

Рабочая программа дисциплины

Web-дизайн

<i>Направление подготовки</i>	Искусства и гуманитарные науки
<i>Код</i>	50.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Искусства и гуманитарные науки
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2
Профессиональные	-	ПК-8

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	ПК-2 Способен к участию в научных и общественных дискуссиях, выступлениям с сообщениями и докладами, устного, письменного и виртуального (размещение в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» представления материалов собственных научных исследований).	ПК-2.1: Демонстрирует знания теоретических основ, структуры и содержания процесса деловой коммуникации; знает и применяет методы и способы эффективного общения, проявляющиеся в выборе средств убеждения и оказания влияния на партнеров по общению; ПК-2.2: Находит и использует пути преодоления конфликтных ситуаций, встречающихся как в пределах учебной жизни, так и вне ее; ПК-2.3: Владеет правилами активного стиля общения и успешной самопрезентации
ПК-8	ПК-8 Способен моделировать новые образы с помощью информационных технологий и соответствующего программного и технического оборудования.	ПК-8.1: Демонстрирует навыки уверенного владения информационными технологиями в деле моделирования новых образов. ПК-8.2: Использует современное техническое оборудование в процессе создания новых образов.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-2		
	Демонстрирует знания теоретических основ, структуры и содержания процесса деловой коммуникации; знает и применяет методы и способы эффективного общения, проявляющиеся в выборе средств убеждения и оказания влияния на партнеров по общению	Находит и использует пути преодоления конфликтных ситуаций, встречающихся как в пределах учебной жизни, так и вне ее	правилами активного стиля общения и успешной самопрезентации
Код компетенции	ПК-8		
	принципы цветового оформления web-сайта, психологию цвета, психологию восприятия изображений; теорию использования графики на web-страницах	использовать графические программы для создания чертежей информационной архитектуры web-сайта; использовать графические редакторы для обработки изображений, размещаемых на web-сайте; использовать графические редакторы для создания дизайна страниц web-сайта	общей методикой дизайн-проектирования web-сайта; -технологией проектирования структуры web-сайта как информационной системы

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана ОПОП.

Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как: «Описание и анализ памятников», «Экскурсионное дело», «Основы экономики и финансовой грамотности».

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, культурно-просветительский.

Профиль (направленность) программы установлена путем ее ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Искусства и гуманитарные науки.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Формы обучения</i>
	<i>Заочная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	2/72
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	4
Занятия семинарского типа	4
Промежуточная аттестация: зачет	4
Самостоятельная работа (СРС)	60

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самосто ятельна я работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебные занятия	Практи ческие занятия	Семина ры	Лабора торные работы	Иные	
1.	Основы языка разметки HTML	2						12
2.	Основы таблиц стилей CSS			1				12
3.	Интерактивность HTML			1				12
4.	Интерактивность CSS			2				12
5.	Основы языка программирования JavaScript	2						12
	Промежуточная аттестация	4						
	Итого	4		4				60

6.2 Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1 Содержание лекционного курса

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционного занятия
1.	Основы языка разметки HTML	Знакомство с технологиями веб-разработки. Структура HTML-документа Физическое и логическое форматирование. Списки.

		Гиперссылки Изображения и видео Таблицы Цвета
2.	Основы таблиц стилей CSS	Принципы Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность Стилевые свойства текста Стилевые свойства графики Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS
3.	Интерактивность HTML	Знакомство с технологиями интерактивности HTML: формы.
4.	Интерактивность CSS	CSS: использование псевдоклассов CSS: трансформации CSS: анимация CSS: применение. Внедрение в проект
5.	Основы языка программирования JavaScript	JavaScript: объектная модель (DOM) JavaScript. Алгоритмы и структуры данных Java Script. Внедрение интерактивных элементов

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Основы языка разметки HTML	Обзор базовых технологий разработки. Выбор инструментов. Знакомство с HTML. Создание тестовой первой страницы. Изучение структуры веб-страницы, возможного содержимого блока <head>.Мета-теги. Комментарии. Определение структуры и дизайна индивидуального проекта. Обзор тегов форматирования текста. Теги физического и логического форматирования текста, списков. Организация рабочего места разработчика. Изучение типов гиперссылок и вариантов их применения. Файловая структура. Внутренние и внешние ссылки. Знакомство со ссылками-якорями. изучение параметров тега изображения. Единицы измерения. Изучение вариантов форматирования изображений в HTML. Форматы изображений для веб-дизайна и принципы их использования. Растр и вектор. Принципы подготовки изображений для веб-дизайна. Анимированные изображения. Вставка видео на веб-страницу Изучение средств HTML для создания таблиц. Варианты применения таблиц. Объединение и форматирование ячеек. Изучение вариантов определения цветов в HTML.

		Обзор теории цвета. Цветовой круг, модель Иттена. Обзор принципов создания гармоничных цветовых схем.
2.	Основы таблиц стилей CSS	Обзор назначения, синтаксиса и применения каскадных стилей. Изучение вариантов размещения стилей. Виды селекторов CSS: селекторы тегов, классов, идентификаторов, групп. Понятие класса. Селекторы дочерних и сестринских элементов, потомков. Понятие наследования. Каскадность стилей. Расчет и определение приоритетов стилей. Обзор применения CSS стилей для текста и списков. Цвет, шрифт, размер, начертание, трансформация, декорирование текста. Интервалы, выравнивание. Обзор применения CSS стилей для графических элементов. Фоновые изображения: повтор, позиция, размер. Цвет и градиент. Рамки, отступы, тени. Примеры применения различных эффектов к изображениям. Изучение применения блоков-контейнеров и их видов при взаимном расположении элементов. Внешние и внутренние отступы. Блочные, строчные, гибридные элементы. Подготовка к блочной верстке веб-страницы. Практика применения отступов, обтекания. Понятие потока документа. Подготовка материалов к верстке одностраничного сайта. Верстка одностраничного сайта. Объединение содержимого HTML и разметки CSS. Создание базовых стилей веб-страницы. Вопросы адаптивности. Размещение блоков контента на страницах индивидуального проекта. Форматирование контента и применение стилей.
3.	Интерактивность HTML	Определение и принципы интерактивности. Обзор базовых технологий интерактивности. Взаимодействие, реакция. Юзабилити. Выбор инструментов. Изучение границ применения технологий. Знакомство с формами HTML. Изучение способов создания форм в стандарте HTML5. Возможности стилизации форм. Освоение форм HTML. Изучение способов создания форм в стандарте HTML5. Создание релевантных контенту проекта форм данных типов. Освоение форм HTML. Изучение способов создания форм в стандарте HTML5. Создание релевантных контенту проекта форм данных типов. Создание реакции на заполнение формы. Изучение значимых атрибутов тега <input>. Освоение форм раскрывающегося списка текстовой области. Создание релевантных контенту проекта форм.
4.	Интерактивность CSS	Знакомство с псевдоклассами для навигации. Применение псевдоклассов к элементам тестовой

