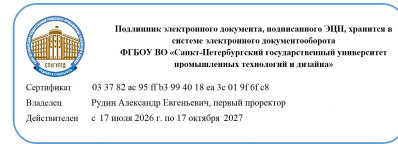


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор
по УР



А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.06

Web-дизайн

Учебный план: 2026-2027 09.03.02 ВШПМ ИТ в дизайне ОЗО №1-2-19.plx

Кафедра: **21** Информационных и управляющих систем

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль подготовки:
(специализация) Информационные технологии в дизайне

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очно-заочная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоём- кость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Лекции	Практ. занятия				
6	УП	17	17	73,75	0,25	3	Зачет
	РПД	17	17	73,75	0,25	3	
7	УП	16	32	69	27	4	Экзамен
	РПД	16	32	69	27	4	
Итого	УП	33	49	142,75	27,25	7	
	РПД	33	49	142,75	27,25	7	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утверждённым приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926

Составитель (и):

Преподаватель

Гусейнова Г.Ф.

Старший преподаватель

Кокорева А.Д.

От кафедры составителя:

Дроздова Елена

Заведующий кафедрой информационных и
управляющих систем

Николаевна

От выпускающей кафедры:

Дроздова Елена

Заведующий кафедрой

Николаевна

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области информационного обеспечения автоматизированных информационных систем в области Web-дизайна/

1.2 Задачи дисциплины:

- Изучение основных понятий в области дизайна.
- Рассмотреть основы Web-дизайна, основные шаги разработки Web-публикации, основные методы тестирования, корректировки и проверки корректности HTML-кода.
- Показать приёмы навигационных панелей.
- Показать технологию создания блочной структуры страницы, методы настройки CSS, принципы согласованности интерфейса при работе с формами.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Информационные технологии
Компьютерная графика и дизайн
Введение в дизайн
Графический дизайн

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-1: Способен осуществлять проектирование информационных ресурсов в сфере дизайна	
Знать: принципы проектирования логической структуры веб-страниц; типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке веб-проекта; методы и средства проектирования веб-ресурсов.	
Уметь: продумывать наиболее удобные решения подачи информации; использовать существующие типовые решения и шаблоны веб-ресурсов; применять методы и средства проектирования веб-сайтов.	
Владеть: навыками художественного оформления веб-проекта; методами проектирования веб-ресурсов; навыками разработки и изменения архитектуры веб-сайта.	

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.	6				Л
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. Практическое занятие. Анализ современных тенденций дизайна и видов дизайнерской деятельности.		2	1	10	
Тема 2. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Методика дизайн-проектирования. Практическое занятие. Анализ сайтов по интерактивности, по использованию технологий, по функциональному назначению.		2	1	10	

Тема 3. Углубленное изучение методик дизайн-проектирования. Применение информационных технологий на различных этапах работы дизайнера. Практическое занятие. Сравнительный анализ отечественных и зарубежных дизайн-решений. Выявление трендов.		2	1	9	
Тема 4. Веб-дизайн в истории дизайна. Цифровая среда как пространство проектной деятельности. Особенности проектирования цифровых продуктов. Тренды и направления в оформлении цифровых продуктов. Практическое занятие. Создание презентации по одному из этапов развития дизайна или виду дизайнерской деятельности.		1	1	4	
Раздел 2. Теория компьютерного дизайна					
Тема 5. Компьютерная графика как вид дизайн-деятельности. Векторная и растровая графика: особенности применения в веб-дизайне. Компьютерная графика и проектная графика. Инструментарий компьютерного дизайнера: обзор графических редакторов и сред проектирования. Практическое занятие. Знакомство с интерфейсом Figma. Изучение инструментов и базовых приемов работы. Создание простых форм.		2	2	6	Л
Тема 6. Сложность современных устройств. Человеко-ориентированный дизайн. Фундаментальные принципы взаимодействия. Эвристические принципы дизайна. Практическое занятие. Применение принципов дизайна при создании структуры сайта. Разработка концепции интерфейса.		2	1	8	
Тема 7. Задача дизайна и дизайнера. Потребности пользователя. Компьютерная графика в Web-дизайне. Мультимедийные технологии в Web-дизайне. Форматы графических файлов и их назначение. Практическое занятие. Формирование художественного образа будущего сайта. Создание мудборда (подбор референсов).		2	4	8	
Раздел 3. UI-дизайн и UX-дизайн как сферы цифрового дизайна					
Тема 8. 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. Практическое занятие. Анализ мобильных приложений с точки зрения UI/UX. Выявление сильных и слабых сторон.		2	2	5	Л

