

Министерство науки и высшего образования  
Российской Федерации

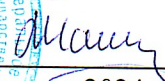
Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Донецкий государственный университет»

Физико-технический факультет  
Кафедра компьютерных технологий



УТВЕРЖДАЮ

проректор

  
«29» марта 2024 г.

П.А. Машаров

МП

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### WEB-ДИЗАЙН

Укрупненная группа направлений  
подготовки  
Программа высшего образования  
Направление подготовки

Профиль подготовки  
Квалификация  
Форма обучения

09.00.00 Информатика и вычислительная  
техника  
Программа бакалавриата  
09.03.01 Информатика и вычислительная  
техника  
Информатика и вычислительная техника  
Бакалавр  
Очная, заочная


Рабочая программа адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2024

Рабочая программа дисциплины «Web-дизайн» для обучающихся по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника (Профиль подготовки: Информатика и вычислительная техника), составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19 сентября 2017 г. № 929 (с изм. и доп.), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2024 года.

Разработчики:

Старший преподаватель кафедры  
компьютерных технологий

 В.В. Бондаренко

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры компьютерных технологий.  
Протокол от 26.03.2024 г. № 12

Заведующий кафедрой


 Г.В. Аверин

СОГЛАСОВАНО:

Декан физико-технического факультета  
28.03.2024 г.

 С.А. Фоменко

Учебно-методическая комиссия физико-технического факультета.  
Протокол от 27.03.2024 г. № 2  
Председатель

 В. Н. Котенко

Руководитель основной профессиональной  
образовательной программы,  
д-р технических наук, проф.  
26.03.2024 г.

 Г.В. Аверин

## 1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Учебная дисциплина «Web-дизайн» относится к вариативной части профессионального блока и состоит из двух содержательных модулей: модуль 1 – «Основы построения клиентской части web-сайта. Web-дизайн и верстка.», модуль 2 – «Профессиональная верстка и поисковая оптимизация».

Основывается на базе дисциплин: «Основы программирования», «Информатика и информационно-коммуникационные технологии», «Методы и средства проектирования информационных систем и технологий», «Интернет-технологии», «Программирование на языках высокого уровня», «Операционные системы», «Технологии разработки программного обеспечения».

## 2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование показателя	Характеристика дисциплины	
Укрупненная группа направлений подготовки	09.00.00 Информатика и вычислительная техника	
Направление подготовки	09.03.01 Информатика и вычислительная техника	
Программа высшего образования	бакалавриат	
Профиль	Информатика и вычислительная техника	
Дисциплина базовой / вариативной части образовательной программы	Базовая часть	
	очная форма обучения	заочная форма обучения
Количество зачетных единиц	6	
Общее количество часов	216	
Год подготовки	4	4
Семестр	7	7
Количество содержательных модулей	2	2
Количество часов для формы обучения:		
аудиторных (в неделю)		–
лекционных	24	4
практических, семинарских	–	–
лабораторных	48	10
самостоятельной работы	144	202
индивидуальные задания		
Форма промежуточной аттестации	Экзамен, Экзамен	

## 3. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

### Цель дисциплины:

формирование знаний студента о фундаментальных понятиях, общих принципах организации и функционирования современных web-сайтов, ознакомление с принципами создания компьютерных электронных сетевых рекламных материалов.

### **Задачи дисциплины:**

формирование комплекса знаний теоретических и организационно – методических проектирования дизайна современных WEB порталов; изучение современных тенденций WEB дизайна; знание основных концепции и принципов Web-дизайна и SEO; знание основных программных пакетов предназначенных для проектирования и разработки WEB сайтов; формирование у студентов знаний в области создания, размещения и продвижения сайтов, развитие у студентов навыков создания электронных сетевых рекламных материалов в виде сайтов с использованием распространенного программного обеспечения.

## **4. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

В результате освоения дисциплины у обучающегося должны быть сформированы компетенции:

<i><b>Универсальные компетенции (УК):</b></i>	
УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений
ПК-3	Способен проводить формальную оценку графического пользовательского интерфейса

Достижение компетенций оценивается на основе индикаторов и соответствующих им результатов обучения.

