

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Аксенова Татьяна Алексеевна

Должность: Директор

Дата подписания: 25.06.2021 09:15

Идентификатор ключа:

6f9e8fef93cabde10122c8f7fc53725f900c0bb6ec4d7b290b531dcdaadce5ea

Профессиональная образовательная организация ассоциация

«Региональный финансово-экономический техникум»

Цикловая комиссия математических, естественнонаучных и экономических дисциплин



Рабочая программа учебной дисциплины

«ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНА WEB-САЙТОВ»

специальности **09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям)**
(базовой подготовки)

Курск 2020

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования (далее – СПО) 09.02.05 «Прикладная информатика (по отраслям)» (базовой подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2014 г. N 1001.

Составитель:



О.И. Петренко, преподаватель
цикловой комиссии математических,
естественнонаучных и
экономических дисциплин РФЭТ

Рабочая программа утверждена на заседании цикловой комиссии математических, естественнонаучных и экономических дисциплин, протокол «26» июня 2020 г.

Председатель цикловой комиссии математических,
естественнонаучных и экономических дисциплин

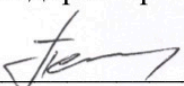


В.Н. Бутова

**Изменения в рабочей программе по учебной дисциплине
«Основные принципы дизайна web-сайтов»
на 2021/2022 уч. г.**

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по учебной работе


 Ю.И. Петренко

«25» июня 2021 г.

В рабочую программу вносятся следующие изменения:

- 1) внесены изменения в список дополнительной литературы;
- 2) внесены изменения в перечень вопросов для подготовки к зачету.

Рабочая программа утверждена на заседании цикловой комиссии математических, естественно-научных и экономических дисциплин, протокол № 8 от «25» июня 2021 г.

Председатель цикловой комиссии  В.Н. Бутова

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ. **4**
2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ **7**
3. **13**
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ **14**
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ. **16**

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основные принципы дизайна web-сайтов»

1.1. Область применения рабочей программы:

Учебная дисциплина «Основные принципы дизайна web-сайтов» является вариативной составляющей «Общепрофессиональных дисциплин» профессионального цикла.

Требования к входным знаниям: наличие знаний по дисциплинам «Информатика», «Информационная безопасность», «Операционные системы и среды».

Учебная дисциплина «Основные принципы дизайна web-сайтов» является предшествующей для дисциплины «Оптимизация и продвижение сайтов в Интернет».

В ходе изучения данной дисциплины, обучающиеся приобретают углубленные знания в области WEB-дизайна, которые способствуют созданию, внедрению, анализу и сопровождению профессионально-ориентированных компьютерных технологий в профессиональной области по специальности СПО в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям) (базовой подготовки).

1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина является вариативной дисциплиной профессионального цикла.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:

Целью учебной дисциплины является изучение методологических и концептуальных теоретических сведений о web-дизайне, формирование у студентов умений и навыков работы с web-страницами и эффективного комбинирования элементов мультимедиа, а также подготовка специалистов, умеющих применять современные методики разработки и сопровождения web-сайтов, используемых в дальнейшей профессиональной деятельности.

Задачи изучения дисциплины:

- изучение основ аппаратных средств web-дизайна, основных инструментальных средств, используемых для создания web-страниц,
- знакомство с возможностями создания базовых элементов web-страниц (текст, графические изображения, звук, анимация), с возможностями применения информационных технологий в сети Интернет.

Требования к результатам освоения учебной дисциплины

В результате изучения учебной дисциплины обучающийся должен:

уметь

- ставить и решать прикладные задачи с использованием современных информационно-коммуникационных технологий (У-1);
- применять различные инструментальные средства для разработки web-страниц и web-узлов (У-2);
- создавать различные элементы мультимедиа, используя при этом современные программно-аппаратные средства (У-3);

знать:

- особенности работы предприятий, связанных с производством информации, информационно-вычислительных услуг, технических средств обработки информации и программного продукта (З-1).
- о проблемах и направлениях развития программных средств, применяемых в web-технологиях (З-2);
- об основных методах и средствах автоматизации проектирования, используемых в программных средствах (З-3);
- об основах построения сложных web-узлов (З-4).

