

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ
ВІДОКРЕМЛЕНИЙ СТРУКТУРНИЙ ПІДРОЗДІЛ
“ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ
ТЕРНОПІЛЬСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ ІВАНА ПУЛЮЯ”**

“Затверджую”
Заст. директора з НВР
Ростислав КОРОЛЮК
_____ 2021 р.



**РОБОЧА НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА
ПРЕДМЕТУ
“Основи web-дизайну”**

**Професії: 4112 “Оператор комп’ютерної верстки”
4222 “Адміністратор”**


Відділення професійної підготовки

Методична комісія викладачів і майстрів виробничого навчання професій «Оператор з обробки інформації та програмного забезпечення», «Оператор комп’ютерної верстки»

Курс	Семестр	К-сть год.	Теор.	Прак.	Лаб.	Курс. проект.	Самост. робота.	Підс.	Екзам.
II	3-4	35	35	-	-	-	-	-	-
							-	-	-


Тернопіль 2021


Робоча навчальна програма складена на основі Типової навчальної програми державного стандарту професійно-технічної освіти ДСПТО 4112.DE.22.00-2014 професії «Оператор комп'ютерної верстки», затверджених Міністерством освіти і науки України, Київ. 2014 р.

Робочу програму уклав: викладач-методист  Ігор ТХІР

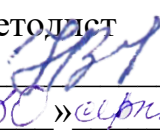
Робочу навчальну програму розглянуто і схвалено на засіданні методичної комісії викладачів і майстрів виробничого навчання професій «Оператор з обробки інформації та програмного забезпечення», «Оператор комп'ютерної верстки».

Протокол № 1 від «30» серпня 2021р.

Голова методичної комісії:  Ігор ТХІР.

Погоджено
Зав.відділенням ПП
 Оксана КУТКО
«30» серпня 2021 рік



Погоджено
Методист

«30» серпня 2021 рік

Схвалено науково-методичною радою ВСП «ТФК ТНТУ»

Протокол від «30» серпня 2021 року № 1

«30» серпня 2021 р.

Голова  Ярослав ШЕВЧУК

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Предмет «Основи web-дизайну» передбачає вивчення основних прийомів та засобів розробки web-контенту і прикладних програм що для цього використовуються. Особлива увага приділяється вивченню мови розмітки гіпертекстових документів HTML. Акцент робиться на підготовку зображень для представлення на web-сайтах, Крім цього, предмет вивчає програми для створення комп'ютерної анімації та візуальні редактори web-сайтів. Значна підготовки зображень для web.

Даний предмет містить теоретичні заняття, де подається основний теоретичний матеріал, що забезпечує вивчення і закріплення основ розробки web-контенту, сприяє набуттю практичних навиків, забезпечує розвиток самостійного мислення учнів.

Під час вивчення предмету повинні бути створені умови систематичної практичної роботи учнів на комп'ютерах за спеціально підготовленими навчальними завданнями.

Підсумкова перевірка знань учнів передбачена у вигляді заліку.

Після вивчення предмету «Основи Web-дизайну» учень повинен досягти наступних результатів:

знати: поняття web-сторінки та web-сайту; технологію створення та підтримки web-ресурсів в автоматизованому режимі; можливості безкоштовного хостингу web-сайту; послідовність створення та ведення блогів; основні етапи розробки web-сайту; просторовий дизайн web-сторінок; компоновання та визначення набору сторінок сайту; підготовку текстів; графічне оформлення web-сторінки; значення кольору та текстури у web-дизайні; базові конструкції мови HTML; структуру HTML-документа; основні теги формування тексту; можливості використання таблиць у HTML-документах; команди форматування тексту та оформлення рамок таблиці; колірне оформлення таблиць; можливості використання таблиць для порядок розміщення об'єктів на web-сторінці; особливості CSS та його застосування; таблиці стилів документа; структура CSS-правил; використання зображень, GIF-анімації у web-документах; формати зображень, які використовують в мережі Інтернет; команди розміщення та

відтворення на web-сторінках мультимедійних даних; інтерфейс та режими роботи програми створення web-сайтів; засоби роботи з web-сторінками; команди форматування тексту, створення таблиць та гіперпосилань; шаблони web-сторінок.