**Индикаторы достижения компетенций и результаты обучения.**  
Достижение компетенций оценивается на основе таких индикаторов и соответствующих им результатов обучения

Универсальные компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
УК-2.	УК-2. И-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<b>Знать:</b> – менты управления, клавиши, инструменты графических редакторов – принцип макетирования web-сайтов различной степени сложности – способы получения SVG изображения, внутреннюю структуру SVG файла
		<b>Уметь:</b> – проектировать и верстать web-сайты любой сложности и любого типа – разрабатывать иконки и рисунки для сайта с использованием графических программ
		<b>Владеть:</b> – навыками проектирования и верстки сайтов с использованием технологии HTML5 и CSS3
ПК-8	ПК-8. И-1. Проектирует практико-ориентированные учебные материалы по математике и информатике с учетом индивидуальных особенностей всех категорий обучающихся, в том числе с использованием цифровых инструментов.	<b>Знать:</b> – знать цветовые схемы, какие цвета использовать для определенного типа сайта – устройство одностраничного сайта, сайта портфолио, сайта-визитки, интернет магазина, корпоративного сайта, сайта-письма
		<b>Уметь:</b> –разбираться в современных CSS-препроцессорах и фреймверках
		<b>Владеть:</b> – навыками ускорения процесса своей работы при помощи инструментария фреймворков, Emmet, CSS-препроцессоров – навыками оптимизации сайта под различные типы устройств

## 5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Веб-дизайн» предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, лабораторные занятия, самостоятельную работу студентов.

Материал излагается с использованием объяснительно-иллюстративных, эвристических и исследовательских методов преподавания. При проведении лекций и практических занятий используются мультимедийные презентации, документальные фильмы научно-познавательного характера, раздаточные материалы, специальное оборудование.

Актуальность программы обусловлена востребованностью и актуальностью изучаемого материала и специалистов в данной отрасли науки, направленностью программы на усвоение теоретической базы и развитие практических навыков по основам обработки графической информации и навыками оптимизации сайта под различные типы устройств.

Темы	Вопросы темы
<p align="center"><b>Содержательный модуль 1.</b>  <b>Основы построения клиентской части web-сайта.</b>  <b>Web-дизайн и верстка.</b></p>	
<b>Тема 1.</b> Основы дизайна. Дизайн в web-программировании.	Дизайн. Основные понятия. Обработка графической информации. Виды компьютерной графики. Углубленная работа с системой контроля версий GIT. Работы с редактором кода Bracket.
<b>Тема 2.</b> Цветовые схемы сайтов.	Цветовые схемы сайтов. Цвет и фон. Теория цвета. Работа с графическими редакторами. Мокапы
<b>Тема 3.</b> Растровая и векторная графика.	Основы растровой и векторной графики. Типы изображений и принципы работы с ними. SVG файлы. Тенденции в web-дизайне.
<b>Тема 4.</b> Основы верстки сайта	Структура HTML-документа. Разметка текста. Ссылки и изображения. Знакомство с HTML5. Знакомство с таблицами. Знакомство с формами.
<b>Тема 5.</b> Компоненты HTML	Элементы web-страницы. Атрибуты тегов. МЕТА-теги.
<b>Тема 6.</b> CSS селекторы.	Единицы измерения. CSS селекторы. Наследование и каскадирование. Шрифты в CSS. Отступы, рамки, поля.
<p align="center"><b>Содержательный модуль 2.</b>  <b>Профессиональная верстка и поисковая оптимизация.</b></p>	
<b>Тема 7.</b> Построение сеток	Позиционирование. Блочная модель документа. Сетки. Табличная верстка. Блочная верстка. Флексбокс.
<b>Тема 8.</b> Разработка адаптивного сайта	Идеология адаптивного дизайна. Основные технологии адаптивной верстки. Адаптивные изображения.
<b>Тема 9.</b> Динамические эффекты	Двумерные трансформации. Плавные переходы. Анимация
<b>Тема 10.</b> Ускорение процесса разработки сайта	Средства для ускорения процесса создания web-сайта. Набор инструментов Emmet. Сброс стилей.
<b>Тема 11.</b> CSS препроцессоры	Обзор CSS процессоров. Основные различия современных CSS препроцессоров. Основы работы с препроцессорами SASS, LESS, STYLUS.
<b>Тема 12.</b> CSS-фреймворки для адаптивного web-дизайна	Обзор популярных фреймверков. Фреймверк Bootstrap. Сетка и компоненты фреймверка.
<b>Тема 13.</b> Основы поисковой оптимизации (SEO).	Основы поисковой оптимизации (SEO). Размещение сайта на хостинге и дальнейшее его продвижение. Добавление сторонних элементов(виджетов) на сайт.

<b>Тема 14.</b> Средства тестирования web-сайтов.	Средства тестирования web-сайтов. Тестирование и типовые ошибки при разработке сайта. Оптимизация кода и графики (Gulp\Grunt).
--	--

Курс дисциплины «**WEB-ДИЗАЙН**» предусматривает следующие **формы организации учебного процесса:**

1. лекции;
2. лабораторные занятия;
3. самостоятельная работа студента.

По источнику передачи и восприятия учебной информации используются словесные (лекция, беседа), наглядные (слайды, иллюстрации, коды программ), практические (исследования, упражнения, лабораторные работы) методы.

По характеру познавательной деятельности студентов используются объяснительно-иллюстративные и репродуктивные методы, проблемное преподавание, частично-поисковый и исследовательский методы.

В зависимости от основной дидактической цели и задач используются методы устного изложения знаний, закрепление учебного материала, самостоятельной работы студентов по осмыслению и усвоению нового материала, работы по применению знаний на практике и выработке умений и навыков, проверки и оценки знаний, умений и навыков.

Используются следующие методы контроля:

1. устный контроль (экспресс-опрос на лекциях);
2. проверка конспектов;
3. тестовый промежуточный контроль (экспресс-тесты на лекциях)
4. защита лабораторных работ;
5. проверка самостоятельных работ;
6. модульные контрольные работы;
7. итоговый контроль (экзаменационные билеты).

## 6. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Названия содержательных модулей и тем	Количество часов									
	Очная форма обучения					Заочная форма обучения				
	В Т.Ч.					В Т.Ч.				
	Всего	Лекции	Практические	Лабораторные	Самостоятельная работа	Всего	Лекции	Практические	Лабораторные	Самостоятельная работа
<b>Содержательный модуль 1. Основы веб-дизайна</b>										
1. Основы дизайна. Дизайн в web-программировании	17	2		4	11	11.5	0.5		1	10
2. Цветовые схемы сайтов	17	2		4	11	11.5	0.5		1	10
3. Растровая и векторная графика	17	2		4	11	11.5	0.5		1	10
4. Основы верстки сайта	15	2		2	11	11.5	0.5		1	10
5. Компоненты HTML	15	2		2	11	22	1		1	20
6. CSS селекторы	15	2		2	11	22	1		1	20
<b>Итого по содержательному модулю 1</b>	<b>96</b>	<b>12</b>		<b>18</b>	<b>66</b>	<b>90</b>	<b>4</b>		<b>6</b>	<b>80</b>

<b>Содержательный модуль 2. Средства тестирования web-сайтов</b>										
7. Динамические эффекты	21	2		6	13	20,5	0,5		1	19
8. Ускорение процесса разработки сайта	21	2		6	13	18	1		2	15
9. CSS препроцессоры	19	2		4	13	22,5	0,5		2	20
10.CSS-фреймворки для адаптивного web-дизайна	19	2		4	13	21,5	0,5		1	20
11.Основы поисковой оптимизации (SEO).	19	2		4	13	21,5	0,5		1	20
12.Средства тестирования web-сайтов.	21	2		6	13	17,5	0,5		2	15
<b>Итого по содержательному модулю 2</b>	<b>120</b>	<b>12</b>		<b>30</b>	<b>78</b>	<b>94,5</b>	<b>0,5</b>		<b>1</b>	<b>93</b>
<b>Всего часов</b>	<b>216</b>	<b>24</b>		<b>48</b>	<b>144</b>	<b>216</b>	<b>4</b>		<b>10</b>	<b>202</b>

## **7. ОРГАНИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Самостоятельная работа студентов по курсу «WEB-ДИЗАЙН» предусматривает:

- систематическое посещение лекционных занятий, ведение конспекта лекций;
- повседневное изучение лекционного материала и содержания технической литературы, рекомендуемые этой программой и рабочим учебным планом;
- добросовестную подготовку к лабораторным занятиям;
- своевременное и качественное оформление отчётов по лабораторным работам.
- самостоятельное макетирование страниц сайтов лабораторных работ.

Темы для дополнительной самостоятельной работы:

1. Системы контроля версий SVN, Git, Mercurial
2. Каскадирование стилей CSS.
3. Кодировки HTML документов.
4. Элементы формы. Возможные значения атрибута type и получаемый вид поля формы.
5. Паттерны проверки корректности полей формы.
6. Iframes в HTML.
7. Синтаксис LESS
8. Синтаксис STYLIS
9. HTML Canvas.
10. HTML Audio и Video.
11. HTTP сообщения и методы.
12. Иконки из шрифта.
13. API Google Maps
14. API VK
15. Поисковая оптимизация для Yandex, Mail.ru, Google, Rambler, Yahoo



## 8. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ К ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

1. В каком регистре рекомендуется записывать имена тегов, названия атрибутов и их значения? Чем обосновывается эта рекомендация?
2. Почему рекомендуется записывать код строчками не длиннее 80 символов? Как записывать код лесенкой и для чего это нужно?
3. Что происходит с элементами на экране, когда пользователь меняет ширину окна документа? Что делает браузер, когда ширина окна уменьшается настолько, что в окне не может целиком уместиться даже одно слово?
4. Может ли элемент P содержать блочные элементы? Может ли строчный элемент содержать блочные элементы? А строчные? А смесь из строчных и блочных? Может ли блочный элемент содержать блочные элементы? А строчные? А смесь из строчных и блочных?
5. Опишите поведение объекта, соответствующего строчному элементу.
6. Опишите поведение объекта, соответствующего блочному элементу.
7. Опишите правила построения браузером абзаца на экране.
8. Как на HTML задаётся абзац? Какой приём использует браузер для отделения абзацев друг от друга? Назовите два приёма, позволяющих зрительно отделить абзацы друг от друга в тексте. Зачем текст разделяется на абзацы?
9. Каким элементом задаётся горизонтальная линия?
10. Каким элементом задаются заголовки? Сколько уровней заголовков поддерживает HTML? Как выделяются заголовки в окне документа? Почему не следует использовать элементы Hn для выделения обычного текста? Какую роль играют заголовки документа?
11. Для чего используются теги META с атрибутами description и keywords?

12. Как в HTML-коде задаётся название окна, в котором будет отображаться документ? Почему название окна должно совпадать с заголовком страницы?

13. Как указать кодировку, в которой написана гипертекстовая страница? В каких случаях нельзя указывать кодировку гипертекстовой страницы? Для чего нужно указывать кодировку, в которой написана гипертекстовая страница? Что произойдёт, когда браузер будет интерпретировать HTML-код с неверно указанной кодировкой?

14. Какими тегами задаётся элемент, содержащий тело программы? Запишите общий вид тела HTML-программы. Какие указания записываются в головной части программы? Какими тегами задаётся элемент, содержащий головную часть программы? Запишите общий вид головной части HTML-программы.

15. Какой тег должен открывать HTML-программу, а какой закрывать её? Из каких двух частей состоит HTML-программа? Запишите общий вид HTML-программы.

16. Какими атрибутами, и в каком теге можно задать цвет фона и цвет текста?

17. Укажите область действия атрибутов указанных в теге <BODY>.

18. Каким образом можно изменить цвет текста в отдельном фрагменте документа?

19. Почему задавать конкретный шрифт для гипертекстового документа не рекомендуется? Как правильно подключить шрифт к гипертекстовому документу?

20. Сколько цветов можно закодировать по системе RGB? Как кодируется цвет по системе RGB? Как можно задавать цвет в качестве значения соответствующего атрибута? Перечислите атрибуты, значениями которых является цвет.

21. Для чего нужны атрибуты тега? Если элемент задаётся парным тегом, то в каком теге записываются атрибуты? Каким символом отделяется

список атрибутов от имени тега? Каким символом отделяются атрибуты друг от друга? Приведите пример атрибута, который задаётся одним ключевым словом.

22. Как записываются атрибуты, которые могут иметь разные значения? Приведите пример атрибута с ключевым словом и параметром. Какова область действия атрибута? Важен ли порядок следования атрибутов в теге? Каким ещё способом (кроме атрибутов) можно менять свойства элементов?

23. Как, по вашему мнению, поступит браузер, встретив неизвестный ему тег, атрибут или неизвестное значение атрибута? Какими атрибутами, и в каком теге можно задать цвет фона и цвет текста? Почему рекомендуется всегда явно указывать цвет фона и шрифта, не полагаясь на режимы умолчания?

24. Почему в записи ссылки на файл важен регистр, в котором эта запись сделана? Почему рекомендуется имена всех файлов гипертекстового проекта записывать в одном регистре? Почему рекомендуется записывать название тегов прописными буквами, а названия атрибутов и их значения строчными?

25. Что такое список? Что такое маркированный список? Какие виды маркеров предлагает HTML?

26. Что такое нумерованный список? Какие виды нумерации предлагает HTML? По какому критерию нужно делать выбор между маркированным и нумерованным списком?

27. В каких случаях нужно использовать списки? Что такое вложенный список? Что такое смешанный список? Почему не рекомендуется центрировать элементы списков?

28. В каких случаях оправдано использование элемента `<BR>`? В каких случаях использование элемента `BR` не рекомендуется?

29. Как сделать блоки со слайдер эффектом используя только CSS3.

30. Как сделать аккордеон используя только CSS3

31. Как прижать футер к низу страницы(табличный способ)
32. Как прижать футер к нижней грани страницы(позиционирование).
33. Как сделать треугольники на чистом CSS.
34. Как выровнять по центру блок переменной ширины.
35. Как сделать прелодер используя только CSS3.
36. Как сделать прогресс бар используя только CSS3.
37. Когда использовать reset.css и normalize.css.
38. Как сделать анимированную кнопку меню используя SCSS.
39. Как сделать простую навигацию на HTML5 и CSS3.
40. Как использовать Google Fonts API.
41. Как сделать комментарии в виде пузырька.
42. Как задавать градиенты в CSS3.
43. Как задать цвет посещённых ссылок
44. Проверка корректности введенных данных средствами HTML5 и CSS3
45. Что такое LESS, SASS, STYLUS?
46. Отзывчивый "липкий" подвал сайта.

## **9. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

### ***ОБРАЗЕЦ ЗАДАНИЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ***

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Донецкий государственный университет»

Физико-технический факультет

Направление подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»

Программа подготовки бакалавриат

Семестр 8

Учебная дисциплина Web-дизайн

### **МОДУЛЬНАЯ КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА №1 ВАРИАНТ №1**

Вопрос 1

Аддитивный принцип цветового синтеза - это

Выберите один ответ:

- a) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате сложения базовых цветов разной интенсивности
- b) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате умножения базовых цветов разной интенсивности
- c) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате аддиции базовых цветовых координат
- d) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате вычитания базовых цветовых координат

Вопрос 2

Субтрактивный принцип цветового синтеза – это

Выберите один ответ:

- a) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате сложения базовых цветов разной интенсивности
- b) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате умножения базовых цветов разной интенсивности
- c) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате аддиции базовых цветовых координат
- d) способ генерации, когда производные цвета и оттенки получаются в результате вычитания базовых цветовых координат

Вопрос 3

Цветовая модель - это

Выберите один или несколько ответов:

- a) формальный способ описания координат цветового пространства
- b) раскрашенная модель на фотографии
- c) математическая модель для расчета цветовых составляющих

Вопрос 4

На аддитивном принципе цветового синтеза основаны модели:

Выберите один ответ:

- a) цветовая модель, описывающая технику генерации цвета устройствами выбранного типа или вида
- b) цветовая модель, описывающая технику синтеза цвета в абстрактных колориметрических терминах
- c) цветовая модель, описывающая технику синтеза цвета в определенных колориметрических терминах
- d) цветовая модель, описывающая цвет в терминах которые согласуются с психологией человеческого цветовосприятия

Вопрос 5

Аппаратно-независимая цветовая модель - это

Выберите один или несколько ответов:

- a) цветовая модель, описывающая технику генерации цвета устройствами выбранного типа или вида
- b) цветовая модель, описывающая технику синтеза цвета в абстрактных колориметрических терминах
- c) цветовая модель, описывающая технику синтеза цвета в определенных колориметрических терминах
- d) цветовая модель, описывающая цвет в терминах которые согласуются с психологией человеческого цветовосприятия

Вопрос 6

Интуитивная цветовая модель - это

Выберите один ответ:

- a) цветовая модель, описывающая технику генерации цвета устройствами выбранного типа или вида
- b) цветовая модель, описывающая технику синтеза цвета в абстрактных колориметрических терминах
- c) цветовая модель, описывающая технику синтеза цвета в определенных колориметрических терминах
- d) цветовая модель, описывающая цвет в терминах которые согласуются с психологией человеческого цветовосприятия

Вопрос 7

Представление растрового изображения в градациях одной цветовой координаты - это Выберите один ответ:

- a) канал
- b) слой
- c) маска
- d) пиксел
- e) bitmap

Вопрос 8

Графическим способом представления модели HSB является

Выберите один ответ:

- a) цветовой круг
- b) цветовой квадрат
- c) цветовой куб
- d) цветовой тон
- e) цветовой шар

Вопрос 9

Графическим способом представления модели RGB является

Выберите один ответ:

- a) цветовой круг
- b) цветовой квадрат
- c) цветовой куб
- d) цветовой тон
- e) цветовой шар

Вопрос 10

Графическим способом представления модели CMY является

Выберите один ответ:

- a) цветовой круг
- b) цветовой квадрат
- c) цветовой куб
- d) цветовой тон
- e) цветовой шар

Вопрос 11

Дополнительные цвета - цвета, сложение которых дает

Выберите один ответ:

- a) белый тон
- b) черный тон
- c) серый тон
- d) красный тон
- e) зеленый тон
- f) голубой тон

Вопрос 12

Текстовый слой – это

Выберите один ответ:

- a) слой растрового изображения, хранящий текст в редактируемой форме
- b) слой растрового изображения, хранящий введенный текст в виде изображения
- c) векторный слой для хранения информации о шрифтах текста
- d) специальный канал для хранения теста

Вопрос 13

Режим наложения – это

Выберите один ответ:

- a) способ взаимодействия соседних слоев растрового изображения
- b) способ изменения цветовой палитры изображения
- c) сложение базовых цветов цветовой палитры
- d) способ взаимодействия любых слоев растрового изображения

Утверждено на заседании кафедры компьютерных технологий,  
протокол № 12 от «2» апреля 2021 г.

Заведующий кафедрой  
Преподаватель

Аверин Г.В.  
Бондаренко В.В.

### ***КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗАДАНИЯ МОДУЛЬНОГО КОНТРОЛЯ***

<i><b>Номер задания</b></i>	<i><b>Количество баллов</b></i>
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1

13	3
<b>Всего</b>	<b>15</b>

### *ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА*

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования «Донецкий государственный университет»

Образовательно-квалификационный уровень бакалавр  
Направление подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»  
Учебная дисциплина Web-дизайн

1. Что такое список? Что такое маркированный список? Какие виды маркеров предлагает HTML?
2. Как сделать аккордион на чистом CSS3

Утверждено на заседании кафедры компьютерных технологий,  
протокол № 12 от «2» апреля 2021 г.