		страницы: ссылкам, кнопкам, меню. Состояние ссылки. Реакция на действия пользователя. Изучение возможностей трансформации. Масштабирование интерактивных элементов веб-страницы. Подготовка к анимации эффектов Функции поворота, наклона и перемещения. Связанные функции. Подготовка к анимации эффектов Освоение параметров анимации для плавных трансформаций интерактивных элементов веб-страницы. Способы применения анимации. Список стилей для анимации, длительность, скорость и задержка Применение трансформаций и анимации интерактивных элементов веб-страницы на веб-странице. Создание эффектов для кнопок, меню и комплексной фотогалереи. Слои. Вопросы наложения элементов. Вопросы адаптивности при модификации интерактивных элементов
5.	Основы языка программирования JavaScript	Характеристики и основы применения языка программирования JavaScript. Концепция DHTML. Структура документа. Понятие объекта и узла. Родственные отношения элементов. Понятие объектной модели документа и изучение способов обращения к объектам. Чтение и изменение свойств объектов. Первая программа Изучение видов подключения сценариев JavaScript к HTML-документу. Применение ссылок, обработчиков событий, внутренних и внешних сценариев. Синтаксис Изучение основных типов переменных в сценариях JavaScript, объявления переменных и операции присваивания. Имена переменных. Типы данных. Числовой тип данных и операции с ним. Методы класса Math. Сокращенная запись арифметических операций. Случайные величины. Динамическое изменение контента Изучение методов классов String и Date в JavaScript, конкатенации и способов ее применения для динамического изменения контента веб-страницы. Отображение текущей даты на веб-странице. Динамическое формирование контента Изучение условного оператора, простых и составных логических выражений. Полное и неполное ветвление. Операции сравнения. Тернарный оператор. Применение ветвления для динамического формирования текстов на веб-странице. Изучение пользовательских функций, их синтаксиса и применения. Параметры и аргументы. Функции-обработчики событий. Применение функций для динамической обработки форм на веб-странице. Изучение массивов, методов класса Array в JavaScript, решение задач обработки данных. Объявление и заполнение массива. Обработка массива. Стековые

		операции. Создание слайдера. Понятие цикла, изучение циклов с условием, цикла со счетчиком, их применения при обработке массивов и для динамического формирования текстов на веб-странице. Прерывание циклов. Способы внедрения интерактивных элементов (форм, слайдера и других) с минимальным изменением существующей структуры сайта. Объединение сценариев в общий блок. Изучение технологии скрытия/отображения части информации на веб-странице.
--	--	---

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Основы языка разметки HTML	Обзор базовых технологий разработки. Выбор инструментов. Знакомство сHTML. Создание тестовой первой страницы. <i>Подбор материалов для индивидуального проекта.</i> Изучение структуры веб-страницы, возможного содержимого блока <head>.Мета-теги. Комментарии. Определение структуры и дизайна индивидуального проекта. <i>Разработка блока заголовков индивидуального проекта. Создание индивидуальных элементов (заголовков, ключевых слов, иконок и т. д.) своих страниц.</i> Обзор тегов форматирования текста. Теги физического и логического форматирования текста, списков. Организация рабочего места разработчика. <i>Форматирование текстового контента.</i> Изучение типов гиперссылок и вариантов их применения. Файловая структура. Внутренние и внешние ссылки. Знакомство со ссылками-якорями. <i>Размещение контента в индивидуальном проекте. Создание перекрестных ссылок.</i> изучение параметров тега изображения. Единицы измерения. Изучение вариантов форматирования изображений в HTML. <i>Подготовка и размещение изображений в индивидуальном проекте</i> Форматы изображений для веб-дизайна и принципы их использования. Растр и вектор. Принципы подготовки изображений для веб-дизайна. Анимированные изображения. Вставка видео на веб-страницу <i>Обработка изображений. Вставка видео и фрейма.</i> Изучение средств HTML для создания таблиц. Варианты применения таблиц. Объединение и форматирование ячеек. <i>Организация табличного представления информации.</i> Изучение вариантов определения цветов в HTML.