вміти: створювати та підтримувати web-ресурси в автоматизованому режимі; спілкуватися на форумах та в чатах; створювати та вести блоги; проектувати структуру сайту та проектувати гіперпосилання; розміщувати елементи на сторінці; виконувати інформаційне наповнення web-сторінок; створювати прості HTML-документи; створювати, формувати та формувати HTML-документи; створювати та редагувати з HTML-документи, що містять гіперпосилання та списки; створювати таблиці, фрейми та форми в HTML-документі; створювати та підключати стилі CSS; додавати до HTML-документів зображення; розміщувати та відтворювати на web-сторінках мультимедійні дані; формувати аудіо- та відеофайли; створювати web-сторінки у візуальному редакторі за допомогою майстра або шаблону; розміщувати контент зображень; раціонально підбирати компанію, що надає, організовує і забезпечує доступ до мережі Інтернет; готувати та розміщувати відповідні матеріали у мережі Інтернет; за завданням керівництва аналізувати якість окремих послуг компаній, які організовують і забезпечують доступ користувачів до мережі; розміщувати матеріали на web-сайтах в мережі Інтернет.

II КАТЕГОРІЯ

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№ з/п	Тема	Кількість годин	
		Всього	з них на лабораторно-практичні роботи
1	Загальні відомості про Web-дизайн. Технології Web-дизайну	2	-
2	Створення web-богу. Робота у форумах та чатах	2	-
3	Розробки веб-сайту та підготовка матеріалів для нього	6	-
4	Основи HTML	10	-
5	Технології розробки дизайну та розмітки web-сторінок. Основи CSS	8	-
6	Використання скриптів у гіпертекстових документах	4	-
7	Програми візуальної розробки web-сайтів	2	-
Підсумкове заняття		1	-
Всього		35	-

ПОУРОЧНО-ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ

№ з/п	Тема	Кількість годин	
		Всього	з них на лаб-прак. роботи
Тема 1. Загальні відомості про Web-дизайн. Технології Web-дизайну		2	-
1	Загальні відомості про Web-дизайн. Технології Web-дизайну	2	-
Тема 2. Створення web-богу. Робота у форумах та чатах		2	-
1	Створення web-богу	1	-
2	Робота у форумах та чатах	1	-
Тема 3. Розробки веб-сайту та підготовка матеріалів для нього		6	-
1	Етапи розробки веб-сайту та підготовка матеріалів для нього. Використання CMS-систем для створення веб-сайтів	2	-
2	Робота з програмою Figma	2	-
3	Розробка дизайну сайту Інтернет-магазину	2	-
Тема 4. Основи HTML		10	-
1	Поняття про мову розмітки, гіпертекстовий документ та його елементи. Основні теги для розміщення тексту	2	-
2	Використання тегів форматування тексту. Нумеровані й марковані списки на веб-сторінках	2	-
3	Керування структурою та розміщенням інформації на веб-сторінках. Створення таблиць	2	-
4	Вставка гіперпосилань. Розміщення та вирівнювання зображень на веб-сторінках	2	-
5	Розміщення на веб-сайтах, графіки, анімації та мультимедійної інформації	2	-
Тема 5. Технології розробки дизайну та розмітки веб-сторінок. Основи CSS		8	-
1	Створення таблиць та розмітка веб-сторінок за їх допомогою	2	-
2	Розмітка веб-сторінок за допомогою фреймів	2	-
3	Каскадні аркуші стилів. Стили шрифтів.	2	-
4	Розмітка веб-сторінок за допомогою CSS	2	-
Тема 6. Використання скриптів у гіпертекстових документах		4	-
1	Поняття про мови веб-скриптів та спосіб використання скриптів у гіпертекстових документах	2	-
2	Створення динамічних ефектів та фреймів.	2	-
Тема 7. Програми візуальної розробки веб-сайтів		2	-
1	Інтерфейс програми для розробки веб-сайтів. Інструменти розробки	2	-
Підсумкове заняття		1	-