Тема 9. Инструменты UX-исследования и аналитики. Виды исследований. Основные инструменты UX-аналитики. Выбор методов исследования. Создание карты потребительского опыта. Основные цели создания карты потребительского пути. Практическое занятие. Выбор пользовательского контекста для визуализации на карте. Проектирование карты потребительского опыта (CJM) для выбранного сервиса.		1	2	8	
Тема 10. 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. Практическое занятие. Создание прототипа микровзаимодействия в выбранном онлайн-сервисе (Figma, Adobe XD).		1	2	5,75	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	17	73,75	
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 4. Методы проектирования мобильных приложений и адаптивного дизайна	7				Л
Тема 11. 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. Практическое занятие. Проведение аналогового проектирования для сайтов выбранной тематики.		1	4	2	
Тема 12. Методы алгоритмизации проектных процессов; формирование шаблонных проектных решений; создание библиотек и баз данных, настройка оборудования. Практическое занятие. Разработка собственной библиотеки UI-компонентов для типовых проектов.		1	4	3	

Тема 13. 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. Практическое занятие. Адаптация существующего веб-дизайна под мобильные устройства (создание мобильной версии).		2	2	2	
Раздел 5. Разработка дизайн-проектов					
Тема 14. Системы ведения проектов в web-дизайне. Сравнительный анализ колористического решения и типографического оформления сайтов. Анализ сайта на основе эвристических принципов дизайна. Практическое занятие. Разработка колористической схемы и подбор типографики для учебного проекта. Создание стилового руководства.		2	4	8	Л
Тема 15. Составление технического задания и проекта. Landing page как web-проект. Разработка брифа для сбора требований к landing page. Сценарии взаимодействия. Практическое занятие. Разработка структуры и прототипа Landing page для продукта.		2	2	6	
Тема 16. Формальные методики оценки интерфейса. Разработка портфолио web-дизайнера. Сервисы для публикации портфолио: профессиональные платформы (Behance, Dprofile, Dribbble и др.), социальные сети, гибкие инструменты для структурирования контента (Notion, Miro и др.), конструкторы сайтов (Tilda, Wix, Битрикс24 и др.). Структура портфолио. Презентация проектов и кейсов. Практическое занятие. Оформление собственного портфолио с выполненными работами. Проведение самооценки.		2	2	12	
Раздел 6. Итоговый проект					
Тема 17. Разработка комплексного дизайн-проекта (часть 1). Выбор темы, анализ аналогов, разработка концепции. Практическое занятие. Работа над итоговым проектом: анализ и концепция.		2	4	12	Л
Тема 18. Разработка комплексного дизайн-проекта (часть 2). Создание прототипов, дизайн ключевых экранов. Практическое занятие. Работа над итоговым проектом: прототипирование и дизайн.		2	4	12	

Тема 19. Завершение работы над проектом. Подготовка презентации и защита. Практическое занятие. Финальная доработка проекта. Презентация и защита результатов.		2	6	12	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	32	69	
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5	
Всего контактная работа и СР по дисциплине		84,75		167,25	

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 веб-приложений 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
5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, явно демонстрирующий глубокое понимание предмета и широкую эрудицию в оцениваемой области, умение использовать теоретические знания для решения практических задач. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Ответ полный и правильный, основанный на проработке всех обязательных источников информации. Подход к материалу ответственный, но допущены в ответах несущественные ошибки, которые устраняются только в результате собеседования. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

