Изучение различные справочные источники информации, помогающие создавать безопасный кросс-браузерный контент (например – [caniuse](#)).
- Изучение методов публикации проекта через ftp-клиент, или через специализированные сервисы для создания презентаций (например – [www.tilda.cc](#))
- Изучение методов работы над дизайн-проектом в команде с помощью облачных сервисов (например – [trello](#))
- Изучение сервисов-агрегаторов (например – [flaticon](#)) для получения векторной масштабируемой графики при быстром прототипировании.
- Изучение специализированных интернет-площадок (например – [toster.ru](#), [medium.com](#) (en)). для получения быстрой помощи в проектировании интернет контента.

На практических занятиях, которым отводится основное время, студенты учатся проектировать веб-контент интернет приложений, который

адаптируется в зависимости от окружения. Также обучающиеся знакомятся с современными возможностями создания мобильного контента, используя для этого весь спектр современных средств – от минимального и платформо-независимого (веб-решения) до специализированного программного обеспечения от компаний Adobe, Google и мн. других.

На лабораторных занятиях студенты приобретают навык в решении таких задач как:

- Проектирование прогрессивного веб-приложения на основе HTML5+CSS3.

- Проектирование пользовательского интерфейса для различных операционных систем (например – [iOS](#), [Android](#)).

- Проектирование User onboarding для интернет-сервиса.

- Составление User Story и Customer Journey Mapping в проектировании интернет сервиса или мобильного приложения.

- Проектирование с учетом требований соответствующей дизайн системы (например – [Google material design](#), [IBM design language](#), [Android design](#), [Windows Fluent design system](#))

- Проектирование интернет-сервиса, используя паттерн *Mobile-First*

- Составление технического задания на разработку UI (пользовательского интерфейса).

- Проектирование регрессивного интерфейса, с учетом различных аппаратных и технических ограничений устройств.

- Проектирование в одной из программ для создания быстрых прототипов мобильных приложений или интернет-сервисов (Например – [Adobe XD](#), [Principle](#), [ProtoPie](#)).

- Проектирование подробных прототипов *Native Mobile* приложения – с переходами, сложной анимацией и логикой (например, в – [Sketch+Craft](#), [inVision](#), [Axur RP](#)).

- Проектирование с использованием официального UI Kit (элементы пользовательского интерфейса) для соответствующей платформы (например – [UIKit Material design](#)).

- Изучение возможностей и ограничений различного интернет-окружения (например – Webkit (Apple, Google), Gecko (Mozilla Firefox))

- Проектирование в одной из программ (например – [Adobe Animate](#) и [Google Web Designer](#)) для создания интерактивного анимированного контента и экспорта его в интернет.

- Создание спрайтов изображений для ускоренной загрузки большого количества изображений.

- Изучение возможностей формата векторной графики SVG в контексте интернет-среды.

- Подготовка и подключение дизайн-шаблонов к одной из популярных систем управления сайтом (например – [WordPress](#))

- Приведение контента в соответствие с требованиями доступности по [ГОСТ Р 52872-2012](#) (Уровень А, уровень минимальной доступности интернет-ресурса без потерь информации).

Для самостоятельной работы по дисциплине студентам предлагается:

- Чтение и конспектирование специализированной литературы; работа с конспектом лекций;

- доработка лабораторных работ, с целью закрепления знаний и опыта в разработке интерактивного контента для сети интернет и мобильных приложений.

К зачету допускаются студенты, выполнившие итоговое семестровое задание «Моя домашняя страница» и не имеющие задолженностей по творческим работам. Успеваемость студентов проверяется по их теоретической и практической подготовленности в форме зачета, предусмотренного учебным планом.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедийная аудитория:

Проектор 3-chip DLP, 10 600 ANSI-лм, WUXGA 1 920x1 200 (16:10) PT-DZ110XE Panasonic; экран 316x500 см, 16:10 с эл. приводом; крепление настенно-потолочное Elpro Large Electrol Projecta; профессиональная ЖК-панель 47", 500 Кд/м², Full HD M4716CCBA LG; подсистема видеисточников документ-камера CP355AF AVerision; подсистема видеокоммутации; подсистема аудиокоммутации и звукоусиления; подсистема интерактивного управления; беспроводные ЛВС обеспечены системой на базе точек доступа 802.11a/b/g/n 2x2 MIMO(2SS).



