

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

**УТВЕРЖДАЮ**

Заведующий кафедрой  
ВМ и ПИТ



Леденева Т.М.  
подпись, расшифровка подписи  
22.03.2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б1.В.10 Web-дизайн**

**1. Код и наименование направления подготовки/специальности:**

50.03.01 Искусства и гуманитарные науки

**2. Профиль подготовки/специализация:**

Дизайн

**3. Квалификация выпускника:**

Бакалавр искусств и гуманитарных наук

**4. Форма обучения:**

очная

**5. Кафедра, отвечающая за реализацию дисциплины:**

кафедра вычислительной математики и прикладных информационных технологий

**6. Составители программы:**

Богомолова Татьяна Григорьевна, преподаватель кафедры ВМ и ПИТ

**7. Рекомендована:**

научно-методическим советом факультета ПММ 22.03.2024 г., протокол № 5

**8. Учебный год: 2025-2026 Семестр(ы): 3, 4**

**9. Цели и задачи учебной дисциплины**

***Целями освоения учебной дисциплины являются:***

сформировать у студентов представление о технологиях проектирования и верстки сайтов, способах обработки контента сайта; выработать навыки использования языка HTML.

***Задачами освоения учебной дисциплины являются:***

приобретение студентами знаний основ web-дизайна и web-графики, знакомство с языком разметки гипертекста HTML, приобретение опыта работы с программами Adobe Image Ready, FrontPage, Microsoft Office Publisher; проявление студентами своих творческих возможностей при проведении работ по созданию web-графики.

Дисциплина реализуется полностью в форме практической подготовки (ПП)

**10. Место учебной дисциплины в структуре ООП:** относится к части Учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений (вариативной) блока Б1.

Требования к входным знаниям, умениям и навыкам. Обучающийся должен знать векторную и растровую графику и основы работы в графических редакторах; уметь: использовать векторную и растровую графику и основы работы в графических редакторах; владеть: техникой графики и основами работы в графических редакторах.

Дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей: Композиция в дизайне, Дизайн интерьера, Проектирование в AutoCAD, Дизайн-проектирование, Композиция в дизайне, Графический дизайн, Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта художественно-творческой деятельности.

Дисциплина реализуется частично в форме практической подготовки (ПП).

**11. Планируемые результаты обучения по дисциплине/модулю (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями) и индикаторами их достижения:**

Код	Название компетенции	Код(ы)	Индикатор(ы)	Планируемые результаты обучения
ПК-4.	ПК-4 Способен к проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.3	Использует знания по рисунку, живописи, теории композиции, цветоведению, компьютерной графике, разных графических техник и специализированных компьютерных программ при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: компьютерную графику и специализированные компьютерные программы при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Уметь: использовать компьютерную графику и специализированные компьютерные программы при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Владеть: навыками проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя знания по компьютерной графике и специализированных компьютерных программ.
ПК-5.	Способен к разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5.1	ПК -5.1 Использует различные методы дизайна и методику дизайн-проектирования, техники графики и основы работы в графических редакторах	Знать: методику дизайн-проектирования и графические техники. Уметь: проектировать объекты визуальной информации. Владеть: навыками работы в графических редакторах.
ПК-5.	Способен к проектированию объектов визуальной информации,	ПК-5.2	ПК -5.2 Работает с техническим заданием, осуществляет предпроектные	Знать: как работать с техническим заданием, осуществлять предпроектные исследования, находить необходимые дизайнерские решения, создавать и редактировать графические объекты с помощью

	идентификации и коммуникации.		исследования, находит необходимые дизайнерские решения, создает и редактирует графические объекты с помощью компьютерных средств.	компьютерных средств Уметь: работать с техническим заданием, осуществлять предпроектные исследования, находить необходимые дизайнерские решения, создавать и редактировать графические объекты с помощью компьютерных средств Владеть: навыками по работе с техническим заданием, по осуществлению предпроектных исследований, по нахождению необходимых дизайнерских решений, по созданию и редактированию графических объектов с помощью компьютерных средств
--	-------------------------------	--	---	---

