Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 13.09.2023 17:34:50
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

Утверждаю
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского
_____ С.Ю.Биричев
«27» мая 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Веб-дизайн

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль: **Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, Очно-заочная

Москва 2021 г.

Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2021 году в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
- Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённой в 2017 году.
- Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённым в 2021 году.

Год начала подготовки: 2021.

Цели освоения дисциплины

Целями освоения бакалаврами дисциплины Веб-дизайн являются освоение методологической культуры создания веб-сайтов и приложений для настольных компьютеров и мобильных устройств, которая определяется тремя факторами – формированием принципов организации и требований к необходимым материалам и инструментам и практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

- Разработка технического задания веб-проекта;
- Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;
- Формирование концепции его оформления и структуры материала;
- Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;
- Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

1. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина «Веб-дизайн» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Веб-дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пространственная композиция
- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Теория композиции

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-1	подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; **Уметь**: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; **Владеть**: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком

		предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

3. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	4	7,8	216 (6)	136	-	-	136	80	-	Экз
	4	7	108(3)	56	-	-	56	52	-	Экз
	4	8	108(3)	80	-	-	80	28	-	Экз
Очно-заочная	**5**	9,10	216 (6)	28	-	-	28	188	-	Экз
		9	108(3)	18	-	-	18	90	-	Экз
		10	108(3)	10	-	-	10	98	-	Экз

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Приложение или сайт	Занятие о выборе между проектированием приложения или сайта для решения одной и той же функциональной задачи.
2	Аналитика для цифрового проекта	Занятие о том, как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. В ходе раздела будут

		рассмотрены такие формы исследования как: фото и видео этнография, наблюдения, глубинное интервью, один день из жизни, вторичные методы: анкетирование и массовые опросы, поисковые запросы, тренды, анализ статистики, тепловые карты, большие данные и сводные отчеты.
3	Архитектура информации	Раздел рассматривает важную проблему организации информации внутри проекта. На этом этапе обучения необходимо определить из чего будет состоять проектируемый продукт или сервис, какое количество информации будет внутри продукта и как организованы переходы между составными частями. В ходе раздела рассматриваются вопросы: картирования имеющегося или проектируемого цифрового продукта, определения информационной и функциональной емкости каждой страницы и отдельного модуля, упрощения доступа к той или иной информации внутри сервиса, разработки или выявления различных систем фильтрации.
4	Коммерческий веб-дизайн	Занятие о том, как походить к созданию такого важного формата интернет-пространства как магазин. Из чего он состоит структурно, какие технологии могут помочь в создании этого продукта и какие решения можно применять в различных ситуациях. В ходе раздела будут рассмотрены такие темы: необходимость дизайна для интернет-магазина, интернет-магазин из коробки или самостоятельно, какие плюсы и минусы, выбор оформления, решение различных функциональных модулей магазина, этапы работы над проектом.
5	User-flow тестирование	Тестирование гладкости переходов и естественности расположения функциональных элементов для пользователя, решающего свою задачу. Тестирование позволяет понять правильность выдвинутых гипотез и корректность их реализации. Способ проведения этого теста сильно влияет на качество получаемых метрик. Поэтому очень важно соблюдать методику тестирования, рассматриваемую в разделе.
6	Разница платформ и гайды	В алгоритмизующемся мире технологий и гаджетов существуют несколько дизайн-систем, активно формирующих всю остальную культуру и функциональный строй приложений. Бенчмарками в веб дизайне являются Apple, Google, Microsoft и ряд других, знание ограничений и особенностей платформ которых позволяет корректнее проектировать свои продукты.