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ
ОБУЧАЮЩИХСЯ**
по дисциплине «Основы Web-дизайна»

Направление подготовки 51.03.01 Культурология
профиль «Управление в социокультурной сфере»
Форма подготовки очная

Владивосток
2015

План-график выполнения самостоятельной работы по дисциплине

№ п/п	Дата/сроки выполнения	Вид самостоятельной работы	Примерные нормы времени на выполнение	Форма контроля
1.	1-18	Подготовка к собеседованию	30 час.	собеседование
2.	1-18	Подготовка творческого задания	30 час.	Демонстрация творческого задания
3.	1-18	Подготовка к зачёту	30 час.	зачёт

Характеристика заданий для самостоятельной работы студентов и методические рекомендации по их выполнению

Рекомендации для подготовки к собеседованию

Цели и задачи собеседования:

Собеседование представляет собой свободное изложение проблемы практического или теоретического характера с формулировкой определенных выводов по рассматриваемой теме. Избранная студентом проблема изучается и анализируется на основе одного или нескольких источников. В отличие от курсовой работы, представляющей собой комплексное исследование проблемы, собеседование направлено на формирование навыка свободного диалога на основе изученного материала:

- способности анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции;
- способностью критически переосмысливать материал, по контролируемой теме дисциплины, превращая его во внутренний опыт;
- способности получать, понимать, изучать и критически анализировать контролируемую тему дисциплины;
- способности составлению аналитических карт по контролируемой теме дисциплины;
- способности осуществлять научную коммуникацию по контролируемой теме дисциплины.

Основные требования к собеседованию

Студент должен использовать только те материалы (научные статьи, монографии, пособия), которые имеют прямое отношение к контролируемой теме дисциплины. Не допускаются отстраненные рассуждения, не связанные с анализируемой проблемой. Содержание должно быть конкретным, исследоваться должна только одна проблема (допускается несколько, только если они взаимосвязаны). Студенту необходимо строго придерживаться логики изложения (начать с определения и анализа понятий, перейти к постановке проблемы, проанализировать пути ее решения и сделать

соответствующие выводы). Собеседование должно заканчиваться выведением выводов по контролируемой теме дисциплины.

Вопросы для собеседования

1. Анимация как средство повышения лояльности пользователя.
2. Возможности современной адаптивной верстки.
3. Назовите векторные и растровые форматы изображений для веб-пространства.
4. Способы и средства для создания анимированной интерактивной баннерной рекламы.
5. Структура сайта компании как средства привлечения клиентов и инструмента для оказания различных услуг.
6. Варианты организации структуры сайта компании.
7. Способы и инструментальные средства проектирования интернет сервиса / сайта / приложения.
8. Способы создания веб-анимации.
9. Программы создания веб-сайтов.
10. Программы создания прототипирования.
11. Обновление информации на сайте и его дизайна.
12. Инструменты статистики для веб-сервисов/сайтов/приложений и данные о посетителях.

Критерии оценки собеседования

Оценка	50-60баллов (неудовлетворительно)	61-75 баллов (удовлетворительно)	76-85 баллов (хорошо)	86-100 баллов (отлично)
Критерии	Содержание критериев			
Раскрытие проблемы	Проблема не раскрыта. Отсутствуют выводы	Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы	Проблема раскрыта. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы	Проблема раскрыта полностью. Проведен анализ проблемы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы

Представление	Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины	Представляемая информация не систематизирована и/или не последовательна использовано 1-2 профессиональных термина	Представляемая информация не систематизирована и последовательна. Использовано более 2 профессиональных терминов	Представляемая информация систематизирована, последовательна и логически связана. Использовано более 5 профессиональных терминов
Оформление	Не использованы технологии PowerPoint. Больше 4 ошибок в представляемой информации	Использованы технологии PowerPoint частично. 3-4 ошибки в представляемой информации	Использованы технологии PowerPoint. Не более 2 ошибок в представляемой информации	Широко использованы технологии (PowerPoint и др.). Отсутствуют ошибки в представляемой информации
Ответы на вопросы	Нет ответов на вопросы	Только ответы на элементарные вопросы	Ответы на вопросы полные и/или частично полные	Ответы на вопросы полные, с приведением примеров и/или пояснений

Рекомендации по подготовке творческих заданий.

Лабораторные работы призваны дать студентам достаточный опыт для проектирования, создания и публикации современного интерактивного контента для различных веб-платформ и программного окружения.

На лабораторных занятиях изучаются также различные приемы, методы и инструменты, используемые для создания доступной среды в интернет пространстве для людей с ограниченными возможностями.