**12. Объем дисциплины в зачетных единицах/час.** (в соответствии с учебным планом) — 7 зет/252 ч.

**Форма промежуточной аттестации**(зачет/экзамен) зачет; зачет с оценкой

### 13. Трудоемкость по видам учебной работы

Вид учебной работы		Трудоемкость				
		Всего	По семестрам			
			3 семестр		4 семестр	
		Ч.	ч., в форме лаб. ПП	Ч.	ч., в форме лаб. ПП	
Контактная работа		136	68	68		
в том числе:	лекции					
	практические					
	лабораторные	136	68	32	32	
	курсовая работа					
Самостоятельная работа		116	76	40		
Промежуточная аттестация			Зач	ЗаО		
Итого:		252	144	108		

#### 13.1. Содержание дисциплины

п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела дисциплины	Реализация раздела дисциплины с помощью онлайн-курса, ЭУМК *
<b>3. Лабораторные занятия реализуются полностью в форме практической подготовки (ПП) (*).</b>			
3.1	Основы работы с программой Adobe Image Ready* - лабораторные работы реализуются частично в форме практической подготовки	Основы Web-дизайна, обработка изображений для Web-страниц. Типографика. Кнопки и команды переходов, ссылки. Анимация. Интерфейс программы Adobe Image Ready, оптимизация форматов Jpeg. Gif-анимация, создание анимированных файлов, создание баннеров	—
3.2	Основы языка HTML* лабораторные работы реализуются частично в форме практической подготовки	HTML-документ, дескрипторы – команды HTML. Основы языка гипертекстовой маркировки, парные, непарные теги. Стилизовое оформление текста. Изображения в HTML-документах. Просмотр web-страницы	—
3.3	Основы работы с программой FrontPage*- лабораторные работы	Интерфейс программы FrontPage. Анализ структуры сайта, Создание макета сайта. Применение темы для оформления страниц.	—

	реализуются частично в форме практической подготовки	Создание Web-страницы или узла. Публикация отдельной Web-страницы. Свойства страницы, Элементы оформления Web-страницы. Фон страницы, заголовки, бегущая строка. Панели ссылок, таблицы, фреймы. FrontPage-компоненты. Формы	
3.4	Основы работы с программой Microsoft Office Publisher* - лабораторные работы реализуются частично в форме практической подготовки	Знакомство с программой Microsoft Office Publisher. Веб-узлы. Макеты публикаций. Панель навигации. Цветовые схемы. Стили и форматирование	–

### 13.2. Темы (разделы) дисциплины и виды занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Виды занятий (количество часов)				Всего
		Лекции	Практические	Лабораторные	Самостоятельная работа	
1.	Основы работы с программой Adobe Image Ready*			32*	28	60
2.	Основы языка HTML*			40*	32	72
3.	Основы работы с программой FrontPage*			32*	28	60
4.	Основы работы с программой Microsoft Office Publisher*			32*	28	60
	Итого:			136*	116	252

### 14. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Работа с конспектами, выполнение практических и лабораторных работ, использование рекомендованной литературы и методических материалов.

### 15. Перечень основной и дополнительной литературы, ресурсов интернет, необходимых для освоения дисциплины

а) основная литература:

№ п/п	Источник
1	Нагаева, И. А. Основы web-дизайна. Методика проектирования : учебное пособие : [12+] / И. А. Нагаева, А. Б. Фролов, И. А. Кузнецов. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. – 236 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=602208">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=602208</a> (дата обращения: 28.11.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4499-1957-1. – Текст : электронный.
2	Основы Web-дизайна : учебно-методическое пособие : [16+] / сост. Н. А. Саблина ; Липецкий государственный педагогический университет им. П. П. Семенова-Тянь-Шанского. – Липецк : Липецкий государственный педагогический университет им. П.П. Семенова-Тянь-Шанского, 2018. – 51 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=577082">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=577082</a> (дата обращения: 28.11.2023). – Библиогр.: с. 44. – Текст : электронный.

