

Министерство науки и высшего образования РФ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

**Б1.В.01.10 ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ**

**Web-design, технологии верстки**

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль)

54.03.01.31 Графический дизайн

Форма обучения

очная

Год набора

2021

Красноярск 2023

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили \_\_\_\_\_

Старший преподаватель, Осадчук М. А.

\_\_\_\_\_  
должность, инициалы, фамилия

## 1 Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель изучения дисциплины соотнесена с общими целями образовательной программы по подготовке бакалавров по направлению 54.03.01.01 Графический дизайн и заключается в получении теоретических знаний, практических умений и навыков в области Web-design, технологии верстки.

Курс состоит из введения и двух разделов. В первом разделе даются базовые теоретические знания языка разметки веб-страниц HTML, каскадных таблицы стилей CSS, принципов и подходов к современной веб-верстке. Кроме того, первый раздел курса включает изучение и получение базовых навыков работы в программе Figma, как инструмента быстрого создания прототипов страниц сайта. Второй раздел курса построен на индивидуальной практической работе студента по созданию макета и верстки в HTML+CSS собственного сайта портфолио.

### 1.2 Задачи изучения дисциплины

Задачами курса является получение базовых знаний по современной верстке сайтов с применением HTML, CSS, Figma и других инструментов веб-разработчика и на получение базовых навыков веб-разработки. Курс дисциплины рассчитан на дальнейшее использование полученных знаний в качестве творческого источника в разработке современных дизайнерских проектов.

### 1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
<b>ПК-2: Способен осуществлять разработку объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b>	
ПК-2.1: - отслеживает тенденции и направления развития в сфере дизайна; - осуществляет мониторинг существующих аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; - производит поиск, сбор и анализ информации необходимой для разработки проектного задания;	теорию композиции, типографику, колористику использовать модульную сетку в построении макета web страницы методами построения модульных сеток для web страниц и приложений

<p>ПК-2.2: - осуществляет анализ информации, необходимой для работы над дизайн - проектом визуальной информации,</p>	<p>профессиональные ресурсы в сети Internet использовать профессиональные ресурсы сети Internet навыком использования профессиональных ресурсов</p>
<p>идентификации и коммуникации; - находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации с учетом пожелания заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p>	<p>сети Internet</p>
<p>ПК-2.3: - использует знания в области теории композиции, цветоведения и колористики; - использует знания в области типографики и фотографии; - осуществляет использования методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания.</p>	<p>поисковые системы, профессиональные соц. сети в области дизайна использовать поисковые системы, профессиональные соц. сети в области дизайна навыками быстрого поиска необходимой информации в поисковых системах и профессиональных соц. сетях</p>
<p><b>ПК-3: Способен осуществлять техническую разработку дизайн – проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</b></p>	

<p>ПК-3.1: - использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации (Adob Photoshop, Adob Illustrator, Sorel Draw, 3D Max );</p> <p>- учитывает при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов</p> <p>- использует специальные технологии реализации дизайн – проектов (обработку и редактирование изображения;</p> <p>соответствующие форматы файлов, разрешение и сжатие; цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC; метки печати и</p>	<p>основные теги HTML и CSS</p> <p>создавать прототип (макет) страниц сайта</p> <p>разработкой макета сайта с применением модульной сетки</p>
<p>метки под обрез; тиснения, позолоты и лаки);</p> <p>- использовать технические приемы фотографии при создании объектов дизайна;</p>	
<p>ПК-3.2: - использует материалы и инструменты для макетирования (различные типы бумаги и поверхностей);</p> <p>- осуществляет корректировку и обработку изображения, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям;</p> <p>- осуществляет комплектование пакета графических материалов для передачи в производство.</p>	<p>редактор кода Notepad++, программа прототипирования web интерфейсов Figma</p> <p>создавать прототип (макет) страниц сайта</p> <p>базовыми подходами в разработке веб-интерфейсов</p>

<p>ПК-3.3: - осуществляет использование знаний основ художественного конструирования и технического моделирования; - обладает знаниями основ</p>	<p>основные размеры экранов устройств отображения информации верстать страницы сайта в HTML+CSS на основе макета сайта базовой версткой страниц в HTML+CSS с применением Flex</p>
<p>рекламных технологий; - осуществляет использование знаний технологических процессов производства в области полиграфии и упаковки; - осуществляет использование знаний материаловедения для полиграфии и упаковочного производства; - осуществляет использование знаний компьютерного программного обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	

#### **1.4 Особенности реализации дисциплины**

Язык реализации дисциплины: Русский.

