

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.07 Web-дизайн

Учебный план: 2026-2027 09.03.03 ИИТА ПИД ОО №1-1-8.plx

Кафедра: **33** Цифровых и аддитивных технологий

Направление подготовки:
(специальность) 09.03.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки: Прикладная информатика в дизайне
(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				
5	УП	16	64	135,75	0,25	6	Зачет
	РПД	16	64	135,75	0,25	6	
6	УП	17	34	30	27	3	Экзамен
	РПД	17	34	30	27	3	
7	УП		32	49	27	3	Экзамен
	РПД		32	49	27	3	
Итого	УП	33	130	214,75	54,25	12	
	РПД	33	130	214,75	54,25	12	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, утвержденным приказом Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922

Составитель (и):		
Кандидат технических наук, Доцент	_____	Якуничева Елена Николаевна
Старший преподаватель	_____	Славникова Мария Александровна
Старший преподаватель	_____	Кокорин Евгений Сергеевич
От кафедры составителя:		
Заведующий кафедрой цифровых и аддитивных технологий	_____	Сошников Антон Владимирович
От выпускающей кафедры:		
Заведующий кафедрой	_____	Сошников Антон Владимирович

Методический отдел:

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области разработки Web-дизайна, интерактивных мультимедийных программных продуктов и Web-приложений.

1.2 Задачи дисциплины:

Изучить этапы разработки Web-сайтов;
Получить знания о функциональных особенностях прикладных программ для работы с гипертекстовыми документами;
Изучить основные приемы профессиональной работы с современными программными средствами в области Web-дизайна;
Выработать навыки самостоятельного владения инструментальными средствами;
Изучить основные направления развития мультимедийных приложений;
Изучить основные приемы профессиональной работы, которые применяются при разработке мультимедийного продукта;
Овладеть основами Интернет-программирования.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

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

Компьютерная графика

Цветоведение и колористика

Алгоритмизация и программирование

Учебная практика (научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы))

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-4: Способен проектировать стили взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта					
Знать: Основы верстки с использованием языков описания стилей.					
Уметь: Создавать интерактивные прототипы интерфейса.					
Владеть: Навыками проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса.					
ПК-8: Способен управлять информацией из различных источников					
Знать: Методы и средства разработки сценариев; основные подходы создания элементов интерфейса интернет-ресурсов.					
Уметь: Применять методы и средства разработки сценариев, создания динамических элементов интерфейса интернет-ресурсов.					
Владеть: Навыками проектирования интернет-ресурсов с использованием информационных технологий.					
ПК-9: Способен вносить локальные изменения структуры сайта					
Знать: Принципы изменения архитектуры сайта.					
Уметь: Осуществлять ремоделирование архитектуры сайта.					
Владеть: Навыками выявления необходимости внесения изменения в архитектуру сайта; навыками внесения изменения в архитектуру сайта.					
ПК-7: Способен анализировать данные о действиях пользователей при работе с интерфейсом					
Знать: Методы сбора и обработки статистических данных о пользовательской активности на интернет-ресурсах.					
Уметь: Формировать план мероприятий по продвижению интернет-ресурсов на основе оценки пользовательской активности на интернет-ресурсах.					
Владеть: Навыками использования специального программного обеспечения для сбора статистики о пользовательской активности на интернет-ресурсах.					

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. Основные понятия веб-дизайна	5					О

Тема 1. Дизайн в Интернет: задачи, подходы, решения. Основные понятия и терминология. Современные тенденции WEB-дизайна. Эргономика Web-сайта. Факторы, влияющие на восприятие информации на сайте. Оптимизация графики для Web-сайта. Требования к иллюстрациям в Интернет. Практическое задание: Анализ существующих Web сайтов по заданным параметрам.		2	2	11	ИЛ	
Тема 2. Обзор программ, используемых при создании WEB-сайта. Этапы разработки Web-сайта. Техническое задание. Информационная архитектура сайта. Распределение информации по разделам сайта с учетом информационной, логической и визуальной взаимосвязи между разделами. Основные компоненты WEB-страницы и способы их визуального представления на страницах сайта. Практическое задание: Составление укрупнённого технического задания на Web сайт по заданной тематике. Разработка информационной архитектуры и структуры разделов. Формирование перечня основных компонентов Web страницы и эскизов вариантов их визуального представления.		2	4	9	ИЛ	
Раздел 2. Основы верстки веб-документов						
Тема 3. Разработка структуры и макета сайта. Wireframe. Модульная сетка. Приемы макетирования в WEB. Создание фиксированных и адаптируемых страниц. Разработка простого макета страницы и линейной системы навигации. Практическое задание: Разработка wireframe макета многостраничного Web сайта по заданной тематике. Построение модульной сетки, проектирование фиксированных и адаптивных страниц, формирование линейной системы навигации.		2	10	15	ИЛ	О
Тема 4. Обзор программ, используемых при прототипировании WEB-сайта. Отличия макета от прототипа WEB-сайта. Работа в Figma. Векторные инструменты для рисования. Работа с текстом и стилями. Создание компонентов и использование символов. Редактирование и просмотр прототипов в режиме реального времени. Экспорт графики и кода для разработки. Разработка прототипа многостраничного сайта. Практическое задание: Создание интерактивного прототипа многостраничного Web сайта в среде прототипирования. Использование векторных инструментов, текстовых стилей и компонентов, настройка переходов между экранами, подготовка графики и экспорт материалов для дальнейшей разработки.		2	8	10		
Раздел 3. Современные методы верстки и компоновки веб-страниц						П

