

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ «Введение в Web-дизайн»

по основной профессиональной образовательной программе по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата)

Направленность (профиль): Web-дизайн

Общий объем дисциплины – 5 з.е. (180 часов)

Форма промежуточной аттестации – Экзамен.

В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы компетенции с соответствующими индикаторами их достижения:

- ПК-8.1: Подбирает технические параметры интерфейсной графики для пользовательского интерфейса;
- ПК-8.2: Обрабатывает и оформляет графические материалы с применением специализированного программного обеспечения в соответствии с заданными требованиями;
- ПК-8.3: Оценивает оформление материалов графического пользовательского интерфейса;
- ПК-10.1: Собирает и анализирует информацию о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами;
- ПК-10.2: Предлагает проектное дизайнерское решение с учетом конкурентного анализа интерфейсов;
- ПК-10.3: Формулирует дизайнерские задачи с учетом потребностей пользователя;

Содержание дисциплины:

Дисциплина «Введение в Web-дизайн» включает в себя следующие разделы:

Форма обучения очно - заочная. Семестр 3.

1. Глобальные вычислительные сети. Обзор специализированного программного обеспечения, браузеров и поисковых систем. Основы Internet. Коммутация каналов, сообщений и пакетов. Протоколы, службы, услуги. Браузеры. Поисковые системы и каталоги. Специализированное программное обеспечение для создания пользовательского интерфейса..

2. Введение в Web-дизайн. Сетевые технологии Web-дизайна. Требования к техническим параметрам пользовательских интерфейсов. Основные понятия Web-дизайна. Структура Web-страницы. Дополнительные элементы, встраиваемые в HTML-документ. Оценка пользовательского интерфейса в зависимости от аудитории..

3. Язык HTML. Реализация задач пользовательского интерфейса с помощью HTML. Основные теги. Форматирование текста. Таблицы. Графика. Гиперссылки. Метатеги. Вставка мультимедийных объектов HTML-документ. Мультимедиа. Фреймы. Взаимодействия пользователя с графическим интерфейсом с помощью HTML. Возможность нахождения оптимального решения.

4. Каскадные таблицы стилей CSS.. Основные понятия. Методы объявления стилей. Основные характеристики CSS. Расширение возможностей в проектировании дизайнерских решений с помощью CSS..

5. Язык JavaScript. Расширение возможностей работы с WEB-дизайна с помощью скрипта.. Понятие сценария. Основные определения JS. Порядок запуска скриптов. Структура Языка. Основные типы данных, процедуры и функции..

6. Операции в JS.. Арифметические операции. Логические операции и операции сдвига. Операции со строковыми переменными. Математические функции и константы. Регулярные циклы. Операторы условной передачи управления if-else(cond) и switch(x)..

7. Методы ввода информации JS. Ввод информации с помощью метода confirm(). Ввод информации с помощью метода prompt(). Ввод информации с помощью текстового поля. Ввод и вывод информации с помощью текстовой области textarea. Интерактивные формы.

8. Методы вывода информации. Вывод информации с помощью метода alert(). Вывод информации с помощью метода write(). Вывод информации с помощью текстового поля. Вывод информации с помощью созданных окон. События..

Разработал:

заведующий кафедрой
кафедры ИТ

А.Г. Зрюмова

Проверил:
Декан ФИТ

А.С. Авдеев