



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КОМИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СЫКТЫВКАРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ имени И.А. КУРАТОВА»

УТВЕРЖДЕНО:

Директор ГПОУ «СПК»

_____ Е.А. Выборных

«__» _____ 2024 г.

**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЦИКЛ
ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ОП.12 ИНФОРМАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН И
МЕДИА**

Для студентов, обучающихся по специальности

54.02.06 Изобразительное искусство и черчение

(базовая подготовка)

«УЧЕБНО-ПРОГРАММНЫЕ ИЗДАНИЯ»

Сыктывкар, 2024

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе
Федерального государственного образовательного стандарта по
специальности среднего профессионального образования

код

54.02.06

наименование специальности/профессии

Изобразительное искусство и черчение

(программа подготовки специалистов среднего звена углубленной подготовки/
программы подготовки квалифицированных рабочих и служащих)

*[наименование специальности/профессии, уровень подготовки
в соответствии с ФГОС]*

Разработчики

	Фамилия, имя, отчество	Ученая степень (звание) [квалификационная категория]	Должность
1	Старцева Анастасия Николаевна	Первая категория	преподаватель

[вставить фамилии и квалификационные категории разработчиков]

30

[число]

мая

[месяц]

[дата представления на экспертизу]

2024

[год]

Рассмотрено:

ПЦК эстетических дисциплин

Протокол № 5 от «28» мая 2024 г.

Рекомендовано:

Методическим советом ГПОУ СГПК»

Протокол № 4 от 10.06. 2024 г.

Содержание программы учебной дисциплины

1.	Паспорт рабочей программы учебной дисциплины	4
2.	Структура и содержание учебной дисциплины	7
3.	Условия реализации учебной дисциплины	10
4.	Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	13

1. ПАСПОРТ рабочей программы учебной дисциплины

ОП.12 Информационный дизайн и медиа

[наименование дисциплины в соответствии с ФГОС]

1.1. Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины является частью ППССЗ/ППКРС в соответствии с ФГОС СПО

по специальности/
профессии

54.02.06

[код]

Изобразительное искусство и черчение

[наименование специальности полностью]

укрупненной группы специальностей

54.00.00

Изобразительное и прикладные
виды искусств

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована

только в рамках реализации специальности/
профессии

54.02.06

[код]

Изобразительное искусство и
черчение

[наименование специальности полностью]

в дополнительном профессиональном образовании при реализации программ повышения квалификации и переподготовки

[указать направленность программ повышения квалификации и переподготовки]

в рамках специальности СПО

[код]

[наименование специальности полностью]

[код]

[наименование специальности полностью]

1.2 Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Данная учебная дисциплина входит:

в обязательную часть циклов ППССЗ/ППКРС

в вариативную часть циклов ППССЗ/ППКРС

[наименование цикла в соответствии с ФГОС]

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

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **уметь**:

1. Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.
2. Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.
3. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство.

4. Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.
5. Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен **знать:**

1. Структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.
2. Технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов.
3. Современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования; программных приложений по основным направлениям графического дизайна; технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати.
4. Программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования.
5. Программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна.

В результате изучения дисциплины

[наименование учебной дисциплины в соответствии с ФГОС]

обучающийся должен освоить общие (ОК) и профессиональные (ПК) компетенции.

Наименование результата обучения	
Общие компетенции	
ОК 01.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 02.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.
ОК 03.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.
ОК 04.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.
ОК 05.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 08.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.
ОК 09.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего часов 72 в том числе

максимальной учебной нагрузки обучающегося 72 часов, в том числе

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 52 часов,

самостоятельной работы обучающегося

20

 часов;
[количество часов вносится в соответствии с рабочим учебным планом специальности]

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

№	Вид учебной работы	Объем часов
1	Максимальная учебная нагрузка (всего)	72
2	Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	52
в том числе:		
2.1	лекции	
2.2	семинарские и практические работы	52
3	Самостоятельная работа обучающегося (всего)	20
в том числе		
3.1	внеаудиторная самостоятельная работа	20
	Промежуточная аттестация в форме (<i>Диф. Зачет</i>)	<i>8 семестр</i>
	Итого	72

