

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Рабочая программа дисциплины

Вэб-дизайн

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	Способен подготовить и согласовать с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации	ПК-2.1. Знает: Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Профессиональная терминология в области дизайна Нормы этики делового общения ПК-2.2. Умеет: Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Формировать этапы и устанавливать сроки создания

		объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ПК-2.3. Владеет способами: Обсуждения с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Предварительной проработки эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Планирования и согласования с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Составления проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме Согласования с заказчиком и утверждение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
--	--	---

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки 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		
	профессиональную терминологию в	применять профессиональную	профессиональной терминологией в

	области вебдизайна; типовые формы проектных заданий на создание объектов веб-дизайна; типовые этапы и сроки проектирования объектов веб-дизайна; методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на основе объектов веб-дизайна	терминологию в области вебдизайна; применять типовые формы проектных заданий на создание объектов веб-дизайна; корректировать типовые этапы и сроки проектирования объектов веб-дизайна в зависимости от сложности проекта и требований заказчика; применять на практике методики эффективного поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания для объектов веб-дизайна.	области вебдизайна; навыками применения типовых форм проектных заданий на создание объектов веб-дизайна; навыками применения типовых этапов и сроков проектирования объектов веб-дизайна; методиками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания для объектов веб-дизайна
--	--	--	---

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части учебного плана образовательной программы. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Основы брендинга и маркетинга в цифровом дизайне», «Академический рисунок», «Академическая живопись» и др.

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, художественный, проектный.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: создание визуальных концепций для печатных и цифровых медиа.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>	<i>Форма обучения</i>
	<i>Очная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	3/108
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	
Занятия семинарского типа	60
Промежуточная аттестация: зачет	0,1
Самостоятельная работа (СРС)	47,9

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. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	Лаб.З	
1.	Основы разработки веб-сайтов		7		6
2.	Дизайн баннеров в сети		7		6
3.	Дизайн веб-сайтов. Исторический экскурс		7		6
4.	Разработка документов в Adobe Flash		7		6
5.	Создание веб-анимации в программе Adobe Flash		7		6
6.	Типы веб-сайтов. Юзабилити		7		6
7	Особенности web 2.0, web 3.0. HTML5		7		6
8	Разработка дизайн-макета веб-сайта		11		5,9
	Итого		60		47,9

6.2.Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1.	Основы разработки веб-сайтов	Требования к иллюстрациям в Internet. Обзор форматов иллюстраций JPEG, GIF, PNG, SWF, SVG.
2.	Дизайн баннеров в сети Интернет	Gif-анимация и баннеры. Что такое GIF-анимация. Способы создания и параметры анимации. Способы уменьшения объема файла. Создание веб-иконки 300x300 px в стиле флэт-дизайна и скевоморфизма

3.	Тема 3. Дизайн веб-сайтов.	Исторический экскурс. Обмен данными во flash. Использования символов Movie Clip для создания интерактивных интерфейсов
4	Тема 4. Разработка документов в Adobe Flash	Рисование в Adobe Flash. Основы создания векторной графики. Принципы работы с объектами разных уровней. Назначение обводки и заливки объекта. Взаимодействие объектов с одинаковой и разной заливкой. Типы заливки. Создание пользовательского градиента. Создание пользовательской обводки.
5	Тема 5. Создание вебанимации в программе Adobe Flash	Создание интерактивных анимаций. 6 основных действий для создания нелинейной анимации. Инструменты рисования в Adobe Flash. Кисти, распылитель и т.д.
6	Тема 6. Типы веб-сайтов. Юзабилити Связь Flash и HTML.	Эмуляция процесса загрузки ролика на клиентский компьютер. Особенности внедрения flash ролика в HTML. Настройки публикации ролика. Шаблоны публикации.
7	Тема 7. Особенности web 2.0, web 3.0. HTML5	Объектно-ориентированное программирование во Flash. Обзор предопределённых объектов. Создание пользовательских функций. Создание пользовательских классов.
8	Тема 8. Разработка дизайн-макета веб-сайта	Введение в программную анимацию. Обзор Action Script. Типы данных, операторы, функции. Основы программной анимации. Работа со звуком. Особенности звукового сопровождения вебстаниц.

6.2.2. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Формы и тематика самостоятельной работы
1	Тема 1. Основы разработки веб-сайтов	Планирование фильма
2	Тема 2. Дизайн баннеров в сети Интернет	Тайминг и ракадровка
3	Тема 3. Дизайн веб-сайтов.	Анимационные эффекты. Встроенные эффекты монтажной линейки
4	Тема 4. Разработка документов в Adobe Flash	Работа над фильмом. Управление сценами.