1.4. Перечень формируемых компетенций в результате освоения учебной дисциплины

Код	Наименование результата обучения
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 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.
ПК-1.1	Обрабатывать статический информационный контент.
ПК-1.2	Обрабатывать динамический информационный контент.
ПК-1.3	Осуществлять подготовку оборудования к работе.
ПК-1.4	Настраивать и работать с отраслевым оборудованием обработки информационного контента.

ПК-2.2	Разрабатывать и публиковать программное обеспечение и информационные ресурсы отраслевой направленности со статическим и динамическим контентом на основе готовых спецификаций и стандартов.
ПК-2.3	Проводить отладку и тестирование программного обеспечения отраслевой направленности.
ПК-2.4	Проводить адаптацию отраслевого программного обеспечения.
ПК-2.5	Разрабатывать и вести проектную и техническую документацию.
ПК-2.6	Участвовать в измерении и контроле качества продуктов.
ПК-3.1	Разрешать проблемы совместимости программного обеспечения отраслевой направленности.
ПК-3.2	Осуществлять продвижение и презентацию программного обеспечения отраслевой направленности.

1.5 Рекомендуемое количество часов на освоение программы

всего – 306 часов, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 306 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 26 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 280 часов;

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	306
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	26
в том числе:	
лекционные занятия	4
практические занятия	22
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	280
Домашняя контрольная работа	+
Итоговая аттестация проводится в форме зачета	

2.2. ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ДИЗАЙНА WEB-САЙТОВ»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Раздел 1. Как человек видит	<p>Содержание учебного материала Принцип 1. То, что мы видим, отличается от данных, поступающих в мозг Принцип 2. Периферическое зрение используется больше, чем центральное, для того чтобы постичь суть увиденного Принцип 3. Люди отождествляют объекты с узнаваемыми образами Принцип 4. За узнавание лиц отвечает особая часть мозга Принцип 5. "Перспективные" объекты Принцип 6. В основе просмотра изображений лежат опыт и ожидания Принцип 7. Сигналы, говорящие о том, что делать с объектом Принцип 8. Человек может не обратить внимания на изменения в поле его зрения Принцип 9. Существует мнение, что объекты, расположенные рядом, связаны между собой Принцип 10. Красный и синий цвета рядом — удар по глазам Принцип 11. Девять процентов мужчин и полпроцента женщин — дальтоники Принцип 12. Значение цвета зависит от культуры и истории</p> <p>Практическое занятие 1 «Творческое задание на владение программами CorelDRAW, Adobe Photoshop без использования заданной формы»</p> <p>Самостоятельная работа 1. Проработка учебного материала. 2. Подготовка к творческому заданию</p>	2	2
Раздел 2. Как человек читает	<p>Содержание учебного материала Принцип 13. Миф о том, что прописные буквы трудно читать Принцип 14. Чтение и понимание — это не одно и то же Принцип 15. Распознавание образов помогает идентифицировать буквы, написанные различными шрифтами Принцип 16. Размер имеет значение Принцип 17. Сложнее читать текст на экране, чем на бумаге Принцип 18. Человек быстрее читает длинные строчки, но предпочитает короткие</p> <p>Практическое занятие 2 «Эссе «Композиция web-сайта» без использования заданной формы».</p> <p>Самостоятельная работа 1. Проработка учебного материала. 2. Подготовка к презентации</p>	2	2
Раздел 3. Как работает память	<p>Содержание учебного материала Принцип 19. Кратковременная память ограничена Принцип 20. Человек одновременно может запомнить только четыре элемента Принцип 21. Чтобы не забывать информацию, ее нужно использовать Принцип 22. Информацию легче распознать, чем вспомнить</p>		2