7	Прототипирование	Занятие отвечает на различные вопросы о прототипировании в цифровой среде: Для чего это нужно? Какие задачи решает прототип? Кто использует прототип в своей работе? Какие бывают прототипы? С помощью каких программ можно сделать прототип? На какие уровни делится прототипирование и какие задачи решаются на каждом? Как правильно создавать прототип?
8	Веб-конструкторы	Готовые решения на различных платформах или CMS («1С-Битрикс», Joomla, Wordpress, Drupal и ModX и другие). Интернет постоянно пополняется терабайтами данных. Для управления этими данными на своем сайте используют различные системы управления Content Management Systems (CMS), от ручных, индивидуально спроектированных до коробочных решений.
9	Инструменты макетирования и прототипирования	Современный веб-дизайнер работает преимущественно в нескольких программах, ставших негласным стандартом индустрии: Figma, SketchApp, Adobe XD и Axure
10	Сетка, цвет и типографика в вебе	Вопросы пластики, композиции и масштаба сильно ограничены в вебе большой вариативностью представления одной и той же информации. Методы работы с множеством представлений, вариативностью и изменчивостью, касательно типографики и модульных сеток рассматриваются в этом разделе.
11	UI-UX анимация	Интерфейсная анимация существенно влияет на качество восприятия информации и на привлекательность продукта в целом. Раздел посвящен методикам внедрения анимации в проект и последовательному сопровождению пользователя средствами анимации внутри проекта.
12	Передача файлов разработчику	Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел.
13	Дизайнер не нужен	Раздел опирается на то, что современный дизайн, и веб-дизайн в частности, алгоритмизуется и технократизируется и многие вещи уже происходят без дизайнера вообще (генерация дизайна веб-страниц по текстовому описанию) — современный дизайнер обязан ловить эти тренды и постоянно быть впереди или станет не нужен.

5. Образовательные технологии.

Методика преподавания дисциплины «Веб-дизайн» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых,

индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся:

— обсуждение текущих результатов работы над проектно-художественным заданием (ПХЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения ПХЗ;

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным ПХЗ, с последующим обсуждением;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;

— консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;

— в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над ПХЗ в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)

— проектно-художественное задание (ПХЗ).

Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса) — В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Проектно-художественное задание — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. ПХЗ состоит из цепочки упражнений, которые последовательно формируют

различные пластические, функциональные и аналитические качества решения в рамках единого проектного задания. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

ПХЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

Для успешного выполнения ПХЗ по дисциплине «Веб-дизайн» обучающийся должен:

— знать возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных технологий, актуальные эстетические тренды;

— уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам; выявлять и формулировать функциональные и образные задачи проекта, закономерности его структуры, взаимосвязь и взаимоотношения ее элементов; находить графические, композиционные и конструктивные решения, адекватные выявленным структурным особенностям, функциональным и эстетическим задачам;

— владеть технологическими и художественными приемами работы с типографским набором, различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых функциональных и образных характеристик проекта.

Форма ПХЗ варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в ПХЗ в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Экранная презентация ПХЗ представляет собой обязательный для соответствующих разделов (см. таблицу далее) элемент. В разделах, не предполагающих обязательной экранной презентации, в роли презентации может выступать плакат-раскладка, демонстрационный планшет и другие формы не-мультимедийной презентации. Презентация ПХЗ оценивается отдельно (см. раздел «Формы промежуточной аттестации»).

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов над ПХЗ, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	Форма презентации (П: в форме презентации; В: в формате видео
1	Приложение или сайт	Упражнение на сравнение возможностей сайта и приложения на примере различных кроссплатформенных ресурсов по выбору	Презентация-сравнение	П
2	Аналитика для цифрового проекта	Упражнение о том, как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. Рассмотрение и применимость различных форм исследования для получения различных данных.	Презентация-сравнение, аналитический отчет	П
3	Архитектура информации	Упражнение на организацию информации внутри проекта. На этом этапе обучения необходимо определить из чего будет состоять проектируемый продукт или сервис, какое количество информации будет внутри продукта и как организованы переходы между составными частями.	Аналитический отчет, схемы, картосхемы и диаграммы	П