б) дополнительная литература:

№ п/п	Источник
3	Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов : учебное пособие по курсу «Web-разработка» : [16+] / С. А. Беликова, А. Н. Беликов ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 176 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=598663">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=598663</a> (дата обращения: 28.11.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-3435-7. – Текст : электронный
4	Третьяк, Т. М. Практикум Web-дизайна : практическое пособие : [12+] / Т. М. Третьяк, М. В. Кубарева. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2006. – 174 с. – (Дистанционное обучение). – Режим доступа: по подписке. – URL: <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=227182">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=227182</a> (дата обращения: 28.11.2023). – ISBN 5-98003-253-3. – Текст : электронный.
5	3D-моделирование в инженерной графике : учебное пособие : [16+] / С. В. Юшко, Л. А. Смирнова, Р. Н. Хусаинов, В. В. Сагадеев ; Казанский национальный исследовательский технологический университет. – Казань : Казанский национальный исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2017. – 272 с. : схем., табл., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=500424">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=500424</a> (дата обращения: 28.11.2023). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-7882-2166-3. – Текст : электронный.

в) информационные электронно-образовательные ресурсы (официальные ресурсы интернет)\*:

№ п/п	Ресурс
1.	Курс «Академия Microsoft: Современные веб-технологии» <a href="http://www.intuit.ru/studies/courses/611/467/info">http://www.intuit.ru/studies/courses/611/467/info</a>
2.	Курс «Основы работы с HTML» <a href="http://www.intuit.ru/studies/courses/1102/134/info">http://www.intuit.ru/studies/courses/1102/134/info</a>
3.	Курс «Применение каскадных таблиц стилей (CSS)» <a href="http://www.intuit.ru/studies/courses/34/34/info">http://www.intuit.ru/studies/courses/34/34/info</a>
4.	Электронный каталог Научной библиотеки Воронежского государственного университета. – <a href="http://www.lib.vsu.ru/">http://www.lib.vsu.ru/</a>
5.	ЭБС «Издательство Лань» <a href="http://e.lanbook.com/">http://e.lanbook.com/</a>

## 16. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

№ п/п	Источник
1.	Третьяк, Т. М. Практикум Web-дизайна : практическое пособие : [12+] / Т. М. Третьяк, М. В. Кубарева. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2006. – 174 с. – (Дистанционное обучение). – Режим доступа: по подписке. – URL: <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=227182">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=227182</a> (дата обращения: 03.03.2022). – ISBN 5-98003-253-3. – Текст : электронный.

## 17. Образовательные технологии, используемые при реализации учебной дисциплины, включая дистанционные образовательные технологии (ДОТ), электронное обучение (ЭО), смешанное обучение):

ОС Windows, MS Office

## 18. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Требования к аудиторному оборудованию для проведения лабораторных занятий: наличие компьютерных классов с современной компьютерной техникой и соответствующим программным обеспечением.

Компьютер ASUS M5A78L-M LX, 4ГБ (2x2ГБ), DDR3 SDRAM Kingston 99U5471-002.A01LF, Монитор: LG E2251 "ОС: Windows 7 Pro 64bit

Microsoft Office 2010

Adobe CS6 Design and Web Premium CorelDRAW Graphics

Dr.Web Antivirus"

Проектор InFocus IN116ха

Экран для проектора CACTUS WallExpert 240x240 "

## 19. Оценочные средства для проведения текущей и промежуточной аттестаций

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины:

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор(ы) достижения компетенции	Оценочные средства
1.	1-2	ПК-4 Способен к проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-4.3 Использует знания по рисунку, живописи, теории композиции, цветоведению, компьютерной графике, разных графических техник и специализированных компьютерных программ при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Лабораторная работа № 1
2.	3	ПК -5 Способен к разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК -5.1 Использует различные методы дизайна и методику дизайн-проектирования, техники графики и основы	Контрольная работа Лабораторная работа № 2

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенция(и)	Индикатор(ы) достижения компетенции	Оценочные средства
			работы в графических редакторах	
3.	4	ПК -5 Способен к разработке систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-5.2 Работает с техническим заданием, осуществляет предпроектные исследования, находит необходимые дизайнерские решения, создает и редактирует графические объекты с помощью компьютерных средств.	Лабораторная работа № 3
Промежуточная аттестация зачет				<i>Практическое задание Тестирование</i>

## 20 Типовые оценочные средства и методические материалы, определяющие процедуры оценивания

### 20.1 Текущий контроль успеваемости

Оценка знаний, умений и навыков, характеризующая этапы формирования компетенций в рамках изучения дисциплины осуществляется в ходе текущей аттестации.

