


**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«КАБАРДИНО-БАЛКАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ
ИМ. Х.М. БЕРБЕКОВА»**

Колледж дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора ИАСИД по СПО


/ФИО/
«30» августа 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.08 Основы вэб-дизайна

Программа подготовки специалистов среднего звена

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Среднее профессиональное образование

Квалификация выпускника

Дизайнер

Очная форма обучения

Нальчик, 2022


Рабочая программа учебной дисциплины «Основы вэб-дизайна» разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.11.2020 N 658, учебного плана по программе подготовки специалистов среднего звена Дизайн (по отраслям).

Составитель: Борчаев Х.М., преподаватель КД ИАСиД КБГУ

Рабочая программа учебной дисциплины обсуждена и утверждена на заседании ПЦК «Графический дизайн и дизайн среды»

Протокол № 1 от «29» августа 2022 года.

Председатель ПЦК


(подпись)

Шонтуков А.М.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	стр. 4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	15
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	18

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.09 Основы вэб-дизайна

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальностям СПО:

54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в образовательных учреждениях СПО

1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина входит в общепрофессиональный цикл.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- использовать основные приемы создания Web-ресурсов
- работать в графических редакторах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop

знать:

- принципы организации гипертекстовых документов;
- типологию технологий Web-программирования; умение:
- разрабатывать Web-ресурсы средствами MS Office;
- программировать Web-ресурсы средствами языка HTML;
- создавать сетевые Web-ресурсы средствами on-line конструкторов;

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен формировать общие и профессиональные компетенции:

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;

ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика;

ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

1.4. Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:

Объем образовательной программы учебной дисциплины 54 часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы.

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы учебной дисциплины:	54
теоретическое обучение	48
практические занятия	6
Самостоятельная работа	*
Консультации	*
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «Основы веб-дизайна»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объём часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1.	Введение в Веб-Дизайн. Основы работы с конструктором сайтов Bitrix-24.		
Тема 1.1 Создание аккаунта в CRM Bitrix-24.	Содержание учебного материала Раскрытие понятия CRM системы. Функции CRM систем. Создание ящика электронной почты. Регистрация в CRM Bitrix-24. Вход в аккаунт Bitrix-24.	2	1
Тема 1.2 Знакомство с интерфейсом Bitrix-24 Сайты.	Содержание учебного материала Настройка меню CRM Bitrix-24. Доступ к инструменту «Сайты». Кнопка «Создать сайт». Список шаблонов. Выбор и настройка шаблона. Кнопки управления конструктора сайтов.	2	1
Тема 1.3 Работа с шаблонами лэндингов в Bitrix-24.	Содержание учебного материала Понятие лэндинга. Виды сайтов. Выбор и настройка шаблона. Цветовая палитра шаблона.	1	1
	Основные компоненты шаблона. Редактирование блоков. Редактирование текста. Выбор шрифтов. Библиотека шрифтов. Редактирование шаблонных изображений. Пред просмотр и публикация лэндинга.		1
Тема 1.3 Разработка собственных шаблонов лэндинга.	Содержание учебного материала	2	1
	Удаление и добавление блоков. Создание собственных блоков. Компоненты блоков. Настройка блоков. Дизайн и настройки блоков. «Суперблок». Добавление собственного контента в шаблон. Основы редактирования собственных изображений средствами конструктора.		
Раздел 2. Введение в компьютерную графику			
Тема 2.1. Способы	Содержание учебного материала		

представления цифровых изображений	Появление и развитие компьютерной графики. Основные направления компьютерной графики. Аппаратное и программное обеспечение компьютерной графики.	2	1
	Растровая графика: основные понятия и особенности. Векторная графика: основные понятия и особенности.		
Тема 2.2. Цвет и цветовые модели в цифровых изображениях	Содержание учебного материала	1	1
	Основные способы представления цвета. Цветовая система RGB. Цветовая система CMYK. Цветовая система HSB. Модель CIE LAB. Индексированный цвет. Безопасные цвета.		
Тема 2.3. Форматы графических файлов	Содержание учебного материала	1	1
	Понятие формата файла. Оригинальные форматы файлов. Основные форматы графических файлов. Преобразования графических файлов.		
Раздел 3.	Векторный редактор Adobe Illustrator		
Тема 3.1. Введение в Illustrator	Содержание учебного материала	2	1
	Основные сведения о рабочей среде. Настройка рабочей среды. Создание документов. Монтажные области. Панель «Свойства». Инструменты. Панель инструментов.		
Тема 3.2. Основные приемы работы с векторными изображениями в Illustrator	Содержание учебного материала		
	Основы рисования. Инструментарий для рисования. Понятие объекта: линия, графический примитив. Толщина и стиль линии. Заливка: однородная, градиентная. Многоцветные заливки-паттерны. Прозрачность. Режимы наложения.	2	1
	Выделение объектов. Перемещение, поворот, отражение, копирование, растяжение и сжатие объектов. Группировка, разбор и изоляция объектов. Выравнивание и распределение объектов. Управление порядком расположения фигур. Слой.		
Тема 3.4. Работа с кривыми	Содержание учебного материала	2	1
	Рисование с помощью инструментов «Перо», «Кривизна», «Карандаш». Редактирование кривых.		