	Принцип 23. Память задействует множество ментальных ресурсов Принцип 24. Человек реконструирует воспоминания всякий раз, когда вспоминает Принцип 25. Забывать — это благо Принцип 26. Самые яркие воспоминания лживы		
	Практические занятия 3-4 «Разметка и эскиз первой html-страницы с использованием заданной формы»	4	
	Самостоятельная работа 1. Проработка учебного материала 2. Поиск дополнительной информации 3. Подготовка к докладу	42	
Раздел 4-5. Как человек думает. Как человек фокусирует внимание	Содержание учебного материала Принцип 27. Человек лучше обрабатывает небольшие порции информации Принцип 28. Некоторые виды умственных процессов требуют больших усилий Принцип 29. Треть времени наши мысли где-то бродят Принцип 30. Люди с большим жаром защищают идею, если они не уверены в ней Принцип 31. Ментальные модели Принцип 32. Взаимодействие с концептуальными моделями Принцип 33. Информация в форме рассказа или истории лучше воспринимается Принцип 34. Человек учится на примерах Принцип 35. Человек создает категории Принцип 36. Время относительно Принцип 37. Четыре вида творчества Принцип 38. Плыть по течению Принцип 39. Культура влияет на образ мыслей Принцип 40. Внимание избирательно Принцип 41. Фильтры для информации Принцип 42. Хорошо отработанный навык не требует сознательного внимания Принцип 43. Ожидания, связанные с частотой, влияют на внимание Принцип 44. Непрерывность внимания сохраняется около десяти минут Принцип 45. Человек обращает внимание только на заметные сигналы Принцип 46. Человек приспособлен к многозадачности Принцип 47. Наибольшее внимание привлекают опасность, пища, секс, движение, лица и рассказы Принцип 48. Громкие звуки пугают и привлекают внимание Принцип 49. Чтобы обратить внимание, нужно сначала воспринять	2	2
	Практические занятия 5-6 «Создание первого web-сайта с тремя html-страницами по имитационной ситуации»	4	
	Самостоятельная работа 1. Проработка учебного материала. 2. Работа с информационными источниками 3. Подготовка к написанию эссе по изученной теме.	40	
Раздел 6. Что мотивирует человека	Содержание учебного материала Принцип 50. Мотивация усиливается по мере приближения к цели Принцип 51. Эффективны любые вознаграждения Принцип 52. Дофамин пробуждает любознательность Принцип 53. Эффект неожиданности поддерживает состояние поиска Принцип 54. Внутреннее и внешнее вознаграждение		2

	<p>Принцип 55. Прогресс, совершенство и контроль Принцип 56. Вознаграждение здесь и сейчас? Принцип 57. Лень — двигатель прогресса Принцип 58. Короткий путь должен "лежать на поверхности" Принцип 59. Люди думают, что причиной являетесь вы, а не ситуация Принцип 60. Формирование привычки занимает много времени Принцип 61. Малое число соперников настраивает на победу Принцип 62. Люди мотивируются самостоятельно</p>		
	<p>Практические занятия 7-8 «Создание web-страницы с использованием таблиц без использования заданной формы»</p>	4	
	<p>Самостоятельная работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проработка учебного материала 2. Проанализировать крупнейшие сайты 3. Произвести выборку для подготовки к типологизации 	40	
Раздел 7. Человек — существо социальное	<p>Содержание учебного материала</p> <p>Принцип 63. Предельный размер «сильно связанной» группы людей — 150 человек Принцип 64. Врожденные способности к подражанию и сопереживанию Принцип 65. Общее дело объединяет Принцип 66. Взаимодействия в Сети должны подчиняться общественным нормам Принцип 67. Правда зависит от носителя информации Принцип 68. Мозг говорящего и мозг слушающего работают синхронно Принцип 69. Знакомые или незнакомцы? Принцип 70. Смех объединяет Принцип 71. Искренность улыбки бросается в глаза</p>		2
	<p>Практические занятия</p> <p>КР 1: Разработать Web-сайт без использования заданной формы</p>	6	
	<p>Самостоятельная работа</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Проработка учебного материала 2. Поиск информации в дополнительных источниках 3. Подготовка к написанию реферата 	40	
Раздел 8-10. Как человек чувствует. Человеку свойственно ошибаться. Как человек принимает решения	<p>Содержание учебного материала</p> <p>Принцип 72. Семь универсальных эмоций Принцип 73. Эмоции связаны с движением мышц Принцип 74. Истории убеждают лучше, чем данные Принцип 75. Запахи пробуждают эмоции и воспоминания Принцип 76. Человек обожает сюрпризы Принцип 77. Занятые люди более счастливы Принцип 78. Пасторальные сцены приносят радость Принцип 79. Доверие «с первого взгляда» Принцип 80. Музыка способствует выделению дофамина Принцип 81. Трудности привлекают Принцип 82. Реакция на будущие события преувеличена Принцип 83. Планирование и обсуждение события доставляет больше радости, чем само событие Принцип 84. Когда мы расстроены, мы не ищем новизны Принцип 85. Не существует абсолютно надежных продуктов</p>		2

	Принцип 86. В состоянии стресса человек чаще ошибается Принцип 87. Не все ошибки плохи Принцип 88. Человеческие ошибки предсказуемы Принцип 89. Стратегии исправления ошибок Принцип 90. Решения принимаются на подсознательном уровне Принцип 91. Подсознание узнает первым Принцип 92. Человек стремится иметь больше информации, чем может обработать Принцип 93. Существует легенда, что выбор равносителен контролю Принцип 94. Что важнее — время или деньги? Принцип 95. Настроение и процесс принятия решения Принцип 96. Коллективные решения могут быть неверными Принцип 97. Мнение сильной личности Принцип 98. Когда люди сомневаются, за них решают другие Принцип 99. Кто угодно, только не я Принцип 100. Лучше один раз увидеть...		
	Самостоятельная работа 1. Проработка учебного материала 2. Закрепление изученных ранее тем. 3. Подготовка к зачету	50	
Всего		306	

3. КОМПЛЕКТ КОНТРОЛЬНО – ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Смотри приложение №1.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению:

1. Аудиторная база (лекционная аудитория, аудитория для проведения практических занятий, виртуальные классные комнаты)
2. Организационно-технические средства и аудиовизуальный фондовый материал, мультимедийное оборудование.
3. Комплекты видеofilьмов, аудиокниг, CD-дисков по проблемам дисциплины.
4. Интернет.
5. Информационно-правовая система «Консультант +»

4.2. Информационное обеспечение обучения

Основные источники:

1. Дунаев В. Web-программирование для всех. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург 2018 г.— 560 с. — Электронное издание. — ISBN 978-5-9775-0197-2
2. Оптимизация и продвижение сайтов в поисковых системах (+CD) 3-е изд. — 464 с. — Электронное издание. 978-5-496-00312-4 Ашманов И С. 2019 г. СПб.: Питер.

Дополнительные источники:

1. К. Элам Графический дизайн. Принцип сетки. Питер СПб, 120 стр., 2014 г.
2. Дж. Эдсон Уроки дизайна от Apple. Семь принципов создания безумно замечательных товаров, услуг и процессов Эксмо, 240 стр., 2013 г.
3. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна. Питер СПб, 272 стр., 2012 г.
4. К. Элам Геометрия дизайна Пропорции и композиции Питер СПб, 112 стр., 2011 г.
5. Р. Овчинникова Дизайн в рекламе Юнити-Дана, 271 стр., 2010 г.
6. Прахалад К. К., Кришнан М. С. Пространство бизнес-инноваций. Создание ценности совместно с потребителем, 264 стр., 2012.

Периодические издания:

Научный журнал «Информатика и её применения». ISSN 1992-2264 (печатное издание), ISSN 2310-9912 (электронное издание).

Интернет-ресурсы:

1. Электронная библиотека Регионального финансово-экономического техникума
<http://students.rfet.ru/a/students/library.jspx>
2. Электронная библиотека Регионального финансово-экономического института /
<http://lib2.rfei.ru/>
3. Электронно-библиотечная система iBooks
<http://ibooks.ru/>
4. Федеральный портал «Российское образование»
<http://www.edu.ru/>
5. Федеральное хранилище «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов»
<http://school-collection.edu.ru/>
6. Российская Государственная Библиотека
<http://www.rsl.ru/>
7. Фундаментальная библиотека СПбГПУ
<http://www.unilib.neva.ru/rus/lib/>
8. Adobe Photoshop CS3.
9. CorelDRAW X3
10. Adobe Illustrator CS3.
11. Adobe InDesign CS3.
12. Программы-браузеры: Microsoft Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися самостоятельных работ, контрольных заданий, индивидуальных заданий.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания, полученные компетенции)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<p>Умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять различные инструментальные средства для разработки web-страниц и web-узлов; – разрабатывать различные мультимедийные элементы, используя при этом современные программно-аппаратные средства; – производить выбор средств и методов для решения поставленных профессиональных задач. 	<p>Наблюдение и оценка выполнения практических работ. Оценка выполнения самостоятельных работ. Оценка выполнения тестовых заданий. Выполнение практических заданий по работе с информацией, документами, литературой. Оценка выполнения контрольных работ. Зачет.</p>
<p>Знания:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проблемы и направления развития web-технологий, а также программных средств, применяемых в web-технологиях; – основные методы и средства автоматизации проектирования, используемые в программных средствах; – основы построения сложных web-узлов. 	