3 (удовлетворительно)	Ответ воспроизводит в основном только лекционные материалы, без самостоятельной работы с рекомендованной литературой. Демонстрирует понимание предмета в целом при неполных, слабо аргументированных ответах. Присутствуют неточности в ответах, пробелы в знаниях по некоторым темам, существенные ошибки, которые могут быть найдены и частично устранены в результате собеседования. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные существенные ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
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 навыками и приемами их выполнения. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
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 выполняет практические задания. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	

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 6	
1	Что такое дизайн? Назовите основные концепции и виды дизайна.
2	Охарактеризуйте основные этапы становления и эволюции дизайна.
3	Каковы предпосылки и версии возникновения дизайна как вида деятельности?
4	Назовите основные этапы развития дизайна в XX веке.
5	Как организована дизайнерская деятельность за рубежом? Приведите примеры.
6	Перечислите основные виды дизайнерской деятельности и современные тенденции развития дизайна.
7	Какие средства работы дизайнера существуют и как в них применяются информационные технологии?
8	Опишите изменение дизайн-среды WWW: от сложного к простому, от скевоморфизма к material-design.
9	Как используются средства анимации для демонстрации микровзаимодействий?
10	Охарактеризуйте современную дизайн-среду. Как происходила трансформация в Digital?
11	Как осуществляется выбор пользовательского контекста для визуализации на карте?
12	Что такое карта потребительского опыта (CJM)? Каковы основные цели ее создания?
13	Перечислите виды исследований в UX. Как осуществляется выбор методов исследования?

14	Какие инструменты UX-исследования и аналитики вы знаете?
15	Назовите характеристики "удобного" сервиса или продукта с точки зрения UX.
16	Каковы особенности психологии восприятия информации человеком?
17	Перечислите основные UX/UI-принципы проектирования решений.
18	Назовите основные тенденции развития современного дизайна в цифровой среде.
19	Раскройте сущность понятий UI-дизайна и UX-дизайна. В чем их различие и взаимосвязь?
20	Как компьютерная графика применяется в среде проектирования объектов дизайна?
21	Перечислите виды компьютерной графики. Дайте их краткую характеристику.
22	Какова роль компьютерной графики в Web-дизайне?
23	Как применяется компьютерная графика в полиграфии и проектной графике?
24	Назовите основные области применения компьютерной графики.
25	Дайте характеристику компьютерной графики как вида дизайн-деятельности. В чем ее специфика?
26	Что такое компьютерный дизайн? В чем его специфика как нового направления деятельности?
27	Раскройте суть методики дизайн-проектирования. Из каких этапов она состоит?
Семестр 7	
28	Дайте типологию художественно-образных и UX-решений web-сайтов для разных областей назначения (новостные сайты, сайты-визитки, продающие сайты и пр.).
29	Что такое аналоговое проектирование? Как оно применяется для анализа существующих аналогов web-дизайна?
30	Какие методы алгоритмизации проектных процессов существуют?
31	Как происходит формирование шаблонных проектных решений?
32	Как обеспечить доступность интерфейса для людей с ограниченными возможностями?
33	Какие существуют подходы к созданию адаптивных интерфейсов?
34	Как учитывать потребности целевой аудитории при проектировании дизайна?
35	Какие существуют способы тестирования прототипов интерфейса?
36	Как проводить анализ конкурентов при проектировании сайта?
37	Какие тренды в веб-дизайне актуальны в текущем году?
38	Как типографика влияет на восприятие информации пользователем?
39	Как цвет влияет на восприятие информации пользователем?
40	Какие существуют подходы к оценке юзабилити интерфейса?
41	Назовите формальные методики оценки интерфейса.
42	Как разрабатывается портфолио web-дизайнера? Какие работы в него стоит включать?
43	Что такое Landing page? Каковы его особенности как web-проекта?
44	Из каких разделов состоит техническое задание на разработку сайта?
45	Проведите сравнительный анализ типографического оформления различных сайтов.
46	Проведите сравнительный анализ колористического решения различных сайтов.
47	Какие системы ведения проектов в web-дизайне вы знаете?
48	Как формируется системный, комплексный подход к редактированию и адаптации web-дизайна мобильных приложений?
49	Что такое адаптивный дизайн? В чем особенности создания адаптивных версий мобильных приложений?
50	Назовите современные методы и цифровые технологии создания и редактирования мобильных приложений.
51	Для чего создаются библиотеки и базы данных в дизайне?