5	Тема 5. Создание вебанимации в программе Adobe Flash	Основные принципы анимации. Автоматическая анимация во Flash. Поиск и замена цвета, шрифта, текста, символа, звука.
6	Тема 6. Типы веб-сайтов. Юзабилити Связь Flash и HTML.	Тестирование и публикация проекта
7	Тема 7. Особенности web 2.0, web 3.0. HTML5	Разработка дизайн-макета аватара и header-а группы для соцсети (ВК)
8	Тема 8. Разработка дизайн- макета веб-сайта	Разработка дизайн-макета веб-сайта

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 разработки веб-сайтов	Выполнение практического задание Просмотр
2.	Дизайн баннеров в сети Интернет	Выполнение практического задание Просмотр
3.	Дизайн веб-сайтов.	Выполнение практического задание Просмотр
4	Разработка документов в Adobe Flash	Выполнение практического задание Просмотр
5	Создание веб-анимации в программе Adobe Flash	Выполнение практического задание Просмотр
6	Типы веб-сайтов. Юзабилити Связь Flash и HTML.	Выполнение практического задание Просмотр
7	Особенности web 2.0, web 3.0. HTML5	Выполнение практического задание Просмотр
8	Разработка дизайн-макета веб-сайта	Выполнение практического задание Просмотр

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

8.1. Основная учебная литература

1. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн вебсайтов : учебное пособие по курсу «Web-разработка» / С. А. Беликова, А. Н. Беликов. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. — 174 с. — ISBN 978-5-9275-3435-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100186.html>
2. Быстрова, Т. Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна / Т. Быстрова ; под редакцией В. А. Колясников. — Москва, Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2018. — 374 с. — ISBN 978-5-9909375-0-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74999.html>
3. Гаврилов, В. А. Арт-дизайн : учебное пособие / В. А. Гаврилов, В. А. Игнатов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 63 с. — ISBN 978-5-7937-1680-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102606.html>
4. Лучанинов, Д. В. Основы разработки web-сайтов образовательного назначения : учебное пособие / Д. В. Лучанинов. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2018. — 105 с. — ISBN 978-5-4486-0174-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/70775.html>
5. Фролов, А. Б. Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение : учебное пособие / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов ; под редакцией И. А. Нагаевой. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2024. — 355 с. — ISBN 978-5-4487-1025-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142801.html>

8.2 Дополнительная учебная литература:

1. Фролов, А. Б. Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение : учебное пособие / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов ; под редакцией И. А. Нагаевой. — 2-е изд. — Саратов : Вузовское образование, 2024. — 355 с. — ISBN 978-5-4487-1025-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142801.html>
2. Бердышев, С. Н. Искусство оформления сайта. 2-е изд. : практическое пособие / С. Н. Бердышев. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2012. — 101 с. — ISBN 978-5-394-01546-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/5968.html>
3. Веселкова, Т. В. Эффективная эксплуатация сайта : практическое пособие / Т. В. Веселкова, А. С. Кабанов. — 4-е изд. — Москва : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2020. — 176 с. — ISBN 978-5-394-03946-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/121398.html>
4. Киргизов, Ю. В. Дизайн интерфейса в игровой графике : учебное наглядное пособие / Ю. В. Киргизов. — Санкт-Петербург : СанктПетербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 316 с. — ISBN 978-5-7937-1746-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102614.html>
5. 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. eye on design журнал https://lebigmag.ru/mags/architecture_design/eye-on-design-

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

1. www.iprbookshop.ru- электронно-библиотечная система
2. <https://www.kreml.ru> /- Музеи Московского Кремля. Официальный сайт.
3. <https://shm.ru> / - Государственный исторический музей. Официальный сайт.
4. <https://rusmuseum.ru> /- Русский музей. Официальный сайт.
5. <https://www.pushkinmuseum.art> / - ГМИИ им. А.С. Пушкина. Официальный сайт.
6. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru> – Государственный Эрмитаж. Официальный сайт
7. <https://www.orientmuseum.ru> / - Государственный музей Востока. Официальный сайт
8. <https://www.tretyakovgallery.ru> / - Государственная Третьяковская галерея. Официальный сайт

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

1. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>
2. Всемирная история в лицах. <http://rulers.narod.ru> .
3. Русский биографический словарь. <http://www.rulex.ru/>
4. Исторические источники на русском языке в Интернете (Электронная библиотека Исторического факультета МГУ им. М.В. Ломоносова) <http://www.hist.msu.ru/ER/Etext/>
5. Всемирная история в интернете. <http://www.hrono.ru/>
6. Всемирная история. <http://historic.ru/>

