

Документ подписан в электронной форме  
Информация о владельце:  
ФИО: Агабекян Раиса Левоновна  
Должность: ректор  
Дата подписания: 29.05.2024 16:45:12  
Уникальный программный ключ:  
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747387b9b9fbcbe

**Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»  
(г. Краснодар)**

**Академический колледж**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Проректор по учебной работе,  
доцент Н.И. Севрюгина  
08 апреля 2024 г.

**ОП.15 Web-дизайн**

**Рабочая программа учебной дисциплины**

Для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование  
технический профиль

квалификация выпускника - Программист

**Краснодар, 2024**

Рассмотрено  
на заседании предметно цикловой комиссии  
Протокол № 9 от 05 апреля 2024 г.  
Председатель ПЦК Куценко А.А.  
Зав отделением Борей Т.В.

Принято  
педагогическим советом  
Академического колледжа  
Протокол № 9  
от 05 апреля 2024 г.

Рабочая программа разработана на основе основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования программы подготовки специалистов среднего звена, специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ Об образовании в Российской Федерации (редакция от 25.12.2018 г.) и требований ФГОС среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование утвержденного (приказ от 09.12.2016 г. № 1547 Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование (Зарегистрировано в Минюсте России 26.12.2016 г. № 44936)) и технического профиля профессионального образования.

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами основной профессиональной образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование технического профиля (на базе основного общего образования) в соответствии с требованиями ФГОС СПО на 2 курсе (ах) в 3-4 семестре (ах).

Рецензенты:

Заместитель директора по учебно-методической работе ЧУ ПОО КТУИС г. Краснодар,  
Бондаренко Н. А.

Директор ООО «Вектор» г. Краснодар,  
Бромберг Е.М.

Советник директора ООО «Аэро-тревел», г. Краснодар,  
Коробенко Я В

## СОДЕРЖАНИЕ

1 Паспорт программы учебной дисциплины ОП.15 Web-дизайн .....	4
1.1 Область применения рабочей программы учебной дисциплины .....	4
1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП.....	4
1.3. Цели, задачи и планируемые результаты изучения учебной дисциплины .....	4
1.4 Формирование личностных результатов воспитательной работы обучающихся. ....	5
1.5 Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины .....	6
2. Структура и содержание учебной дисциплины.....	6
2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы .....	6
2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины .....	7
2.3 Образовательные технологии, используемые при проведении аудиторных занятий.....	11
2.4 Оценочные средства и контрольные вопросы.....	15
2.5 Фонд оценочных средств.....	16
3.Условия реализации программы учебной дисциплины .....	24
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению .....	24
3.2 Информационное обеспечение обучения .....	24
3.3. Перечень информационных технологий .....	26
3.4 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья .....	26
4.Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины .....	28
5. Оценка освоения достижений личностных результатов воспитательной работы. ....	28

# 1 Паспорт программы учебной дисциплины ОП.15 Web-дизайн

## 1.1 Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины Web-дизайн является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование.

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина является федеральным компонентом общепрофессионального цикла дисциплин для специальности и входит в общепрофессиональный цикл.

## 1.3. Цели, задачи и планируемые результаты изучения учебной дисциплины

Цель этой дисциплины – дать представление: о роли и месте знаний по дисциплине при освоении смежных дисциплин по выбранной специальности и в сфере профессиональной деятельности.

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки; Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.

#### **1.4 Формирование личностных результатов воспитательной работы обучающихся**

**ЛР 1.** Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.

**ЛР2.** Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономической активности и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.

**ЛР3.** Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, права и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.

**ЛР4.** Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».

**ЛР5.** Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России.

**ЛР6.** Проявляющий уважение к людям старшего поколения и готовность к участию в социальной поддержке и волонтерских движениях.

**ЛР7.** Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.

**ЛР8.** Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп. Сопричастность к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.

**ЛР9.** Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях.

**ЛР10.** Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

**ЛР11.** Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

**ЛР12.** Принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания

**1.5 Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:**

**Объем общеобразовательной программы обучающегося – 44 час, в том числе:**

Вариативная часть - 44

самостоятельной работы обучающегося – 5 часа;

Лекции – 13 часа;

Практические занятия – 26 часа.