4	Коммерческий веб-дизайн	Занятие на применимость различных «магазинных» механик для различный веб-проектов.	Презентация, эскизы	П
5	User-flow тестирование	На бумажном прототипе или черной реализации проводится тестирование проектируемого продукта. Отчет о результатах тестирования выводится на защиту этапа.	Презентация, прототип	П / В
6	Разница платформ и гайды	Сравнительный анализ функциональных и пластических возможностей в ведущих дизайн-системах	Презентация-сравнение	П
7	Прототипирование	Упражнение на формирование прототипа проекта с учетом опыта предыдущих разделов с использованием профессиональных инструментов	Электронный прототип	П / В
8	Веб-конструкторы	Упражнение на формирование прототипа проекта с учетом опыта предыдущих разделов с использованием веб-конструкторов	Электронный прототип	П / В
9	Инструменты макетирования и прототипирования	Сравнительный анализ функциональных возможностей различных профессиональных программ для прототипирования и круг решаемых ими задач. Совмещение различных программ для встраивания в производственные стандарты	Презентация-сравнение	П
10	Сетка, цвет и типографика в вебе	Доработка прототипа в художественно-пластической части.	Электронный прототип	П / В
11	UI-UX анимация	Доработка прототипа в части элементной анимации и экранных переходов.	Электронный прототип	П / В

12	Передача файлов разработчику	Разработка документации и элементов макета для передачи материалов разработчику.	Электронный прототип, презентация	П / В
13	Дизайнер не нужен	Исследование современного положения дизайнера в информационной среде и оценка перспектив дальнейшего развития дизайна.	Эссе	П

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Веб-дизайн» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-1	способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Веб-дизайн».

Показатель	Критерии оценивания

	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-1 Способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации				
Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности	Обучающийся демонстрирует неполное знание методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении ПХЗ.
Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не вполне умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся	Обучающийся в основном умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Умение освоено, но допускаются незначительные	Обучающийся в полной мере умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Свободно оперирует приобретенными

		испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	ошибки, неточности, затруднения при выполнении ПХЗ.	умениями при выполнении ПХЗ.
Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся в неполном объеме владеет навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном владеет навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в полной мере владеет навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

Форма промежуточной аттестации: экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине являются комплекс учебных заданий (1-2 раздел) или готовая проектная работа / набор проектных работ (3–10 разделы).

Также формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация проекта в различных формах *(см п. 6)*.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Веб-дизайн» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над ПХЗ

— за презентацию проекта

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	**Максимальный балл**
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над ПХЗ	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	**Балл для промежуточной аттестации**
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16

91-100	20

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	**Описание**
46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	**Описание**
0	Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественных решениях проекта; не имеет самостоятельной художественной ценности.

1-7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальных художественных решениях проекта; не имеет или имеет низкую самостоятельную художественную ценность.
8-14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальные художественные решения проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) в основном соответствует визуальному ряду.
15-20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, наглядно демонстрирует уникальные художественные решения проекта, логическую взаимосвязь художественных решений внутри проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) вполне соответствует визуальному ряду и подчеркивает его достоинства.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Суммарный балл	0-40	41-60	61-80	81-100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а. Основная литература

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/457117 (дата обращения: 28.04.2020).
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, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/454519 (дата обращения: 28.04.2020).

3. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 218 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00515-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/451207 (дата обращения: 28.04.2020).
4. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10015-0. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456393 (дата обращения: 28.04.2020).

б. Дополнительная литература

1. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. – М. : МГУП, 2003. – 119 с.
2. Келейников, И.В. Типографика книги : учебное пособие по спец. 070902.65 – «Графика» / И. В. Келейников ; М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП. – М. : МГУП, 2008. – 105 с.
3. Папанек В. Дизайн для реального мира. - М.:ИД АРОНОВ, 2012 - 416 с.
4. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне - М.: Студия Артемия Лебедева, 2014. - 184с.
5. Лебедев А. Ководство (четвертое издание) - М.: Студия Артемия Лебедева, 2013 - 536 с.
6. Итан Маркотт. Отзывчивый веб-дизайн. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 170 с.
7. Дэвид Берман. Do Good Design. Как дизайнеры могут изменить мир. - М. Символ-Плюс. 2011. - 198 стр.
8. John Krahenbuhl. Axure RP Prototyping Cookbook. - UK, Birmingham, PACT Publishing. 2014. - 300 стр.
9. Sandee Cohen, Diane Burns. Digital Publishing with Adobe InDesign CS6. - USA, Califirnia, Adobe Press, 2012. - 266 стр
10. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. - С-Пб. Символ-Плюс. 2009. - 686 стр.