ЗМІСТ ПРЕДМЕТА

Тема 1. Загальні відомості про Web-дизайн. Технології Web-дизайну

Поняття про комп'ютерну анімацію та gif-анімацію. Принципи створення загальні відомості про Web-дизайн. Основні поняття про гіпертекст, гіперпосилання та Web-документи, сайти, сторінки. Властивості документа. Особливості зображення для Web. Прийоми оптимізації графіки. Технології Web-дизайну. Формати зображень та формати відеофайлів, що використовуються в Інтернеті, їхні особливості. Технологію створення та підтримки web-ресурсів в автоматизованому режимі.

Тема 2. Створення web-богу. Робота у форумах та чатах

Можливості безкоштовного хостингу web-сайту. Поняття про блоги. Послідовність створення та ведення блогів. Створення блогів засобами Google Blogs. Поняття про конференції. Реєстрація в конференціях. Поняття та різновиди чатів. Правила реєстрації та ведення чатів. Модерація чатів. Інтернет-месенджери.

Тема 3. Розробки веб-сайту та підготовка матеріалів для нього

Етапи розробки web-сайту та підготовка матеріалів для нього. Просторовий дизайн web-сторінок. Компонування та визначення набору сторінок сайту. Підготовка текстів, графічне оформлення web-сторінок. Значення кольору та текстури у web-дизайні. Використання CMS-систем для створення web-сайтів. Класифікація CMS-систем. Вивчення середовища CMS-системи. Вибір макету сайту в CMS-системі, додавання сторінок та об'єктів. Створення сайту в CMS-системі на основі готових шаблонів. Розробка сторінок, блогів, новин в середовищі CMS. Наповнення web-сайтів інформацією в середовищі CMS. Основи розробки дизайну сайту в середовищі Figma. Інструменти Figma. Порядок побудови елементів дизайну сторінки в середовищі Figma. Розробка дизайну сайту Інтернет-магазину в середовищі Figma.

Тема 4. Основи HTML

Поняття про мову розмітки, гіпертекстовий документ та його елементи. HTML файли. Структура HTML-документа. Поняття тега й атрибута. Тіло документа. Теги форматування шрифтів і поділу тексту на рядки та абзаци. Текстові гіперпосилання. Теги заголовка й тіла web-сторінки. Нумеровані й марковані списки на web-сторінках.

Створення таблиць. Теги таблиць, рядків, клітинок, їхні атрибути.

Вставка гіперпосилань. Розміщення та вирівнювання зображень на web-сторінках. Карти посилань. Розміщення gif-анімації на сайтах. Розміщення на web-сторінках аудіофайлів і настроювання параметрів їх програвання. Вставляння відеофайлів і настроювання параметрів їх відтворення. Відтворення аудіо- та відеофайлів в онлайн-режимі. Використання зображень, GIF-анімації у web-документах. Формати зображень, які використовують в мережі Інтернет. Команди розміщення та відтворення на web-сторінках мультимедійних даних.

Тема 5. Технології розробки дизайну та розмітки web-сторінок. Основи CSS

Способи керування структурою та розміщенням інформації на web-сторінках
Створення таблиць. Розмітка web-сторінок за допомогою таблиць. Поняття про структуру web-сайту. Створення таблиць та розмітка web-сторінок за їх допомогою. Створення форм.

Фрейми, теги й атрибути фреймів. Використання посилань у фреймах. Розмітка web-сторінок за допомогою фреймів

Поняття про каскадні аркуші стилів. Означення й застосування стилів, зв'язування аркушів стилів з гіпертекстовими документами.

Форми. Створення форми. Таблиці стилів

Тема 6. Використання скриптів у гіпертекстових документах

Поняття про мови web-скриптів та спосіб використання скриптів у гіпертекстових документах. Автоматичне генерування web-скриптів засобами графічного редактора web-сторінок, обробка форм. Створення динамічних ефектів. Створення фреймів. Зміна кольорів фону. Горизонтальна лінія. Стилi шрифтів. Створення динамічних елементів за допомогою графічного редактора web-сторінок. Генерування web-скриптів засобами графічного редактора web-сторінок, обробка форм.