Тема 5. Верстка Web-документов. Основные понятия HTML (теги и их параметры). Структура HTML-документа. Мета теги и заголовок DOCTYPE. Форматирование текста (логическое и физическое, специальные символы). Визуальное форматирование страниц с помощью языка иерархических стилевых спецификаций. Создание и использование каскадных таблиц стилей CSS. Подготовка и оптимизация графики в программе Adobe Photoshop. Вставка звуковых и видео-файлов на web-страницу. Практическое задание: Разработка многостраничного Web документа на основе заданной структуры. Использование основных тегов HTML и метаданных, логическое и визуальное форматирование текста, подключение и настройка каскадных таблиц стилей. Подготовка и оптимизация графики, вставка мультимедийных элементов на страницы сайта.		2	8	16	ИЛ	
Тема 6. Гибкий подход к компоновке элементов. Модуль Flexible Box Layout. Верстка веб-страниц с помощью модуля Flexible Box Layout. Модуль Grid Layout. Верстка веб-страниц с помощью модуля Grid Layout. Практическое задание: Создание адаптивного макета Web страницы с применением технологий Flexbox и Grid Layout. Проектирование компоновки элементов для различных разрешений экрана, настройка выравнивания и распределения блоков интерфейса.		2	10	13	ИЛ	
Раздел 4. Фреймворки веб-разработки и жизненный цикл веб-сайта						П
Тема 7. Использование фреймворков для создания сайтов. Классы и компоненты. Создание адаптивного макета сайта с использованием фреймворка Bootstrap. Применение готовых компонентов на веб-страницах. Практическое задание: Разработка адаптивного макета Web сайта с использованием фреймворка для интерфейсных компонентов. Подключение фреймворка, работа с классами и готовыми компонентами, настройка сетки и адаптивного поведения элементов на различных устройствах.		2	20	31	ИЛ	
Тема 8. Публикация и тестирование Web-сайта. Этапы стандартного тестирования сайта. Выработка предложений по редизайну. Проблемы и тенденции развития современных Web-технологий. Размещение и тестирование сайта в сети Internet. Практическое задание: Публикация учебного Web сайта на выбранной платформе размещения. Проведение базового тестирования работоспособности и отображения на разных устройствах, фиксация выявленных ошибок и их исправление.		2	2	30,75	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		16	64	135,75		

Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25				
Раздел 5. Проектирование и структура веб-приложений.	6					П
Тема 9. Веб-приложение: определение, особенности, характеристика. Основные отличия от веб-сайта и мобильного приложения. Особенности дизайна интерфейса. Практическое задание: Анализ различных цифровых продуктов с точки зрения отличий веб приложений от классических веб сайтов и мобильных приложений. Выделение характерных особенностей интерфейса веб приложения, формулирование требований к его интерактивности и вовлечению пользователя.		1	2	2	ИЛ	
Тема 10. Особенности структуры веб-приложений. Построение логики ресурса. Особенности технических требований к разработке интерфейса веб-приложений. Пользовательские сценарии. Функциональный диапазон. Практическое задание: Проектирование укрупнённой структуры веб приложения по заданному сценарию. Описание пользовательских сценариев и функционального диапазона, определение ключевых экранов и переходов между ними, фиксация основных технических требований к интерфейсу.		1	2	2	ИЛ	
Раздел 6. Основы UX и сценарного проектирования интерфейсов						П
Тема 11. Основы UX и UI проектирования: характеристика, особенности, задачи. Особенности аналитики интерфейсов. Разработка структуры веб-приложения. Практическое задание: Анализ интерфейсов существующих веб приложений по заданным критериям (юзабилити, визуальная иерархия, навигация). Формирование требований к UX и UI для выбранного сценария и разработка укрупнённой структуры веб приложения.		2	4	2	ИЛ	
Тема 12. Task flow: характеристика, особенности, задачи. Разработка Task flow. Практическое задание: Описание пользовательского сценария для выбранного веб приложения и построение схемы task flow. Определение ключевых шагов, точек принятия решений и возможных альтернативных путей пользователя.		2	4	2	ИЛ	
Раздел 7. Инструменты прототипирования пользовательских интерфейсов						П,О

Тема 13. Основы работы с программами прототипирования интерфейсов. Структура проекта и организация рабочих файлов. Интеграция с графическими редакторами. Практическое задание: Настроить проект в среде прототипирования интерфейсов по заданному техническому заданию. Организовать структуру рабочих файлов, импортировать графические материалы из внешних редакторов и подготовить основу для дальнейшего прототипирования.		2	4	2	ИЛ	
Тема 14. Создание wireframes в среде прототипирования. Разработка базового UI Kit для интерфейса. Практическое задание: Разработать набор wireframe макетов ключевых экранов веб приложения. Сформировать базовый UI Kit (набор UI элементов и состояний) и применить его в созданных wireframe макетах.		2	4	2	ИЛ	
Тема 15. Проектирование visual-дизайна интерфейса и компонентов. Построение интерактивного прототипа пользовательского интерфейса. Практическое задание: На основе созданных Разработка базового UI Kit для интерфейса. Практическое задание: Разработать набор wireframe и UI Kit выполнить визуальное оформление экранов веб приложения, спроектировать основные компоненты интерфейса и собрать интерактивный прототип с настроенными переходами и базовыми сценариями взаимодействия пользователя.		2	4	2		
Раздел 8. Проектирование пользовательского входа и промо-представления веб-приложений.						О
Тема 16. Onboarding. Цель, задачи. Влияние на опыт пользователя. Особенности проектирования и разработки. Реализация Onboarding. Практическое задание: Спроектировать сценарий onboarding для разработанного веб приложения, определив цели, ключевые шаги и точки взаимодействия с пользователем. Разработать и оформить интерфейсные экраны onboarding, ориентируясь на повышение качества пользовательского опыта.		2	4	2		
Тема 17. Промо-сайт. Цель и задачи. Визуальный контент, функциональность. Особенности проектирования и разработки. Реализация промо-сайта для веб-приложения. Практическое задание: Разработать концепцию промо сайта для веб приложения, определить его цели, целевую аудиторию и ключевые сообщения. Создать прототип промо страницы с продуманной структурой, визуальным контентом и целевыми действиями пользователя. Осуществить верстку.		2	4	4		

Тема 18. Методы реализации веб-приложений. Приемы демонстрации цифровых ресурсов. Особенности завершающей презентации цифрового ресурса. Реализация основных элементов проекта. Формирование демонстрационных компонентов проекта. Практическое задание: Подготовить демонстрационную версию веб приложения для итоговой презентации. Реализовать основные элементы интерфейса и ключевые пользовательские сценарии, разработать набор демонстрационных материалов (экраны, прототип, краткий питч), отразив особенности позиционирования и преимуществ цифрового ресурса.		1	2	10		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	30		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Раздел 9. Создание активных Web-станци. Интернет-программирование.	7					О,П,Пр
Тема 19. Основы JavaScript: Синтаксис, Среды разработки, Внешнее Подключение, Отладка в Браузере			4	4		
Тема 20. Функции в JavaScript: Определение, Возврат значений, Лямбда-выражения, преобразования типов			4	5		
Тема 21. Работа с элементами страницы: выборка, изменение содержимого, добавление элементов и стилей, обработка событий			4	4		
Тема 22. Основы Объектно-ориентированного программирования в JavaScript			4	6	ИЛ	
Тема 23. Работа с Web API: LocalStorage, SetTimeout, формы обратной связи			4	10	ИЛ	
Тема 24. Асинхронное программирование: Async, Fetch. Работа с API			6	10	ИЛ	
Тема 25. Введение в Фреймворки: Vue.js. Основы и компоненты			6	10	ИЛ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			32	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		168,25		263,75		

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-4	Формулирует правила формирования стилизованных документов. Создает прототип графического пользовательского интерфейса веб-ресурса. Демонстрирует концепцию графического пользовательского интерфейса веб-ресурса.	Вопросы устного собеседования Практико-ориентированные задания