## 2. Структура и содержание учебной дисциплины

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

<b>Вид учебной деятельности</b>	<b>Объем часов всего</b>
<b>Объем общеобразовательной программы</b>	<b>44</b>
<b>Вариативная часть</b>	<b>44</b>
<b>Консультации</b>	
<b>В том числе:</b>	
лекции	<b>13</b>
практические занятия лабораторные работы	<b>26</b>
Курсовая работа (если предусмотрена)	
<b>Самостоятельная работа студента (всего)</b>	<b>5</b>
В том числе: самостоятельная работа над курсовой работой (если предусмотренная)	
Промежуточная аттестация	
Вид промежуточной аттестации – дифф.зачет	<b>7 семестр</b>

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Тема 01 Основы web-технологий	<b>Содержание</b>	4	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML		
	2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона		
	3. Списки. Таблицы.		
	4. Фреймы, плавающие фреймы, формы		
	5. Каскадные таблицы стилей (CSS)		
	6. Использование стилей при создании сайта		
	7. Веб-стандарты и их поддержка		
	8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы		
	9. Селекторы в HTML5.		
	10. Использование свойств CSS2 и CSS3		
	11. Вёрстка страниц веб-сайта		
	12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения		
	13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта		
14. Язык сценариев JavaScript			
<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	4	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	
1 Практическая работа «Составление технического задания на разработку web-сайта»			
2 Применение тегов HTML при создании web-страниц			
3 Создание формы на html-странице.			
4 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.			
5 Вёрстка			
6 Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта			
7 Подготовка и оптимизация графики на web-странице			
8 Создание баннера для web-страницы			
Тема 02 Web-дизайн	<b>Содержание</b>	2	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
1. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити			
	2. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая		



	структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов		
	3. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта		
	4. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета		
	5. Взаимодействие пользователя с сайтом		
	6. Вопросы разработки интерфейса		
	7. Визуализация элементов интерфейса		
	8. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств		
	9. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование		
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>		
	1 Разработка эскизов веб-приложения	4	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	2 Разработка прототипа дизайна веб-приложения		
	3 Разработка схемы интерфейса веб-приложения		
<b>Тема 02.01 Компьютерная графика</b>	<b>Содержание</b>		
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	2	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	2. Физические основы компьютерной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>			
<b>Тема 02.02 Векторная графика</b>	<b>Содержание</b>		
	1. Особенности векторной графики	2	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	2. Редактор векторной графики		
	3. Редактор разработки мультимедийного контента		
	<b>В том числе практических и лабораторных работ</b>		
	1. Лабораторная работа «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	6	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	2. Лабораторная работа «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»		
	3. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»		
	4. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»		
	5. Лабораторная работа «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»		
6. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»			
7. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»			
8. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»			
9. Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»			

	10. Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»		
	11. Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»		
	12. Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»		
	13. Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»		
	14. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»		
	15. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»		
<b>Тема 02.03 Растровая графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики		
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
	2 Лабораторная работа «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»		
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»		
	4 Лабораторная работа «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»		
	5 Лабораторная работа «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»		
	6 Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»		
	7 Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»		
	8 Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»		
	9 Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»		
	10 Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»		
	11 Лабораторная работа «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»		
	12 Лабораторная работа «Создание макета сайта, буклета»		
13 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»			
14 Лабораторная работа «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»			
<b>Тема 02.04 Трехмерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Основы трехмерной графики		
	2. Основы построения сцен		
	3. 3D моделирование	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>		
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»		
2 Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»			
3 Лабораторная работа «Создание и редактирование трехмерных объектов»			

	4 Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»		
	5 Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»		
Всего		<b>44</b>	

## **2.3 Образовательные технологии, используемые при проведении аудиторных занятий**

Образовательные технологии, используемые при реализации различных видов учебной работы и дающие наиболее эффективные результаты освоения дисциплины.

В соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги и т.д.) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития требуемых компетенций обучающихся.

Виды образовательных технологий.

Образовательная технология – это совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения запланированных результатов в области образования. Применение конкретных образовательных технологий в учебном процессе определяется спецификой учебной деятельности, ее информационно-ресурсной основы и видов учебной работы.

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

Примеры форм учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Семинар – беседа преподавателя и студентов, обсуждение заранее подготовленных сообщений, проектов по каждому вопросу плана занятия с единым для всех перечнем рекомендуемой обязательной и дополнительной литературы.

Практическое занятие – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

Лабораторная работа – организация учебной работы с реальными материальными и информационными объектами, экспериментальная работа с

аналоговыми моделями реальных объектов.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание 20 учебных проблемных ситуаций для стимулирование активной познавательной деятельности студентов.

Примеры форм учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Проблемная лекция – изложение материала, предполагающее постановку проблемных и дискуссионных вопросов, освещение различных научных подходов, авторские комментарии, связанные с различными моделями интерпретации изучаемого материала.

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

Практическое занятие на основе кейс-метода («метод кейсов», «кейс-стади») – обучение в контексте моделируемой ситуации, воспроизводящей реальные условия научной, производственной, общественной деятельности. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

3. Игровые технологии – организация образовательного процесса, основанная на реконструкции моделей поведения в рамках предложенных сценарных условий.

Примеры форм учебных занятий с использованием игровых технологий:

Деловая игра – моделирование различных ситуаций, связанных с выработкой и принятием совместных решений, обсуждением вопросов в режиме «мозгового штурма», реконструкцией функционального взаимодействия в коллективе и т.п.

Ролевая игра – имитация или реконструкция моделей ролевого поведения в предложенных сценарных условиях.

4. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения

поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлекссию.

Основные типы проектов:

Исследовательский проект – структура приближена к формату научного исследования (доказательство актуальности темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, выдвижение гипотезы, обобщение результатов, выводы, обозначение новых проблем).

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник и т.п.).

Информационный проект – учебно-познавательная деятельность с ярко выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации о каком-то объекте, ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение для презентации более широкой аудитории).

5. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Примеры форм учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

- лекция «обратной связи» – лекция–провокация (изложение материала с заранее запланированными ошибками),
- лекция-беседа,
- лекция-дискуссия,
- семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе.

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Примеры форм учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

– Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

– Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных сред.

## **2.4 Оценочные средства и контрольные вопросы**

1. Что такое веб-дизайн и какие основные принципы лежат в его основе?
2. Какие основные различия между UX (User Experience) и UI (User Interface) дизайном?
3. Какие основные элементы веб-дизайна влияют на пользовательский опыт?
4. Какие цветовые модели используются в веб-дизайне и как они влияют на восприятие пользователем?
5. Что такое типографика в веб-дизайне и какие правила следует учитывать при выборе шрифтов?
6. Какие принципы использования макетов (layouts) существуют в веб-дизайне?
7. Какие основные принципы навигации на веб-сайте помогают пользователям легко ориентироваться?
8. Что такое адаптивный (responsive) дизайн и почему он важен для современных веб-сайтов?
9. Какие инструменты и программное обеспечение используются дизайнерами для создания веб-макетов?
10. Что такое мобильный первый (mobile-first) подход в веб-дизайне и как он влияет на создание сайтов?
11. Какие принципы доступности (web accessibility) следует учитывать при проектировании веб-сайтов?
12. Что такое скелетный (wireframe) макет и как он помогает в процессе разработки дизайна?
13. Какие основные принципы брендинга применяются при разработке дизайна веб-сайта?
14. Что такое анимация в веб-дизайне и какие методы использования анимации существуют?
15. Как можно оптимизировать изображения для улучшения производительности и скорости загрузки веб-сайта?
16. Какие основные принципы композиции (composition) используются при создании дизайна веб-страниц?

