Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 28.08.2026 11:34:31
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
И. о. директора

_____ /Я.В.Дмитриев/
«26» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Веб-дизайн

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль
Графический дизайн мультимедиа

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения
Очная, очно-заочная

Москва, 2026 г.

Разработчик(и):

доцент /Е.И. Тулин/

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции» /Е.Б.Третьяк/

Заседание кафедры: 29 января 2026, протокол №6

Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 4
3. Структура и содержание дисциплины 5
   - 3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 5
   - 3.2. Тематический план изучения дисциплины 6
   - 3.3. Содержание дисциплины 8
   - 3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 10
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 11
   - 4.1. Нормативные документы и ГОСТы 11
   - 4.2. Основная литература 12
   - 4.3. Дополнительная литература 12
   - 4.4. Электронные образовательные ресурсы 13
   - 4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 13
5. Материально-техническое обеспечение 13
6. Методические рекомендации 14
   - 6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 14
   - 6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 15
7. Фонд оценочных средств 17
   - 7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения 16
   - 7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения 17
   - 7.3. Оценочные средства 22

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

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.

Обучение по дисциплине «Веб-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
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

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Веб-дизайн» относится относится к части, формируемой участниками образовательных отношений блока Б1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

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

- Компьютерная графика
- Пропедевтика
- Дизайн-проектирование

- Фотография
- Теория композиции

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (252 часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			6	7	8
1	**Аудиторные занятия**	**200**	72	72	56
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	200	72	72	56
2	**Самостоятельная работа**	**52**	9	18	25
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	0	2	2
2.2	Выполнение практических заданий	48	9	16	23
3	**Промежуточная аттестация**				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		диф.зачет	экзамен	экзамен
	Итого	**252**			

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры		
			8	9	
1	**Аудиторные занятия**	**28**	18	10	
	В том числе:				
1.1	Лекции	0			
1.2	Семинарские/практические занятия	0			
1.3	Лабораторные занятия	28	18	10	
2	**Самостоятельная работа**	**224**	108	116	
	В том числе:				
2.1	Изучение литературы по дисциплине	14	3	11	
2.2	Выполнение практических заданий	210	105	105	
3	**Промежуточная аттестация**				
	Зачет/диф.зачет/экзамен		экзамен	экзамен	
	Итого	**252**			

3.2 Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц.	Сем./практ.	Лаб.	Практ.	
1.	**Раздел 1. Изучение Figma**	**81**			**72**		**9**
1.1.	Что такое веб-дизайн	8			7		1
1.2.	Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	8			7		1
1.3.	История веб-дизайна	8			7		1
1.4.	Пластика в веб-дизайне	8			7		1
1.5.	Обзор основного интерфейса программы Figma	8,5			8		0,5
1.6.	Основы атомарного дизайна	9			8		1
1.7.	Введение в прототипирование в Figma	9			8		1
1.8.	Практическое создание дизайн-концептов	9			8		1
1.9.	Оформление работ в портфолио	8			7		1
1.10.	Передача файлов разработчику	5,5			5		0,5
2.	**Раздел 2. Фиджитал-дизайн**	**90**			**72**		**18**
2.1.	Фиджитал	16			14		2
2.2.	Веб 2.0-3.0	16			14		2
2.3.	Электронные издания	17			14		3
2.4.	Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	18			16		2
2.5.	Создание панорам 360°	11			8		3
2.6.	Создание полнофункциональных прототипов в Axure	6			4		2
2.7.	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	6			2		4
3.	**Раздел 3. UX-дизайн**	**81**			**56**		**25**
3.1.	Аналитика для цифрового проекта	12			8		4
3.2.	Приложение или сайт	10			8		2
3.3.	Составление User Flow и Customer Journey Map	11			8		3
3.4.	Архитектура информации	10			8		2
3.5.	Макетирование / Прототипирование	16			8		8
3.6.	Коммерческий веб-дизайн	10			8		2
3.7.	UI-UX анимация	8			6		2