ПК-8	Формулирует основные принципы формирования сценария для веб-ресурса. Предлагает алгоритм разработки концепции веб-ресурса с элементами анимации. Демонстрирует проект веб-ресурса.	Вопросы устного собеседования Практико-ориентированные задания Практико-ориентированные задания
ПК-9	Формулирует основные подходы к ремоделированию веб-ресурса. Строит план ремоделировать архитектуры сайта. Демонстрирует предложения по ремоделированию архитектуры веб-ресурса на основе потребностей целевой аудитории.	Вопросы устного собеседования Практико-ориентированные задания Практико-ориентированные задания
ПК-7	Определяет инструментальные средства статистической обработки данных о пользовательской активности на интернет-ресурсах. Строит алгоритм продвижения веб-ресурса на интернет-пространстве. Демонстрирует результаты статистической обработки данных о пользовательской активности на интернет-ресурсах.	Вопросы устного собеседования Практико-ориентированные задания Практико-ориентированные задания

5.1.2 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. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
4 (хорошо)	Ответ стандартный, в целом качественный, основан на всех	Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные
	обязательных источниках информации. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
3 (удовлетворительно)	Ответ неполный, основанный только на лекционных материалах. При понимании сущности предмета в целом – существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
Зачтено	Отвечает на теоретический вопрос по материалам лекций, возможно допуская несущественные ошибки. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Обучающийся своевременно выполнил практические задания. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
Не зачтено	При ответе на вопрос допускает существенные ошибки. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	Своевременно не выполняет (выполнил частично) практические задания. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

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 5	
1	Этапы стандартного тестирования сайта. Выработка предложений по редизайну.
2	Использование фреймворка Bootstrap. Классы и компоненты.
3	Использование фреймворков для создания сайтов.
4	Гибкий подход к компоновке элементов. Модуль Grid Layout.
5	Гибкий подход к компоновке элементов. Модуль Flexible Box Layout.
6	Использование звуковых и видео- файлов на веб-сайтах.
7	Работа в сервисе Figma. Создание проекта. Components, auto-layouts. Макетирование и прототипирование.
8	Оптимизация графики для Web-сайта. Требования к иллюстрациям в Интернет.
9	Верстка страниц с использованием фреймворков.
10	Визуальное форматирование страниц с помощью языка иерархических стилевых спецификаций. Создание и использование каскадных таблиц стилей CSS.
11	Таблицы в HTML-документах. Гиперссылки и якоря.
12	Структура HTML-документа. Мета теги и заголовок DOCTYPE. Форматирование текста (логическое и физическое, специальные символы).
13	Верстка Web-документов. Основные понятия HTML (тэги и их параметры).
14	Разработка простого макета страницы и линейной системы навигации.
15	Создание фиксированных и адаптируемых страниц.
16	Макетирование сайта. Приемы макетирования в WEB.
17	Основные компоненты WEB-страницы и способы их визуального представления на страницах сайта.
18	Информационная архитектура сайта. Распределение информации по разделам сайта с учетом информационной, логической и визуальной взаимосвязи между разделами.
19	Дизайн в Интернет: задачи, подходы, решения. Современные тенденции WEB-дизайна.
20	Этапы разработки Web-сайта.
21	Эргономика Web-сайта. Факторы, влияющие на восприятие информации на сайте.
22	Проблемы и тенденции развития современных Web-технологий.
23	Размещение и тестирование сайта в сети Интернет.
Семестр 6	
24	Особенности структуры веб-приложений. Построение логики ресурса.
25	UX и UI проектирование: характеристика, особенности, задачи. Особенности аналитики интерфейсов веб-приложений.
26	Task flow: характеристика, особенности, задачи.
27	Пользовательские сценарии: характеристика, виды, особенности.
28	Wireframe: определение, виды, характеристика, особенности.
29	Макетирование: определение, характеристика, особенности, цель и задачи.
30	Прототипирование: определение, характеристика, особенности, цель и задачи.
31	Onboarding. Цель, задачи. Влияние на опыт пользователя. Особенности проектирования и разработки.
32	Промо-сайт для веб-приложения. Цель и задачи. Визуальный контент, функциональность. Особенности проектирования и разработки.
33	Адаптивная верстка. Виды динамических страниц. Адаптивная вёрстка с помощью медиазапросов CSS3.
34	UI Kit: определение, характеристика, цель и задачи.
35	Создание дизайна пользовательского интерфейса в среде прототипирования.
36	Проектирование и использование компонентов интерфейса.
37	Построение интерактивного прототипа пользовательского интерфейса.
38	Интеграция инструментов прототипирования с растровыми и векторными графическими редакторами и средами анимации.
39	Веб-приложение: определение, особенности, характеристика. Основные отличия от веб-сайта и мобильного приложения.
40	Особенности дизайна интерфейса веб-приложения.
Семестр 7	
41	JavaScript: Основные понятия языка и взаимодействие с HTML.

