

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 19.06.2024 06:51:04
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

_____ Е.В. Коновалова

13 июня 2024г., протокол УМС №5

МОДУЛЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ Web-дизайн

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Автоматики и компьютерных систем**

Учебный план bz090304-ПОКС-24-2.plx
09.03.04 ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ
Направленность (профиль): Программное обеспечение компьютерных систем

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 108
в том числе:
аудиторные занятия 10
самостоятельная работа 89
часов на контроль 9

Виды контроля на курсах:
экзамены 3

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	2		3		Итого	
	уп	рп	уп	рп		
Лекции	2	2	2	2	4	4
Лабораторные	2	2	4	4	6	6
Итого ауд.	4	4	6	6	10	10
Контактная работа	4	4	6	6	10	10
Сам. работа	32	32	57	57	89	89
Часы на контроль			9	9	9	9
Итого	36	36	72	72	108	108

Программу составил(и):

PhD, Доцент, Кузин Д.А.;Препод., Иксанова И.Р.

Рабочая программа дисциплины

Web-дизайн

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 920)

составлена на основании учебного плана:

09.03.04 ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

Направленность (профиль): Программное обеспечение компьютерных систем

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 13.06.2024 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Автоматики и компьютерных систем

Зав. кафедрой Запевалов А.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целью освоения дисциплины являются:
1.2	- освоение основных принципов и методов веб-дизайна: изучение основ композиции, типографики, цвета, а также принципов создания пользовательских интерфейсов.
1.3	- понимание принципов UX/UI-дизайна: изучение принципов юзабилити (удобства использования) и пользовательского интерфейса, чтобы создавать удобные и интуитивно понятные веб-сайты.
1.4	- изучение современных тенденций в веб-дизайне: ознакомление с новыми технологиями, стилями и подходами к веб-дизайну, чтобы быть в курсе последних тенденций и применять их в своей работе.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Основы WEB-технологий
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Frontend разработка
2.2.2	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-9.1: Определяет требования и критерии для внешних и внутренних интерфейсов компонентов ПО	
ПК-9.2: Проектирует и создаёт интуитивно понятные современные программные интерфейсы	
ПК-4.1: Проверяет соответствие реализации интегрированного программного обеспечения выбранному архитектурному решению	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	- Пользовательский интерфейс (UI) и пользовательский опыт (UX): как создавать удобные и интуитивно понятные интерфейсы для пользователей.
3.1.2	- Типографика и цвета: базовые принципы типографики и теория цвета.
3.1.3	- Графические элементы: как работать с изображениями, иконками и шрифтами, чтобы улучшить визуальное восприятие сайта.
3.1.4	- Современные тенденции: как быть в курсе последних тенденций в веб-дизайне, таких как использование новых технологий, стилей и подходов к созданию сайтов.
3.2	Уметь:
3.2.1	- Создавать макеты сайтов под разные устройства.
3.2.2	- Работать в редакторе Figma.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
Раздел 1. Figma						
1.1	Основные инструменты Figma. Веб-дизайн /Лек/	2	2	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.2	Основные инструменты Figma. Веб-дизайн /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.3	Основные инструменты Figma. Веб-дизайн /Лаб/	2	2	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.4	Основные инструменты Figma. Веб-дизайн /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	

1.5	Компоненты /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.6	Компоненты /Ср/	3	5	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.7	Основные инструменты Figma /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.8	Основные инструменты Figma /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.9	Auto Layout и Variants /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.10	Auto Layout и Variants /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.11	Дополнительные возможности и сообщество авторов /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.12	Дополнительные возможности и сообщество авторов /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
	Раздел 2. Веб-дизайн					
2.1	Первый заказ: коммуникация с заказчиком и техническое задание /Ср/	2	2	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.2	Первый заказ: коммуникация с заказчиком и техническое задание /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.3	Поиск идеи. Модульные сетки. Композиция /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.4	Поиск идеи. Модульные сетки. Композиция /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.5	Типографика, цвета, фоны и тени /Ср/	2	2	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.6	Типографика, цвета, фоны и тени /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.7	Навигация. Дизайн основных блоков /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.8	Навигация. Дизайн основных блоков /Ср/	3	8	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.9	Адаптивность и компоненты /Ср/	2	4	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	

2.10	Адаптивность и компоненты /Ср/	3	8	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4
2.11	Контрольная работа /Контр.раб./	3	0	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4
2.12	Экзамен /Экзамен/	3	9	ПК-9.1 ПК-9.2 ПК-4.1	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Дружинин, А. И., Вихман, В. В., Трошина, Г. В.	Компьютерная графика: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2022, электронный ресурс	1
Л1.2	Немцова Т.И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В., Гагарина Л.Г.	Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие	Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2024, электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Колошкина И. Е., Селезнев В. А., Дмитроченко С. А.	Компьютерная графика: Учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2020, электронный ресурс	1
Л2.2	Егоров К.	Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2021, электронный ресурс	1

6.1.3. Методические разработки

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Попов А.А.	Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: учебное пособие	Москва: Русайнс, 2016, электронный ресурс	1
Л3.2	Аббасов И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	Саратов: Профобразование, 2017, электронный ресурс	1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	UPROCK. Учебник по UX/UI-дизайну [Электронный ресурс] https://www.uprock.ru/education
Э2	UxJournal. UI-дизайн [Электронный ресурс] https://ux-journal.ru/category/ui-design

Э3	WebValley Studio. Статьи и новости WebValley [Электронный ресурс] https://web-valley.ru/articles
Э4	WAYUP. UX/UI [Электронный ресурс] https://wayup.in/ru/blog/ux-ui
6.3.1 Перечень программного обеспечения	
6.3.1.1	1. Браузер: Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge.
6.3.1.2	2. Графический редактор: Adobe Photoshop, Figma.
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
6.3.2.1	Справочно-правовая система «КонсультантПлюс» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.consultant.ru/
6.3.2.2	Информационно-правовой портал «Гарант» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.garant.ru/

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Учебные аудитории для проведения лекционных, практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащены: комплектом специализированной учебной мебели, меловыми досками, интерактивной доской, стационарным проектором, компьютерами с возможностью выхода в сеть Интернет и доступом в электронно-образовательную среду организации.