

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор по  
УР

\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.В.04** Web-дизайн

Учебный план: 2024-2025 09.03.01 ВШПМ Разр IT-сист и мультим прил ОО №1-1-55.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:  
(специальность) 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Профиль подготовки: Разработка IT-систем и мультимедийных приложений  
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
4	УП	17	51	75,75	0,25	4	Зачет
	РПД	17	51	75,75	0,25	4	
Итого	УП	17	51	75,75	0,25	4	
	РПД	17	51	75,75	0,25	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, утвержденным приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 929

Составитель (и):

кандидат технических наук, Доцент

\_\_\_\_\_

Белая Т.И.

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой информационных и управляющих систем

\_\_\_\_\_

Горина  
Владимировна

Елена

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

\_\_\_\_\_

Горина  
Владимировна

Елена

Методический отдел:

\_\_\_\_\_

## 1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1 Цель дисциплины:** Сформировать компетенции обучающегося в области технологий оформления и представления различной информации с учётом эргономики, функциональных возможностей, психологических критериев восприятия информации человеком, эстетики визуальных форм представления информации и некоторых других факторов восприятия графической информации; конструирования различных геометрических пространственных объектов и связанные с ними техническими

процессами и их зависимостями, необходимыми для построение моделей объектов профессиональной деятельности с использованием инструментальных средств компьютерного моделирования.

### 1.2 Задачи дисциплины:

Изучение основных понятий в области дизайна

Развитие умений использовать инструментальные средства дизайн-проекта

Получение навыка и опыта использования методов проектирования графических композиций в дизайне интерфейса

### 1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Информационные технологии

Инженерная графика

## 2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### ПК-1: Способен осуществлять проектирование и дизайн информационных систем

**Знать:** методы проектирования web-сайта как статичной информационной системы; методы проектирования web-сайта как динамичной информационной системы; принципы построения композиции web-сайта; принципы цветового оформления web-сайта, психологию цвета, психологию восприятия изображений; теорию использования графики на web-страницах; методы обработки и редактирования цифровых изображений; программные средства стороны клиента, используемые для создания web-страниц; программные средства стороны сервера, используемые для создания web-страниц; программные средства, используемые для размещения и сопровождения web-страниц; методы оптимизации web-сайта для продвижения в сети Интернет

**Уметь:** использовать графические программы для создания чертежей информационной архитектуры web-сайта; использовать графические редакторы для обработки изображений, размещаемых на web-сайте; использовать графические редакторы для создания дизайна страниц web-сайта; использовать WYSIWYG-редакторы для создания web-страниц. использовать язык гипертекстовой разметки HTML для создания web-страниц; создавать динамические web-страницы с использованием JavaScript; использовать объектно-ориентированные технологии для создания web-страниц; осуществлять доступ к базам данных при проектировании web-сайта; настраивать конфигурацию web-сервера.

**Владеть:** общей методикой дизайн-проектирования web-сайта; технологией проектирования структуры web-сайта как информационной системы; технологиями разработки и художественного оформления web-сайта; технологией оптимизации изображений для размещения на web-сайте; технологией создания web-сайта средствами программирования на стороне клиента; технологией оптимизации web-сайта для продвижения в сети Интернет; технологией размещения web-сайта на сервере; технологией поддержки и сопровождения web-сайтов; технологией проектирования web-сайта на стороне сервера;

### 3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Теория дизайна	4					О
Тема 1. Теория дизайна. Понятие дизайна. Концепции дизайна. Основные виды дизайна. Становление и эволюция дизайна, его место и значение в обществе. История дизайна. Предпосылки и версии возникновения дизайна. Этапы развития дизайна. Организация дизайна за рубежом. Виды дизайнерской деятельности и тенденции современного дизайна.		2		10	ИЛ	
Тема 2. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Методика дизайн-проектирования Практическое занятие 1. Анализ сайтов по интерактивности, по использованию технологий. по функциональному назначению		2	11	10	ИЛ	
Раздел 2. Теория компьютерного						О
Тема 3. Компьютерный дизайн как новое направление человеческой деятельности. Компьютерная графика как вид дизайн- деятельности, специфика компьютерной графики. Области применения компьютерной графики. Компьютерная графика в полиграфии. Компьютерная графика и проектная графика. Компьютерная графика в Web-дизайне	2		10	ИЛ		
Тема 4. Виды компьютерной графики. Компьютерная графика в среде проектирования объектов дизайна Практическое занятие 2. Формирование художественного образа будущего сайта	2	12	10,25	ИЛ		

Раздел 3. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна						О,Пр
<p>Тема 5. Сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. Основные тенденции развития современного дизайна. UX/UI- принципы проектирования решений. Психология восприятия человека. Характеристики "удобного" сервиса или продукта. Инструменты UX-исследования и аналитики. Виды исследований. Основные инструменты UX-аналитики. Выбор методов исследования. Создание карты потребительского опыта. Основные цели создания карты потребительского пути. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте. Проектирование карты потребительского опыта (СJM). Современная дизайн-среда. Трансформация в Digital. От газеты в радио. От радио в телевидение. От телевидения в Интернет. Изменение дизайн-среды WWW. От сложного - к простому. От скевоморфизма - к material- design. Интеграции в анимации. Использование возможностей средств анимации для демонстрации микровзаимодействий. Интеграции в передаче для разработчиков. Использование программ дополнительного расширения взаимодействий и интеграций</p>		2		10	ИЛ	
<p>Тема 6. Типология художественно - образных и UX-решений web-сайтов для разных областей назначения, среди которых : новостные сайты, сайты - визитки, продающие сайты, и пр. Аналоговое проектирование как метод глубокой проработки и анализа существующих аналогов web-дизайна, их функциональных и эстетических особенностей, принципов UX-дизайна сайтов. Методы алгоритмизации проектных процессов; формирование шаблонных проектных решений; создание библиотек и баз данных, настройка оборудования Практическое занятие 3. Разработка собственной художественно-технической концепции сайта.</p>		2	12	10	ИЛ	
Раздел 4. Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна						
<p>Тема 7. Современные методы и цифровые технологии (инструменты и аппаратные системы, программные средства, информационные системы) создания и редактирования мобильных приложений и их адаптивных версий; формирование системного, комплексного подхода к редактированию и адаптации web-дизайна мобильных приложений;</p>		2		7,5	ИЛ	О