в) Программное обеспечение:

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)

2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:

— Adobe Photoshop
— Adobe Illustrator
— Adobe AfterEffects
— Adobe Acrobat

3. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов:

— Figma
— Adobe XD
— Axure

г. Интернет-источники

1. Доступно о дизайне интерфейсов https://www.wattpad.com/story/205981537
2. Дайджест продуктового дизайна https://jvetrau.com/
3. Дизайн-мышление. Гайд по процессу https://tilda.education/courses/web-design/designthinking/

д. Онлайн-курсы по дисциплине:

— Web-дизайн: https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=496

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3317. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3315а. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319. 125008, г. Москва, ул.

Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Работа над разработкой прототипа цифрового носителя различных типов проходит четыре основных этапа:

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории проекта, функциональных задач издания, определение структуры материала и иерархических отношений между её элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— концептуальный (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

— практический (заключающийся в разработке и выполнении концептуального или функционального прототипа проектируемого медиа)

— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для всех разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к ПХЗ.

Формы ПХЗ для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы ПХЗ и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение ПХЗ должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков

заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации ПХЗ.

Презентация должна соответствовать ПХЗ, отражать его объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации ПХЗ по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик). Формы презентации для ПХЗ каждого из разделов дисциплины определены в таблице в разделе 6.

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

6. Требования к эссе.

Эссе — это короткий доклад-исследование, которое проводит студент в рамках выполнения задания, не предусматривающего творческую художественную составляющую. Объем исследования зависит от глубины исследуемой темы и задания. Точный формат шаблон и оформление (размер и местоположение текста) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество страниц, набор изображений, включаемых в доклад-исследование, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей задания, по согласованию с преподавателем. Результаты лучших исследований могут быть объединены в общую исследовательскую работу для последующей публикации в научных журналах с сохранением авторских прав и указанием фамилии и имени студента.

7. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

10. Методические рекомендации для преподавателя

Дисциплина «Веб-дизайн» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессиональных компетенций дизайнера мультимедиа.

Преподавание дисциплины «Веб-дизайн» основывается на следующих принципах:

1. Последовательный подход: все задания дисциплины объединены общим проектным заданием и направлены на последовательное решение проектной задачи от этапа к этапу. От исследования темы через выявление общей графической и композиционной идеи на основе содержательной составляющей до её визуализации доступными (заданными) средствами.

2. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы над проектом является формирование его концепции. Три основных вопроса, на которые должна отвечать концепция проекта, это «что?», «для кого?» и «как?».

3. Ориентация на решение глобальных творческих и функциональных задач в рамках конкретного задания: обучающийся должен получить ясное понимание того, какие пластические задачи общего порядка ставятся перед ним в процессе выполнения задания;

4. Внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую; важно, чтобы аналитическая работа выступала полноценной частью проекта, формирующей его принципиальные элементы;

5. Внимание к технологической составляющей: при составлении заданий и в процессе работы над ними в обязательном порядке рекомендуется учитывать роль технологической составляющей в процессе формирования художественного языка и окончательного облика проектируемого объекта;

6. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимость добиваться актуальности визуального языка разрабатываемого проекта;

7. Ориентация на выставочность: при составлении задания и на этапе завершения проекта следует предполагать определенную форму публичного экспонирования проекта и добиваться приведения учебных заданий в соответствие с этим требованием.

8. В курсе дисциплины отсутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель на первом занятии раздела дисциплины (и при выдаче нового учебного творческого задания в рамках ПХЗ раздела) обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.

9. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

Программу составил:
Старший преподаватель /Е.И. Тулин/

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

15 апреля 2021 г., протокол № ____

Заведующий кафедрой /Е.Б. Третьяк/

Приложение 1 к

рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Московский политехнический университет»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Направление подготовки
54.03.01 «Дизайн»

Профиль подготовки **«Графический дизайн мультимедиа»**

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения: очная, очно-заочная

Виды профессиональной деятельности:
проектная, художественная, научно-исследовательская

Кафедра: «Художественно-техническое оформление печатной продукции»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Веб-дизайн»

Состав: 1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств:

Составитель: старший преподаватель, Е.И. Тулин

Москва, 2021 год

Таблица 1

Перечень оценочных средств по дисциплине «Веб-дизайн»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций. Для успешного выполнения ПХЗ обучающийся должен: — Знать: графические принципы и технологии организации информации в сети Интернет; конструктивные особенности организации веб-сайтов принципы организации информации, поисковой индексации и выдачи; принципы потребления информации пользователем, особенности управления его вниманием и психологией взаимодействия человек-компьютер — Уметь: выявлять необходимые и достаточные технические средства для реализации проекта. Анализировать характер аудитории, составлять персонажей-пользователей и соотносить их и проектируемый продукт; подготовить прототип и дизайн-макет на основе аналитических исследований и технических особенностей; создавать сценарии, прототипы, макеты и сайты различными инструментами. —Владеть: инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики; навыками самостоятельной исследовательской, аналитической и творческой работы; инструментами и сервисами веб-дизайна	Тема проектно-художественного задания

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Б.1.1.2.4 «Веб-дизайн»					
ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессиональные компетенции:					
Компетенции		**Перечень компонентов**	**Технология формирования компетенций**	**Форма оценочного средства**	**Степени уровней освоения компетенций**
Код компетенции	**Формулировка**				
ПК-1	способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; **Уметь**: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; **Владеть**: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	ПХЗ	***Базовый уровень:*** — собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, делать выводы из пользовательского опыта. Работать в профессиональных программах без подсказок и обращений к справочной информации ***Повышенный уровень:*** — свободно владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач. Создавать функциональные прототипы, планировать, проводить и снимать результаты тестов.

		проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и статистики.			

Таблица 2

Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины Темы ПХЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
1	Приложение или сайт		
1.1	Упражнение на сравнение возможностей сайта и приложения на примере различных кроссплатформенных ресурсов по выбору		
2	Аналитика для цифрового проекта		
2.1	Упражнение о том, как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. Рассмотрение и применимость различных форм исследования для получения различных данных.		
3	Архитектура информации		
3.1	Упражнение на организацию информации внутри проекта. На этом этапе обучения необходимо определить из чего будет состоять проектируемый продукт или сервис, какое		

	количество информации будет внутри продукта и как организованы переходы между составными частями.		
4	Коммерческий веб-дизайн		
4.1	Занятие на применимость различных «магазинных» механик для различный веб-проектов.		
5	User-flow тестирование		
5.1	На бумажном прототипе или черной реализации проводится тестирование проектируемого продукта. Отчет о результатах тестирования выводится на защиту этапа.		
6	Разница платформ и гайды		
6.1	Сравнительный анализ функциональных и пластических возможностей в ведущих дизайн-системах		
7	Прототипирование		
7.1	Упражнение на формирование прототипа проекта с учетом опыта предыдущих разделов с использованием профессиональных инструментов		
8	Веб-конструкторы		
8.1	Упражнение на формирование прототипа проекта с учетом опыта предыдущих разделов с использованием веб-конструкторов		
9	Инструменты макетирования и прототипирования		
9.1	Сравнительный анализ функциональных возможностей различных профессиональных программ для прототипирования и круг решаемых ими задач. Совмещение различных		

	программ для встраивания в производственные стандарты		
10	Сетка, цвет и типографика в вебе		
10.1	Доработка прототипа в художественно-пластической части.		
11	UI-UX анимация		
11.1	Доработка прототипа в части элементной анимации и экранных переходов.		
12	Передача файлов разработчику		
12.1	Разработка документации и элементов макета для передачи материалов разработчику.		
13	Дизайнер не нужен		
13.1	Исследование современного положения дизайнера в информационной среде и оценка перспектив дальнейшего развития дизайна.		