		Обзор теории цвета. Цветовой круг, модель Иттена. Обзор принципов создания гармоничных цветовых схем. <i>Подбор цветовой схемы для индивидуального проекта.</i>
2.	Основы таблиц стилей CSS	Обзор назначения, синтаксиса и применения каскадных стилей. Изучение вариантов размещения стилей. <i>Применение стилей в индивидуальном проекте.</i> <i>Подключение шрифтов Google</i> Виды селекторов CSS: селекторы тегов, классов, идентификаторов, групп. Понятие класса. Селекторы дочерних и сестринских элементов, потомков. Понятие наследования. Каскадность стилей. Расчет и определение приоритетов стилей. <i>Применение стилевых правил к основному контенту индивидуального проекта.</i> Обзор применения CSS стилей для текста и списков. Цвет, шрифт, размер, начертание, трансформация, декорирование текста. Интервалы, выравнивание. <i>Создание стилевых правил для текстов в индивидуальном проекте</i> Обзор применения CSS стилей для графических элементов. Фоновые изображения: повтор, позиция, размер. Цвет и градиент. Рамки, отступы, тени. Примеры применения различных эффектов к изображениям. <i>Применение стилей к изображениям в индивидуальном проекте.</i> Изучение применения блоков-контейнеров и их видов при взаимном расположении элементов. Внешние и внутренние отступы. Блочные, строчные, гибридные элементы. Подготовка к блочной верстке веб-страницы. Практика применения отступов, обтекания. Понятие потока документа. Подготовка материалов к верстке одностраничного сайта. Верстка одностраничного сайта. Объединение содержимого HTML и разметки CSS. Создание базовых стилей веб-страницы. Вопросы адаптивности. Размещение блоков контента на страницах индивидуального проекта. Форматирование контента и применение стилей.
3.	Интерактивность HTML	Определение и принципы интерактивности. Обзор базовых технологий интерактивности. Взаимодействие, реакция. Юзабилити. Выбор инструментов. Изучение границ применения технологий. <i>Подготовка индивидуального проекта к созданию интерактивных элементов.</i> Знакомство с формами HTML. Изучение способов создания форм в стандарте HTML5. Возможности стилизации форм. <i>Создание формы, набора полей, полей указанных типов</i>

		<i>в индивидуальном проекте.</i> Освоение форм HTML. Изучение способов создания форм в стандарте HTML5. Создание релевантных контенту проекта форм данных типов. <i>Создание полей указанных типов в индивидуальном проекте.</i> Освоение форм HTML. Изучение способов создания форм в стандарте HTML5. Создание релевантных контенту проекта форм данных типов. Создание реакции на заполнение формы. Изучение значимых атрибутов тега <input>. Освоение форм раскрывающегося списка текстовой области. Создание релевантных контенту проекта форм. <i>Создание полей указанных типов в индивидуальном проекте.</i>
4.	Интерактивность CSS	Знакомство с псевдоклассами для навигации. Применение псевдоклассов к элементам тестовой страницы: ссылкам, кнопкам, меню. Состояние ссылки. Реакция на действия пользователя. <i>Применение псевдоклассов в индивидуальном проекте.</i> Изучение возможностей трансформации. Масштабирование интерактивных элементов веб-страницы. Подготовка к анимации эффектов <i>Разработка фотогалереи. Применение масштабирования в индивидуальном проекте.</i> Функции поворота, наклона и перемещения. Связанные функции. Подготовка к анимации эффектов <i>Применение поворота, наклона и перемещения к элементам в индивидуальном проекте.</i> Освоение параметров анимации для плавных трансформаций интерактивных элементов веб-страницы. Способы применения анимации. Список стилей для анимации, длительность, скорость и задержка <i>Применение анимации к элементам в индивидуальном проекте.</i> Применение трансформаций и анимации интерактивных элементов веб-страницы на веб-странице. Создание эффектов для кнопок, меню и комплексной фотогалереи. Слои. Вопросы наложения элементов. Вопросы адаптивности при модификации интерактивных элементов <i>Анимация панелей навигации и фотогалереи в индивидуальном проекте</i>
5.	Основы языка программирования JavaScript	Характеристики и основы применения языка программирования JavaScript. Концепция DHTML. Структура документа. Понятие объекта и узла. Родственные отношения элементов. Понятие объектной модели документа и изучение способов обращения к объектам. Чтение и изменение свойств объектов. Первая программа <i>Построение DOM своего проекта.</i>

		Изучение видов подключения сценариев JavaScript к HTML-документу. Применение ссылок, обработчиков событий, внутренних и внешних сценариев. Синтаксис <i>Написание «разорванных» сценариев и сценариев во внешнем файле в индивидуальном проекте.</i> Изучение основных типов переменных в сценариях JavaScript, объявления переменных и операции присваивания. Имена переменных. Типы данных. Числовой тип данных и операции с ним. Методы класса Math. Сокращенная запись арифметических операций. Случайные величины. Динамическое изменение контента <i>Вывод случайно чередующегося контента на веб-страницу в индивидуальном проекте.</i> Изучение методов классов String и Date в JavaScript, конкатенации и способов ее применения для динамического изменения контента веб-страницы. Отображение текущей даты на веб-странице. Динамическое формирование контента <i>Применение временных параметров в индивидуальном проекте.</i> Изучение условного оператора, простых и составных логических выражений. Полное и неполное ветвление. Операции сравнения. Тернарный оператор. Применение ветвления для динамического формирования текстов на веб-странице. <i>Отображение разного контента в зависимости от условий в индивидуальном проекте.</i> Изучение пользовательских функций, их синтаксиса и применения. Параметры и аргументы. Функции-обработчики событий. Применение функций для динамической обработки форм на веб-странице. <i>Создание формы авторизации и формы с автоматическим вычислением результата в индивидуальном проекте.</i> Изучение массивов, методов класса Array в JavaScript, решение задач обработки данных. Объявление и заполнение массива. Обработка массива. Стековые операции. Создание слайдера. <i>Создание слайдера с анимацией переходов.</i> Понятие цикла, изучение циклов с условием, цикла со счетчиком, их применения при обработке массивов и для динамического формирования текстов на веб-странице. Прерывание циклов. <i>Создание слайдера с неограниченным количеством изображений в индивидуальном проекте.</i> <i>Формирование полей форм из массива.</i> Способы внедрения интерактивных элементов (форм, слайдера и других) с минимальным изменением существующей структуры сайта. Объединение сценариев в общий блок. Изучение технологии скрытия/отображения части информации на веб-
--	--	--

		странице. <i>Внедрение ранее созданных интерактивных элементов в индивидуальный проект. Предъявление контента по запросу пользователя.</i>
--	--	--

