

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.07.2023 16:19:41
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра математики и информатики

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ОСНОВЫ ВЕБ-ДИЗАЙНА HTML5, CSS3**

Направление подготовки: 09.03.03 Прикладная информатика
Направленность (профиль): Разработка компьютерных игр и приложений с
виртуальной и дополненной реальностью
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора: 2023

Автор-составитель: Мухина Ю.Р.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	5
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	14

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Основы веб-дизайна HTML5, CSS3» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3 Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	ПК-3.1. Выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений. ПК-3.2. Выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и веб приложений в соответствии с требованиями заказчика. ПК 3.3. Владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем
ПК-4 Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	ПК-4.1. Составлять формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов, выполнять действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов. ПК-4.2. Использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений), применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов. ПК-4.3. Применять типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)
ПК-5 Способен разрабатывать мобильные приложения	ПК-5.1. Осуществлять деятельность по разработке и отладке мобильных приложений. ПК-5.2. Работать со стандартными сервисами платформ и со встроенными устройствами для получения данных, использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными. ПК-5.3. Применять программные средства, технологии и платформы для разработки мобильных приложений, знать основы информационной безопасности

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-3	Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-3.1. - способы разработки прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений
			<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-3.2. - выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений; - выполнять действия по проектированию,

			верификации информационных систем, мобильных и веб приложений в соответствии с требованиями заказчика; - владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-3.3. - инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем
2.	ПК-4	Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-4.1. - формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов; - действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов
			<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2. - использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений); - применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-4.3. - способами применения типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)
3.	ПК-5	Способен разрабатывать мобильные приложения	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-5.1. - технологии разработки и отладки мобильных приложений
			<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-5.2. - работать со стандартными сервисами платформ и со встроенными устройствами для получения данных, использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-5.3. - программными средствами, технологиями для разработки мобильных приложений; - основами информационной безопасности

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ПК-3	Способен проектировать и разрабатывать информационные системы в соответствии с требованиями заказчика	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-3.1. - способы разработки прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-3.2. - выполнять действия разработке прототипов информационных систем, мобильных и веб приложений; - выполнять действия по проектированию, верификации информационных систем, мобильных и веб приложений в соответствии с требованиями заказчика; - владеть инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-3.3. - инструментами и методами разработки и тестирования баз данных информационных систем	«ЗАЧТЕНО»: 1. Усвоение программного материала. 2. Умение применять основные приемы и методы обработки данных. 3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 4. Точность и обоснованность выводов. 5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. «НЕ ЗАЧТЕНО»: 1. Незнание значительной части программного материала 2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы. 4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 5. Неправильные отве-
2.	ПК-4	Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-4.1. - формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов; - действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2. - использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений); - применять методы и средства проектирования и дизайна	1. Незнание значительной части программного материала 2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы. 4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 5. Неправильные отве-

		документов	информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов	ты на дополнительные вопросы
			<i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-4.3. - способами применения типовых решений, библиотек программных модулей, шаблонов, классов объектов, используемых при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений)	
3.	ПК-5	Способен разрабатывать мобильные приложения	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-5.1. - технологии разработки и отладки мобильных приложений <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-5.2. - работать со стандартными сервисами платформ и со встроенными устройствами для получения данных, использовать технологии для работы с различными протоколами обмена данными <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-5.3. - программными средствами, технологиями для разработки мобильных приложений; - основами информационной безопасности	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Тестовые задания

- Укажите правильный вариант определения изображения в качестве гиперссылки.
 - IMG SRC="image.gif">
 -
 - <IMG="image.gif">
 Ответ: а
- Найдите ошибочное определение гиперссылки.
 - alexfine
 - alexfine
 - alexfine
 Ответ: b
- В какой таблице ширина промежутков между ячейками составит 20 пикселей?
 - <table cellpadding="20">
 - <table cellspacing="20">
 - <table border="20">

Ответ: а

4. Как указать выравнивание текста в ячейке таблицы?