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:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- 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. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

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; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Проектор, колонки, экран, компьютер в сборе для преподавателя, компьютер в сборе для обучающихся.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

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; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

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, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

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

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

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 медиафайлов, 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**

Вэб-дизайн

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-2

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-2	Способен подготовить и согласовать с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации	ПК-2.1. Знает: Типовые формы проектных заданий на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности. Профессиональная терминология в области дизайна. Нормы этики делового общения ПК-2.2. Умеет: Составлять по типовой форме проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

		ПК-2.3. Владеет способами: Обсуждения с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Предварительной проработки эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Планирования и согласования с руководством этапов и сроков выполнения работ по дизайн-проекту объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Составления проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме Согласования с заказчиком и утверждение проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации
--	--	---

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки 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		

	профессиональную терминологию в области веб-дизайна; типовые формы проектных заданий на создание объектов веб-дизайна; типовые этапы и сроки проектирования объектов веб-дизайна; методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на основе объектов веб-дизайна	применять профессиональную терминологию в области веб-дизайна; применять типовые формы проектных заданий на создание объектов веб-дизайна; корректировать типовые этапы и сроки проектирования объектов веб-дизайна в зависимости от сложности проекта и требований заказчика; применять на практике методики эффективного поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания для объектов веб-дизайна.	профессиональной терминологией в области веб-дизайна; навыками применения типовых форм проектных заданий на создание объектов веб-дизайна; навыками применения типовых этапов и сроков проектирования объектов веб-дизайна; методиками поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания для объектов веб-дизайна
--	--	---	--

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/НЕЗАЧТЕНО	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”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции

ПК-2 Тесты

Вопрос 1

Кем впервые был обозначен термин «отзывчивый дизайн»?

Варианты ответов

- Стив Джобс
- Илон Маск
- Итан Маркотт
- Тед Нельсон

Вопрос 2

Web-страница (документ HTML) представляет собой:

Варианты ответов

- Текстовый файл с расширением txt или doc
- Текстовый файл с расширением htm или html
- Двоичный файл с расширением com или exe
- Графический файл с расширением gif или jpg

Вопрос 3

Выберите правильный способ создания ссылки:

Варианты ответов

- <http://www.w3schools.com>
- W3Schools
- W3Schools.com
- W3Schools.com

Вопрос 4

Программа для просмотра гипертекстовых страниц называется:

Варианты ответов

- Сервер
- Протокол
- HTML
- Браузер

Вопрос 5

С помощью каких атрибутов можно задать «длину и высоту» элемента рисунка?

Варианты ответов

- width / height
- cols / rows
- size
- lenght
- все варианты неверны

Вопрос 6

Значение атрибута align НЕ может быть:

Варианты ответов

- Left
- Right
- Top
- Center

Вопрос 7

С помощью какого тега задается таблица?

Варианты ответов

- BORDER
- BGCOLOR
- TABLE

Вопрос 8

Что позволяет указать тег Title?

Варианты ответов

- Заголовок первого уровня на странице
- Название таблицы
- Название страницы, которое также будет отображено в поисковиках
- Название маркированного списка

Вопрос 9

Дайте определение профессии «веб-дизайнер». Это:

Варианты ответов

- Специалист, занимающийся программированием, созданием компьютерных программ.
- Свободный работник (наёмный специалист), который выполняет сдельную работу на заказ в области ИТ, рекламы, маркетинга, и работает через интернет.
- Специалист, который создаёт облик различных объектов, воплощая в жизнь визуальные задумки.
- Специалист, который проектируют логическую структуру сайта и каждой его страницы, продумывает наиболее удобные решения подачи информации, проектирует художественное оформление.

Вопрос 10

Кто и когда ввёл термин «гипертекст»?

Варианты ответов

- Тед Нельсон в 1965 г.
- Боб Кан и Винт Сёрф в 1973 г.
- Тим Бёрнерс-Ли в 1995 г
- Стив Джобс в 2007 г.

11. Пример кода: h1 { color: blue}.

В приведенном выше примере color: blue – определение правила. h1 является –

- + a. Селектором
- b. Определением
- c. Значением
- d. Свойством

12. Какой из следующих элементов используется в качестве структурного контейнера для элементов формы?

- a. <hr>
- b. <frame>
- c. <button>
- +d. <fieldset>
- e. <label>

13. Какая из следующих спецификаций правильная для определения цветового стиля?