17. Что такое дизайн с учетом контента (content-driven design) и почему это важно для успешного сайта?
18. Какие основные принципы минималистичного дизайна применяются в современном веб-дизайне?
19. Что такое адаптивные изображения и как они помогают улучшить опыт пользователей на различных устройствах?
20. Какие тенденции веб-дизайна актуальны сегодня и как они изменяются со временем?
21. Как можно улучшить конверсию на веб-сайте с помощью дизайна и пользовательского опыта?
22. Что такое графический дизайн и как он интегрируется с веб-дизайном для создания привлекательных сайтов?
23. Какие принципы использования анимированных элементов помогают улучшить интерактивность сайта?
24. Что такое дизайн "above the fold" и почему это понятие важно для первого впечатления пользователя о сайте?
25. Какие основные принципы асимметричного дизайна используются для создания уникальных макетов?
26. Что такое дизайн с использованием сеток (grid design) и как они помогают организовать информацию на странице?
27. Как можно улучшить скорость загрузки сайта с помощью оптимизации CSS и JavaScript кода?
28. Что такое дизайн "call to action" и какие элементы помогают создать эффективные призывы к действию на сайте?
29. Какие методы тестирования пользовательского опыта (user experience testing) используются для оценки эффективности дизайна?
30. Что такое дизайн система (design system) и как она помогает обеспечить единообразие и согласованность дизайна на сайте?

## 2.5 Фонд оценочных средств

1. Пиксель является-

- а. Основой растровой графики
- б. Основой векторной графики
- в. Основой фрактальной графики
- г. Основой трёхмерной графики

2. При изменении размеров растрового изображения-а. качество остаётся неизменным



- б. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- в. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г. При уменьшении ухудшается а при увеличении остаётся неизменным

3.Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а. мышь клавиатуру экраны
- б. клавиатуру принтер колонки
- в. сканер клавиатура мышь
- г. Колонки сканер клавиатура

4.Какие цвета входят в цветовую модель RGB

- а. чёрный синий красный
- б. жёлтый розовый голубой
- в. красный зелёный голубой
- г. розовый голубой белый

5.Что такое интерполяция-

- а. разлохмачивание краёв при изменении размеров растрового изображения
- б. программа для работы в с фрактальными редакторами
- в. инструмент в Photoshop
- г. Это слово не как не связано с компьютерной графикой

6.Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?

- а. курсор
- б. символ
- в. Линия
- г. пиксель

7.Выберете устройства являющиеся устройством вывода

- а. Принтер
- б. сканер
- в. дисплей монитора
- г. Клавиатура
- д. мышье. колонки

8.Наименьший элемент фрактальной графики

- а. пиксель
- б. вектор

- в. Точка
- г. фрактал

9. К какому виду графики относится данный рисунок

- а. фрактальной
- б. растровой
- в. Векторной
- г. ко всем выше перечисленным

10. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой

- а. Компас3Д
- б. Photoshop
- в. Corel Draw
- г. Blender

11. При изменении размеров векторной графики его качество

- а. При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным
- б. При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается.
- в. качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- г. качество остаётся неизменным +

12. Чем больше разрешение, тем .... Изображение

- а. качественнее
- б. светлее
- в. Темнее
- г. не меняется

13. Пикселизация эффект ступенек это один из недостатков

- а. растровой графики
- б. векторной графики
- в. фрактальной графики
- г. масляной графики

14. Графика которая представляется в виде графических примитивов

- а. растровая
- б. векторная
- в. Трёхмерная
- г. фрактальная +

15. Недостатки трёх мерной графики
- а. малый размер сохранённого файла
  - б. не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании
  - в. необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах
16. К достоинствам Ламповых мониторов относится
- а. низкая частота обновления экрана
  - б. хорошая цветопередача
  - в. высокая себестоимость
17. К недостаткам ЖК мониторов можно отнести
- а. громоздкость
  - б. излучение
  - в. узкий угол обзора
  - г. широкий угол обзора
18. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?
- а. exe
  - б. Doc
  - в. bmp
  - г. com
19. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется
- а. видеопамять;
  - б. видеоадаптер;
  - в. растр;
  - г. дисплейный процессор;
20. Графический редактор Paint находится в группе программ
- а. утилиты
  - б. стандартные
  - в. Microsoft Office
21. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint
- а. векторная
  - б. фрактальная
  - в. растровая