42	Основы JavaScript: Синтаксис, типы данных, выражения и операторы.
43	Основы JavaScript: Арифметические операции, условные операторы и циклы.
44	Функции в JavaScript: Определение, возврат значений, лямбда-выражения.
45	Функции в JavaScript: Преобразования типов (явное и неявное).
46	Работа с элементами страницы: Выборка элементов (по идентификатору, тегу, классу, селектору).
47	Работа с элементами страницы: Изменение содержимого и добавление новых элементов и стилей.
48	Работа с элементами страницы: Обработка событий, в том числе обработка кликов.
49	Основы объектно-ориентированного программирования в JavaScript.
50	Работа с Web API: LocalStorage, setTimeout, формы обратной связи.
51	Асинхронное программирование в JavaScript: Применение async, использование fetch для работы с API.
52	Современные библиотеки JavaScript: Подключение и использование библиотек.
53	Современные библиотеки JavaScript: Методы для взаимодействия с элементами, включая выборку селекторов.
54	Введение в фреймворки: Основы Vue.js и работа с компонентами.
55	Совместимость на стороне клиента и проверка функциональных возможностей.
56	Модели DOM и BOM: Работа с DOM-моделью, манипулирование элементами страницы.
57	Модели DOM и BOM: Обработчики событий в контексте DOM.

5.2.2 Типовые тестовые задания

1) Какой цвет задает следующий код: #00ff00?

Выберите один ответ:

- a. Зеленый
- b. Красный
- c. Фиолетовый
- d. Синий.

2) Выберите верное утверждение: Wireframe — это:

- a. версия пользовательского интерфейса с низкой точностью воспроизведения и не предназначен для отображения реального экрана
- b. система вёрстки, при которой основой композиции полос и разворотов становится модульная сетка с определенным шагом
- c. онлайн инструмент, с помощью которого можно скачать уже готовую сетку нужных размеров

3) В каком стандарте появились новые теги разметки <aside> и <section>?

- a. HTML4
- b. JavaScript
- c. CSS3
- d. HTML5

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Создать wireframe для Интернет-магазина на заданную тему.

Создать стилевой файл CSS.

Создать Web-страницу с HTML-формой для заказа любого товара в Интернет-магазине.

Создать интерактивный прототип трехстраничного веб-сайта.

Создать промо-лендинг для веб-приложения на заданную тему.

Создать интерактивный прототип 3 экранов веб-приложения на заданную тему

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

зачета

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 15 минут;
- выполнение тестового-задания осуществляется на компьютере за 30 минут;
- выполнение кейс-задания осуществляется на компьютере за 60 минут.

экзамена

- время на подготовку к устному собеседованию составляет 30 минут;
- выполнение тестового-задания осуществляется на компьютере за 30 минут;
- выполнение кейс-задания осуществляется на компьютере за 60 минут.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Миллз, К., Лоусон, Б., Лауке, П. Х., Колсериу, К. И., Сучан, М., Тейлор, М., Диксит, Ш., Дэвис, Д.	Введение в HTML5	Москва, Саратов: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа	2020	http://www.iprbookshop.ru/89424.html
Катунин, Г. П.	Основы мультимедийных технологий	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2020	http://www.iprbookshop.ru/93614.html
Беликова, С. А., Беликов, А. Н.	Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2020	http://www.iprbookshop.ru/100186.html
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81868.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн. Создание анимации на основе HTML5	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=201910
Якуничева Е.Н.	Web-дизайн. Основы HTML и CSS	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020218
Поляков, Е. А.	Web-дизайн	Саратов: Вузовское образование	2019	http://www.iprbookshop.ru/81869.html
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн. Часть 2	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3506
Веселкова, Т. В., Кабанов, А. С.	Эффективная эксплуатация сайта	Москва: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2019	http://www.iprbookshop.ru/83128.html
Якуничева Е. Н.	Web-дизайн	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3063

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Раздел. Информатика и информационные технологии» [Электронный ресурс]. URL: http://window.edu.ru/catalog/?p_rubr=2.2.75.6
 Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Office Standart Russian Open No Level Academic
 MicrosoftOfficeProfessional
 Adobe Audition CC ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license
 Corel DRAW Graphics Suite Edu Lic
 Microsoft Windows

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