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1.	Основы языка разметки HTML	Информационный проект (презентация) по теме Выполнение ситуационной, проблемной задачи
2.	Основы таблиц стилей CSS	Выполнение ситуационной, проблемной задачи
3.	Интерактивность HTML	Выполнение ситуационной, проблемной задачи
4.	Интерактивность CSS	Выполнение ситуационной, проблемной задачи
5.	Основы языка программирования JavaScript	Выполнение ситуационной, проблемной задачи

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1 Основная учебная литература

1. Санина, Е. И. Оптимизация самообразования средствами коммуникативных и информационных технологий: монография / Е. И. Санина, М. С. Помелова, Ням Тан Нгок; под редакцией Е. И. Санина. — Москва: Российский университет дружбы народов, 2012. — 168 с. — ISBN 978-5-209-05450-4. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/22199.html>
2. Пигулевский, В. О. Дизайн визуальных коммуникаций: учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. — 2-е изд. — Саратов: Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html>

8.2 Дополнительная учебная литература

- 1 Торопова, О. А. Анимация и веб-дизайн: учебное пособие / О. А. Торопова, С. В. Кумова. — Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015. — 490 с. — ISBN 978-5-7433-2931-1. — Текст: электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/76476.html>
- 2 Епифанова А.Г. Продвижение дизайн-продукта в социальных сетях [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Епифанова А.Г.— Электрон. текстовые данные.— Челябинск: Южно-Уральский технологический университет, 2022.— 237 с.— Режим доступа: <https://www.iprbookshop.ru/125039>
- 3 Макарова, Т. В. Веб-дизайн: учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск: Омский государственный технический университет, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст: электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS: [сайт]. — URL:

<https://www.iprbookshop.ru/58086.html>

8.3. Периодические издания

1. Журнал HOW.
2. Журнал Computer Arts
3. Журнал Website Magazine

9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)

1. Skillsup — крупнейший обучающий портал для дизайнеров и творческих людей – <http://skillsup.ru>
2. Видеоуроки - <http://compteacher.ru/>
3. Все о графике и дизайне – <http://balbesof.net/>
4. Блог о Веб-дизайне <http://design-mania.ru>
5. Веб-дизайн <http://egraphic.ru>
6. Научно-технический и научно производственный журнал Информационные Технологии <http://www.novtex.ru/IT/>
7. HTML5. [Электронный ресурс]. – [б.м.], 2019. – Режим доступа: <http://htmlbook.ru/html5>.
8. HTML5. [Электронный ресурс]. – [б.м.], 2019. – Режим доступа: <https://html5book.ru/html-html5/>.
9. Web for Myself. [Электронный ресурс]. – [б.м.], 2019. – Режим доступа: <https://webformyself.com/category/verstka-2/html5/>.
10. Базовый курс по HTML5 и CSS3. [Электронный ресурс]. – [б.м.], 2019. – Режим доступа: <https://say-hi.me/obuchenie/bazovyj-kurs-po-html5-i-css3.html>
11. Справочник CSS. [Электронный ресурс]. – [б.м.], 2019. – Режим доступа: <https://webref.ru/css>.
12. Справочник по HTML5. [Электронный ресурс]. – [б.м.], 2019. – Режим доступа: <https://itproger.com/spravka/html5>.

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

1. работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
2. внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
3. выполнение самостоятельных практических работ;
4. подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты

для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.

2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.

3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Операционные системы семейства Windows;

2. Microsoft Office;

3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;

4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс): веб версия;

5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ): веб версия;

6. Электронная информационно-образовательная система ММУ: <https://elearn.mmu.ru/>

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:
Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, VLC Media Player
Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, Microsoft Office, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Консультант Плюс веб версия, Гарант веб версия

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++, Pinta, GIMP, Inkscape, OpenShot, FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, AnyLogic, Visual Studio, Unity

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиа файлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.) используются следующие:

- диспут
- анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач
- ролевая игра;
- круглый стол;
- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Web-дизайн

<i>Направление подготовки</i>	Искусства и гуманитарные науки
<i>Код</i>	50.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Искусства и гуманитарные науки
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2
Профессиональные	-	ПК-8

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	ПК-2 Способен к участию в научных и общественных дискуссиях, выступлениям с сообщениями и докладами, устного, письменного и виртуального (размещение в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» представления материалов собственных научных исследований).	ПК-2.1: Демонстрирует знания теоретических основ, структуры и содержания процесса деловой коммуникации; знает и применяет методы и способы эффективного общения, проявляющиеся в выборе средств убеждения и оказания влияния на партнеров по общению; ПК-2.2: Находит и использует пути преодоления конфликтных ситуаций, встречающихся как в пределах учебной жизни, так и вне ее; ПК-2.3: Владеет правилами активного стиля общения и успешной самопрезентации
ПК-8	ПК-8 Способен моделировать новые образы с помощью информационных технологий и соответствующего программного и технического оборудования.	ПК-8.1: Демонстрирует навыки уверенного владения информационными технологиями в деле моделирования новых образов. ПК-8.2: Использует современное техническое оборудование в процессе создания новых образов.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ПК-2		
	Демонстрирует знания теоретических основ, структуры и содержания процесса деловой коммуникации; знает и применяет методы и способы эффективного общения, проявляющиеся в выборе средств убеждения и оказания влияния на партнеров по общению	Находит и использует пути преодоления конфликтных ситуаций, встречающихся как в пределах учебной жизни, так и вне ее	правилами активного стиля общения и успешной самопрезентации
Код компетенции	ПК-8		
	принципы цветового оформления web-сайта, психологию цвета, психологию восприятия изображений; теорию использования графики на web-страницах	использовать графические программы для создания чертежей информационной архитектуры web-сайта; использовать графические редакторы для обработки изображений, размещаемых на web-сайте; использовать графические редакторы для создания дизайна страниц web-сайта	общей методикой дизайн-проектирования web-сайта; -технологией проектирования структуры web-сайта как информационной системы

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
------------------	-----------------------	--

ОТЛИЧНО /ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО /ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО /ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.