Тема 8. Системы ведения проектов в web-дизайне. Сравнительный анализ колористического решения и типографического оформления сайтов. Составление технического задания и проекта. Landing page как web-проект. Разработка портфолио web-дизайнера. Формальные методики оценки интерфейса Практическое занятие 4. Разработка сайта -портфолио		3	16	8	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	51	75,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		68,25		75,75		

#### 4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

#### 5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

##### 5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

##### 5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-1	1. формулирует нормы и правила выбора стилистических решений; называет способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям; называет правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций; формулирует стандарт UIX - UI &UXDesign; перечисляет основные инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений; 2. создаёт дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике; учитывает существующие правила корпоративного стиля; придерживается оригинальной концепции дизайна проекта и улучшает его визуальную привлекательность; разрабатывает интерфейс пользователя для вебприложений с использованием современных стандартов; выбирает наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение; 3. Разрабатывает графические макеты для веб-приложений с использованием современных стандартов; создает, использует и оптимизирует изображения для веб – приложений; разрабатывает прототип дизайна веб-приложения; разрабатывает дизайн веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика;	Вопросы для устного собеседования  Практическое задание

##### 5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
Зачтено	Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми	
Не зачтено	Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в	

	формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями	
--	--	--

## 5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

### 5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 4	
1	Что такое web-сайт, web-страница, web- сервер, гипертекстовый и гипермедиа-документ
2	Основные виды дизайна
3	Становление и эволюция дизайна, его место и значение в обществе
4	Методика дизайн-проектирования
5	Компьютерная графика в Web-дизайне
6	Предпосылки и версии возникновения дизайна
7	Вектор и растр в интернете, цвета, палитры, системы представления цвета в интернете
8	Глубина цвета. Разрешение
9	Табличный дизайн
10	Блочный дизайн
11	Требования и условия размещения графических объектов на веб-страницах
12	Интерактивные элементы сайта

### 5.2.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

### 5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1) Знакомство с видами компьютерной графики и объектами дизайна в области компьютерной графики.

- Тематика индивидуальных заданий

1. Стиль «Модерн».
2. Людвиг Мисс Ван дер Роэ.
3. Ле Корбюзье.
4. Арт-Деко

2) Создание тематических визуальных рядов по современным стилям Web-дизайна и истории дизайна

- Тематика индивидуальных заданий

1. Идеи скандинавского дизайна.
2. Итальянский стиль в дизайне. Стиль «Оливетти».
3. Неофункционализм. Ульмская школа дизайна. Стиль «Браун».

3) Создание информационного плаката по этапам развития дизайна и современным направлениям

дизайна

- Тематика индивидуальных заданий

1. Поп-арт.
2. Оп-арт.
3. Футуристический дизайн 60-х г. 20 века. Дизайн-утопии.

## 5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

### 5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

### 5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная

Письменная

Компьютерное тестирование

Иная

### 5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

При проведении зачета и экзамена время, отводимое на подготовку к ответу, составляет не более 40 мин. Для выполнения практического задания обучающему предоставляется необходимая справочная информация.

Время, отводимое на защиту курсовой работы, не должно превышать 20 мин, включая краткий доклад по результатам курсовой работы и ответы на вопросы.

Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после устного ответа.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Никитченко, И. И., Мезенцев, К. Н., Зинюк, О. В.	Основы web-технологий	Москва: Российская таможенная академия	2020	<a href="https://www.iprbooks.hop.ru/105689.html">https://www.iprbooks.hop.ru/105689.html</a>
Маслобоев А.Н.	Web-страницы. Использование каскадных таблиц стилей для оформления Web-страниц	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20215040">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20215040</a>
Маркин, А. В.	Web-программирование	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	<a href="https://www.iprbooks.hop.ru/104883.html">https://www.iprbooks.hop.ru/104883.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Мешкомаев В. Г.	Информационные технологии. Веб-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2017	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017727">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017727</a>
Головко, С. Б.	Дизайн деловых периодических изданий	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	<a href="http://www.iprbookshop.ru/83031.html">http://www.iprbookshop.ru/83031.html</a>
Малышева, Е. Н.	Web-технологии	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры	2014	<a href="http://www.iprbookshop.ru/55217.html">http://www.iprbookshop.ru/55217.html</a>
Макарова, Т. В.	Веб-дизайн	Омск: Омский государственный технический университет	2015	<a href="http://www.iprbookshop.ru/58086.html">http://www.iprbookshop.ru/58086.html</a>
Рындин, Н. А.	Технологии разработки клиентских WEB- приложений на языке JavaScript	Воронеж: Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2020	<a href="https://www.iprbooks.hop.ru/108188.html">https://www.iprbooks.hop.ru/108188.html</a>

### 6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Портал Росстандарта по стандартизации [Электронный ресурс]. URL: <http://standard.gost.ru/wps/portal/>  
Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

### 6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows  
MicrosoftOfficeProfessional  
Notepad++

### 6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду