

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Липецкий государственный педагогический университет  
им. П.П. Семенова-Тян-Шанского»**

**Основная образовательная программа**

Направление: 09.03.02 – Информационные системы и технологии

Профиль: -

Квалификация: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок обучения: 4 года

**Аннотация рабочей программы дисциплины**

**Web-дизайн**

**1. Цель дисциплины:**

Целью освоения учебной дисциплины «WEB-дизайн» является формирование компетенций, направленных на формирование у студентов теоретических знаний в области компьютерного дизайна и графики, методах представления растровых и векторных изображений, технологиях их обработки, преобразования.

**2. Место дисциплины в структуре ОП:**

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору учебного плана.

Курс «WEB-дизайн» является частью образования студента в области информационных технологий. Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в рамках изучения следующих дисциплин: «Информатика», «Информационные технологии», «Веб-программирование», «Веб-технологии».

В результате освоения предшествующих дисциплин «входные» знания, умения и навыки обучающегося состоят в следующем:

- иметь представление о современных языках разметки веб-страниц, основах программирования для Интернет;
- знать языки разметки веб-страниц, этапы разработки веб-сайта;
- иметь навыки создания веб-страниц и сайтов, в том числе с активным содержанием.

Задачи изучения дисциплины:

- формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного дизайна и графики;
- получение практической подготовки в области создания элементов компьютерной графики и дизайна, использования программных пакетов компьютерной графики (графических редакторов), ориентированных на применение в информационных системах;
- вовлечение студентов в творческую деятельность по организации материалов для электронных сетевых ресурсов;
- формирование способности к анализу, обобщению и обоснованному выбору путей реализации собственных решений веб-дизайна.

Знания и умения, полученные при изучении данной дисциплины могут быть использованы в будущем при написании дипломного проекта и в профессиональной деятельности.

### 3. Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Код компетенции	Результаты освоения ООП	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-15	способностью участвовать в работах по доводке и освоению информационных технологий в ходе внедрения и эксплуатации информационных систем	
ПК-17	способностью использовать технологии разработки объектов профессиональной деятельности в областях: машиностроение, приборостроение, техника, образование, медицина, административное управление, юриспруденция, бизнес, предпринимательство, коммерция, менеджмент, банковские системы, безопасность информационных систем, управление технологическими процессами, механика, техническая физика, энергетика, ядерная энергетика, силовая электроника, металлургия, строительство, транспорт, железнодорожный транспорт, связь, телекоммуникации, управление инфокоммуникациями, почтовая связь, химическая промышленность, сельское хозяйство, текстильная и легкая промышленность, пищевая промышленность, медицинские и биотехнологии, горное дело, обеспечение безопасности подземных предприятий и производств, геология, нефтегазовая отрасль, геодезия и картография, геоинформационные системы, лесной комплекс, химико-лесной комплекс, экология, сфера сервиса, системы массовой информации, дизайн, медиаиндустрия, а также предприятия различного профиля и все виды деятельности в условиях экономики информационного общества	

**4. Общая трудоемкость дисциплины** составляет зачетные единицы ( часа).

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (108 часа). В том числе контактная работа 60 час. Из них:

- аудиторная: 60 ч.; КСР: 4 ч. Самостоятельная работа: 44 ч.

**5. Семестры:**

Семестр	Трудоемкость											Контроль			
	Зач. ед.	Часов всего	Контактная работа	Лекции		Практ. групп. и семинары		Практ. мал. гр. и лаб. занятия		Индивид. занятия		Самостоятельная работа	Контрольные работы	Зачет, зачет с оценкой, экзамен	Курсовые работы
				Ауд.	КСР	Ауд.	КСР	Ауд.	КСР	Ауд.	КСР				
8	3	108	60	24			4	36				44	1	О	

\* 3 – зачет, О – зачет с оценкой, Э – экзамен

**6. Основные разделы дисциплины:**

№	Наименования раздела дисциплины	Содержание раздела (дидактические единицы)
1	<b>Основы компьютерного дизайна</b>	
1.1	Теория дизайна	Понятие дизайна. Концепции дизайна. Основные виды дизайна. Становление и эволюция дизайна, его место и значение в обществе. Понятие о средствах работы дизайнера и применении в них информационных технологий. Методика дизайн-проектирования.
1.2	Основы композиционного построения изображений	Понятие композиции. Правила комфортности. Средства организации композиции. Способы выделения композиционного центра. Определение композиционного анализа. Понятие тона. Тоновой композиционный анализ. Цветовой композиционный анализ. Линейный композиционный анализ.
1.3	Основы пространственно перспективного построения	Плоскость и пространство изображения. Простые художественные средства пространственного построения. Геометрическое отображение. Перспектива. Параллельная и центральная проекции. Рамки перспективы. Виды перспективы: обратная, перцептивная, сферическая, цветовая. Признаки пространственно-перспективных отношений. Графические иллюзии на изображениях.
1.4	Основы пропорции	Понятия пропорции. Основные пропорции, использующиеся в изобразительном искусстве. Гармоничные отношения. Подобия в композиции. Модульная сетка.

1.5	Методы подготовки графических проектов	Разработка полиграфического проекта. Создание обложки книги, рекламного буклета, листовки, и т.д. Виды полиграфической продукции. Методика создания реалистичного изображения на плоскости. Примеры, приемы, используемые для графических проектов. использование различных форматов для полиграфии. Разработка мультимедиа проекта, методы, приемы, примеры. Особенности использования различных форматов для Web. Дизайн интерфейса для программного продукта. Разработка элементов упаковки компакт-диска, рекламной продукции и т.п.
1.6	Методы разработки элементов фирменного стиля	Логотип, товарный знак, эмблема, знак обслуживания, брэнд. Виды логотипов. Этапы разработки логотипов. Графемный анализ текстового логотипа. Приемы, используемые при создании логотипов. Работа с кистями. Использование трехмерных эффектов. Элементы фирменного стиля. Основные понятия, компоненты, брэнд- бук. Примеры. Элементы корпоративной документации. Применение атрибутов вида, стилей и эффектов. Печать рисунков, особенности цветоделения. Комбинирование растровой и векторной графики.
1.7		Типы сайтов. Просмотр сайтов. Проектирование разделов. Элементы web-страницы. Модульная сетка. Художественное оформление сайта. Цветовые решения. Использование графики. Работа с текстом. Практические рекомендации по использованию графики и текста
2	<b>Основы разработки шрифтовых элементов</b>	
2.1	Основы проектирования компьютерных шрифтов	История развития шрифтового дела и книгопечатания. Понятие подвижного шрифта. Шрифты: основные понятия и определения, классификация, характеристики. Элементы анатомии букв алфавита.
2.2	Технология создания компьютерных шрифтов	Создание шрифтов. Программные средства для создания шрифтов. Конверторы шрифтов. Традиционная схема создания шрифта. Создания факсимильного шрифта, этапы, особенности. Оценка качества шрифта. Признаки плохого качества контуров. Недостатки качества контуров, полученных в результате использовании функции автоматической обводки. Форматы шрифтов. Понятие формата и шрифтовой машины. Структура шрифтового формата. Формат TrueType, Adobe Type1 (Postscript), OpenType. Кодировка шрифтов и особенности растеризации символов. Стандарты кодировки шрифтов. Проблемы кодирования шрифтов. Особенности растеризации символов. Разметка шрифтов формата TrueType, Adobe Type1. Вензель, экслибрис: определения, виды, примеры. Методы разработки. Методы рисования от руки. Работа по слоям. Использование различных фигур, шрифтов, библиотек, векторных и растровых изображений.

**7. Автор(ы)** (ФИО, должность, ученое звание):

Пишикина Г.Н., ст.преподаватель