- a. с помощью атрибута CELLPADDING
- b. с помощью атрибута VALIGN
- c. с помощью атрибута ALIGN

Ответ: b, c

5. Какой атрибут элемента FORM определяет список кодировок для вводимых данных?

- a. alt
- b. accept-charset
- c. enctype-charset

Ответ: b

6. Что определяет атрибут CELLSPACING у элемента разметки TABLE?

- a. расстояние от содержания до границы ячейки
- b. расстояние между ячейками
- c. ширину границы
- d. ширину ячейки

Ответ: b

7. Какой атрибут тега BODY позволяет задать цвет фона страницы?

- a. color
- b. background
- c. set
- d. bgcolor

Ответ: d

8. Какой атрибут тега задает горизонтальное расстояние между вертикальной границей страницы и изображением?

- a. BORDER
- b. HSPACE
- c. VSPACE

Ответ: b

9. Какой из приведенных тегов позволяет создавать нумерованные списки?

- a. OL
- b. DL
- c. UL
- d. DT

Ответ: a

10. Какой полный URL будет сформирован для ссылки в приведенном фрагменте? <base href="/"><a>http://alexfine.ru"> <BODY> Документ 1

- a. http://alexfine.ru/docs/doc1.html
- b. http://alexfine.ru/doc1.html
- c. правильный URL не может быть сформирован

Ответ: b

11. В каких случаях атрибут выравнивания align имеет более высокий приоритет?

- a. <TH align="left">
- b. <COL align="left">
- c. <TABLE align="left">

Ответ: a

12. Какой атрибут принадлежит тегу <AREA>?

- a. SRC
- b. SHAPE
- c. CIRCLE

Ответ: b

13. Какой тэг определяет заголовок документа HTML?

- a. HTML
- b. ISINDEX
- c. BODY
- d. HEAD

Ответ: d

14. Какой из приведенных примеров задает гипертекстовую ссылку из документа 1.html на другой документ?

- a. ссылка
- b. ссылка
- c. ссылка

Ответ: c

15. Выберите вариант корректного описания синтаксиса тега SCRIPT.

- a. <scripT Type="тип_языка_программирования">текст программы
- b. <scripT nAME="язык_программирования">текст программы
- c. <scripT TYPE="тип_документа">текст программы

Ответ: a

16. Какой из приведенных фрагментов кода создает переключатель?

- a. <input Type="checkbox" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPE="checkbox" nAME="a1" vAlue="2"><input TYPE="text" nAME="a1" vAlue="2">
- b. <input TYPE="radiobutton" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPE="radiobutton" nAME="a1" vAlue="2">
- c. <input TYPE="radio" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPE="radio" nAME="a1" vAlue="2">

Ответ: c

17. Какие значения атрибута ALIGN используются для определения положения изображения относительно окружающего текста?

- a. left
- b. bottom
- c. baseline
- d. right
- e. top

Ответ: a, b, c, d, e

18. В какой таблице текст выровнен по центру ячеек?

- a. <table align=""center"" width=""300"">
- b. <table align=""left"">
- c. нет правильного ответа
- d. <table align=""left"">

Ответ: c

19. Какие из приведенных тегов неверно описывают активное изображение?

- a.
- b.
- c.

Ответ: a, c

20. Какой тэг определяет тело документа HTML?

- a. META
- b. BODY
- c. HTML
- d. HEAD

Ответ: b

21. В каких примерах правильно организован синтаксис тега BASE?

- a. <bAse href="/"<a">http://www.alexfine.ru/intro.html" TARGET=new>
- b. <bAse A="" href="/alexfine.ru/intro.html">
- c. <bAse href="/"<a">http://www.alexfine.ru/intro.html">

Ответ: а, с

22. В каком примере корректно описан элемент TR?

- a. <TR> <TD>ячейка1
- b. <TD> <TR>ячейка1ячейка2<TD>
- c. <TR> <TD>ячейка1

Ответ: а

23. Какой атрибут тега указывает файл изображения и путь к нему?

- a. SRC
- b. ALT
- c. ALIGN

Ответ: а

24. Укажите неверные варианты описания синтаксиса тега SCRIPT.

- a. <sCripT nAME="язык_программирования">текст программы<scripT>
- b. <sCripT TYPE="тип_документа">текст программы
- c. <sCripT TYPE="тип_языка" программирования="">текст программы

Ответ: а, b

25. В каком случае форма будет отправлена методом "post"?

- a. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/"">
- b. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/shop.pl"">
- c. <fOrM method=""default"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/sp.pl"">
- e. <fOrM method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/"">

Ответ: а, b

26. Какой атрибут тега BODY позволяет изменять цвет "активных" гиперссылок?

- a. COLOR
- b. VLINK
- c. ALINK
- d. TEXT

Ответ: с

27. В каких примерах данные формы будут переданы обработчику как часть URL?

- a. <fOrM method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/"">
- b. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/help/first.pl"">
- c. <fOrh1 method=""try"" action=""http://www.alexfine.ru/help/script.php?param=test"">
- d. <fOrh1 method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/cgi"">
- e. <fOrh1 method=""post"" action=""mailto:info@alexfine.ru"">

Ответ: а, d

28. HTML - это:

- a. язык редактирования
- b. язык структурной разметки
- c. язык программирования
- d. язык гипертекстовой разметки

Ответ: d

29. С помощью какого элемента можно создавать прокручивающиеся списки в формах?

- a. TEXTAREA
- b. TR
- c. SELECT
- d.INPUT

Ответ: с

30. Какие методы можно применять для отправки формы?

- a. POST
- b. TRY
- c. PUT
- d. HEAD
- e. GET
- f. MAILTO

Ответ: a, e

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Лабораторные работы

Лабораторная работа 1. Основные Интернет-технологии и инструментальные средства веб-дизайна. Практическое введение в HTML. Обзор основных Интернет-технологий, которые используются в современном веб-дизайне. Назначение и структуру языка HTML, которые используются в настоящее время для создания большинства веб-страниц и веб-сайтов. Знакомство с веб-редактором

Лабораторная работа 2. Базовый HTML. Создать не менее 6 статических HTML-страниц, в которых будет представлен список товаров (не менее 10 видов) в соответствии с вариантом задания. Задания по страницам:

- Общая структура страниц должна состоять из двух блоков. В одном будет меню. В другом должна выводиться соответствующая информация.
- Титульная страница должна содержать в верхней части графическое меню, в нижней должны выводиться разделы товара.
- Необходима страница, содержащая информацию о фирме и ее реквизитах.
- Необходима страница, содержащая данные о товаре, у которого возможен просмотр.
- Страницы должны содержать графические изображения выбранных товаров, различные виды списков, таблицы и листы стилей для оформления.

Варианты заданий:

1. Компьютерный магазин.
2. Магазин "Одежда".
3. Нефтяная компания.
4. Автотранспортное предприятие.
5. Студия ВЕБ-дизайна.
6. Строительная компания.
7. Магазин "Продукты".
8. Косметический салон.
9. Фитнесс-клуб.
10. Туристическая компания.
11. Аптека.
12. Авторемонтное предприятие.

Лабораторная работа 3. веб-графика: оптимизация, создание интерактивных кнопок, Gif-анимация. Приемы подготовки графических изображений для веб-страниц:

- оптимизировать графику так, чтобы при сохранении приемлемого качества, размер графического файла был минимальным;
- создавать кнопки меню, которые меняют свой вид при наведении на них указателя мыши;
- создавать GIF-анимацию средствами Adobe ImageReady CS.
- разрабатывать макет страницы и проводить его нарезку.

Лабораторная работа 4. Таблицы в веб-дизайне. Шаблоны. Для размещения элементов на странице используются таблицы. Структура таблицы на языке HTML и приемы форматирования таблицы. Разработка табличной структуры страницы и сборке нарезанного в Photoshop макета страницы.

Лабораторная работа 5. Создание информационной структуры в системе управления контентом на примере веб-сайта.

Лабораторная работа 6. Технология CSS. Использование каскадных таблиц стилей (CSS) отличает профессиональный сайт от любительского. CSS – это основное средство «украшения» веб-страниц. Создание и применение стилей для различных элементов на странице, изменение цвет полосы прокрутки, создание различные типы рамок вокруг элементов.