г. трёхмерная

22. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а. пиксель
- б. формат
- в. Графика
- г. гифка

23. С помощью растрового редактора можно:

- а. Создать коллаж
- б. улучшить яркость
- в. раскрашивать чёрно белые фотографии
- г. печатать текст
- д. выполнять расчёт

24. Для ввода изображения в компьютер используются

- а. принтер
- б. сканер
- в. Диктофон
- г. цифровой микрофон

25. Графический редактор это

- а. устройство для создания и редактирования рисунков
- б. устройство для печати рисунков на бумаге
- в. программа для создания и редактирования текстовых документов
- г. программа для создания и редактирования рисунков

26. Графическим объектом НЕ является

- а. чертёж
- б. текст письма
- в. Рисунок
- г. схема

27. Растровым графическим редактором НЕ является

- а. GIMP
- б. Paint
- в. Corel draw
- г. Photoshop

28. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...
- а. 10-15 раз
  - б. 100раз
  - в. ни разу
  - г.2-3 раза
29. В модели CMYK используется
- а. красный, голубой, желтый, синий
  - б. голубой, пурпурный, желтый, черный
  - в. голубой, пурпурный, желтый, белый
  - г. красный, зеленый, синий, черный
30. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
- а. красный
  - б. чёрный
  - в. Голубой
  - г. зелёный
31. Как получается векторное графическое изображение ?
- а. в процессе сканирования .
  - б. при работе с системами компьютерного черчения.
  - с. при создании рисунка в MS Word.
32. Какие изображения могут быть легко масштабированы без потери качества?
- а. векторные рисунки;
  - б. растровые изображения.
33. Какие файлы с графикой имеют наименьший размер?
- а. Растровой.
  - б. Векторной.
  - с. Трёхмерной
34. Из чего формируется векторное графическое изображение?
- а. красок
  - б. пикселей
  - с. графических примитивов

35. Примитивом называются ...

- a. Простые объекты
- b. Точки на рисунке
- c. Простые карандаши
- d. Картины, нарисованные ребенком

36. Какое из высказываний лишнее?

- a. Векторные изображения задаются при помощи описаний
- b. Векторные изображения не искажаются при масштабировании
- c. Векторные изображения представляют изображение с фотографической точностью
- d. Векторные изображения занимают небольшой объем памяти

37. Какие из графических редакторов являются векторными?

- a. Corel Draw
- b. Paint
- c. Photoshop
- d. Gimp

38. Какие утверждения являются недостатками векторной графики?

- a. Большой объем файлов
- b. Сложности с выводом на печать
- c. Искажение при масштабировании
- d. Невозможность создать изображение с фотографической точностью

39. Какие утверждения являются достоинствами векторной графики?

- a. Создает изображения с фотографической точностью
- b. Небольшой объем файлов
- c. Не искажается при масштабировании
- d. Легко выводится на печать

40. Какая формула описания квадрата в векторной графике верна?

- a. 1,1,200,200,Red,Green
- b. 1,200,Red,1,200,Green
- c. 1,200,1,200,Red,Green

41. Небольшой объём памяти занимают?

- a. векторные рисунки;
- b. растровые изображения.

### **3. Условия реализации программы учебной дисциплины**

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

Помещение кабинетов удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2 № 178-02) и оснащено типовым оборудованием, указанным в настоящих требованиях, в том числе специализированная учебная мебель и средства обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Кабинеты оснащены мультимедийным оборудованием, посредством которых участники образовательного процесса могут просматривать визуальную, создавать презентации, видеоматериалы, иные документы.