Заведующий кафедрой  
Преподаватель

Аверин Г.В.  
Бондаренко В.В.

### *КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО ЗАДАНИЯ*

<i>Номер задания</i>	<i>Количество баллов</i>
Вопрос 1	10
Вопрос 2	10
Практическое задание	20
Всего	40

## **10. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ**

	Содержательный модуль 1			Содержательный модуль 2			Экзамен	Все го
	Блок лабораторных работ	Проверка а конспектов	Модульная контрольная работа	Блок лабораторных работ	Проверка конспектов	Контрольная работа		
Макс. Балл	14	1	15	14	1	15	40	100

Согласно модульному принципу организации учебного процесса содержание дисциплины «Программирование» включает в себя четыре зачётных модуля. Каждый зачётный модуль состоит из теоретического материала и практических задач, выполнение которых требует овладения теорией в указанном в модуле объёме.



К первому модульному контролю студент должен защитить 2 лабораторные работы. К первому экзамену – 5 работ. Каждая лабораторная работа оценивается в 7 баллов.

На первом модульном контроле студент имеет возможность получить 15 баллов, выполнив 3 небольшие задания (теоретическое и два практических), оцениваемые в 5 баллов.

На экзамене в 1-ом семестре студент имеет возможность получить 50 баллов. Основой для получения оценки на экзамене является уровень овладения студентами материала курса «Программирование», предусмотренного учебным планом направления подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника». Экзаменационный билет состоит из двух вопросов (теоретического и практического). Ответы на вопросы принимаются в письменной форме. Правильный и развернутый ответ на каждый вопрос оценивается в 25 баллов.

Во втором семестре к модульному контролю студент должен защитить 2 лабораторные работы. К экзамену – 4 работы. Лабораторные работы оцениваются в 8 баллов. На модульном контроле студент имеет возможность получить 18 баллов, ответив на один теоретический вопрос, оцениваемый в 5 баллов, и решив 3 небольшие практические задания, оцениваемые в 5, 5 и 3 балла.

Оценка за овладение курса выставляется по следующим принципам:

– Оценку «отлично» заслуживает студент, который обнаружил глубокие знания при ответах на теоретические вопросы по темам курса, а также выполнил практические задания в полном объеме и набрал более 90 баллов.

– Оценку «хорошо» заслуживает студент, сделавший ошибки в теоретических или практических ответах, которые могут быть интерпретированы как малозначительные для вопросов, которые рассматривались. Студент должен набрать 70 баллов или более.

– Оценку «удовлетворительно» заслуживает студент, который выполнил задания неполно и с ошибками, но при этом набрал не менее 50 баллов.

– Оценку «неудовлетворительно» заслуживает студент, который не выполнил большинства теоретических и практических задач и набрал менее 50 баллов.

#### ***Шкала соответствия баллов национальной шкале***

<b>Оценка по шкале ECTS</b>	<b>Оценка по 100-балльной шкале</b>	<b>Оценка по государственной шкале (экзамен, дифференцированный зачет)</b>	<b>Оценка по государственной шкале (зачет)</b>
<b>A</b>	90-100	5 (отлично)	зачтено
<b>B</b>	80-89	4 (хорошо)	зачтено
<b>C</b>	75-79	4 (хорошо)	зачтено
<b>D</b>	70-74	3 (удовлетворительно)	зачтено
<b>E</b>	60-69	3 (удовлетворительно)	зачтено
<b>FX</b>	35-59	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи	не зачтено
<b>F</b>	0-34	2 (неудовлетворительно) с возможностью повторной сдачи при условии обязательного набора дополнительных баллов	не зачтено

Оценка за овладение курса выставляется по следующим принципам:

– Оценку «отлично» заслуживает студент, который обнаружил глубокие знания при ответах на теоретические вопросы по темам курса, а также выполнил практические задания в полном объеме и набрал более 90 баллов.

– Оценку «хорошо» заслуживает студент, сделавший ошибки в теоретических или практических ответах, которые могут быть интерпретированы как малозначительные для вопросов, которые рассматривались. Студент должен набрать более 75 баллов.