	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО / НЕ ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

При ответе на вопросы в рамках прохождения промежуточной аттестации (зачет/зачет с оценкой/ экзамен) допускается вольная формулировка ответа, по смыслу раскрывающая содержание ответа, указанного в фонде оценочных средств, в качестве верного ответа.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

Типовые вопросы для подготовки информационного проекта (презентация)

Что такое web-дизайн. Web-сайты – основа Всемирной паутины.

Чем занимаются web-дизайнеры.

Организация проекта web-дизайна: стратегия и основные шаги при разработке web-сайта.

Введение в HTML. Основные языки программирования.

Редакторы HTML и интернет-браузеры.

Персональные страницы – блоги и продвижение блогов.

Web-портал. Web-каталог (web-директория).

Интернет-магазин. Банковский сайт. Online обучение.

Удаленная работа. Библиотека.

Как построить web-сайт. Что нужно учесть на стадии формирования диаграммы web-сайта

Что такое HTML. Типы данных HTML.

Глобальная структура документа HTML. Примеры HTML. Строки кодов.
Примеры web-сайтов, основанных на HTML

Типовые ситуационные, проблемные задачи по разделу «Основы языка разметки HTML»

Подбор материалов для индивидуального проекта.

Разработка блока заголовков индивидуального проекта. Создание индивидуальных элементов (заголовков, ключевых слов, иконок и т. д.) своих страниц.

Форматирование текстового контента.

Размещение контента в индивидуальном проекте. Создание перекрестных ссылок.

Подготовка и размещение изображений в индивидуальном проекте

Обработка изображений. Вставка видео и фрейма.

Организация табличного представления информации.

Подбор цветовой схемы для индивидуального проекта.

Типовые ситуационные, проблемные задачи по разделу «Основы таблиц стилей CSS»

Применение стилей в индивидуальном проекте. Подключение шрифтов Google

Применение стилевых правил к основному контенту индивидуального проекта.

Создание стилевых правил для текстов в индивидуальном проекте

Применение стилей к изображениям в индивидуальном проекте.

Типовые ситуационные, проблемные задачи по разделу «Интерактивность HTML»

Подготовка индивидуального проекта к созданию интерактивных элементов.

Создание формы, набора полей, полей указанных типов в индивидуальном проекте.

Создание полей указанных типов в индивидуальном проекте.

Создание полей указанных типов в индивидуальном проекте

Типовые ситуационные, проблемные задачи по разделу «Интерактивность CSS»

Применение псевдоклассов в индивидуальном проекте.

Разработка фотогалереи. Применение масштабирования в индивидуальном проекте.

Применение поворота, наклона и перемещения к элементам в индивидуальном проекте.

Применение анимации к элементам в индивидуальном проекте.

Анимация панелей навигации и фотогалереи в индивидуальном проекте

Типовые ситуационные, проблемные задачи по разделу «Основы языка программирования JavaScript»

Построение DOM своего проекта.

Написание «разорванных» сценариев и сценариев во внешнем файле в индивидуальном проекте.

Вывод случайно чередующегося контента на веб-страницу в индивидуальном проекте.

Применение временных параметров в индивидуальном проекте.

Отображение разного контента в зависимости от условий в индивидуальном проекте.

Создание формы авторизации и формы с автоматическим вычислением результата в индивидуальном проекте.

Создание слайдера с анимацией переходов.

Создание слайдера с неограниченным количеством изображений в индивидуальном проекте.

Формирование полей форм из массива.

Внедрение ранее созданных интерактивных элементов в индивидуальном проекте.

Предъявление контента по запросу пользователя.

Типовые вопросы к зачету

1. Структура Интернет.
2. Информационная сеть WWW.
3. Структура современного web-дизайна.
4. Виды web-сайтов.
5. Информационная архитектура web-сайта.
6. Классификация технологий для создания web-сайта.
7. Этапы создания web-сайта.
8. Художественное оформление web-сайта.
9. Юзабилити web-сайта.
10. Браузеры: основные функции, виды, отличительные особенности.
11. Основные художественные средства композиции.
12. Средства гармонизации художественной формы.
13. Эмоциональное воздействие цвета на человека.
14. Цветовые стили дизайна web-сайта.
15. Технология создания шаблона web-сайта средствами Adobe Photoshop.
16. Возможности Adobe Photoshop для создания элементов web-сайтов.
17. Возможности CorelDRAW для создания элементов web-сайтов.
18. Графика для web: форматы хранения, способы оптимизации, способы включения в web-страницу.
19. Модели организации сайта.
20. Основные теги языка HTML.
21. Реализация шаблонов средствами PHP.
22. Сценарии и обработка события в JavaScript.
23. Видео и звук на web-странице: рекомендации по использованию звука в Internet, форматы звуковых файлов для web, включение звука в web-страницу, встраивание видео на web-страницу

Тест Web-дизайн

ПК-2 СЕМЕСТР 6

1. Какое из этих условий является обязательным для появления сайта в индексе поисковых систем?

16. наличие robots.txt
17. наличие sitemap.xml
- 18. код HTTP 200 у страниц сайта**
19. текст на странице

2. Выберите типы вхождений, которых нет в SEO-копирайтинге:

- а) морфологическое
- б) систематологическое**
- в) разбавленное

3. Какой тип сайтов можно использовать, чтобы вытеснить конкурентов из ТОП-10?

16. площадки, с продающимися на бирже ссылками
17. сайты-сателлиты
18. субдомены
19. промо-сайты лендинги

4. Передачу всех данных в компьютерных сетях реализуют с помощью:

21. сервера данных;
22. e-mail;
23. сетевых протоколов.

5. В домене верхнего уровня net находится поддомен avto, в котором зарегистрирован сервер sity. Как записано доменное имя этого сервера?