- a. H1 {color: FF-00-88}
- +b. H1 {color: red}
- c. H1 {font-color: red}
- d. H1 {color: rgb(#D46A11)}
- e. H1 {color: 66.7%/66.7%/73.3%}

14. Сервис валидации W3C CSS представляет собой бесплатный сервис, созданный консорциумом Word Wide Web, которая проверяет каскадные таблицы стилей (CSS) на наличие ошибок, опечаток или неправильного использования.

Ссылаясь на вышеуказанную информацию, которую одной из следующих особенностей сервис валидации CSS предоставляет.

- a. предлагает исправления для кроссбраузерной совместимости
- +b. говорит вам, какие спецификации вашего CSS-файла не соответствуют спецификации CSS
- c. определяет потенциальные риски юзабилити
- d. меняет вашу CSS-спецификацию на основе соответствия требованиям
- e. позволяет загрузить исправленную версию вашего CSS-файла

15. Пример кода:

```
<select name="options">
  <option value="1" selected>One</option>
  <option value="2">Two</option>
  <option value="3">Three</option>
  <option value="4">Four</option>
</select>
```

Что будет отправлено с формы как значение "options"-элемента, если форма отправляется без изменений?

- a. Null
- b. SELECTED
- +c. 1
- d. One
- e. "Three"

16. Пример кода: H1 {color: black;}.

Этот CSS-код определяет цвет "black" для всех элементов <h1>. Что надо добавить в таблицу стилей, чтобы определить цвет "white" только для элемента <h1> с атрибутом class="w1"

Выберите один ответ:

- +a. h1.w1 {color: white;}
- b. h1.black {color: white;}
- c. h1 {color: black; color: white;}
- d. h1 {color: white;}
- e. h1#w1 {color: white;}

17. Возможности CSS?

Выберите по крайней мере один ответ:

- +a. Управление представлением данных для различных сред, устройств
- b. Изменение HTML-кода веб-страницы
- +c. Управление визуальным представлением контента
- d. Изменение содержания контента

18. Что такое веб-дизайн?

- а) Создание анимаций для веб-страниц.
- б) Разработка дизайна интерфейсов мобильных приложений.
- в) Создание эстетически привлекательных и функциональных веб-сайтов.
- +г) Проектирование компьютерных игр.

19. Какую роль выполняют веб-дизайнеры?

- + а) Они разрабатывают внешний вид и пользовательский интерфейс веб-страниц.
- б) Они занимаются разработкой серверной части веб-приложений.
- в) Они занимаются оптимизацией сайтов для поисковых систем.
- г) Они занимаются разработкой баз данных.

20. Что включает в себя работа веб-дизайнера?

- а) Разработка логотипов и фирменного стиля.
- б) Анализ рынка и конкурентов.
- в) Создание прототипов и макетов веб-страниц.
- +г) Все вышеперечисленное.

21. Какие навыки необходимы веб-дизайнеру?

- а) Знание языков программирования.
- +б) Творческое мышление и хороший вкус.
- в) Умение работать с графическими редакторами.
- г) Владение технологиями разработки веб-сайтов.

22. Какие программы и инструменты используются в веб-дизайне?

- +а) Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Sketch.
- б) Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft Word.
- в) AutoCAD, SolidWorks, Revit.
- г) Java, Python, C++.

23. Что такое цветовая гамма веб-сайта?

- а) Список всех цветов, которые можно использовать в дизайне.
- б) Цветовая схема, состоящая из нескольких цветов, которые используются на веб-сайте.
- в) Цвет, который можно выбрать для фона веб-страницы.
- +г) Все вышеперечисленное.

24. Что такое респонсивный дизайн?

- а) Дизайн, разработанный специально для печати.
- +б) Дизайн, который автоматически адаптируется к различным размерам экранов и устройствам.
- в) Дизайн, использующий анимацию и видео на веб-страницах.
- г) Дизайн, разработанный специально для мобильных устройств.

25. Какие элементы дизайна влияют на удобство использования веб-сайта?

- а) Цвета и шрифты.
- б) Расположение элементов на странице.
- в) Навигационные элементы.
- +г) Все вышеперечисленное.

Практические задания

Тема 1.

Выполнить разработку основных элементов веб-сайта

Тема 2.

Выполнить разработку дизайн баннера в сети Интернет

Тема 3.

Выполнить разработку дизайна веб-сайта.

Тема 4.

Выполнить разработку документов в Adobe Flash

Тема 5.

Выполнить разработку веб-анимации в программе Adobe Flash

Тема 6.

Выполнить разработку одного из типов веб-сайтов. Юзабилити
Показать связь Flash и HTML.

Тема 7.

Особенности web 2.0, web 3.0. HTML5

Тема 8.

Выполнить разработку дизайн-макета веб-сайта

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-

ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной

ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.