	Выделение узлов. Перемещение, удаление, добавление узлов. Редактирование векторов.		
Тема 3.5. Текст	Содержание учебного материала	1	1
	Создание текста. Использование шрифтов в Illustrator. Форматирование текста. Форматирование абзацев. Специальные символы. Импорт и экспорт текста.		
Тема 3.6. Специальные эффекты	Содержание учебного материала	2	1
	Векторные эффекты. Растровые эффекты. Логические операции над объектами. Тени, свечения, растушевка. Атрибуты оформления. Стили оформления. Создание эскизов и мозаики.		
Тема 3.7. Веб-графика	Содержание учебного материала	2	1
	Основные рекомендации для создания веб-графики. Безопасные цвета. Баланс между качеством и размером изображения. Подходящий формат файла. Формат SVG. Создание анимации. Слайсы и карты ссылок. Адаптивный дизайн веб-сайта.		
	Практическое занятие №1	2	2
	Рубежный контроль №1	1	
Раздел 4.	Растровый редактор Adobe Photoshop		
Тема 4.1. Рабочая среда Photoshop	Содержание учебного материала	2	1
	Основные сведения о рабочей среде. Стандартные рабочие среды. Окна и панели. Навигация.		
Тема 4.2. Основные способы создания растровых изображений в Photoshop	Содержание учебного материала	2	1
	Инструменты для рисования. Инструменты для выделения области изображения. Инструменты для клонирования изображений. Заливки, узоры, градиенты и их настройки. Векторные инструменты в Photoshop/		
Тема 4.3. Слои	Содержание учебного материала	1	1

	Создание слоев. Удаление слоев. Настройки слоев. Группирование слоев. Маскирование слоев.		
Тема 4.4. Коррекция и преобразование изображений	Содержание учебного материала	2	1
	Яркость и контраст изображения. Уровни. Работа с кривыми. Цветовой баланс. Замещение цвета. Работа с выделенными цветами.		
Тема 4.5. Фильтры и эффекты	Содержание учебного материала	2	1
	Галерея фильтров. Группы фильтров – 3D, Видео, Размытие, Искажение, Стилизация, Рендеринг, Шум и другие. Использование корректирующих изображение fx эффектов.		
Тема 4.6. Разработка содержимого для Интернета, Экрана и приложений	Содержание учебного материала	2	1
	Веб-изображения. Понятие разрешения изображения для веба. Работа с шестнадцатеричными значениями цвета. Создание макета веб-страницы.		
Раздел 5.	Инструменты прототипирования Веб-страниц		
Тема 5.1 Введение и основы Figma. Плагины Figma	Содержание учебного материала	2	1
	Знакомство с интерфейсом Figma, создание новых документов, артбордов, работа со слоями, изображениями, текстом, и другими инструментами. Использование, плагинов для разных задач.		
Раздел 6.	Основы Веб-Дизайна		
Тема 6.1 Тренды, мудборды	Содержание учебного материала	1	1
	Как вдохновляться, где искать примеры, как смотреть, и как копировать. А также как подобрать визуальные референсы.		
Тема 6.2 Работа со стилями. GUI	Содержание учебного материала	2	1
	Введение в типографику: подбор шрифтов, групп. Создание шрифтов стилей. Изучение основных		

(Graphic User Interface)	правил типографики: интерлиньяж, выключка, отступы, баланс заголовков, параграфов, и т.д.		
Тема 6.3 Главная страница сайта	Содержание учебного материала	2	1
	Какие бывают сайты и в чём разница между промостраницей, корпоративной страницей и лендингом. Настройка и работа с сеткой, компонентами, композицией элементов в сетке.		
Тема 6.4 Формы, кнопки, Аффордансы	Содержание учебного материала	2	1
	Базовые принципы юзабилити, и UX (User Experience). Кнопки, списки, формы и т. д.		
Тема 6.5 Цвета, адаптивность, настроение.	Содержание учебного материала	2	1
	Разработка промостраницы мероприятия — теория базовых цветов, контрастность, контрформы.		
Тема 6.6 Презентация проекта	Содержание учебного материала	2	1
	Разбор примеров хороших и неудачных презентаций проектов, как выгодно преподнести свою работу. Для чего нужно портфолио, как за ним следить, и как его обновлять. Работа с мокапами.		
Тема 6.7 Первый кейс на Behance	Содержание учебного материала	2	1
	Что такое Behance, как пользоваться. Создание аккаунта, разбор проектов. Добавление первого кейса в портфолио на Behance.		
	Рубежный контроль №2	1	
	Дифференцированный зачет	2	
Всего		54	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия:

кабинета «Информационно-коммуникационные системы»

Оборудование учебного кабинета:

- рабочие места обучающихся (по количеству обучающихся);
- рабочее место преподавателя;
- учебная доска, интерактивная доска, проектор;
- пакет нормативных документов;
- дидактико-методическое оснащение учебной дисциплины.

Технические средства обучения:

- компьютеры с соответствующим программным обеспечением;
- мультимедийный комплекс;
- электронные учебники;
- DVD - плеер, телевизор;
- Видеоматериалы;
- ЛВС с выходом в интернет

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Диков, А. В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3 : учебное пособие / А. В. Диков. — Санкт-Петербург : Лань, 2019. — 188 с. — ISBN 978-5-8114-3822-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/122174>

Дополнительные источники:

1. Макарова, Т. В. Веб-дизайн : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149129>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических и практических занятий, в т.ч. контрольных работ, а также выполнения обучающимися самостоятельной работы, индивидуальных заданий, учебно-исследовательских проектов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
--	--

<p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -использовать основные приемы создания Web-ресурсов -работать в графических редакторах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -принципы организации гипертекстовых документов; -типологию технологий Web-программирования; умение: -разрабатывать Web-ресурсы средствами MS Office; -программировать Web-ресурсы средствами языка HTML; -создавать сетевые Web-ресурсы средствами on-line конструкторов. 	<p>Практические занятия</p> <p>Рубежный контроль</p> <p>Дифференцированный зачет.</p>
--	---