1. net.avto.sity
2. avto.sity.net
3. **sity.avto.net**
4. net.sity.avto

6. Что определяет атрибут CELSPACING у элемента разметки TABLE?

- а) расстояние от содержания до границы ячейки
- б) **расстояние между ячейками**
- в) ширину границы
- г) ширину ячейки

7. Хостинг-провайдер – это...

11. компьютер, предоставляющий транзитную связь по сети
12. программа подключения к сети
13. **фирма, предоставляющая услуги аренды хостинга**
14. специалист по компьютерным сетям

8. Размер окна браузера 1000px, body прописали ширину 60%, затем в него поместили div указав ширину 50%. Какая будет ширина div в px?

1. **300px**
2. 500px
3. 250px
4. Нет правильного ответа

9. Сколько тегов h1 может быть на странице?

11. только 1
12. 2
13. **сколько угодно**

10. Нужна ли БД для работы сайта на Wordpress?

- а) да, обязательно
- б) **нет, если сайт простой – можно без базы данных**

11. Можно ли изменить URL страницы?

- да, только при создании
- да, в любой момент**
- нет, CMS не позволяют этого делать

12. Нужно ли регулярно обновлять WordPress?

- а) **да, очень важно следить за обновлениями**
- б) нет, это делать не обязательно
- в) можно обновлять по желанию

13. Компьютер, подключенный к Internet, обязательно имеет:

- а) **IP-адрес**
- б) Web-сервер

- в) домашнюю web-страницу
- г) доменное имя

14. Уникальное имя сайта – это

- 24. Хостинг
- 25. Домен
- 26. Dns-сервер

15. Домены первого (верхнего) уровня – это

- а) Международные или национальные домены
- б) Региональные домены
- в) Локальные домены
- г) Городские домены

16. После протокола в URL-адресе следует:

- а) Конечный компонент
- б) Доменная зона
- в) Знак решетки «#»
- г) Доменное имя сайта

17. Выберите корректную архитектуру большинства информационных WEB-систем:

- 3. Исходный код, WEB-сервер, СУБД
- 4. WEB-сервер, хостинг, СУБД
- 5. WEB-сервер, СУБД, хранилище файлов
- 6. Хостинг, WEB-сервер, WEB-страницы

18. Изображение в качестве гиперссылки

- 1. `<a HREF="адрес файла"> <IMG SRC="image.gif"> </a>`
- 2. `<a HREF="image.gif">`
- 3. `<a HREF="адрес файла">`
- 4. `<IMG="image.gif">`

19. В какой таблице ширина промежутков между ячейками составит 20 пикселей?

- а) `<table cellpadding="20">`
- б) `<table cellspacing="20">`
- в) `<table cellpadding="20">`

20. Как указать выравнивание текста в ячейке таблицы?

- 21. с помощью атрибута CELLPAD
- 22. с помощью атрибута VALIGN
- 23. с помощью атрибута ALIGN

21. Какой атрибут тэга BODY позволяет задать цвет фона страницы?

- 3. bgcolor
- 4. set
- 5. background

22. Что определяет атрибут CELLSPACING у элемента разметки TABLE?

- а) расстояние от содержания до границы ячейки
- б) расстояние между ячейками
- в) ширину границы

23. Какой атрибут тега задает горизонтальное расстояние между вертикальной границей страницы и изображением?

- 1. BORDER
- 2. HSPACE
- 3. VSPACE

24. Какой из приведенных тегов позволяет создавать нумерованные списки?

- а) OL
- б) DL
- в) UL

25. Какой полный URL будет сформирован для ссылки в приведенном фрагменте?
`<base href="/" <a">http://alexfine.ru"> <BODY> <A HREF="doc1.html">Документ 1`

- а) `http://alexfine.ru/docs/doc1.html`
- б) `http://alexfine.ru/doc1.html`
- в) правильный URL не может быть сформирован

26. В каких случаях атрибут выравнивания align имеет более высокий приоритет?

- а) `<TH align="left">`
- б) `<COL align="left">`
- в) `<TABLE align="left">`

27. Какой тэг определяет заголовок документа HTML?

- а) HTML
- б) ISINDEX
- в) HEAD
- г) TITLE

28. Какой из приведенных примеров задает гипертекстовую ссылку из документа 1.html на другой документ?

- а) `<A HREF="#m1"> ссылка`
- б) `<A HREF=m1> ссылка`
- в) `<A HREF="2.html#m1"> ссылка`

29. Какой из приведенных фрагментов кода создает переключатель?

- а) `<input Type="checkbox" name="a1" value="1"><input TYPE="checkbox" name="a1" value="2"><input TYPE="text" name="a1" value="2">`
- б) `<input TYPE="radiobutton" name="a1" value="1"><input TYPE="radiobutton" name="a1" value="2">`
- в) `<input TYPE="radio" name="a1" vAlue="1"><input TYPE="radio" name="a1" value="2">`

30. В какой таблице текст выровнен по центру ячеек?

- 24. `<table align=""center"" width=""300"">`
- 25. `<table align=""left"">`
- 26. `<table align=""left"">`

31. Какой тэг определяет тело документа HTML?

- а) META
- б) BODY
- в) HTML

32. Какой атрибут тега указывает файл изображения и путь к нему?

- а) SRC

- б) ALT
- в) ALIGN

33. В каких примерах правильно организован синтаксис тега BASE?

- а) `<base A="" href="/alexfine.ru/intro.html">`
- б) `<base href="/"<a>http://www.alexfine.ru/intro.html" TARGET=new>`
- в) `<base href="/"<a>http://www.alexfine.ru/intro.html">`

34. В каком случае форма будет отправлена методом "post"?

- а) `<form method="" post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/"">`
- б) `<form method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/shop.pl"">`
- в) `<form method=""default"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/sp.pl"">`

35. Какой атрибут тега BODY позволяет изменять цвет "активных" гиперссылок?