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

## 2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Сем естр	
		1	2
<b>Контактная работа с преподавателем:</b>	<b>2,89 (104)</b>		
практические занятия	2,89 (104)		
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b>	<b>2,11 (76)</b>		
курсовое проектирование (КП)	Нет		
курсовая работа (КР)	Нет		

### 3 Содержание дисциплины (модуля)

#### 3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

		Контактная работа, ак. час.							
№ п/п	Модули, темы (разделы) дисциплины	Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
				Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
		Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС
<b>1. Введение в предмет</b>									
	1. Текущая ситуация на рынке веб-разработки. Этапы разработки сайта, веб-приложения, инструменты веб-разработки.			2					
	2. Модульная сетка, особенности применения модульной сетки для веб-интерфейсов. Отличие веб-верстки от полиграфической верстки.			2					
	3. Атрибуты тега. Тег ссылки. Типы ссылок. Дополнительные атрибуты.			2					
	4. Прототипирование веб-интерфейсов в Figma. Принципы работы в программе.			2					
<b>2. Основы HTML</b>									
	1. HTML – язык гипертекстовой разметки. Понятие тега. Синтаксис. Структура HTML.			2					
	2. Теги заголовков, параграфа, списков, логи-ческого усиления.			2					



3. Тег вставки изображения. Форматы графи-ки.			2					
4. Разработка прототипа сайта в программе Figma. Индивидуальные консультации			8					
5. Теги для построения таблицы.			2					
6. Теги логической разметки страницы. Теги комментария.			2					
7. Разработка прототипа сайта в программе Figma.							22	
<b>3. Основы CSS</b>								
1. Определение CSS. Типы внедрения CSS в HTML. Синтаксис CSS.			2					
2. Свойства цвета и фона. Развернутая и со-кращенная запись свойств.			2					
3. Комментирование в CSS.			2					
4. Свойства управления шрифтами. Сервис Google Fonts и работа с ним.			2					
5. Свойства текста.			2					
6. Псевдо классы (псевдо элементы) в CSS.			2					
7. Классы и идентификаторы в CSS			2					
8. Боксовая модель CSS			2					
9. Основные теги логической разметки			2					
10. Свойство позиционирования в CSS			2					
11. Свойство отображения в CSS.			2					
12. Пример верстки главной страницы сайта на учебном макете.			2					
<b>4. Примеры верстки страниц</b>								

1. Пример верстки структуры страницы сайта с применением свойства обтекания. Пошаговая верстка главной страницы сайта.			24					
2. Понятие Flex верстки. Пример верстки элементов структуры страницы сайта с применением Flex			6					
<b>5. Создание сайта портфолио (индивидуальная работа)</b>								
1. Flex верстка страниц сайта с навигационным меню в HTML+CSS. Индивидуальные консультации.			24					
2. Flex верстка страниц сайта с навигационным меню в HTML+CSS. Индивидуальные консультации.							54	
Всего			104				76	

## **4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины**

### **4.1 Печатные и электронные издания:**

1. Макнейл П. Настольная книга веб-дизайнера: все, что вы должны знать о дизайне интернета(Москва: Питер).
2. Леонтьев Б. К. Энциклопедия WEB-дизайнера: [о создании Web-сайтов] (Москва: БИЗНЕССОФТ).
3. Дунаев В. В. Основы WEB-дизайна: самоучитель(Санкт-Петербург: БХВ -Петербург).
4. Мартинес А. Секреты создания недорогого WEB-сайта.Как создать и поддерживать удачный WEB-сайт, не потратив ни копейки.(Москва: ДМК Пресс).
5. Загуменов А. П. Как раскрутить и разрекламировать Web-сайт в сети Интернет(Москва: ДМК Пресс).
6. Кирсанов Д. Веб-дизайн(Санкт-Петербург: Символ-Плюс).

### **4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):**

1. - Программа прототипирования интерфейсов Figma
2. - Редактор кода Notepad++
3. - Adobe Photoshop
4. - Adobe Illustrator
5. - Браузер

### **4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:**

1. Электронно-библиотечная система Book.ru <http://www.book.ru/>
2. Электронно-библиотечная система elibrary <http://elibrary.ru/>
3. Электронно-библиотечная система «Университетская книга online»

## **5 Фонд оценочных средств**

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

## **6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Для проведения занятий используется проектно-лекционная аудитория, оборудованная демонстрационным комплексом, обеспечивающим тематические иллюстрации и презентации, а также персональными компьютерами с необходимым программным обеспечением и подключением к сети «Интернет» с установленным программным обеспечением.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационнообразовательную среду организации.