- Оценку «удовлетворительно» заслуживает студент, который выполнил задания неполно и с ошибками, но при этом набрал более 60 баллов.
- Оценку «неудовлетворительно» заслуживает студент, который не выполнил большинства теоретических и практических задач и набрал менее 60 баллов.

## **11. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ**

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- 1) для слепых и слабовидящих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
  - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом.
- 2) для глухих и слабослышащих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа;
  - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
  - экзамен проводится в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования;
- 3) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере;
  - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- 1) для слепых и слабовидящих:
  - в печатной форме увеличенным шрифтом;
  - в форме электронного документа;
- 2) для глухих и слабослышащих:
  - в печатной форме;

- в форме электронного документа.
- 3) для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - в печатной форме;
  - в форме электронного документа.

## **12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Для проведения лекционных занятий требуется аудитория на поток, оборудованная мультимедийным проектором и экраном, или интерактивной доской, или меловой доской.

Для проведения лабораторных занятий по дисциплине необходим оборудованный ПЭВМ или ноутбуками компьютерный класс с возможностью выхода в Интернет.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 4-го корпуса (ауд.410), материально-техническую базу учебных лабораторий университета.

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования ФГБОУ ВО «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний, обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

## **13. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА**

### **Основная**

1. Якоб Нильсен, Хоа Лоранжер Web-дизайн. Удобство использования Web-сайтов– Вильямс, 2009. – 376 с.
2. Марк Пилгрим. Погружение в HTML5 – БХВ-Петербург, 2011. – 304 с.

### **Дополнительная**

1. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 496 с.
2. Фракн Я. Дневник дизайнера-маньяка — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2006. – 256 с.
3. Мэтью Макдональд. HTML5. Недостающее руководство. – БХВ-Петербург, 2012. – 480 с.
4. Тим Кедлек. Адаптивный дизайн. Делаем сайты для любых устройств – Питер, 2013. – 288 с.

5. Лиза Гарднер, Джейсон Григсби. Разработка веб-сайтов для мобильных устройств. – Питер, 2013. – 448 с.
6. С. Гринберг, Ш. Карпендэйл, Н. Маркардт, Б. Бакстон. UX-дизайн. Идея - эскиз – воплощение – Питер, 2014. – 272 с.
7. Авинаш Кошик. Веб-аналитика 2.0 на практике. Тонкости и лучшие методики – Вильямс, 2011. – 528 с.
8. Николай Евдокимов, Игорь Лебединский. Раскрутка веб-сайта. Практическое руководство – Вильямс, 2011. – 288 с.
9. David Cochran. Twitter Bootstrap Web Development. – Packt Publishing, 2012. – 68 с.

## **14. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ**

1. Описание стандарта HTML5. [h](#)
2. Документация по CSS3. URL: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/CSS/Reference> (дата обращения 08.07.2016 г.).
3. Документация по SCSS на русском языке. URL: <http://sass-scss.ru/> (дата обращения 08.07.2016 г.).
4. Документация по фреймверку Bootstrap. URL: <http://getbootstrap.com/> (дата обращения 08.07.2016 г.).
5. Краткое руководство по поисковой оптимизации. URL: [https://storage.googleapis.com/support-kms-prod/SNP\\_3027140\\_ru\\_v0?utm\\_source=EN\\_IntBlog&utm\\_medium=bp&utm\\_campaign=q113os](https://storage.googleapis.com/support-kms-prod/SNP_3027140_ru_v0?utm_source=EN_IntBlog&utm_medium=bp&utm_campaign=q113os) (дата обращения 08.07.2016 г.).
6. Оптимизация для поисковых систем. URL: <https://support.google.com/webmasters/answer/35291> (дата обращения 08.07.2016 г.).

## **15. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

1. ADOBE PHOTOSHOP CC - рисование и просмотр макетов сайтов.
2. Adobe Illustrator CC - рисование в векторе, преобразование в SVG.
3. PicPick - граф редактор.
4. Koala-app - компиляция SCSS\ SASS URL: <http://koala-app.com/> (дата обращения 08.07.2023 г.).