

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

**«УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АВИАЦИОННЫЙ
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Кафедра геоинформационных систем

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Web дизайн»

Направление подготовки (специальность)
09.03.02 Информационные системы и технологии

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
очная

Уфа 2015

Исполнитель: профессор О. Христодуло Христодуло О.И.

Заведующий кафедрой: О. Христодуло Христодуло О.И.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Web дизайн» является факультативом ОПОП по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12.03. 2015 г. № 219.

Целью освоения дисциплины является формирование у будущих бакалавров в области информационных систем и технологий теоретических знаний и практических навыков для решения научно-исследовательских и прикладных задач связанных с применением Web дизайн.

Задачи:

- Овладеть навыками графической деятельности, обогащенной элементами проектного мышления;
- Развить креативное мышление, конструктивную и комбинаторную изобретательность в сфере IT-технологий;
- Знать и уметь использовать основные термины и понятия современного Web-дизайна и Internet-программирования.

1. Перечень результатов обучения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций.

Планируемые результаты обучения по дисциплине

№	Формируемые компетенции	Код	Знать	Уметь	Владеть
1.	Способность разрабатывать средства реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные)	ПК-12	- теоретические подходы в создании динамических эффектов на веб-странице и интерактивных сайтах; - основные принципы и этапы проектирования пользовательских интерфейсов; - основные подходы проектирования сайта; - основные художественные средства при планировании дизайна сайта; - теория композиции - теория цвета.		

Содержание разделов и формы текущего контроля

№	Наименование и содержание раздела	Количество часов						Литература, рекомендуемая студентам*	Виды интерактивных образовательных технологий**
		Аудиторная работа				СРС	Всего		
		Л	ПЗ	ЛР	КСР				
1.	<p>Планирование и реализация сайта. Визуальные редакторы создания сайта. Основные виды верстки сайта. Фреймовая структура. Практический сайт и его основные характеристики, проектирование сайтов, план сайта, классификация сайтов, структура сайта, классификация моделей сайтов, сравнение сайтов, теория навигации.</p>					18	18	Р.6.1 №1-2 Р.6.2 №1	Консультация
2.	<p>Дизайн web-сайта. Теория композиции. Теория цвета: Художественные средства композиции. Понятие формальной композиции. Виды композиций: статичная и динамичная. Графика: точка, линия, пятно. Пластика: линейно-пластическая форма, плоскостная форма (текстура, фактура, рельеф). Средства гармонизации художественной формы: нюанс-контраст, статика-динамика, симметрия-ассиметрия, метр-ритм, отношения-пропорции, размер-масштаб. Блочная композиция web-сайта. Анализ композиции шаблонов web-сайтов. Применение средств композиции и гармонизации художественной формы в композиции web-сайта.</p>					18	18	Р.6.1 №2 Р.6.2 №1	Консультация

3.	Создание динамических эффектов на странице и интерактивных сайтах: Сценарии управления изображениями. Декоративные эффекты. Элементы веб-страницы. Заглавие и заголовки различных уровней. Навигационные элементы. Технологические варианты. Символы и метафоры. Текстовые блоки, Шрифт, кегль, цвет, фон, другие параметры. Специальные символы. Разделители, Логотип, графические элементы, фон. Организация материала. Разбивка на разделы. Объем страниц. Окна и фреймы.					18	18	Р.6.2 №2 Р.6.3 №1	Консультация
4.	Проектирование пользовательского интерфейса: Основные принципы и этапы проектирования пользовательского интерфейса: выбор структуры диалога, разработка сценария диалога, определение и размещение визуальных компонентов. Гибкие интерфейсы. Средства поддержки пользователя, справочные системы.					18	18	Р.6.1 №3 Р.6.2 №3	Консультация

Подробное содержание дисциплины, структура учебных занятий, трудоемкость изучения дисциплины, входные и исходящие компетенции, уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенций, учебно-методическое, информационное, материально-техническое обеспечение учебного процесса изложены в рабочей программе дисциплины.