Текущая аттестация проводится в соответствии с Положением о текущей аттестации обучающихся по программам высшего образования Воронежского государственного университета. Текущая аттестация проводится в форме выполнения контрольной работы. Контроль успеваемости по дисциплине осуществляется с помощью следующих оценочных средств: **лабораторные работы по пройденному материалу (темы 1-4).**

#### Темы вопросов по контрольной работе

1. История сети интернет. Основы.
2. Адресация сети интернет
3. Доменные имена. Структура имени
4. Язык гипертекстовой разметки HTML
5. Версии языка HTML
6. Структура веб-страницы
7. Тэги языка HTML
8. Виды сайтов
9. Устройство веб-сайтов.

Дополнительно к теоретическому вопросу обучающемуся предоставляется лабораторная работа по созданию веб-страниц в программе Dreamweaver.

#### Лабораторная работа No1

Использование CMS Joomla

Зарегистрироваться на сайте Joomla.com. Создать новый сайт и сделать в нем 7 страниц на заданную тематику.

#### Лабораторная работа No2

Использование стилей CSS

Создать веб-узел в Adobe Dreamweaver. Добавить в него три страницы на заданную тематику.

#### Лабораторная работа No3

Создание элементов оформления

Создать 5-страничный веб-сайт на заданную тематику (по шаблону – Создать HTML – Пустой шаблон – Шаблон HTML – 3 колонки фиксированной ширины), в котором должны быть:

- выпадающее меню;
- замещающее изображение.

#### **Лабораторная работа №4**

Разработка тестовой веб-странички на заданную тему. Веб-страница должна включать в себя три инструмента Spry: набор вкладок Spry, группа переключателей Spry, сворачиваемая панель Spry.

##### **Практическое задание №5**

Создание примитивного интернет магазина с использованием слоев.

Алгоритм работы:

1. Создать главную страницу на которой разместить заголовок в виде элемента таблицы, ниже – баннер с основным товаром .
2. Под баннером расположить 5 слоев (Вставка – Объекты макета – Слой AP)
3. В каждом слое поместить изображение с товаром, чуть ниже название товара и цену.
4. Название товара сделать гиперссылкой, которая открывает страничку с описанием каждого товара.
5. Зарегистрироваться на бесплатном домене <https://www.000webhos.com>
6. С помощью FTP-менеджера перенести всю структуру веб-сайта на хостинг. Это можно сделать через веб-интерфейс, или, скачав программу Filezilla portable.

#### **Лабораторная работа №6**

Создание Одностраничника – Landing Page Landing Page – это модный формат одностраничного сайта, в котором страницы передвигаются путем листания, что реализовано с помощью слоев.

В программе Dreamweaver создать пустую страницу. С помощью пункта меню Вставка – Объекты макета – Слой AP. Разместить первый слой, в его свойствах задать (Ширина 100%, ID – pag1 высота – порядка 400-600 пикселей), далее разместить несколько таких слоев и для каждого задать свой ID – page2, page3.... (не менее 5 слоев). В свойствах страниц – CSS для каждой задать свой цвет. Далее наполнить каждую страницу контентом – текст, графика, некоторые элементы также можно размещать с помощью дополнительных слоев.

#### **Лабораторная работа №7**

Использование скриптов на веб-страницах

С помощью слоев AP начертить блоки – меню (5 пунктов). При клике по каждому из 5 пунктов меню и 3 пунктам панели новостей должен сменяться основной – контентный слой с содержимым.

#### **Лабораторная работа №8**

JQuery Mobile

В разделе вставка выбрать пункт JQuery Mobile, затем – элемент Страница, и поместить его на вашу веб-страницу. Поместить в заголовок тему Веб-сайта, в колонтитуле вывести ваши ФИО. Сделать веб-сайт из 5 страниц. На главной в нижней части разместить элемент Просмотр в виде списка, где добавить 5 элементов. Организовать гиперссылки ссылающиеся на 4 страницы. На каждой странице помимо текста и графики, добавить элемент Сворачиваемый блок, в котором будут размещены: реклама, дополнительная информация, рецепт, анонс и др.

#### **Лабораторная работа № 9**

Использование «Наборов данных»

Сделать новостную страничку с 10 новостями на заданную тему. Проверять работоспособность только с помощью кнопки Live, т.к. используются серверные технологии.

**Критерии оценки:**

Для оценивания результатов обучения на зачете используются следующие **показатели**: знание методов проектирования сайтов; приемов дизайна сайтов.