- COLOR
- VLINK
- ALINK

36. В каком примере корректно описан элемент TR?

- 1. `<TR> <TD> ячейка2`
- 2. `<TD> <TR> ячейка1ячейка2<TD>`
- 3. `<TR> <TD> ячейка1</TD> </TR>`

37. Что такое ссылки?

Ответ: запись в документе, указывающая на другую часть этого документа или на другой документ

38. Каковы основные операции с использованием ссылок?

Ответ: присвоение по ссылке, передача по ссылке и возврат по ссылке.

39. Назовите простые типы данных, поддерживаемые в PHP.

Ответ: bool, int, float, string

40. Что такое инкремент?

Ответ: унарная операция, которая увеличивает на единицу число, записанное в переменную и возвращает переменную.

41. Что такое декремент?

Ответ: унарная операция, которая уменьшает на единицу число, записанное в переменную и возвращает переменную.

42. Что такое рекурсия?

Ответ: В применении к программированию это значит написание такого алгоритма функции, в котором функция будет вызывать сама себя

43. Что такое юзабилити сайта?

Ответ: Комплекс характеристик сайта и его мобильной версии, с помощью которых оценивают насколько веб-ресурс удобен в использовании, привлекательность его оформления и качество контента.

44. Что такое генераторы и как их использовать?

Ответ: Генераторы предоставляют лёгкий способ реализации простых итераторов без использования дополнительных ресурсов

45. Какой язык используется для стилизации веб-страниц?

Ответ: CSS (Cascading Style Sheets).

46. Что такое адаптивный дизайн?

Ответ: Адаптивный дизайн - это технология разработки веб-страниц, которая автоматически изменяет размер, расположение и контент для оптимального отображения на различных устройствах, таких как смартфоны, планшеты и настольные компьютеры.

47. Что такое цветовая гамма?

Ответ: Цветовая гамма - это набор цветов, используемых в дизайне веб-страницы. Она может содержать основные цвета, побочные цвета, оттенки, тон и насыщенность.

48. Как создать навигационное меню для веб-страницы?

Ответ: Навигационное меню можно создать с помощью HTML и CSS. Нужно создать список ссылок и стилизовать его с помощью CSS.

49. Что такое пиксель?

Ответ: Пиксель - это наименьшая единица изображения на экране, которая может иметь различный размер и цвет в зависимости от устройства.

50. Какие типы изображений можно использовать на веб-странице?

Ответ: На веб-странице можно использовать растровые или векторные изображения. Растровые изображения используются для фотографий или сложных изображений, а векторные изображения используются для иконок, логотипов или простых графических элементов.

51. Что такое шрифты веб-безопасности?

Ответ: Шрифты веб-безопасности - это наборы шрифтов, которые доступны на всех устройствах и браузерах, такие как Arial, Times New Roman и др.

ПК-8

СЕМЕСТР 6

1. Укажите неверные варианты описания синтаксиса тега SCRIPT

- а) <script name="язык_программирования">текст программы<scripT>**
- б) <script TYPE="тип_документа">текст программы**
- в) <script TYPE="тип_языка" программирования="">текст программы </script>**

2. HTML - это

- а) язык редактирования**
- б) язык гипертекстовой разметки**
- в) язык программирования**

3. Правда ли, что текст Title, набранный прописными буквами, имеет больший приоритет у поисковых систем?

- а) нет**
- б) да**

4.Важно ли выделять ключевые запросы в SEO-тексте жирным шрифтом?

- а) Да, ключи важно выделять
- б) Нет, ключи выделять нет смысла**

5.С помощью какого элемента можно создавать прокручивающиеся списки в формах?

- а) TEXTAREA
- б) TR
- в) SELECT**

6.Какие методы можно применять для отправки формы?

- а) POST**
- б) TRY
- в) PUT

7.В каком из тегов использование ключевого запроса наиболее важно для успешного продвижения?

- а) Title**
- б) Keywords
- в) <H6>

8.В которых всех из перечисленных странах есть цензура в сети Интернет?

- а) Китай, Северная Корея, Куба, Иран**
- б) Грузия, Япония, Индия, Австралия
- в) Узбекистан, Чеченская Республика, Швейцария, Сомали

9.Какой Ресурс занимается преимущественно короткометражным юмористическим видеохостингом?

- а) Facebook
- б) YouTube
- в) Coub**

10.Организация, предоставляющая услуги в присоединении пользователей к сети Internet

- а) Провайдер**
- б) Домен
- в) сервер

11.Министерство обороны какой страны начало разработку проекта, который имел целью создания надежной системы передачи информации на случай войны?

- а) Китая
- б) России
- в) США**

12.Специальная программа для просмотра файлов в Интернете?

- а) Диспетчер поиска
- б) Браузер**
- в) Сайт

13.Самый популярный интернет-поисковик в России?

- а) Яндекс**
- б) Mail.ru

в) Google

14.Какой из графических редакторов является векторным?

- а) Corel Draw**
- б) Adobe Photoshop
- в) Paint

15.Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:

- а) Геометрическая фигура
- б) Символ (знакоместо)
- в) Точка экрана (пиксель)**

16.Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является:

- а) Геометрическая фигура**
- б) Символ (знакоместо)
- в) Точка экрана (пиксель)

17.Цветовая модель RGB состоит из цветов:

- а) Красного, желтого и зеленого
- б) Голубого, белого и черного
- в) Красного, зеленого и синего**

18.Укажите единицу измерения разрешения изображений:

- а) Квадратный сантиметр
- б) Количество точек на дюйм**
- в) Миллиметры или сантиметры

19.Какое понятие является основным во фрактальной графике?

- а) Конкретизация
- б) Абстрагирование
- в) Самоподобие**

20.Какое представление имеет отсканированное изображение?

