

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ТУЙМАЗИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«ОП.14 Web-дизайн»

09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям)

Форма обучения
очная

Туймазы - 2022 г.

Рассмотрено
на заседании кафедры
компьютерных технологий
Протокол №__ от «__» _____ 2022 г.
Зав. кафедрой _____ (Т. А. Тиханова)

Утверждаю
зам. директора по УР
_____ Н.Н. Мухаметова
«__» _____ 2022 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).

Организация-разработчик: ГАПОУ Туймазинский государственный юридический колледж.

Разработчик: Канищев Александр Витальевич, преподаватель кафедры компьютерных технологий.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП.14 WEB-ДИЗАЙН»

1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина «Web-дизайн и разработка» является основной частью общепрофессионального цикла основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям).

Учебная дисциплина «Web-дизайн» обеспечивает формирование профессиональных и общих компетенций по всем видам деятельности ФГОС по специальности 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям). Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 1.1. Обработать статический информационный контент.

ПК 1.2. Обработать динамический информационный контент.

ПК 2.1. Проводить исследование объекта автоматизации.

ПК 2.2. Создавать информационно-логические модели объектов.

ПК 2.6. Разрабатывать, вести и экспортировать проектную и техническую документацию.

ПК 4.2. Управлять сроками и стоимостью проекта.

ЛР 13. Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации.

ЛР 16. Готовый соответствовать ожиданиям работодателей: проектномыслящий, эффективно взаимодействующий с членами команды и сотрудничающий с другими людьми, осознанно выполняющий профессиональные требования, ответственный, пунктуальный, дисциплинированный, трудолюбивый, критически мыслящий, нацеленный на достижение поставленных целей; демонстрирующий профессиональную жизнестойкость.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания

Код ОК, ПК, ЛР	Умения	Знания
ОК 01 ОК 02 ОК 03 ОК 04 ОК 05 ОК 06 ОК 07 ОК 08 ОК 09 ПК 1.1 ПК 1.2 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК 2.6 ПК 4.2 ЛР 13 ЛР 16	<p>– создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;</p> <p>– выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;</p> <p>– создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;</p> <p>– разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов;</p> <p>– проектировать веб-документ и работать с базовыми его элементами;</p> <p>– изменять свойства документа и его элементов средствами технологии CSS.</p>	<p>– нормы и правила выбора стилистических решений;</p> <p>– современные методики разработки графического интерфейса;</p> <p>– требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет);</p> <p>– государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений;</p> <p>– принципы построения HTML-документа и работы с его элементами;</p> <p>– алгоритмы применения технологии CSS.</p>

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов по очной
Объем образовательной программы учебной дисциплины	69
в т.ч. в форме практической подготовки	46
в том числе:	
теоретическое обучение	20
практические занятия	26
лабораторные работы <i>(если предусмотрено)</i>	
курсовая работа (проект) <i>(если предусмотрено)</i>	
контрольная работа <i>(если предусмотрено)</i>	
<i>Самостоятельная работа</i>	23
Промежуточная аттестация (экзамен)	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Раздел 1. Основные принципы web – программирования. Создание интернет – приложений.			
Тема 1.1. Введение в Web-конструирование.	Содержание учебного материала	1	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Роль и место дисциплины в современном мире и в процессе основной профессиональной образовательной программы по специальности. 2. Зоны влияния дизайнера в проекте. Особенности работы на фрилансе и в агентстве. 3. Обзор современных Интернет-технологий, средств и методов веб-разработки. 4. Определение веб-дизайна, сетевая среда, практичность веб-сайтов. 5. Анализ современных тенденций веб-дизайна. 6. Способности необходимые web-дизайнеру. Юзабилити.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
Тема 1.2. Этапы разработки сайта.	Содержание учебного материала	1	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Основные этапы разработки сайта. 2. Техническое задание. 3. Файловая структура сайта. 4. Два типа графики на web-сайтах.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
Тема 1.3. Проектирование сайта.	Содержание учебного материала	2	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта. 2. План сайта, структура сайта, сравнение сайтов, теория навигации. 3. Изучение влияния модульных сеток на процесс дизайна и верстки.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	

	1. Модульные сетки и их виды.		
Тема 1.4 Нормы и правила выбора стилистических решений	Содержание учебного материала	2	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Работа с композицией и правильная расстановка акцентов. 2. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений.		
Тема 1.5 Взаимодействие пользователя с сайтом	Содержание учебного материала	2	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Общие характеристики пользователей и особенности дизайна сайтов в зависимости от этих характеристик, сетевая среда.		
	В том числе лабораторные и практические занятия	4	
	1. Разработка дизайн-концепции сайта (3-5 эскизов основных страниц) в соответствии с фирменным стилем заказчика.		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Формирование требований к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.		
Тема 1.6 Вопросы разработки интерфейса	Содержание учебного материала	2	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2 ЛР 13
	1. Современные методики разработки графического интерфейса. 2. Освоение инструментов для создания макетов и правила разработки адаптивных мультиплатформенных интерфейсов. <i>Дискуссия «4 апреля - День веб-мастера».</i>		
	В том числе лабораторные и практические занятия	4	
	1. Разработка прототипов страниц сайта на основе выбранного дизайна		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	1. Правила разработки адаптивных мультиплатформенных интерфейсов		
Тема 1.7 Визуализация элементов интерфейса	Содержание учебного материала	2	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Современные методики разработки графического интерфейса. 2. Освоение инструментов для создания макетов и правила разработки адаптивных мультиплатформенных интерфейсов.		
	В том числе лабораторные и практические занятия	4	
	1. Разработка прототипов страниц сайта на основе выбранного дизайна		
	Самостоятельная работа обучающихся	3	
	1. Правила разработки адаптивных мультиплатформенных интерфейсов		
Раздел. 2. Разработка веб-страниц			