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование дисциплины

Номер разделов и тем	Наименование разделов и тем Содержание учебного материала; лабораторные и практические занятия; самостоятельная работа обучающихся (если предусмотрены)	Объем часов	Уровень освоения	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2	3	4	
Раздел 1. Основные продукты информационного дизайна				
Тема 1.1.	7 семестр Веб-дизайн			
Лекции		*		
Содержание учебного материала [указывается перечень дидактических единиц]				
1	Основные понятия веб-дизайна.		*	
2	Структура страницы сайта.		*	
3	Типы сайтов.		*	
4	Описание информационной архитектуры сайта.		*	
	Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.			
Семинарские и практические занятия	<i>Практическое задание №1:</i> Стили дизайна: тенденции развития.	2		
	<i>Практическое задание №2:</i> Виды макетов.	2		
	<i>Практическое задание №3:</i> Сетки дизайна.	2		
	<i>Практическое задание №4:</i> Современные принципы дизайна.	2		
	<i>Практическое задание №5:</i> Цветовое и стилевое решение.	2		
	<i>Практическое задание №6:</i> Типографика сайта, выбор шрифтов.	2		
	<i>Практическое задание №7:</i> Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне	2		
Контрольные работы		*		
Самостоятельная работа студентов	Начальный макет оформления сайта	10		
Тема 1.2.	Визуальное оформление веб-сайта			
Лекции		*		
Содержание учебного материала [указывается перечень дидактических единиц]				
1	Каскадные таблицы Стилей.		*	
2	Типы данных CSS.		*	
3	Селекторы.		*	
4	Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.		*	
5	Применение стилей и классов к элементам документа HTML.			
6	Создание слоев при помощи CSS.			
7	Позиционирование элементов.			
8	Фильтры изображений и эффекты перехода.			
Семинарские и практические занятия	<i>Практическое задание №8:</i> Создание макета страницы в Adobe PhotoShop, используя приемы работы с разметкой макета и векторной графикой.	8		
Контрольные работы		*		

Самостоятельная работа студентов	Макет оформления сайта	*		
	8 семестр			
Тема 1.3.	Основы HTML			
Лекции		*		
Содержание учебного материала [указывается перечень дидактических единиц]				
1	Каскадные таблицы Стилей.		*	
2	Типы данных CSS.		*	
3	Селекторы.		*	
4	Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.		*	
5	Применение стилей и классов к элементам документа HTML.			
6	Создание слоев при помощи CSS.			
7	Позиционирование элементов.			
8	Фильтры изображений и эффекты перехода.			
Семинарские и практические занятия	<i>Практическое задание №9: Использование CSS для эффективного оформления сайта и совершенствования его функциональности.</i>	20		
Контрольные работы		*		
Самостоятельная работа студентов		*		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины предполагает наличие

3.1.1	учебного кабинета	Кабинет компьютерных (информационных) технологий
<i>[указывается наименование кабинетов, связанных с реализацией дисциплины]</i>		
3.1.2	лаборатории	Лаборатории художественно-конструкторского проектирования; мультимедийных технологий; графических работ и макетирования; макетирования и 3D-моделирования
3.1.3	зала	библиотека; чтальный зал с выходом в сеть Интернет.

3.2 Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
Оборудование учебного кабинета		
	Экран	1
	Цифровой проектор	1
	Рабочее место преподавателя: персональный компьютер – рабочее место с лицензионным программным обеспечением, комплект оборудования для подключения к сети «Интернет».	1
	стул преподавателя	1
	стол преподавателя	1
	Рабочие места обучающихся: компьютер в сборе с монитором.	13
	столы компьютерные	13
	стулья	13
	доска меловая	1
	шкаф книжный	1
	мультимедиа проектор	1
	экран	1
	сетевой удлинитель	1
	корзина для мусора	1
	коврик для резки	1
Печатные пособия		
	комплект учебно-методической документации;	1
	нормативная документация	1
Цифровые образовательные ресурсы		
<i>Цифровые компоненты учебно-методических комплексов</i>		
	комплект электронных презентаций, слайдов	1

Технические средства обучения

[заполняется при наличии в кабинете в соответствии со спецификацией]

№	Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечания
Технические средства обучения (средства ИКТ)		

	Телевизор с универсальной подставкой	
	Видеомагнитофон (видеоплейер)	
	Аудио-центр	
	Мультимедийный компьютер	
	Сканер с приставкой для сканирования слайдов	
	Принтер лазерный	
	Цифровая видеокамера	
	Цифровая фотокамера	
	Слайд-проектор	
	Мультимедиа проектор	
	Стол для проектора	
	Экран (на штативе или навесной)	

3.3. ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

В целях реализации компетентного подхода в образовательном процессе используются следующие активные и интерактивные формы проведения занятий: компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, кейс метод, психологические и иные тренинги, круглый стол (групповые дискуссии и дебаты), проблемное обучение, мозговой штурм или брейнсторминг, интеллект-карты, интернет-экскурсии (интерактивная экскурсия), экскурсионный практикум, мастер-класс, знаково-контекстное обучение, проектное обучение, олимпиада, лабораторные опыты, конференция, дистанционное обучение, работа в малых группах, социальные проекты (внеаудиторные формы - соревнования, фильмы, спектакли, выставки и др.), интерактивные лекции (применением видео- и аудиоматериалов) и др.

3.4. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Вариант оформления 1

Основные источники, включая электронные (2-3 издания)

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1.	Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515503 (дата обращения: 28.05.2023).	2023	Реком.

2.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/515504 (дата обращения: 28.05.2023).	2023	
3.	Рассадина С. П. Информационный дизайн и медиа: учебник / С.П. Рассадина, М. В. Исаева. — Москва: ИЦ «Академия», 2020. — 240 с	2020	

Дополнительные источники, включая электронные

№	Выходные данные печатного издания	Год издания	Гриф
1	Проектирование информационных систем : учебник и практикум для СПО / Д. В. Чистов, П. П. Мельников, А. В. Золотарюк, Н. Б. Ничепорук ; под общей редакцией Д. В. Чистова. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 258 с.	2022	Реком.
2	Заботина Н. Н. Методы и средства проектирования информационных систем : учебное пособие / Н.Н. Заботина. — Москва : ИНФРА-М, 2022. — 331 с. —	2022	
3	Коваленко В. В. Проектирование информационных систем : учебное пособие / В.В. Коваленко. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ИНФРА-М, 2023. — 357 с.	2023	

Ресурсы Интернет

Единое окно доступа к образовательным ресурсам. Библиотека

<http://window.edu.ru/window/library>

Электронная библиотека учебно-методической литературы для общего и профессионального образования.

Библиотека Гумер - гуманитарные науки

<http://www.gumer.info/>

Коллекция книг по социальным и гуманитарным и наукам: истории, культурологии, философии, политологии, литературоведению, языкознанию, журналистике, психологии, педагогике, праву, экономике и т.д.

Информационный дизайн (инфографика)

<https://www.artwell.ru/services/informatsionnyy-dizayn-infografika/>

Действенная, эффективная инфографика — это не просто графическое представление данных и знаний, это отдельная отрасль дизайна, направленная на иллюстрирование информации с учётом различных аспектов и критериев восприятия информации человеком, для обеспечения эффективной коммуникации с целевой аудиторией.

Информационный дизайн

<https://habr.com/ru/articles/731322/>

Интернет-портал предназначен для специалистов в области информационного дизайна и медиа.

Информационный Дизайн Шаблон Веб-Сайта

<https://nicepage.com/ru/st/1998684/informatsionnyy-dizayn-shablon-sayta>

Создание профессионального бесплатного шаблона веб-сайта. Отзывчивый, полностью настраиваемый с помощью простого Drag-n-Drop редактора Nicepage. Отрегулируйте цвета, шрифты, верхний и нижний колонтитулы, макет и другие элементы дизайна, а также контент и изображения.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Банк средств для оценки результатов обучения

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Оценочные средства составляются преподавателем самостоятельно при ежегодном обновлении банка средств. Количество вариантов зависит от числа обучающихся.

Код компетенции	Наименование результата обучения	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
	Освоенные умения		
У 1	Разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Способность разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта.	Текущий контроль. Подготовка сообщений, подготовка к семинарским и практическим занятиям. Создание компьютерных презентаций. Промежуточная аттестация
У 2	Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	Способность выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика.	
У 3	Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство.	

	преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветное единство.		
У 4	Осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.	Способность осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты.	
У 5	Выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	Способность выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.	
	Усвоенные знания		
3 1	Структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.	Способность понимать структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными.	Текущий контроль. Подготовка сообщений, подготовка к семинарским и практическим занятиям. Создание компьютерных презентаций.
3 2	Технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов.	Способность понимать технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам, программным средствам и оборудованию; программные приложения работы с данными для разработки дизайн-макетов.	Промежуточная аттестация
3 3	Современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования; программных приложений по основным направлениям графического дизайна; технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати.	Способность ориентироваться в современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмах и средствах дизайн-проектирования; программных приложениях по основным направлениям графического дизайна; технических параметрах разработки макетов, сохранения, технологии печати.	

3 4	Программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования.	Способность понимать программные приложения для представления макетов графического дизайна; основы менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основы макетирования.	
3 5	Программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна.	Способность ориентироваться в программных приложениях для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна	
	Общие компетенции		
Например. Пример убрать после ознакомления			
ОК 01.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.	<p>Определение этапов решения задачи.</p> <p>Определение потребности в информации.</p> <p>Осуществление эффективного поиска.</p> <p>Выделение всех возможных источников нужных ресурсов, в том числе неочевидных.</p> <p>Разработка детального плана действий.</p> <p>Оценка рисков на каждом шагу.</p> <p>Оценка плюсов и минусов полученного результата, своего плана и его реализации, предложение критериев оценки и рекомендаций по улучшению плана.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий).</p> <p>Творческое задание.</p> <p>Доклад по теме.</p>
ОК 02.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	<p>Планирование информационного поиска из широкого набора источников, необходимого для выполнения профессиональных задач.</p> <p>Проведение анализа полученной информации, выделение в ней главных аспектов.</p> <p>Структурирование отобранной информации в соответствии с параметрами поиска.</p> <p>Интерпретация полученной информации в контексте профессиональной деятельности.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий).</p> <p>Творческое задание.</p> <p>Доклад по теме.</p>
ОК 03.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.	<p>Использование актуальной нормативно-правовой документацию по профессии.</p> <p>Применение современной научной профессиональной терминологии.</p> <p>Определение траектории профессионального развития и самообразования.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий).</p> <p>Доклад по теме.</p>
ОК 04.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.	<p>Участие в деловом общении для эффективного решения деловых задач.</p> <p>Планирование профессиональной деятельности.</p>	<p>Проектное задание (с использованием информационных технологий).</p> <p>Доклад по теме.</p>
ОК 05.	Использовать	Грамотно устно и письменно	Проектное задание (с

	информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.	излагать свои мысли по профессиональной тематике на государственном языке. Проявление толерантности в рабочем коллективе.	использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 08.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	Понимание значимости своей профессии. Демонстрация поведения на основе общечеловеческих ценностей.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.
ОК 09.	Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.	Применение средств информатизации и информационных технологий для реализации профессиональной деятельности.	Проектное задание (с использованием информационных технологий). Творческое задание. Доклад по теме.

4.2 Примерный перечень вопросов и заданий для проведения промежуточной аттестации

1. Разработка интернет-баннера.
2. Информационные стенды (доска информации).
3. Основные форматы информационных стендов. Правила их оформления.
4. Веб-дизайн.
5. Основные понятия веб-дизайна.
6. Структура страницы сайта.
7. Типы сайтов.
8. Описание информационной архитектуры сайта.
9. Стандартные элементы сайта, способы прототипирования.
10. Визуальное оформление веб-сайта.
11. Стили дизайна: тенденции развития.
12. Виды макетов.
13. Сетки дизайна.
14. Современные принципы дизайна.
15. Цветовое и стилевое решение.
16. Типографика сайта, выбор шрифтов.
17. Использование иконок, пиктограмм, фонов в веб-дизайне.
18. Основы HTML.
19. Каскадные таблицы Стилей.
20. Типы данных CSS.
21. Селекторы.
22. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.
23. Применение стилей и классов к элементам документа HTML.
24. Создание слоев при помощи CSS.
25. Позиционирование элементов.
26. Фильтры изображений и эффекты перехода.
27. Силевое оформление HTML-документов.
28. Каскадные таблицы Стилей.
29. Типы данных CSS.
30. Селекторы.
31. Использование псевдоклассов и псевдоэлементов.
32. Применение стилей и классов к элементам документа HTML.
33. Создание слоев при помощи CSS.
34. Позиционирование элементов.
35. Фильтры изображений и эффекты перехода.