3.8.	Передача файлов разработчику	4			2		2
Итого		**252**			**200**		**52**

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				СРС
			Лекц.	Сем./практ.	Лаб.	Практ.	
4.	**Раздел 1. Изучение Figma и фиджитал-дизайн**	**126**			**18**		**108**
4.1.	Что такое веб-дизайн	7			1		6
4.2.	Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	7			1		6
4.3.	История веб-дизайна	7			1		6
4.4.	Пластика в веб-дизайне	7			1		6
4.5.	Обзор основного интерфейса программы Figma	7			1		6
4.6.	Основы атомарного дизайна	7			1		6
4.7.	Введение в прототипирование в Figma	7			1		6
4.8.	Практическое создание дизайн-концептов	10			2		8
4.9.	Оформление работ в портфолио	7			1		6
4.10.	Передача файлов разработчику	7			1		6
4.11.	Фиджитал	7			1		6
4.12.	Веб 2.0-3.0	7			1		6
4.13.	Электронные издания	11			1		10
4.14.	Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	7			1		6
4.15.	Создание панорам 360°	7			1		6
4.16.	Создание полнофункциональных прототипов в Axure	7			1		6
4.17.	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	7			1		6
5.	**Раздел 2. UX-дизайн**	**126**			**10**		**116**
5.1.	Аналитика для цифрового проекта	16			1		15
5.2.	Приложение или сайт	15			1		14
5.3.	Составление User Flow и Customer Journey Map	16			2		14
5.4.	Архитектура информации	15			1		14
5.5.	Макетирование / Прототипирование	18			2		16
5.6.	Коммерческий веб-дизайн	16			1		15
5.7.	UI-UX анимация	15			1		14

5.8.	Передача файлов разработчику	15			1		14
Итого		**252**			**28**		**224**

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1. Изучение Figma	Содержание раздела
Что такое веб-дизайн	Что такое веб дизайн, его основные критерии и объекты деятельности. Кто такой веб-дизайнер и как происходит его работа.
Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять	Каковы критерии качества работы веб-дизайнера
История веб-дизайна	История формирования веб-дизайна
Пластика в веб-дизайне	История пластики, стилей и творческих методов веб-дизайна
Обзор основного интерфейса программы Figma	Изучение основных функций программы, необходимых для создания веб-дизайна
Основы атомарного дизайна	Методология создания сайтов и приложений, формирования UI-kit и развития дизайн систем
Введение в прототипирование в Figma	Работа в программе Figma для создания прототипов, анимаций и переходов страниц
Практическое создание дизайн-концептов	Практическая работа в программе по собственному заданию, формирование условий задания и критериев выбора темы.
Оформление работ в портфолио	Правила оформления работ в порфолио для просмотре на экзамене
Передача файлов разработчику	Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел.
Раздел 2. Фиджитал-дизайн	
Фиджитал	Что такое фиджитал, Фиджитал-игры, Фиджитал-искусство, Метамодерн и перспективы фиджитал в будущем
Веб 2.0-3.0	Сравнение ключевых принципов развития идеологии интернета от базовой версии (доткомы) к UGC и Блокчейну
Электронные издания	Типология, структура, технические особенности, особенности архитектуры, игрофикации и насыщения с электронными изданиями
Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов	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.
Создание панорам 360°	Визуализация фиджитал-проектов с помощью панорам 360°
Создание полнофункциональных прототипов в Axure	Прототипирование фиджитал-проектов с помощью программы создания полнофункциональных прототипов и визуального программирования Axure

Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	Визуализация фиджитал-проектов с помощью связки программ Blender и Twinmotion
Раздел 3. UX-дизайн	
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.
Приложение или сайт	Занятие о выборе между проектированием приложения или сайта для решения одной и той же функциональной задачи.
Составление User Flow и Customer Journey Map	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.
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.
Макетирование / 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?
Коммерческий веб-дизайн	Занятие о том, как подходить 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.
Передача файлов разработчику	Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел. В разрезе подготовки дипломной работы
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.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Лабораторные занятия