Рассматриваются различные инструменты прототипирования прогрессивных веб-приложений, разбираются принципы выбора стека технологий для проектирования мобильных приложений, подбираются и оптимизируются графические элементы с целью решения задач адаптивной верстки.

На лабораторных занятиях также рассматриваются кейсы реальных компаний из различных сфер бизнеса – от крупных банков и сотовых операторов до небольших компаний по продаже предметов быта или предоставлению сервиса.

Содержание заданий с использованием кейсов

«Приложение Сбербанк-онлайн. Сбэртех».

Задание: разобрать и проанализировать дизайн приложения.

«Портал ДВФУ».

Задание: разобрать структуру портала и проанализировать карту сайта.

«Приложение Лингво-лео».

Задание: разобрать структуру приложения. Описать Onboarding.

«Сайт интернет магазина divan.ru».

Задание: разобрать и проанализировать структуру сайта. Описать факторы улучшения пользовательского опыта. Вариант страницы 404.

Рекомендации к выполнению итогового задания

Целью итогового задания «Моя домашняя страница» является сверстанная адаптивная страница для различных разрешений экранов с применением HTML5 и CSS3+Media-query.

Дополнительные требования к данной работе предполагают:

1. проверку HTML разметки на семантическое соответствие формы содержанию
2. страница должна выдержать тест на адаптивность к различным размерам экранов (для этого должны быть задействованы медиа-запросы)
3. конструкции CSS3 должны быть кросс-браузерными.

Разработка и верстка адаптивной страницы для различных разрешений экранов с применением HTML5 и CSS3+Media-query. HTML разметка должна быть семантически логичной. Страница должна поддерживать адаптивность как минимум к трем разрешениям экранов (Desktop, Tablet, Mobile). Конструкции CSS3 должны быть кросс-браузерными. Основное меню должно так же адаптироваться под экраны, а на маленьких экранах должно учитывать требования эргономики. Важная особенность верстки – отсутствие таблиц. Расположение элементов должно быть реализовано средствами CSS3.

Итоговая работа представляет из себя папку со следующими видами файлов: *.html, *.css, *.jpg/png, *.js, и выложена на тестовый сервер в интернет (ссылка предоставляется преподавателем). Страница должна одинаково выглядеть в браузере Microsoft IE Edge и Google Chrome.

Критерии оценки выполнения творческого задания

✓ 100-86 баллов выставляется, если студент не только самостоятельно выполнил творческое задание, но и может объяснить и наглядно продемонстрировать весь технологический процесс изготовления изделия.

✓ 85-76 – баллов выставляется, если студент выполнил творческое задание с помощью консультанта.

✓ 75 – 61 – баллов выставляется, если студент выполнил творческое задание частично, реализуя только внешние требования.

✓ 60 – 50 баллов выставляется, если студент выполнил творческое задание формально.



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«Дальневосточный федеральный университет»
(ДВФУ)

ШКОЛА ИСКУССТВА, КУЛЬТУРЫ И СПОРТА

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине «Основы Web-дизайна»
Направление подготовки 51.03.01- культурология
Форма подготовки очная

Владивосток
2015

Паспорт ФОС

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ПК-2) способностью применять на практике приемы составления научных отчетов, обзоров, аналитических карт и пояснительных записок, владением современными способами научной презентации результатов исследовательской деятельности	Знает	Основные способы презентации результатов научной и творческой деятельности
	Умеет	Работать с различными базами данных и электронными программами
	Владеет	Приёмами визуализации аналитических данных
(ПК-3) способностью осуществлять научные коммуникации в профессиональной сфере	Знает	Способы осуществления коммуникаций в интернет-пространстве
	Умеет	Использовать коммуникативные каналы для размещения и распространения культурной продукции и культурных проектов
	Владеет	Технологиями продвижения в сетевом пространстве информационных материалов о культурно-проектной деятельности
(ПК-14) способностью применять современные информационные технологии для формирования баз данных в своей предметной области	Знает	Основные виды и формы современных информационных технологий
	Умеет	Создавать электронные сетевые рекламные материалы в виде сайтов с использованием распространенного программного обеспечения
	Владеет	Технологиями по организации материалов для электронных сетевых рекламных площадок