Лабораторная работа 7. Интерактивные эффекты на веб-страницах (часть 1). Приемы «оживления» страницы. Создание фотогалереи (когда при щелчке на фотографии, увеличенная ее копия открывается в отдельном окне), изменение текста в строке состояния браузера

Лабораторная работа 8. Интерактивные эффекты на веб-страницах (часть 2). Javascript. Создание выпадающего меню. Для создания интерактивных эффектов на веб-страницах используется язык Javascript. Программирование. Приспособление уже готового Javascript-код к своим страницам. Реализация выпадающее меню, не написав при этом ни строчки кода.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Темы групповых и/или индивидуальных творческих проектов по дисциплине «Основы ВЕБ-дизайна HTML5, CSS3»

Темы проектов:

1. Проект верстки и форматирования страниц корпоративного журнала.
2. Проект верстки и форматирования объявления.
3. Проект верстки и форматирования логотипа.
4. Проект рекламы для монитора.
5. Проект обложки тематического издания.
6. Проект комплекта корпоративной документации (визитка, бланк письма).
7. Проект тематического буклета.
8. Проект веб-странички.
9. Проект знака-кода для визуальных коммуникаций.
10. Проект GIFанимации знака-кода.
11. Проект баннера.
12. Проект системных фирменных констант для себя лично.
13. Проект телевизионного рекламного ролика.
14. Проект слайд-фильма.
15. Редактирование оригинал-макета рекламы на ПК (тема заданий № 1-10) по предложению преподавателя.
16. Редактирование текста в тематической композиции.
17. Редактирование изображения в тематической композиции.
18. Реконструкция тематической композиции.
19. Редактирование анимации знака-кода.
20. Редактирование анимации баннера.

Темы рефератов:

1. Технология размещения сайта в сети Internet. Технология размещения на платном хостинге. Бесплатные хостинги для размещения сайтов (обзор). Создание персональной

- страницы на веб-сервере www.narod.ru. Предоставляемые возможности. Преимущества и недостатки размещения веб-сайта на бесплатном хостинге.
2. Продвижение сайта в сети («раскрутка»). Оптимизация содержания сайта. Понятие семантического ядра сайта. Принципы подбора ключевых слов, подготовка веб-документа для индексирования поисковыми роботами. Понятие релевантности веб-документа.
 3. Продвижение сайта в сети («раскрутка»). Понятие Индекса Цитирования Яндекса, понятие PageRank согласно данным поисковой системы Google. Файл robots.txt, его назначение, правила записи. Примеры кодов.
 4. Продвижение сайта в сети («раскрутка»). Технология регистрации сайтов в поисковых системах и установки баннеров поисковых систем на веб-сайт. Технология регистрация сайта в системах статистики и установки баннеров систем статистики на веб-сайт.
 5. Общая характеристика дизайна веб-сайтов. Классификация веб-сайтов. Дизайн веб-сайтов в зависимости от назначения и тематики. Характеристики дизайна для каждой группы веб-сайтов. Библиотеки шаблонов веб-сайтов (адреса ресурсов).
 6. Композиция веб-сайта. Основные элементы веб-сайта. Типы композиций: статичная и динамичная. Приемы создания композиций: линия, пятно, линия+пятно. Анализ композиции шаблонов веб-сайтов (привести примеры).
 7. Цветовое оформление веб-сайтов. Понятие о цветовых гаммах: родственные, родственно-контрастные, контрастные, нюансные. Выбор цветовой гаммы веб-сайта в зависимости от назначения и тематики сайта (адреса сайтов). Психологическое воздействие цвета на зрителя.
 8. Шрифтовое оформление веб-сайтов. Шрифт как элемент дизайна веб-страниц. Виды шрифтов. Правила применения шрифтов при создании веб-страниц. Особенности и приемы оформления шрифтов при создании гиперссылок (локальное форматирование, использование CSS).
 9. Роль графики в веб-дизайне. Вопросы межплатформенной совместимости при создании графических изображений для веб-страниц. Задание размеров изображения в дескрипторе Работа с атрибутом alt и браузерами, не воспроизводящими графику. Создание всплывающей подсказки с помощью атрибута title в дескрипторе . Сжатие фотографий и JPEG-файлы Сохранение приложений и текста в файл формата GIF Создание видимости быстрой загрузки рисунков Работа с форматами файлов PNG-8 и PNG-24. Преобразование графики в веб-изображения с помощью программ редактирования изображений. Создание веб-совместимых графических изображений на сканере.
 10. Роль графики в веб-дизайне. Создание цветных горизонтальных линий. Извлечение быстро загружающегося изображения – «наживки» с помощью атрибута lowsrc. Обеспечение правильного представления цветов с помощью веб-безопасной цветовой палитры. Создание графических гиперссылок. Создание мозаичного фона из графических изображений. Создание прозрачности в GIF-изображениях. Расширение веб-безопасной цветовой палитры с помощью техники растривания. Сглаживание краев текста, преобразованного в графический элемент, за счет устранения контурных неровностей
 11. Создание анимации для веб-сайтов. Роль анимации в веб-дизайне. Понятие подключаемого программного модуля. Понятие динамического HTML (DHTML). Особенности работы с GIF-анимацией. Особенности работы с Macromedia Flash. Рекомендации по использованию анимации.
 12. Создание анимации для веб-сайтов. Стандартные размеры баннеров. Принципы создания анимации. Обзор программного обеспечения для создания анимации. Сравнительная характеристика. Преимущества и недостатки. Включение в веб-сайт flash-анимации.

