Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по УР

_____А.Е. Рудин

Подлинник электронного документа, подписанного ЭЦП, хранится в системе электронного документооборота
ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
Сертификат 03 37 82 ac 95 fFb3 99 40 18 ea 3c 01 9f 6f c8
Владелец Рудин Александр Евгеньевич, первый проректор
Действителен с 17 июля 2026 г. по 17 октября 2027

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.04 Web-дизайн

Учебный план: 2026-2027 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: (специализация) Разработка IT-систем и мультимедийных приложений

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	

Санкт-Петербург
2026

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, утверждённым 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	_____	Дроздова Елена Николаевна
От выпускающей кафедры: Заведующий кафедрой	_____	Дроздова Елена Николаевна

Методический отдел:

_____

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области технологий оформления и представления различной информации с учетом 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 СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	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	
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	
Раздел 2. Теория компьютерного дизайна					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	
Тема 4. Виды компьютерной графики. Компьютерная графика в среде проектирования объектов дизайна Практическое занятие 2. Формирование художественного образа будущего сайта		2	12	10	
Раздел 3. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна					О,Пр
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 (CJM). 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		2		10	

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.		2	12	10	
Раздел 4. Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна					
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;		2		7,75	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	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	51	75,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Всего контактная работа и СР по дисциплине		68,25		75,75	

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5 БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ

Использование балльно-рейтинговой системы не предусмотрено.

6. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, КРИТЕРИЕВ, СИСТЕМЫ И СРЕДСТВ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

6.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения
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;

6.2 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	

6.3 Типовые контрольные задания и/или иные материалы, используемые для оценки результатов обучения

6.3.1 Типовые контрольные вопросы

№ 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

6.3.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

6.3.3 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.

6.4 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания результатов обучения

6.4.1 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»

6.4.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная	+	Письменная		Компьютерное тестирование		Иная	

6.4.3 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.

Сообщение результатов обучающемуся производится непосредственно после устного ответа.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
7.1.1 Основная учебная литература				
Маслобоев А.Н.	Web-страницы. Использование каскадных таблиц стилей для оформления Web-страниц	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20215040
Маркин, А. В.	Web-программирование	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2024	https://www.iprbookshop.ru/141273.html
Новиков, В. А.	Web-программирование	Минск: Адукацыя і выхаванне	2024	https://www.iprbookshop.ru/155247.html
Сычев, А. В.	Web-технологии	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2024	https://www.iprbookshop.ru/133914.html
7.1.2 Дополнительная учебная литература				
Никитченко, И. И., Мезенцев, К. Н., Зинюк, О. В.	Основы web-технологий	Москва: Российская таможенная академия	2020	https://www.iprbookshop.ru/105689.html
Головко, С. Б.	Дизайн деловых периодических изданий	Москва: ЮНИТИ-ДАНА	2017	http://www.iprbookshop.ru/83031.html
Рындин, Н. А.	Технологии разработки клиентских WEB-приложений на языке JavaScript	Воронеж: Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ	2020	https://www.iprbookshop.ru/108188.html
Мешкомаев В. Г.	Информационные технологии. Веб-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017727

7.2 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/

7.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows

MicrosoftOfficeProfessional

Notepad++

7.4 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