Результаты выполнения обучающимися заданий на зачете оцениваются по шкале «зачтено» – «не зачтено».

**«Зачтено»** выставляется обучающемуся, если выполнены все задания, то есть приложения правильно работают, грамотно написаны и выполняются требования к реализации.

**«Не зачтено»** выставляется обучающемуся, если не выполняются вышеуказанные критерии оценки.

## 20.2 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о промежуточной аттестации обучающихся по программам высшего образования.

Контрольные задания включают в себя: дизайн одной страницы; дизайн многостраничного сайта.

Для оценивания результатов обучения на зачете используются следующие **показатели**: знание методов проектирования сайтов; приемов дизайна сайтов.

Результаты выполнения обучающимися заданий на зачете оцениваются по шкале «зачтено» – «не зачтено».

**«Зачтено»** выставляется обучающемуся, если выполнены все задания, то есть приложения правильно работают, грамотно написаны и выполняются требования к реализации.

**«Не зачтено»** выставляется обучающемуся, если не выполняются вышеуказанные критерии оценки.

### Критерии аттестации по итогам освоения дисциплины при промежуточной аттестации:

Зачет, отлично	Всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой, усвоение взаимосвязи основных понятий дисциплины, проявление творческих способностей в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.
зачет, хорошо	Полное знание учебно-программного материала, успешное выполнение предусмотренных в программе заданий, усвоение основной литературы, рекомендованной в программе.
Зачет, удовлетворительно	Знание основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, выполнение заданий, предусмотренных программой, знакомство с основной литературой, рекомендованной программой. Присутствуют погрешности в ответе на зачете и при выполнении экзаменационных заданий.
зачет, неудовлетворительно	Имеются пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, наличие которых препятствует дальнейшему обучению студента.

### Тестирование

#### Перечень заданий для проверки сформированности компетенции:

**1) тестовые задания (закрытого типа среднего уровня сложности.)**

#### Критерии оценивания:

**средний уровень сложности (одиночный выбор, множественный выбор, соответствие):**

**1 балл – указан верный ответ;**

**0 баллов – указан неверный ответ, в том числе частично.**



## Б1.В.10 Web-дизайн

### Задание 1.

Какой тег нужно использовать для создания цветного фона на языке HTML?

- а) <body-color>
- б) <background-color >
- в) <teg-color>
- г) <ton-color>

**Модель ответа:** б) < background-color >

### Задание 2.

Какой тег нужно использовать для написания текста синим цветом на языке HTML?

- а) <font color="blue">
- б) <head color-blue>
- в) <body color=blue>

**Модель ответа:** а) <font color="blue">

### Задание 3.

Укажите открывающий тег при вставке таблицы на языке HTML.

- А) <table>
- Б) </table>
- В) </board>
- Г) <board>

**Модель ответа:** а)

### Задание 4.

С какого тега начинается код страницы HTML?

- а) </html>
- б) <html>
- в) <body>
- г) <head>

**Модель ответа:** б) <html>

### Задание 5.

Какой формат файла поддерживает анимационные изображения?

- а) jpeg
- б) gif
- в) png
- г) pdf

**Модель ответа:** б) gif

## 2) тестовые задания (открытого типа среднего уровня сложности)

### Критерии оценивания:

средний уровень сложности:

2 балла – указан верный ответ;

0 баллов – указан неверный ответ, в том числе частично

**Задание 6.** Заполните пропуск. «... – это аддитивная цветовая модель, описывающая способ кодирования цвета для цветовоспроизведения с помощью трёх цветов, которые принято называть основными». Введите ответ с заглавной буквы в единственном числе именительного падежа без точки в конце.

**Модель ответа:** RGB

**Задание 7.**

Вам необходимо создать заголовок на языке HTML. Какой тег вы будете использовать?

**Модель ответа:** <h1>

**Задание 8.**

Что вы меняете, используя тег <font> на языке HTML? Введите ответ с маленькой буквы без точки в конце.

**Модель ответа:** шрифт

**Задание 9.**

Какой шрифт вы получите, используя тег <b> на языке HTML? Введите ответ с маленькой буквы без точки в конце.

**Модель ответа:** жирный

**Задание 10.**

Укажите парный тег к закрывающему тегу </body>?

**Модель ответа:** <body>