13. Работа с видео и звуком. Вопросы совместимости видео в веб. Рекомендации по использованию звука в Internet. Форматы звуковых файлов для веб. Включение звука в веб-страницу. Встраивание видео на веб-страницу. Передача потокового аудио и видео со своего веб-сайта. Создание страницы с веб-камерой. Встраивание видео и аудио в страницу с помощью SMIL.
14. Текстуры в веб-дизайне. Понятие текстуры: геометрическая, пиксельная, фотографическая, материальная, плоский цвет. Примеры сайтов (адреса).
15. Единство и баланс, как принцип дизайна. Использование в веб-дизайне. Примеры композиций. Примеры веб-сайтов (адреса).
16. Контраст как принцип дизайна. Контраст в форме, размере, расстоянии, цвете, текстуре, шрифте. Примеры композиций. Примеры сайтов (адреса).
17. Динамика как принцип дизайна. Признаки динамической композиции. Динамическая композиция веб-сайта (приемы реализации). Примеры сайтов (адреса).
18. Статика как принцип дизайна. Признаки статичной композиции. Статичная композиция веб-сайта (приемы реализации). Примеры сайтов (адреса).
19. Юзабилити. Организация навигации с точки зрения удобства пользователя.
20. Юзабилити. Организация визуальной иерархии и текстовой информации на веб-сайте.
21. Юзабилити. Тестирование сайта на определение хорошей веб-навигации. Примеры «правильной» и «неправильной» веб-навигации.

Вопросы к зачету

1. Информационная сеть WWW.
2. Структура современного веб-дизайна.
3. Виды веб-сайтов.
4. Информационная архитектура веб-сайта.
5. Классификация технологий для создания веб-сайта.
6. Этапы создания веб-сайта.
7. Художественное оформление веб-сайта.
8. Юзабилити веб-сайта.
9. SEO-оптимизация веб-сайта.
10. Браузеры: основные функции, виды, отличительные особенности.
11. Основные художественные средства композиции.
12. Средства гармонизации художественной формы.
13. Основные понятия цветоведения: излучаемые и отражаемые цвета, цветовой круг, хроматические и ахроматические цвета, цветовой тон, светлота, насыщенность, полихромия, родственные и контрастные цвета.
14. Эмоциональное воздействие цвета на человека.
15. Цветовые стили дизайна веб-сайта.
16. Технология создания шаблона веб-сайта средствами Adobe Photoshop.
17. Возможности Adobe Photoshop для создания элементов веб-сайтов.
18. Графика для веб: форматы хранения, способы оптимизации, способы включения в веб-страницу.
19. Создание анимации для веб-сайтов: программное обеспечение для создания анимации, стандартные размеры баннеров, принципы создания анимации, включение в веб-сайт flash-анимации.
20. Видео и звук на веб-странице: рекомендации по использованию звука в Internet, форматы звуковых файлов для веб, включение звука в веб-страницу, встраивание видео на веб-страницу.
21. Основные этапы создания сайта.
22. Использование каскадных таблиц стилей.
23. Форматирование текста, создание списков и таблиц.
24. Работа с изображениями.

25. Создание навигации.
26. Добавление интерактивности.
27. Создание форм.
28. Работа с анимацией.
29. Основные этапы создания сайта в CMS
30. Язык разметки HTML
31. Общие понятия о рекламном дизайне.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Методические рекомендации по решению тестовых заданий

1. Отвечая на вопрос правильного ответа, щелкните на радиокнопке рядом с правильным ответом.
2. Отвечая на вопрос с несколькими правильными вариантами ответа, щелкните на чекбоксах рядом со всеми правильными ответами.
3. Отвечая на вопросы на правильную последовательность, впишите порядковый номер в поле ввода рядом с ответом.
4. Вопросов в тесте – 30.
5. Время на выполнение теста – 40 минут.

Критерии оценивания решения тестовых заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	91-100% правильных ответов
«хорошо»	74-90% правильных ответов
«удовлетворительно»	59-73% правильных ответов
«неудовлетворительно»	58% и менее правильных ответов

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания лабораторных работ

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«решение зачтено»	Использованы все графические ресурсы. Выполнены все этапы технического задания
«решение не зачтено»	Не выполнены этапы технического задания

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценки по выполнению проектов

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он выполнил работу на 90%, при защите работы студент показывает глубокое знание вопросов темы.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил работу на 75%, при защите работы студент без затруднений отвечает на вопросы.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил работу на 60% с незначительными ошибками; при защите показывает слабое знание вопросов темы, не всегда дает исчерпывающие и обоснованные вопросы на заданные вопросы, допускает существенные ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» работа не выполнена.

Критерии оценки рефератов

Требования к оформлению реферата:

- текст на формате А4, с одной стороны листа;
- шрифт Times New Roman;
- кегль шрифта 14;
- межстрочное расстояние 1,5;
- поля: сверху 2 см, снизу - 2 см, слева - 3 см, справа 1,5 см;
- реферат должен быть представлен в сброшюрованном виде;
- формат абзаца текста должен быть выровнен «по ширине» положения на странице. Абзацный отступ первой строки каждого абзаца должен быть равен 1,25 см;
- номер страницы проставляется арабскими цифрами в центре верхней части листа без точки, начиная с введения (3 страница). На титульном листе и на Содержании страницы не ставится;
- титульный лист оформляется в соответствии с образцом оформления реферата, курсовой работы, выпускной квалификационной работы, принятым в ЧОУВО МИДиС

Критерии оценивания реферата

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«зачтено»	Содержание реферата соответствует теме; Правильное использования источников литературы; Соответствие оформления реферата стандартом; Знание учащимся изложенного в реферате материала (для ответа на устные вопросы); Умение грамотно и аргументировано изложить суть проблемы в тексте и устно; Тезисы и предположения аргументированы, сделаны выводы и умозаключения; В тексте отражено умение анализировать фактический материал.
«не зачтено»	Тема реферата раскрыта недостаточно полно; Отсутствует библиографический список; Тезисы и предположения не аргументированы, не сделаны выводы и умозаключения; В тексте отсутствует фактологический анализ; Ответы на устные вопросы не отражают умение грамотно и аргументировано изложить суть реферата.

Критерии оценивания знаний на зачете

Оценка «ЗАЧТЕНО»:

1. Усвоение программного материала.
2. Умение применять основные приемы и методы обработки данных.
3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
4. Точность и обоснованность выводов.
5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕ ЗАЧТЕНО»:

1. Незнание значительной части программного материала
2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.

3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.
4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.