

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 25.06.2025 13:47:03
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Бюджетное учреждение высшего образования

Ханты-Мансийского автономного округа-Югры

"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

Е.В. Коновалова

11 июня 2025г., протокол УМС №5

МОДУЛЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ Web-дизайн

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Автоматики и компьютерных систем
Учебный план	b090304-ПОКС-25-2.plx 09.03.04 ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ Направленность (профиль): Программное обеспечение компьютерных систем
Квалификация	Бакалавр
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ

Часов по учебному плану	144
в том числе:	
аудиторные занятия	48
самостоятельная работа	69
часов на контроль	27

Виды контроля в семестрах:
экзамены 3

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
Неделя	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	32	32	32	32
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	69	69	69	69
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	144	144	144	144

Программу составил(и):

PhD, Доцент, Кузин Д.А.;Препод., Иксанова И.Р.

Рабочая программа дисциплины

Web-дизайн

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.04 Программная инженерия (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 920)

составлена на основании учебного плана:

09.03.04 ПРОГРАММНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

Направленность (профиль): Программное обеспечение компьютерных систем
утвержденного учебно-методическим советом вуза от 11.06.2025 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Автоматики и компьютерных систем

Зав. кафедрой Запевалов А.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целью освоения дисциплины являются:
1.2	- освоение основных принципов и методов веб-дизайна: изучение основ композиции, типографики, цвета, а также принципов создания пользовательских интерфейсов.
1.3	- понимание принципов UX/UI-дизайна: изучение принципов юзабилити (удобства использования) и пользовательского интерфейса, чтобы создавать удобные и интуитивно понятные веб-сайты.
1.4	- изучение современных тенденций в веб-дизайне: ознакомление с новыми технологиями, стилями и подходами к веб-дизайну, чтобы быть в курсе последних тенденций и применять их в своей работе.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Основы WEB-технологий
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	WEB-программирование
2.2.2	Компьютерная графика
2.2.3	Frontend разработка
2.2.4	Разработка web-приложений на основе MVC-фреймворка

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
ПК-4.1: Проверяет соответствие реализации интегрированного программного обеспечения выбранному архитектурному решению.

ПК-9.1: Определяет требования и критерии для внешних и внутренних интерфейсов компонентов ПО.

ПК-9.2: Проектирует и создаёт интуитивно понятные современные программные интерфейсы.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	- Пользовательский интерфейс (UI) и пользовательский опыт (UX): как создавать удобные и интуитивно понятные интерфейсы для пользователей.
3.1.2	- Типографика и цвета: базовые принципы типографики и теория цвета.
3.1.3	- Графические элементы: как работать с изображениями, иконками и шрифтами, чтобы улучшить визуальное восприятие сайта.
3.1.4	- Современные тенденции: как быть в курсе последних тенденций в веб-дизайне, таких как использование новых технологий, стилей и подходов к созданию сайтов.
3.2	Уметь:
3.2.1	- Создавать макеты сайтов под разные устройства.
3.2.2	- Работать в редакторе Figma.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Figma					

1.1	Основные инструменты Figma /Лек/	3	2	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.2	Основные инструменты Figma /Лаб/	3	2	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.3	Основные инструменты Figma /Ср/	3	10	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.4	Компоненты /Лек/	3	2	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.5	Компоненты /Лаб/	3	2	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.6	Компоненты /Ср/	3	9	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.7	Auto Layout и Variants /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.8	Auto Layout и Variants /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.9	Дополнительные возможности и сообщество авторов /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.10	Дополнительные возможности и сообщество авторов /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
1.11	Дополнительные возможности и сообщество авторов /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
Раздел 2. Веб-дизайн						
2.1	Первый заказ: коммуникация с заказчиком и техническое задание /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.2	Первый заказ: коммуникация с заказчиком и техническое задание /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.3	Первый заказ: коммуникация с заказчиком и техническое задание /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.4	Поиск идеи. Модульные сетки. Композиция /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.5	Поиск идеи. Модульные сетки. Композиция /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	

2.6	Поиск идеи. Модульные сетки. Композиция /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.7	Типографика, цвета, фоны и тени /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.8	Типографика, цвета, фоны и тени /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.9	Типографика, цвета, фоны и тени /Ср/	3	6	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.10	Навигация. Дизайн основных блоков /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.11	Навигация. Дизайн основных блоков /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.12	Навигация. Дизайн основных блоков /Ср/	3	10	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.13	Адаптивность и компоненты /Лек/	3	2	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.14	Адаптивность и компоненты /Лаб/	3	4	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.15	Адаптивность и компоненты /Ср/	3	10	ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.16	Контрольная работа /Контр.раб./	3	0	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	
2.17	Экзамен /Экзамен/	3	27	ПК-4.1 ПК-9.1 ПК-9.2	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2Л3.2 Л3.1 Э1 Э2 Э3 Э4	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
6.1. Рекомендуемая литература				
6.1.1. Основная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Дружинин, А. И., Вихман, В. В., Трошина, Г. В.	Компьютерная графика: учебное пособие	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2022, электронный ресурс	1
Л1.2	Немцова Т.И., Казанкова Т. В., Шнякин А. В., Гагарина Л.Г.	Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие	Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2024, электронный ресурс	1
6.1.2. Дополнительная литература				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Колошкина И. Е., Селезнев В. А., Дмитроченко С. А.	Компьютерная графика: Учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2020, электронный ресурс	1
Л2.2	Егеров К.	Этой кнопке нужен текст: О UX-писательстве коротко и понятно: Практическое пособие	Москва: ООО "Альпина Паблишер", 2021, электронный ресурс	1
6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Аббасов И. Б.	Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6	Саратов: Профобразование, 2017, электронный ресурс	1
Л3.2	Попов А.А.	Эргономика пользовательских интерфейсов в информационных системах: учебное пособие	Москва: Русайнс, 2016, электронный ресурс	1
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"				
Э1	UPROCK. Учебник по UX/UI-дизайну [Электронный ресурс] https://www.uprock.ru/education			
Э2	UxJournal. UI-дизайн [Электронный ресурс] https://ux-journal.ru/category/ui-design			
Э3	WebValley Studio. Статьи и новости WebValley [Электронный ресурс] https://web-valley.ru/articles			
Э4	WAYUP. UX/UI [Электронный ресурс] https://wayup.in/ru/blog/ux-ui			
6.3.1 Перечень программного обеспечения				
6.3.1.1	1. Браузер: Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge.			
6.3.1.2	2. Графический редактор: Adobe Photoshop, Figma.			
6.3.2 Перечень информационных справочных систем				
6.3.2.1	Справочно-правовая система «КонсультантПлюс» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.consultant.ru			

6.3.2.2	Информационно-правовой портал «Гарант» [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.garant.ru/
---------	--

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации. Оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.