№ п/п	Контролируемые разделы / темы дисциплины	Коды и этапы формирования компетенций		Оценочные средства	
				текущий контроль	промежуточная аттестация
1	Темы 1, 2	ПК -2 ПК- 3	знает	УО -1 собеседование	Вопросы к зачету № 1,2,3
			умеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 4,5,6
			владеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету №
2	Темы 3,4	ПК -2 ПК- 3	знает	УО -1 собеседование	Вопросы к зачету № 7, 8, 9
			умеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 7, 8, 9

			владеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 7, 8, 9
3	Темы 5, 6	ПК -2 ПК- 3 ПК -14	знает	УО -1 собеседование	Вопросы к зачету № 10 - 15
			умеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 10 - 15
			владеет	ПР- 13 творческое задание	Вопросы к зачету № 10 - 15

Шкала оценивания уровня сформированности компетенций

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции		критерии	Показатели	баллы
(ПК-2) способность применять на практике приемы составления научных отчетов, обзоров, аналитических карт и пояснительных записок, владением современными способами научной презентации результатов исследовательской деятельности	знает (пороговый уровень)	Основные способы презентации результатов научной и творческой деятельности	Создаёт презентации результатов научной и творческой деятельности	Способен применять на практике приёмы составления отчётов, обзоров	45-64
	умеет (продвинутый)	Работать с различными базами данных и электронными программами	Работает с различными базами электронных данных и программами	Способен создавать аналитические карты и пояснительные записки	65-84
	владеет (высокий)	Приёмами визуализации и аналитических данных	Владеет методиками визуализации аналитических данных	Способен визуализировать результаты научной и творческой деятельности	85-100
(ПК-3) способность осуществлять научные коммуникации	знает (пороговый уровень)	Способы осуществления коммуникаций в интернет-	Успешно работает в сети интернет, веб-сайтах	Способен осуществлять коммуникации в сети интернет	45-64

ии в профессиональной сфере		пространств			
	умеет (продвинутый)	Использовать коммуникативные каналы для размещения и распространения культурной продукции и культурных проектов	Использует всевозможные каналы для размещения и поиска результатов научной и творческой деятельности	Способен использовать различные технологии и методики распространения культурных проектов	65-84
	владеет (высокий)	Технологиями продвижения в сетевом пространстве информации о культурно-проектной деятельности	Продвигает в сетевом пространстве результаты научной и творческой деятельности	Способен продвигать в сетевом пространстве результаты культурно-проектной деятельности	85-100
(ПК-14) способность применять современные информационные технологии для формирования баз данных в своей предметной области	знает (пороговый уровень)	Основные виды и формы современных информационных технологий	Свободно работает в интернет-пространстве	Способен использовать современные информационные технологии для работы в сети интернет	45-64
	умеет (продвинутый)	Создавать электронные сетевые рекламные материалы в виде сайтов с использованием распространяемого программного обеспечения	Использует программное обеспечение для создания сетевых рекламных материалов	Способен использовать современное программное обеспечение для формирования баз данных и создания рекламных сетевых материалов	65-84
	владеет	Технология	Создаёт	Способен	85-100

	(высокий)	ми по организации материалов для электронных сетевых рекламных площадок	материалы и размещает на электронных сетевых площадках	разрабатывать веб-сайты и электронные сетевые рекламные площадки	
--	-----------	---	--	--	--

Методические рекомендации, определяющие процедуры оценивания результатов освоения дисциплины

Оценочные средства для промежуточной аттестации

По дисциплине предусмотрен зачёт в конце 6 семестра. Проводится в устной форме в виде собеседования по предложенным вопросам, учитываются результаты выполнения творческих заданий в течение семестра, а так же выполнение практического итогового задания.

Вопросы к зачёту

1. Типы сайтов и особенности организации адаптивного тексто-графического материала.
2. Программные продукты для создания веб-страниц и подготовки графики.
3. Визуальные средства веб-верстки. Сравнительная характеристика.
4. Структура HTML-документа.
5. Организация экранного пространства. Возможности HTML5 и CSS3.
6. Принципы разработки элементов графического оформления сайта.
7. Варианты использования пространства экрана.
8. Расположение текстового и графического материала на примерах сайтов разных типов.
9. Возможности CSS3 по заданию параметров внешнего оформления сайта.
10. Разработка и применение наборов внешних таблиц стилей.
11. Методы разработки кросс-браузерных сайтов.
12. Разработка навигационной структуры сайта. Различные виды меню.
13. Сценарии JavaScript в сравнении с CSS3 для управления изображениями.