Раздел 1. Изучение Figma	Содержание лабораторных занятий
Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов сайтов, сервисов или приложений	На основании случайного выбора формируются общие критерии заданий: Разработка дизайна сайтов, сервисов или приложений по темам: Фитнес-трекер, Сервис знакомств, Онлайн кинотеатр, Интернет-магазин, Платформа продажи курсов. По каждому необходимо подготовить набор из 7 типовых страниц, с адаптивом, и двумя темами, для светлого системного интерфейса и темного. Задание выполняется поэтапно в течение всего семестра по мере прохождения теоретической части.
Раздел 2. Фиджитал-дизайн	
Выбор темы практической работы	В рамках выданного общего задания необходимо выбрать тему собственного проекта и обосновать этот выбор.
Формулировка концепта практической работы	Для этого нужно декомпозировать выбранное издание на сцены, или логические единицы и определить какое взаимодействие там будет в большей степени гармонично ложиться в сюжет, в общую структуру проекта и наилучшим образом передаст авторский замысел.
Подготовка и сбор материалов для практической работы	Ранее, на этапах выбора темы и формирования концепции наличие структурированного медиа-насыщения проекта было опциональным. Сейчас оно становится необходимым для дальнейшего формирования проекта.
Прототипирование собственного фиджитал-продукта	Подготовка прототипа проекта процесс длительный и включает в себя несколько ключевых этапов 1. Подготовка общего интерфейса системы 2. Подготовка контента: 2.1. иллюстраций 2.2. моделей 2.3. сцен 2.4. панорам 2.5. видеовставок и анимаций 3. Сборка проекта в статическом виде

	4. Подготовка интерактивного прототипа
Подготовка сценария презентации	Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
Сборка проекта в презентационный ролик	Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
Подготовка презентации проекта	Содержание презентации должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
Раздел 3. UX-дизайн	
Аналитика для цифрового проекта	Проанализировать рынок, поисковые запросы и тренды для выявления конкурентного, проблемного и семантического поля работы над проектом.
Приложение или сайт	Обосновать выбор того или иного решения по дипломному проекту
Составление User Flow и Customer Journey Map	Составить карту движения как единичного типового пользователя проекта, так и для группы типовых пользователей внутри разрабатываемого ресурса
Архитектура информации	Подготовить необходимую структуру функциональных элементов, с обоснованием относительно ранее проведенной аналитики
Макетирование / Прототипирование	Подготовить скелетный макет своего продукта относительно архитектуры информации
Коммерческий веб-дизайн	Соотнести требования коммерческих шаблонов восприятия и сформированного концепта разрабатываемого продукта и внести необходимые коррективы.
UI-UX анимация	Сделать кликабельный прототип проекта с анимациями
Передача файлов разработчику	Подготовить финальные макеты, готовые к передаче разработчику

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденный приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
2. Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утвержденная в 2026 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённый в 2026 году.

4.2 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. Макарова, Т. В. Веб-дизайн : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/149129
4. 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).
5. 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).

4.3 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.

4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. ЭОР «Веб-дизайн» Базовый https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6722
2. ЭОР «Веб-дизайн» 1 модуль https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6880
3. ЭОР «Веб-дизайн» 2 модуль https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=496

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.
2. Blender (бесплатно)
3. Twinmotion (бесплатно)
4. Figma (бесплатно)
5. Adobe XD (бесплатно)
6. Axure (бесплатно)

5. Материально-техническое обеспечение

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». 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: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». 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: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». 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: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». 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: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». 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: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции». 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: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

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 лабораторных работ 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.

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

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 лабораторной работе.

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

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение лабораторной работы должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее 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 лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик).

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.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения студент выполняет лабораторные работы по темам, заявленным в начале семестра, изучает теоретический материал, выложенный в платформе СДО и проходит тесты самопроверки.

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 е обучающихся профессиональных навыков:

— обсуждение текущих результатов работы над лабораторной работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

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

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темой семестра и основной лабораторной работой, с последующим обсуждением;

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

— консультации по проблемам работы над лабораторной работой в электронной переписке или в группах в соцсетях.

В результате суммы всех действий за семестр в качестве итоговой работы студент предоставляет:

- Пройденный на оценку не ниже 40% итоговый тест по курсу
- Презентацию выполненного задания или заданий за семестр на публичной платформе Behance.

Итоговая оценка формируется в результате кафедрального просмотра результатов выполненных лабораторных работ и качества освоения теоретического материала.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет, экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме дифференцированного зачета и 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 является комплекс выполненных лабораторных работ.

Дополнительной формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация работ.