Поняття про об'єктну модель документа DOM і мову DHTML. Поняття про події та обробку подій, що підтримується мовою DHTML. Створення динамічних елементів за допомогою графічного редактора web-сторінок: динамічна зміна параметрів тексту, списки, що розкриваються, позиціонування зображень

Тема 7. Програми візуальної розробки web-сайтів

Програми створення Web-сайтів. Інтерфейс програми. Планування Web-вузла. Створення локального Web-вузла. Створення та редагування документів. Введення та форматування тексту. Розмітка тексту. Вставлення зображень і редагування його властивостей. Створення простого Web-сайту. Створення гіперпосилань. Створення меню переходів. Створення таблиць. Форматування таблиці. Вставка об'єктів мультимедіа. Використання шаблонів. Створення та форматування таблиць у візуальному редакторі web-сайтів. Застосування каскадних аркушів стилів, зв'язування аркушів стилів з гіпертекстовими документами.

Критерії оцінювання знань:

Бали	Знає	Бали	Уміє
1	Учень має незначні базові загальні знання, що необхідні для вмикання комп'ютера, завантаження програм, розпізнавання екранного інтерфейсу растрових та векторних редакторів під прямим керівництвом у структурованому середовищі. Знання потребують структурованої підтримки. Без присвоєння кваліфікацій.	1	Учень має незначні базові загальні навички і здатний виконувати прості завдання по вмиканню комп'ютера, завантаженню програм, розпізнаванню екранного інтерфейсу растрових та векторних редакторів, під прямим керівництвом у структурованому середовищі. Навички потребують структурованої підтримки. Без присвоєння кваліфікації.
2	Учень має базові знання, що необхідні для роботи з растровими та векторними редакторами. Знає клавіатурну розкладку та призначення функціональних, спеціальних та інших клавіш. Знання потребують структурованої підтримки. Без присвоєння кваліфікації.	2	Учень має базові навички і здатний виконувати прості операції з растровими та векторними редакторами. Працює з клавіатурою з усіма групами клавіш, під прямим керівництвом у структурованому середовищі. Навички потребують структурованої підтримки. Без присвоєння кваліфікації.
3	Учень має базові знання, що необхідні для роботи з растровими та векторними редакторами та візуальним середовищем розробки web-сайтів. Знання потребують структурованої підтримки. Без присвоєння кваліфікації.	3	Учень має базові навички і здатний виконувати операції з растровими та векторними редакторами та візуальним середовищем розробки web-сайтів. Навички потребують структурованої підтримки. Без присвоєння кваліфікації.
4	Учень має обмежений обсяг знань, що не обхідні для керування шрифтами, для роботи з елементами інтерфейсу та панелей інструментів візуального середовища розробки web-сайтів, для завдання параметрів набору, застосовує знання під керівництвом у контрольованому середовищі. Несе часткову відповідальність за своє навчання.	4	Учень має обмежений обсяг навичок і здатний виконувати завдання щодо керування шрифтами, щодо роботи з елементами інтерфейсу та панелей інструментів візуального середовища розробки web-сайтів, застосовує навички під керівництвом у контрольованому середовищі. Навички дозволяють реалізувати компетенції загального характеру. Несе часткову відповідальність за свої навички.
5	Учень має обмежений обсяг, що не обхідні для введення тексту та графічних зображень середовища розробки web-сайтів, засвоює знання під керівництвом у контрольованому середовищі. Знання відповідають компетенціям, які є загальними за характером. Несе часткову відповідальність за своє навчання.	5	Учень має обмежений обсяг навичок компетенцій, які є в основному загальними за характером, що необхідні для візуального середовища розробки web-сайтів, засвоює навички під керівництвом у конкретному середовищі. Навички дозволяють реалізовувати компетенції загального характеру. Несе часткову відповідальність за свої навички.
6	Учень має обмежений обсяг конкретних знань і більш широкі компетенції, які є конкретними за	6	Учень має достатній обсяг конкретних навичок, що необхідні для введення та розширеної обробки графічної та текстової