6.3.2 Типовые тестовые задания

Не предусмотрено

6.3.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Семестр 6

Задание 1. Анализ сайтов

Проведите анализ трех сайтов разной тематики (интернет-магазин, сайт-визитка, новостной портал) по следующим критериям:

- Интерактивность элементов
- Используемые технологии (определить по коду страницы)
- Функциональное назначение
- Соответствие цели сайта
- Удобство навигации

Результат оформите в виде таблицы с выводами.

Задание 2. Создание мудборда

Разработайте художественный образ будущего сайта для выбранной тематики (кафе, портфолио фотографа, магазин одежды, IT-компания). Создайте мудборд (коллекцию референсов), отражающий:

- Цветовую гамму
- Стилистику изображений
- Типографику
- Настроение и атмосферу сайта

Задание 3. UI/UX-анализ приложения

Выберите мобильное приложение, которым вы часто пользуетесь. Проведите его UI/UX-анализ:

- Опишите цель приложения и целевую аудиторию
- Оцените удобство навигации (сколько шагов нужно для выполнения ключевого действия)
- Проанализируйте визуальное оформление (цвета, шрифты, отступы)
- Выявите 3 сильные и 3 слабые стороны интерфейса
- Предложите пути улучшения

Задание 4. Построение CJM

Постройте карту потребительского опыта (Customer Journey Map) для одного из сценариев:

- Покупка товара в интернет-магазине
- Запись к врачу через приложение
- Заказ еды через доставку
- Поиск и бронирование отеля

Отразите этапы, действия пользователя, точки контакта, эмоции, боли и возможности для улучшения.

Семестр 7

Задание 5. Разработка библиотеки компонентов

Создайте библиотеку UI-компонентов в Figma, включающую:

- Цветовую палитру (основные, дополнительные, акцентные цвета)
- Типографику (заголовки разных уровней, основной текст)
- Кнопки (основная, второстепенная, отключенная)
- Поля ввода
- Карточки товаров/услуг
- Навигационные элементы

Задание 6. Проектирование Landing page

Разработайте структуру и прототип Landing page для вымышленного продукта:

- Определите целевую аудиторию и УТП (уникальное торговое предложение)
- Разработайте структуру страницы (блоки и их последовательность)
- Создайте низко детализированный прототип (wireframe)
- Опишите, какой контент будет размещен в каждом блоке

Задание 7. Оформление портфолио (к теме 16)

Создайте или дополните свое портфолио web-дизайнера:

- Отберите 3-5 лучших работ
- Для каждой работы подготовьте описание (цель проекта, целевая аудитория, основные решения, использованные инструменты)
- Оформите презентацию работ в едином стиле
- Проведите самооценку портфолио по формальным критериям

Задание 8. Защита итогового проекта

Завершите работу над проектом и подготовьте презентацию:

- Доработайте дизайн всех необходимых экранов
- Создайте интерактивный прототип (опционально)
- Подготовьте презентацию, отражающую все этапы работы: от анализа до финального дизайна
- Проведите самооценку проекта по формальным критериям
- Представьте проект к защите

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				
Сычев, А. В.	Web-технологии	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2024	https://www.iprbooks.hop.ru/133914.html
Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. и др.	Компьютерная графика и web-дизайн	Москва: Форум	2022	https://ibooks.ru/reading.php?short=1&productid=361314
7.1.2 Дополнительная учебная литература				
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
Титов, В. А., Пещеров, Г. И.	Разработка WEB-сайта средствами языка HTML	Москва: Институт мировых цивилизаций	2018	http://www.iprbookshop.ru/80643.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81869.html
Якуничева Е.Н.	Web-дизайн. Основы HTML и CSS	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020218
Е. Н. Якуничева, М. А. Славникова	Основы веб-дизайна	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2022	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2022120

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++
Adobe Photoshop
WordPress
IntelliJ IDEA
Figma
Adobe Illustrator

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