#### **3.2 Информационное обеспечение обучения.**

##### **Основные источники:**

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). <https://znanium.ru/catalog/product/1905248>

2. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2022. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). <https://znanium.ru/catalog/product/1815964>

##### **Дополнительные источники:**

1. Хворостов, Д. А. 3D Studio Max + V-Ray + Corona. Проектирование дизайна среды : учебное пособие / Д.А. Хворостов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 333 с. — (Среднее профессиональное образование). <https://znanium.com/catalog/product/1851648>

2. Еркович, В. В. Проектирование в дизайне : учебное пособие / В. В. Еркович. - Минск : РИПО, 2022. - 215 с. <https://znanium.com/catalog/product/>

### **3.3. Перечень информационных технологий**

В рамках изучения дисциплины используются следующие информационные технологии:

- электронно-библиотечная система «Znanium.com» (расположенная по электронному адресу <http://znanium.com/catalog>), электронно-библиотечная система «Ibooks.ru» (расположенная по электронному адресу <https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>);
- презентационные материалы, разработанные в целях визуализации учебного материала и повышения наглядности обучения, в соответствии с календарно тематическим планом по дисциплине;
- в рамках изучения дисциплины используется пакет программ Microsoft Office.

### **3.4 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, обучающиеся по программе подготовки 09.02.07 Информационные системы и программирование, обеспечиваются печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Специфика получаемой направленности (профиля) образовательной программы предполагает возможность обучения следующих категорий инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья:

- с ограничением двигательных функций;
- с нарушениями слуха;
- с нарушениями зрения.

Организация образовательного процесса обеспечивает возможность беспрепятственного доступа обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) инвалидов в учебные аудитории и другие помещения, для этого имеются пандусы, поручни, лифты и расширенные дверные проемы.

В учебных аудиториях и лабораториях имеется возможность оборудовать места для студентов-инвалидов с различными видами нарушения здоровья, в том числе опорно-двигательного аппарата и слуха. Освещенность учебных мест устанавливается в соответствии с положениями СНиП 23-05-95 «Естественное и искусственное освещения». Все предметы,



необходимые для учебного процесса, располагаются в зоне максимальной досягаемости вытянутых рук.

Помещения предусматривают учебные места для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов, имеющих сердечно-сосудистые заболевания, они оборудованы солнцезащитными устройствами (жалюзи), в них имеется система климат-контроля.

#### 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p>Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки;</p> <p>Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.</p> <p>Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.</p>	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p>Примеры форм и методов контроля и оценки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютерное тестирование на знание терминологии по теме</li> <li>• Тестирование</li> <li>• Контрольная работа</li> <li>• Самостоятельная работа</li> <li>• Защита реферата</li> <li>• Семинар</li> <li>• Защита курсовой работы (проекта)</li> <li>• Выполнение проекта</li> <li>• Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</li> <li>• Оценка выполнения практического задания(работы)</li> <li>• Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией</li> <li>• Решение ситуационной задачи</li> </ul>

## 5. Оценка освоения достижений личностных результатов воспитательной работы

Оценка достижения обучающимися личностных результатов (далее – ЛР) проводится в рамках контрольных и оценочных процедур, предусмотренных данной Программой.

### Способы контроля результатов и критерии результативности реализации воспитательной работы обучающихся академического колледжа.

Вид контроля	Результат контроля
<b>Входной контроль</b>	диагностика способностей и интересов обучающихся (тестирование, анкетирование, социометрия, опрос).
<b>Текущий контроль</b>	педагогическое наблюдение в процессе проведения мероприятий, педагогический анализ творческих работ, мероприятий обучающихся, формирование и анализ портфолио обучающегося; исполнение текущей отчетности
<b>Итоговый контроль</b>	анализ деятельности

#### Комплекс критериев оценки личностных результатов обучающихся:

- демонстрация интереса к будущей профессии;
- оценка собственного продвижения, личностного развития;
- положительная динамика в организации собственной учебной деятельности по результатам самооценки, самоанализа и коррекции ее результатов;
- ответственность за результат учебной деятельности и подготовки к профессиональной деятельности;
- проявление высокопрофессиональной трудовой активности;
- участие в исследовательской и проектной работе;
- участие в конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах по профессии, викторинах, в предметных неделях;
- соблюдение этических норм общения при взаимодействии с обучающимися, преподавателями, руководителями практик;
- конструктивное взаимодействие в учебном коллективе;
- демонстрация навыков межличностного делового общения, социального имиджа.