Тема 2.1 ведение в веб-конструирование.	Содержание учебного материала	4	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2
	1. Язык разметки гипертекста HTML. 2. Синтаксис HTML5. 3. Создание сценария. 4. Внедрение сценария в HTML5.		
	В том числе лабораторные и практические занятия	6	
	1. Применение тегов HTML: форматирование текста, списки, таблица, создание формы.		
	Самостоятельная работа обучающихся	4	
1. Хостинг. Бесплатный хостинг. FTP. 2. Размещение Интернет-ресурса на сервере провайдера. 3. Регистрация Интернет-ресурса в каталогах и поисковых системах.			
Тема 2.2 ведение в веб-конструирование.	Содержание учебного материала	4	ОК 01-09, ПК 1.1-1.2, ПК 2.1-2.2, ПК 2.6, ПК 4.2 ЛР 16
	1. Каскадные таблицы стилей (CSS). 2. Использование стилей при создании сайта. 3. CSS-фреймворки. 4. Bootstrap. 5. Шаблоны CMS. 6. Типовые решения.		
	В том числе лабораторные и практические занятия	6	
	1. Верстка страниц сайта в соответствии с выбранной дизайн-концепцией. <i>«Демонстрация друг другу своих работ и их оценка».</i>		
	Самостоятельная работа обучающихся	4	
1. Примеры использования некоторых свойств стилей.			
Промежуточная аттестация в форме		2	
Всего:		69	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Мастерская «Веб-дизайн и разработка», оснащенная:

- 1) Оборудованием: посадочными местами по количеству обучающихся; рабочим местом преподавателя; комплектом учебно-наглядных пособий;
- 2) Техническими средствами обучения: компьютерами с лицензионным программным обеспечением и мультимедийной доской.

1.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже основных печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Печатные издания

1. Фролов А.Б. Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов: учебное пособие для СПО / Фролов А.Б., Нагаева И.А., Кузнецов И.А. — Саратов: Профобразование, 2020. — 244 с.
2. CSS. Карманный справочник, 4-е изд.: Пер. с англ. - М.: ООО "И.Д. Вильямс 2016. - 288 с.: ил. - Парал. тит. англ. ISBN 978-5-8459-2081-2 (рус.)
3. HTML5+CSS3. Основы современного Web-дизайна – СПб.: «Наука и техника», 2018 г. – 352 с.

3.2.2. Электронные издания

1. <https://habr.com/> - Сайт в формате коллективного блога с элементами новостного сайта;
2. <https://unetway.com/> - портал для развития сотрудничества между компаниями и IT-специалистами;
3. <https://www.ixbt.com> - Интернет-издание о компьютерной технике, информационных технологиях и программных продуктах;

4. <https://tproger.ru/> - Интернет-издание о разработке, публикуют актуальные новости, авторские статьи и переводы;
5. <https://www.cyberforum.ru/> - Форум программистов и сисадминов;
6. <https://fstec.ru/> - Федеральная служба по техническому и экспортному контролю.
7. <https://intuit.ru/studies/courses/679/535/info> - ИНТУИТ, Введение в HTML5

3.2.3. Дополнительные источники

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018. — 272 с.
2. Разработка игр на языке JavaScript: Учебное пособие. — СПб.: Издательство «Лань», 2016. — 128 с.
3. JavaScript b jQuery. Интерактивная веб-разработка / Джон Дакетт: [пер. с англ. М. А. Райтмана]. — Москва: Издательство «Э», 2018. — 640 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины</p> <ul style="list-style-type: none"> – нормы и правила выбора стилистических решений; – современные методики разработки графического интерфейса; – требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет); – государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений; – принципы построения HTML-документа и работы с его элементами; алгоритмы применения технологии CSS. 	<p>«Отлично» ставится, если теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, сформированы необходимые практические навыки и умения, выполнены все учебные задания и их выполнение близко к максимальному или максимально.</p> <p>«Хорошо» ставится, если теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, необходимые практические навыки и умения сформированы не в полном объеме, все учебные задания выполнены, но были обнаружены ошибки и недочеты.</p>	<p>Входной контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none"> - опроса по основополагающим понятиям дисциплины. <p>Текущий контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none"> - устного и письменного опроса; - самостоятельной работы; - решения ситуационных задач; - тестирования по темам. <p>Рубежный контроль в форме:</p> <ul style="list-style-type: none"> - семинарского занятия по разделам.
<p>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений; – выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение; – создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике; – разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов; – проектировать веб-документ и работать с базовыми его элементами; <ul style="list-style-type: none"> – изменять свойства документа и его элементов средствами технологии CSS. 	<p>«Удовлетворительно» ставится, если теоретическое содержание дисциплины освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, сформированы в основном необходимые практические навыки и умения, выполнено большинство учебных заданий, при выполнении которых допущены ошибки и недочеты</p> <p>«Неудовлетворительно» ставится, если теоретическое содержание дисциплины не освоено, не сформированы практические навыки и</p>	<p>Итоговый контроль в форме зачета.</p> <p>Оценка:</p> <ul style="list-style-type: none"> - результативности работы обучающегося при выполнении заданий на учебных занятиях и самостоятельной работы.