14. Использование форм для обеспечения интерактивного взаимодействия с пользователем.

15. Инструменты для создания интерактивных HTML5-баннеров.

Критерии оценивания ответа студента на зачете

✓ 100-85 баллов - если ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

✓ 85-76 - баллов - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой предметной области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

✓ 75-61 - балл – оценивается ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой предметной области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

✓ 60-50 баллов – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой предметной области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Оценочные средства для текущей аттестации

Вопросы для собеседования

1. Анимация как средство повышения лояльности пользователя.
2. Возможности современной адаптивной верстки.

3. Назовите векторные и растровые форматы изображений для веб-пространства.
4. Способы и средства для создания анимированной интерактивной баннерной рекламы.
5. Структура сайта компании как средства привлечения клиентов и инструмента для оказания различных услуг.
6. Варианты организации структуры сайта компании.
7. Способы и инструментальные средства проектирования интернет сервиса / сайта /приложения.
8. Способы создания веб-анимации.
9. Программы создания веб-сайтов.
10. Программы создания прототипирования.
11. Обновление информации на сайте и его дизайна.
12. Инструменты статистики для веб-сервисов/сайтов/приложений и данные о посетителях.

Критерии оценки собеседования

Оценка	50-60баллов (неудовлетворительно)	61-75 баллов (удовлетворительно)	76-85 баллов (хорошо)	86-100 баллов (отлично)
Критерии	Содержание критериев			
Раскрытие проблемы	Проблема не раскрыта. Отсутствуют выводы	Проблема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы	Проблема раскрыта. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы	Проблема раскрыта полностью. Проведен анализ проблемы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы
Представление	Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины	Представляемая информация не систематизирована и/или не последовательна использовано 1-2 профессиональных термина	Представляемая информация не систематизирована и последовательна. Использовано более 2 профессиональных терминов	Представляемая информация систематизирована, последовательна и логически связана. Использовано более 5 профессиональных терминов

Оформление	Не использованы технологии PowerPoint. Больше 4 ошибок в представляемой информации	Использованы технологии PowerPoint частично. 3-4 ошибки в представляемой информации	Использованы технологии PowerPoint. Не более 2 ошибок в представляемой информации	Широко использованы технологии (PowerPoint и др.). Отсутствуют ошибки в представляемой информации
Ответы на вопросы	Нет ответов на вопросы	Только ответы на элементарные вопросы	Ответы на вопросы полные и/или частично полные	Ответы на вопросы полные, с приведением примеров и/или пояснений

Содержание заданий с использованием кейсов

«Приложение Сбербанк-онлайн. Сбертех».

Задание: разобрать и проанализировать дизайн приложения.

«Портал ДВФУ».

Задание: разобрать структуру портала и проанализировать карту сайта.

«Приложение Лингво-лео».

Задание: разобрать структуру приложения. Описать Onboarding.

«Сайт интернет магазина divan.ru».

Задание: разобрать и проанализировать структуру сайта. Описать факторы улучшения пользовательского опыта. Вариант страницы 404.

Итоговое семестровое задание «Моя домашняя страница»

Разработка и верстка адаптивной страницы для различных разрешений экранов с применением HTML5 и CSS3+Media-query. HTML разметка должна быть семантически логичной. Страница должна поддерживать адаптивность как минимум к трем разрешениям экранов (Desktop, Tablet, Mobile). Конструкции CSS3 должны быть кросс-браузерными. Основное меню должно так же адаптироваться под экраны, а на маленьких экранах должно учитывать требования эргономики. Важная особенность верстки – отсутствие таблиц. Расположение элементов должно быть реализовано средствами CSS3.

Итоговая работа представляет из себя папку со следующими видами файлов: *.html, *.css, *.jpg/png, *.js, и выложена на тестовый сервер в интернет (ссылка предоставляется преподавателем). Страница должна одинаково выглядеть в браузере Microsoft IE Edge и Google Chrome.

Критерии оценки выполнения творческого задания

✓ 100-86 баллов выставляется, если студент не только самостоятельно выполнил творческое задание, но и может объяснить и наглядно продемонстрировать весь технологический процесс изготовления изделия.

✓ 85-76 – баллов выставляется, если студент выполнил творческое задание с помощью консультанта.

✓ 75 – 61 – баллов выставляется, если студент выполнил творческое задание частично, реализуя только внешние требования.

✓ 60 – 50 баллов выставляется, если студент выполнил творческое задание формально.