

## Аннотация дисциплины Б.1.2.10 Дисциплина. Веб-дизайн

Дисциплина "Веб-дизайн" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Компьютерный дизайн" направления подготовки "09.03.01 Информатика и вычислительная техника".

Дисциплина изучается в 6, 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 120/5 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме балльно-рейтинговый контроль, зачет.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-3 Способен создавать дизайн элементов графического пользовательского интерфейса

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Дизайн в Интернет: задачи, подходы, решения. Основные понятия и терминология. Современные тенденции WEB-дизайна. Эргономика Web-сайта. Факторы, влияющие на восприятие информации.
2. Обзор программ, используемых при создании WEB-сайта. Этапы разработки Web-сайта. Информационная архитектура сайта. Распределение информации по разделам сайта с учетом информационной, логической и визуальной взаимосвязи между разделами. Основные компоненты WEB-страниц.
3. Верстка Web-документов. Мета теги и заголовок DOCTYPE. Форматирование текста. Таблицы в HTML-документах. Гиперссылки и якоря.
4. Визуальное форматирование страниц с помощью языка иерархических стилевых спецификаций. Создание и использование каскадных таблиц стилей CSS. Верстка страниц с использованием фреймворков.
5. Оптимизация графики для Web-сайта. Требования к иллюстрациям в Интернет. Обзор форматов иллюстраций.
6. Размещение сайтов на Web-серверах. Этапы стандартного тестирования сайта. Выработка предложений по редизайну. Регистрация в поисковых системах и каталогах. Проблемы и тенденции развития современных Web-технологий.
7. Основные направления развития современных мультимедийных приложений. Приложения для создания анимации на основе HTML5 и CSS3
8. Приложения для анимации, структура файлов проекта. Создание графических объектов. Покадровая анимация.
9. Инструменты для работы с текстом. Использование и подключение нестандартных шрифтов.
10. Создание интерактивной анимации. Средства обеспечения интерактивности.
11. Шаблоны HTML5 Canvas Animate.
12. Публикация для Web и дальнейшее использование композиции.

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: лекционные занятия, практические и лабораторные занятия, процедуры самообучения.

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: задания, классическая лекция.