К работе над лабораторными работами применяются следующие требования:

Раздел/семестр	тематика раздела	Лабораторная работа	минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1	**Изучение Figma**	Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов	5 презентаций на платформе Behance.net по одной на каждое задание лабораторной работы.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и

		сайтов, сервисов или приложений	В каждой из презентаций показаны 7 типовых дизайн-макетов проектов, с 3 видами адаптивности для каждой и 2 цветовыми схемами для каждой страницы презентации.	взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
2	**Фиджитал-дизайн**	Выбор темы практической работы	Презентация понятна, визуально проработана, есть структура показа, логика обоснования и подобрана материальная база источников информации для проекта.	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.
		Формулировка концепта практической работы	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика включения фиджитал-взаимодействий, продукт решен комплексно.	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.
		Подготовка и сбор материалов для практической работы	объем материалов значителен и в полной мере соответствует основной теме. Структура материалов равномерно охватывает всю полноту темы.	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.
		Прототипирование собственного фиджитал-продукта	прототип в полной мере отражает концепцию и передает замысел автора издания и представляет собой законченное художественное высказывание. Включение фиджитал-взаимодействий комплексно, обосновано, понятно и работает на благо общего проекта.	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.
		Подготовка сценария презентации	раскадровка понятна, визуально проработана, есть сценарий показа и логика развития сюжета, проработана музыка и текстовое сопровождение.	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.
		Сборка проекта в презентационный ролик	видео нужной длины, визуально проработано, музыка и текстовое сопровождение соответствуют сюжету и настроению проекта, фиджитал-взаимодействия отражены, их включение в проект гармонично и обоснованно. Видео представляет собой качественное художественное высказывание.	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.

		Подготовка презентации проекта	Презентация в полной мере показывает все аспекты проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель в полной мере понимает проект без дополнительных комментариев и пояснений.	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.
3	**UX-дизайн**	Аналитика для цифрового проекта	Презентация в полной мере показывает изученность поисковых запросов, аудитории и трендов выбранной темы	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Приложение или сайт	Презентация в полной мере показывает изученность возможностей мобильных приложений и веб-сайтов	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Составление User Flow и Customer Journey Map	Презентация в полной мере показывает изученность движения	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему

			пользователей по разрабатываемому проекту	иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Архитектура информации	Презентация в полной мере показывает структуру элементов разрабатываемого проекта	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Макетирование / Прототипирование	Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включены все функциональные элементы, учтена архитектура информации и анализ аудитории	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.
		Коммерческий веб-дизайн	Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями

			макет включены все функциональные элементы, учтена архитектура информации и анализ аудитории, а также коммерческие шаблоны поведения пользователей в сети Интернет	изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		UI-UX анимация	Кликабельный прототип разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включена анимация и проработаны сценарии перехода по проекту	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.
		Передача файлов разработчику	Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, варианты адаптивности, подготовлен UI-kit, собраны, структурированы и описаны текстом все элементы дизайна проекта	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.

7.3 Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Веб-дизайн».

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса), результаты которых позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела;

— лабораторные работы.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «веб-дизайн» — *дифференцированный зачет и экзамен.* Лабораторные работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение лабораторной работы — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. 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.

Решения лабораторных работ по дисциплине «веб-дизайн» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения лабораторных работ по дисциплине «веб-дизайн» обучающийся должен:

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.

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

Электронная презентация решения лабораторной работы представляет собой обязательный для соответствующих разделов элемент. В разделах, не предполагающих обязательной электронной презентации, в роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет. Презентация решения лабораторной работы оценивается отдельно.

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 лабораторными работами

— за презентацию работ

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 лабораторными работами	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста фиксируется в журнале оценок СДО Московского политеха в разделе Итоговый тест по 20 бальной шкале. Каждый балл соответствует 1 правильному ответу итогового теста на 20 вопросов.

Работа над лабораторными работами оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания лабораторных работ (баллы)	Описание
46–60	Лабораторные работы выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается творческим подходом, 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	Лабораторные работы выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Решение обладает творческим подходом, 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	Лабораторные работы выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается недостаточно творчески продуманным, со средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0–15	Лабораторные работы не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Решение отличается отсутствием творческого подхода, 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 художественном решении проекта.
1–7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальном художественном решении проекта.
8–14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальное художественное решение проекта.
15–20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта; полностью демонстрирует уникальное художественное решение проекта.

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