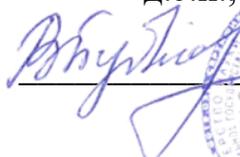


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
ФГБОУ ВО «Байкальский государственный университет»  
Колледж Байкальского государственного университета

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор  
д.э.н., доцент Бубнов В.А.



---

26.06.2023 г.

## **Рабочая программа**

Дисциплина Основы верстки и Web-дизайн  
Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование  
Базовая подготовка

Иркутск  
2023



## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>стр. 4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>5</b>
<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>8</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>11</b>

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## Основы верстки и Web-дизайн

### 1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование базовой подготовки.

Программа учебной дисциплины может быть использована в профессиональной подготовке, а также при разработке программ дополнительного профессионального образования в сфере экономической деятельности.

### 1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы:

Дисциплина «Основы верстки и Web-дизайн» принадлежит к общепрофессиональному циклу.

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

Код ОК	Умения	Знания
ОК 01	1. Владеть методами работы в сфере оформления элементов информационных систем	1. Основных понятий верстки и веб-дизайна
ПК 4.3	2. Применять средства мультимедийных технологий для решения профессиональных задач; 3. Использовать современные мультимедийные технологии	2. Методов работы в сфере мультимедийных технологий

Изучение дисциплины способствует освоению **общих компетенций:**

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.

ПК 4.3. Выполнять работы по модификации отдельных компонент программного обеспечения в соответствии с потребностями заказчика.

### 1.4. Количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося **72** часа, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося **56** часов; самостоятельной работы обучающегося **16** часов.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	72
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	56
в том числе:	
практические занятия	28
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	16
в том числе:	
внеаудиторная самостоятельная работа	16
в том числе:	
исследовательская работа	2
мультимедиа презентации	2
анализ конкретной ситуации	6
ситуационные задачи	6
<i>Промежуточная аттестация проводится в форме зачета</i>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины **ОСНОВЫ ВЕРСТКИ И WEB-ДИЗАЙН**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Коды компетенций
1	2	3	4
<b>Тема 1.</b> Введение. Сайт.	<b>Содержание</b>	12	ОК 01, ПК 4.3
	1. Предмет дисциплины, ее объем, содержание и связь с другими дисциплинами учебного плана.		
	2. Основы верстки. Современный дизайн.		
	3. Понятие и виды веб-сайтов. Состав сайта. Структура сайтов. Разметка сайтов. Характеристики и разработчики сайтов.		
	4. Этапы создания сайтов. Средства и способы создания сайтов.		
	5. Дизайн веб-сайтов. Рекомендации по оформлению сайтов.		
	6. Техническое задание сайта.		
<b>Лабораторные работы</b>	4	ОК 01, ПК 4.3	
1. Создание макета сайта			
2. Составление технического задания	4	ОК 01, ПК 4.3	
<b>Самостоятельная работа обучающихся</b>			
Изучить в сетевых источниках материал по теме дисциплины, ответить на вопросы Составить анализирующую таблицу дополнительных цветовых моделей.			
<b>Тема 2.</b> Основы компьютерного изображения	<b>Содержание</b>	4	ОК 01, ПК 4.3
	1. Классификация компьютерной графики. Правила работы с изображениями.		
	2. Программное обеспечения для обработки векторных и растровых изображений.		
	<b>Лабораторные работы</b>	16	ОК 01, ПК 4.3
	1. Лаб. Раб. Создание и редактирование графических объектов с помощью программ для обработки и векторной графики		
	2. Лаб. Раб. Создание и обработка объектов векторной графики.		
	3. Лаб. Раб. Создание изображений		
	4. Лаб. Раб. Выполнение индивидуальных заданий		
5. Лаб. Раб. Общая коррекция растровых изображений			
6. Лаб. Раб. Локальная коррекция растровых изображений			

	7.	Лаб. Раб. Монтаж растровых изображений		
	8.	Лаб. Раб. Выполнение индивидуальных заданий		
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Изучить в сетевых источниках материал по теме дисциплины, ответить на вопросы Создание изображений средствами программы векторной и растровой графики.		6	<i>ОК 01, ПК 4.3</i>
<b>Тема 3.</b> Основы компьютерного мультимедиа	<b>Содержание</b>		12	<i>ОК 01, ПК 4.3</i>
	1.	Назначение, разновидности и функциональные возможности программ для создания объектов мультимедиа. Характеристики мультимедиа.		
	2.	Мультимедийная подсистема ПК Мультимедийные программы		
	3.	Классификация мультимедиа. Определения качества мультимедиа		
	4.	Понятие анимации. Типы анимации. Анимационные проекты		
	5.	Основы работы с видеофайлами. Видеомонтаж. Форматы видеофайлов.		
	6.	Процесс создания видеофильма. Правила видеомонтажа	8	<i>ОК 01, ПК 4.3</i>
	<b>Лабораторные работы</b>			
	1.	Создание простых анимаций в автоматическом режиме		
	2.	Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную.		
3.	Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей.	6	<i>ОК 01, ПК 4.3</i>	
4.	Определение качества аудио и видеофайлов.			
<b>Самостоятельная работа обучающихся:</b> Изучить в лекционном материале средства видеомонтажа, дополнительные возможности программ для видеомонтажа. Изучить информацию по данной теме в основной и дополнительной литературе. Подготовить ответы на вопросы по теме. Создание видеофильма средствами программы видеомонтажа.				
<b>Итого</b>			<b>72</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины обеспечена наличием лаборатории Технические средства информатизации.

##### Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству студентов;
- ПК;
- рабочее место преподавателя;
- рабочая немеловая доска;
- наглядные пособия (учебники, опорные конспекты лекций, карточки, раздаточный материал, комплекты практических и лабораторных работ);
- лабораторное оборудование.

##### Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- ноутбук;
- проекционный экран;
- принтер черно-белый лазерный;
- компьютерная техника для обучающихся с наличием лицензионного программного обеспечения;
- принтер;
- источник бесперебойного питания;
- сканер.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

##### **Основные источники:**

1. Мухина, Ю. Р. Web-дизайн: основы верстки сайтов : учебное пособие для СПО / Ю. Р. Мухина. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 155 с. — ISBN 978-5-4497-1790-0.

Режим доступа: // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/123350>

2. Дизайн и верстка изданий : учебное пособие для СПО / . — Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 177 с.

Режим доступа: // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/103338.html>

3. Смирнова А.М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / Смирнова А.М.. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 145 с.

Режим доступа: // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>

4. Катунин, Г. П. Технологии создания и обработки цифровой мультиме-

дией информации : учебник для СПО / Г. П. Катунин. — Саратов : Профобразование, 2021. — 793 с.

Режим доступа: // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/108831>

5. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / Д. В. Горденко, Д. Н. Резеньков, С. В. Сапронов, Н. В. Гербут. — Саратов : Профобразование, 2022. — 90 с. — ISBN 978-5-4488-1538-6.

Режим доступа:// // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/12243>

### **Дополнительные источники:**

1. Колесниченко, Н. М. Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие / Н. М. Колесниченко, Н. Н. Черняева. — 2-е изд. — Москва, Вологда : Инфра-Инженерия, 2021. — 236 с. — ISBN 978-5-9729-0670-3.

Режим доступа:// ЭБС PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/>

2. Технологии создания и публикации цифровой мультимедийной информации : практикум для СПО / Л. Н. Титова, Е. П. Жилко, Э. И. Дямина, Р. Р. Рамазанова. — Саратов : Профобразование, 2021. — 131 с.

Режим доступа:// Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROОбразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/108656>

3. Попов А.Д. Графический дизайн : учебное пособие / Попов А.Д.. — Белгород : Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2020. — 157 с.

Режим доступа: // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/110204.html>

### **Интернет-ресурсы**

1. <http://elibrary.ru/> - Научная электронная библиотека
2. <http://www.edu.ru/> - Российское образование: федеральный образовательный портал
3. <http://www.alleng.ru/> - Всем, кто учиться (учебные материалы, различные учебные пособия)

### **3.3. Перечень занятий, проводимых в активных и интерактивных формах**

Общее количество аудиторных часов – **56 часов**

Занятия в активных и интерактивных формах – **8 часов**

Тема занятия	часы	Форма проведения
Тема 1.3 Понятие и виды веб-сайтов. Состав сайта. Структура сайтов. Разметка сайтов. Характеристики и разработчики сайтов.	4	Интерактивная лекция
Тема 3.5 Основы работы с видеофайлами. Видеоомонтаж. Форматы видеофайлов.	4	Работа в малых группах (технология сотрудничества).

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Содержание	Основные показатели оценки результата	Методы оценки
<b>Умения:</b>			
ОК 01	У 1 Владеть методами работы в сфере оформления элементов информационных систем	Создание устного и письменного текста в соответствии с ситуацией общения, коммуникативной задачей, самостоятельное выполнение семинарских и практических работ, решение ситуационных задач	Контрольная работа, контрольный тест, мини-сочинение, публичное выступление, промежуточная аттестация в форме устного зачета, экспертное наблюдение
ПК 4.3	У 2 применять средства мультимедийных технологий для решения профессиональных задач;  У 3 использовать современные мультимедийные технологии	Самостоятельное выполнение семинарских и практических работ, решение ситуационных задач  Выполнение исследовательской творческой работы, самостоятельное выполнение семинарских и практических работ, решение ситуационных задач	Публичное выступление, промежуточная аттестация в форме устного зачета, экспертное наблюдение
<b>Знания:</b>			
ОК 01	З 1 Основных понятий верстки и веб-дизайна;	Перечисление и понимание основных понятий, используемых в верстке и дизайне, выполнение действий по оформлению элементов информационных систем.	Устный опрос, промежуточная аттестация в форме устного зачета, экспертное наблюдение, анализирующая таблица, публичное выступление
ПК 4.3	З 2 методов работы в сфере мультимедийных технологий	Дифференциация понятий, связанных с методами в сфере мультимедийных технологий; формулирование понятий и методов мультимедийных технологий	Устный опрос, промежуточная аттестация в форме устного зачета, экспертное наблюдение