Приложение 2

к рабочей программе

Требования к объему и уровню сложности ПХЗ

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	минимальные требования к объему	минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1	Приложение или сайт	Упражнение на сравнение возможностей сайта и приложения на примере различных кроссплатформенных ресурсов по выбору	Презентация-сравнение 10 слайдов	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
2	Аналитика для цифрового проекта	Упражнение о том, как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. Рассмотрение и применимость различных форм исследования для получения различных данных.	Презентация-сравнение 10 слайдов, аналитический отчет 5 страниц	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории.
3	Архитектура информации	Упражнение на организацию информации внутри проекта. На этом этапе обучения необходимо определить из чего будет состоять проектируемый продукт или сервис, какое количество информации будет внутри продукта и как организованы переходы между составными частями.	Аналитический отчет 5 страниц, схемы 10 шт, картосхемы и диаграммы 5 шт	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории.

4	Коммерческий веб-дизайн	Занятие на применимость различных «магазинных» механик для различный веб-проектов.	Презентация 10 слайдов, эскизы 15 иллюстраций	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории.
5	User-flow тестирование	На бумажном прототипе или черной реализации проводится тестирование проектируемого продукта. Отчет о результатах тестирования выводится на защиту этапа.	Презентация 10 слайдов, прототип 10 экранов	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории.
6	Разница платформ и гайды	Сравнительный анализ функциональных и пластических возможностей в ведущих дизайн-системах	Презентация-сравнение 10 слайдов	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории.
7	Прототипирование	Упражнение на формирование прототипа проекта с учетом опыта предыдущих разделов с использованием профессиональных инструментов	Электронный прототип 15 экранов	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории в рамках доказательства верности выявленной ситуации взаимоотношения «пользователь, среда, проблема»
8	Веб-конструкторы	Упражнение на формирование прототипа проекта с учетом опыта предыдущих разделов с использованием веб-конструкторов	Электронный прототип 15 экранов	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории в рамках

				доказательства верности выявленной ситуации взаимоотношения «пользователь, среда, проблема»
9	Инструменты макетирования и прототипирования	Сравнительный анализ функциональных возможностей различных профессиональных программ для прототипирования и круг решаемых ими задач. Совмещение различных программ для встраивания в производственные стандарты	Презентация-сравнение 10 слайдов	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
10	Сетка, цвет и типографика в вебе	Доработка прототипа в художественно-пластической части.	Электронный прототип 15 экранов	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
11	UI-UX анимация	Доработка прототипа в части элементной анимации и экранных переходов.	Электронный прототип 15 экранов	Задача считается решенной если использованные решения имеют аргументированные выводы о целесообразности или нецелесообразности применения в конкретных условиях, конкретной ситуации при конкретной аудитории в рамках доказательства верности выявленной ситуации взаимоотношения «пользователь, среда, проблема»
12	Передача файлов разработчику	Разработка документации и элементов макета для передачи материалов разработчику.	Электронный прототип 20 экранов, презентация 20 слайдов	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и

				взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
13	Дизайнер не нужен	Исследование современного положения дизайнера в информационной среде и оценка перспектив дальнейшего развития дизайна.	Эссе 5 страниц (10 000 знаков)	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

Таблица 1

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Б.1.2.3 Web-дизайн					
54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		**Перечень компонентов**	**Технология формирования компетенций**	**Форма оценочного средства**	**Степени уровней освоения компетенций**
Код компетенции	**Формулировка**				
ПК-1	способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; **Уметь**: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; **Владеть**: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и статистики.	лекция, практические занятия, самостоятельная работа	ПХЗ	***Базовый уровень:*** – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. ***Повышенныйуровень:*** – способность создавать на высоком профессиональном уровне авторские произведения в области Веб-дизайна.

Таблица 2

Перечень оценочных средств по дисциплине Б.1.2.3 Web-дизайн

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания