



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	
<b>(ПК-2)</b> 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
<b>(ПК-3)</b> 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
<b>(ПК-14)</b> 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](http://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/), [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	<b>ПК -2</b> <b>ПК- 3</b>	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	<b>ПК -2</b> <b>ПК- 3</b>	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	<b>ПК -2</b> <b>ПК- 3</b> <b>ПК -14</b>	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/](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/м<sup>2</sup>, 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**

<b>№ п/п</b>	<b>Дата/сроки выполнения</b>	<b>Вид самостоятельной работы</b>	<b>Примерные нормы времени на выполнение</b>	<b>Форма контроля</b>
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

<b>Представление</b>	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
<b>Оформление</b>	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
<b>Ответы на вопросы</b>	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	
	<b>(ПК-2)</b> способностью применять на практике приемы составления научных отчетов, обзоров, аналитических карт и пояснительных записок, владением современными способами научной презентации результатов исследовательской деятельности	Знает
Умеет		Работать с различными базами данных и электронными программами
Владеет		Приёмами визуализации аналитических данных
<b>(ПК-3)</b> 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
<b>(ПК-14)</b> 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	<b>ПК -2</b>  <b>ПК- 3</b>	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	<b>ПК -2</b>  <b>ПК- 3</b>	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	<b>ПК -2</b> <b>ПК- 3</b> <b>ПК -14</b>	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
<b>(ПК-2)</b> 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
<b>(ПК-3)</b> 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
<b>(ПК-14)</b> 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 распространенного 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**

<b>Оценка</b>	<b>50-60баллов (неудовлетворительно)</b>	<b>61-75 баллов (удовлетворительно)</b>	<b>76-85 баллов (хорошо)</b>	<b>86-100 баллов (отлично)</b>
<b>Критерии</b>	Содержание критериев			
<b>Раскрытие проблемы</b>	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
<b>Представление</b>	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

<b>Оформление</b>	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
<b>Ответы на вопросы</b>	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.