- а) Растровое**
- б) Фрактальное
- в) Трехмерное

21.Укажите отличительную особенность объектов, созданных в векторных графических редакторах:

- а) Не теряют своих очертаний и четкости при приближении**
- б) «Рассыпаются» на пиксели (точки) при приближении
- в) Могут редактироваться в графическом редакторе любого типа

22.В какой форме лучше представить изображение, которое будет использовано как фирменный знак на визитках и буклетах компании?

- а) Растровом
- б) Трехмерном
- в) Векторном**

23.С точки зрения вычислительной техники пиксель – это:

- а) 12 отрезков люминофора
- б) Минимально возможная часть изображения, для которой имеется возможность независимым образом задать любой цвет**
- в) Электронно-позитронный луч

24. Дайте определение компьютерной графики.

- а) Изображения и чертежи, хранящиеся в памяти компьютера
- б) Раздел информационных технологий, посвященный проблемам получения графических объектов на компьютере**
- в) Раздел изобразительного искусства, занимающийся созданием изображений при помощи компьютера

25. Что означает аббревиатура WWW на английском языке?

- а) Wide world web;
- б) World Wide Web;**
- в) Web world wide;
- г) Web wide world.

26. Услуга по предоставлению ресурсов для размещения информации на сервере, постоянно находящемся в сети?

- а) Хостинг;**
- б) Копирайтинг;
- в) Троллинг;
- г) Холдинг.

27. Программа просмотра гипертекстовых страниц WWW:

- а) браузер**
- б) протокол
- в) сервер
- г) HTML

28. Провайдер - это:

- а) компьютер, предоставляющий услуги связи по сети
- б) программа подключения к сети
- в) фирма, предоставляющая сетевые услуги**
- г) специалист по компьютерным сетям

29. Гипертекст — это ...

- а) очень большой текст
- б) текст, набранный на компьютере
- в) текст, в котором используется шрифт большого размера
- г) структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам**

30. Домен — это ...

- а) единица измерения информации
- б) часть адреса, определяющая адрес компьютера пользователя в сети**
- в) название программы, для осуществления связи между компьютерами
- г) название устройства, осуществляющего связь между компьютерами

31. Растровые изображения это –

- а) массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
- б) совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
- в) совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.

32. Векторное изображение это –

- а) совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
- б) совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
- в) массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.

33. Какой тип данных (язык программирования Java) не является примитивным?

- а) Boolean
- б) String
- в) Float

34. Какие основные принципы ООП Java?

- а) Абстракция, наследование, полиморфизм и инкапсуляция
- б) Наследование, полиморфизм и инкапсуляция
- в) Наследование

35. Присутствует ли в классе Java конструкторы?

- а) Да
- б) Нет

36. Какого модификатора класса не существует?

- а) Foreign
- б) Strictfp
- в) Synchronized

37. Как использовать Google Fonts на веб-странице?

Ответ: Чтобы использовать шрифты Google на веб-странице, нужно подключить их через CSS с помощью специального кода, который можно скопировать с официального сайта Google Fonts.

38. Что такое UX-дизайн?

Ответ: UX-дизайн (User Experience Design) - это процесс разработки дизайна, который учитывает потребности и ожидания пользователей, чтобы создать удобный и приятный опыт использования веб-страницы.

39. Как оценить качество веб-дизайна?

Ответ: Качество веб-дизайна можно оценить по его функциональности, удобству использования, соответствию бренду или стилю, оригинальности и эстетическому восприятию.

40. Что такое Веб дизайн?

Ответ: Веб дизайн — это планирование и создание контента таким образом, чтобы сайт был красивым, функциональным и удобным.

41. Какими способами можно продвигать сайт?

Ответ: Существует множество способов продвижения сайта, такие как SEO-оптимизация, контекстная реклама, социальные сети, email-маркетинг, партнерские программы и т.д.

42. Что такое SEO-оптимизация?

Ответ: SEO-оптимизация - это комплекс мер, направленных на оптимизацию сайта для поисковых систем с целью улучшения его ранжирования в выдаче.

43. Что такое контекстная реклама?

Ответ: Контекстная реклама - это реклама, которая появляется на страницах поисковых систем и сайтов, соответствующих запросу пользователя.

44. Какие социальные сети лучше использовать для продвижения сайта?

Ответ: Выбор социальных сетей для продвижения зависит от вашей целевой аудитории. Например, для продвижения B2C-бренда можно использовать такие социальные сети, как Instagram, Facebook, YouTube, VK. Для продвижения B2B-бизнеса - LinkedIn и Twitter.

45. Как увеличить трафик на сайт?

Ответ: Увеличить трафик на сайт можно посредством SEO-оптимизации, контекстной рекламы, социальных сетей, email-маркетинга, улучшения пользовательского опыта и т.д.

46. Что такое лид-магнит?

Ответ: Лид-магнит - это бесплатная ценность, предоставляемая на сайте в обмен на контактные данные потенциального клиента (например, ebook, бесплатная консультация).

47. Каким образом можно увеличить конверсию сайта?

Ответ: Увеличить конверсию сайта можно путем улучшения пользовательского опыта, создания информативных и продающих текстов, использования ярких и привлекательных кнопок СТА, устройствами АБ-тестирования и др.

48. Почему важна оптимизация скорости загрузки сайта?

Ответ: Оптимизация скорости загрузки сайта важна для улучшения пользовательского опыта и SEO-оптимизации. Быстрый сайт улучшает удовлетворенность пользователей и, таким образом, повышает вероятность их конверсии, а также позитивно влияет на ранжирование сайта в поисковых системах.

49. Чем помогает аналитика в продвижении сайта?

Ответ: Аналитика нужна для оценки эффективности проводимых на сайте мероприятий по продвижению, анализа поведения пользователей, идентификации узких мест и для настройки дальнейшей стратегии продвижения.

50. Как долго занимает продвижение сайта?

Ответ: Продвижение сайта - это непрерывный процесс и оно может занимать от нескольких месяцев до года или более. Все зависит от текущего статуса сайта, конкуренции в вашей нише и применяемых маркетинговых методов.