

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


**Колледж дизайна  
ИНСТИТУТА АРХИТЕКТУРЫ СТРОИТЕЛЬСТВА И ДИЗАЙНА**

УТВЕРЖДАЮ

Зам.директора ИАСиД по СПО

 / Канлов А.М./

«» 2023 г.

  
КОЛЛЕДЖ  
ДИЗАЙНА

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОГСЭ.08 ОСНОВЫ ВЕБ-ДИЗАЙНА**

**Программа подготовки специалистов среднего звена**

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

**Технический профиль**

**Среднее профессиональное образование**

**Квалификация выпускника**

**Дизайнер**

**Очная форма обучения**

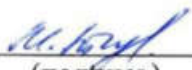
Рабочая программа учебной дисциплины «**Основы веб-дизайна**» разработана на основании федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 05.05.2022 г. N 308, учебного плана по программе подготовки специалистов среднего звена Дизайн (по отраслям)

Составитель: Борчаев Х.М., преподаватель колледжа дизайна

Программа учебной дисциплины обсуждена и утверждена на заседании ПЦК «Общеобразовательных и социально-гуманитарных дисциплин»


Протокол № 1 от « 28 » августа 2023 года.

Председатель ПЦК

  
(подпись) Теунова М.В.

Согласовано

Научная библиотека КБГУ,  
отдел комплектования

  
(подпись) Губжокова Н.А.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>12</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>13</b>

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОГСЭ.08 ОСНОВЫ ВЕБ-ДИЗАЙНА

## 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Учебная дисциплина «Основы веб-дизайна» является частью общего гуманитарного и социально-экономического цикла программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 «Дизайн» (по отраслям)

Учебная дисциплина «Основы веб-дизайна» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 54.02.01 «Дизайн» (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01	-использовать основные приемы создания Web-ресурсов -работать в графических редакторах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop	-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

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
Объем образовательной программы учебной дисциплины	51
в т.ч. в форме практической подготовки	4
в том числе:	
теоретическое обучение	47
практические занятия	4
Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	

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

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	
1	2	3	
<b>Раздел 1.</b>	<b>Введение в Веб-Дизайн. Основы работы с конструктором сайтов Bitrix-24.</b>		
<b>Тема 1.1 Создание аккаунта в CRM Bitrix-24.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Раскрытие понятия CRM системы. Функции CRM систем. Создание ящика электронной почты.Регистрация в CRM Bitrix-24. Вход в аккаунт Bitrix-24.	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
<b>Тема 1.2 Знакомство с интерфейсом Bitrix-24 Сайты.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Настройка меню CRM Bitrix-24. Доступ к инструменту «Сайты». Кнопка «Создать сайт». Список шаблонов. Выбор и настройка шаблона. Кнопки управления конструктора сайтов.	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
<b>Тема 1.3 Работа с шаблонами лендингов в Bitrix-24.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Понятие лендинга. Виды сайтов. Выбор и настройка шаблона. Цветовая палитра шаблона.  Основные компоненты шаблона. Редактирование блоков. Редактирование текста. Выбор шрифтов.Библиотека шрифтов. Редактирование шаблонных изображений. Пред просмотр и публикация лендинга.	1	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
<b>Тема 1.3 Разработка собственных шаблонов лендинга.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 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.	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
<b>Раздел 2. Введение в компьютерную графику</b>			
<b>Тема 2.1. Способы</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 02, ПК 1.1.,

<b>представления цифровых изображений</b>	Появление и развитие компьютерной графики. Основные направления компьютерной графики.Аппаратное и программное обеспечение компьютерной графики.	2	ПК 1.2.
	Растровая графика: основные понятия и особенности. Векторная графика: основные понятия иособенности.		
<b>Тема 2.2. Цвет и цветовые модели в цифровых изображениях</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	1	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Основные способы представления цвета. Цветовая система RGB. Цветовая система CMYK. Цветовая система HSB. Модель CIE LAB. Индексированный цвет. Безопасные цвета.		
<b>Тема 2.3. Форматы графических файлов</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	1	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Понятие формата файла. Оригинальные форматы файлов. Основные форматы графическихфайлов. Преобразования графических файлов.		
<b>Раздел 3.</b>	<b>Векторный редактор Adobe Illustrator</b>		ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
<b>Тема 3.1. Введение в Illustrator</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	
	Основные сведения о рабочей среде. Настройка рабочей среды. Создание документов. Монтажныеобласти. Панель «Свойства». Инструменты. Панель инструментов.		
<b>Тема 3.2. Основные приемы работы с векторными изображениями в Illustrator</b>	<b>Содержание учебного материала</b>		ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Основы рисования. Инструментарий для рисования. Понятие объекта: линия, графический примитив. Толщина и стиль линии. Заливка: однородная, градиентная. Многоцветные заливки-паттерны. Прозрачность. Режимии наложения.	2	
	Выделение объектов. Перемещение, поворот, отражение, копирование, растяжение и сжатие объектов. Группировка, разбор и изоляция объектов. Выравнивание и распределение объектов.Управление порядком расположения фигур. Слои.		
<b>Тема 3.4. Работа с кривыми</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	
	Рубежный контроль №1	1	
Раздел 4.	Растровый редактор Adobe Photoshop		ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
Тема 4.1. Рабочая среда Photoshop	Содержание учебного материала	2	
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	ОК 02, ПК

Тема 4.4. Коррекция и преобразование изображений	Создание слоев. Удаление слоев. Настройки слоев. Группирование слоев. Маскирование слоев.		1.1., ПК 1.2.
	Содержание учебного материала	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Галерея фильтров. Группы фильтров – 3В, 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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Веб-изображения. Понятие разрешения изображения для веба. Работа с шестнадцатеричными значениями цвета. Создание макета веб-страницы.		
Раздел 5.	Инструменты прототипирования Веб-страниц		ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
Тема 5.1 Введение и основы Figma. Плагины Figma	Содержание учебного материала	2	
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Базовые принципы юзабилити, и UX (User Experience). Кнопки, списки, формы и т. д.		
Тема 6.5 Цвета, адаптивность, настроение.	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Разработка промостраницы мероприятия — теория базовых цветов, контрастность, контрформы.		
Тема 6.6 Презентация проекта	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	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	<b>Содержание учебного материала</b>	2	ОК 02, ПК 1.1., ПК 1.2.
	Что такое Behance, как пользоваться. Создание аккаунта, разбор проектов. Добавление первого кейса в портфолио на Behance.		
	Рубежный контроль №2	1	
	Дифференцированный зачет	2	
<b>Всего</b>		54	

## **1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **1.1. 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

### **1.2. 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
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.	Практические занятия Рубежный контроль Дифференцированный зачет.