Бали	Знає	Бали	Уміє
	характером, що необхідні для введення та розширеної обробки графічної та текстової інформації в середовищі розробки web-сайтів, засвоює знання під керівництвом у контрольованому середовищі. Знання відповідають більш широким компетенціям, які є конкретними за характером. Несе відповідальність за своє знання.		інформації в середовищі розробки web-сайтів, застосовує навички під керівництвом у контрольованому середовищі. Навички дозволяють реалізовувати більш широкі компетенції конкретного характеру. Несе відповідальність за своє навчання.
7	Учень має загальні базові теоретичні та практичні знання, що необхідні для створення та обробки спеціального виду тексту, таблиць, графіки та анімації, застосування різних ефектів та прийомів в середовищі розробки web-сайтів, під керівництвом у контрольованому середовищі. Знання відповідають конкретному аспекту роботи та навчання. Відповідає за своє власне навчання.	7	Учень має загальні практичні навички щодо створення та обробки спеціального виду тексту, таблиць, графіки та анімації, застосування різних ефектів та прийомів в середовищі розробки web-сайтів, здатний виконувати завдання під керівництвом. Має обмежений досвід практики у конкретному аспекті роботи. Відповідає за своє власне навчання.
8	Учень має широкі загальні знання, базові теоретичні та практичні знання, що необхідні для вставки об'єктів, роботи з графічними елементами, для створення, редагування та форматування різних видів об'єктів, в середовищі розробки web-сайтів, знає теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, знання відповідають конкретному аспекту роботи та навчання. Відповідає за своє власне навчання.	8	Учень має конкретні практичні навички щодо вставки об'єктів, роботи з графічними елементами, для створення, редагування та форматування різних видів об'єктів, в середовищі розробки web-сайтів, вміє використовувати теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, визначається також здатність виконати практичні завдання під керівництвом. Має досвід практики у конкретному аспекті роботи. Відповідає за своє власне навчання.
9	Учень має більш широкі загальні знання, базові теоретичні та практичні знання, що необхідні для роботи в середовищі візуального середовища розробки web-сайтів, знає теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, команди обробки подій мови DHTML. Знання відповідають конкретному аспекту роботи та навчання. Відповідає за своє власне навчання.	9	Учень має конкретні практичні навички, що необхідні для роботи в середовищі розробки web-сайтів, вміє використовувати теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, вміє виконувати обробку подій підтримуваних мовою DHTML, визначається здатність самостійно виконувати практичні завдання під керівництвом. Має досвід практики у конкретному аспекті роботи. Відповідає за своє власне навчання.
10	Учень має конкретні, теоретичні та практичні знання, що необхідні для роботи в середовищі розробки web-сайтів, знає теги мови гіпертекстової	10	Учень має конкретні практичні навички для в середовищі розробки web-сайтів, вміє використовувати теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів

Бали	Знає	Бали	Уміє
	розмітки, каскадних стилів та скриптів, команди обробки подій мови DHTML, також здатність застосовувати спеціальні знання і вирішувати проблеми незалежно. Здатен до самокерування при навчанні.		та скриптів, вміє вмонтувати обробку подій підтримуваних мовою DHTML, визначається здатність застосовувати знання, навички і компетенції і вирішувати проблеми незалежно.
11	Учень має значні конкретні знання, теоретичні та практичні знання, що необхідні для роботи в середовищі розробки web-сайтів, знає теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, команди обробки подій мови DHTML. Спеціальні знання дозволяють вирішувати проблеми незалежно. Визначається здатність до самокерування при навчанні.	11	Учень має значні конкретні практичні навички, що необхідні для самостійної роботи в середовищі розробки web-сайтів, вміє використовувати теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, вміє вмонтувати обробку подій підтримуваних мовою DHTML. Визначається також здатність застосовувати спеціальні знання, навички і компетенції і вирішувати проблеми незалежно. Має практичний досвід роботи, як у простих, так і виняткових ситуаціях.
12	Учень має значні конкретні практичні та теоретичні знання, що необхідні для роботи в середовищі розробки web-сайтів, знає теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, команди обробки подій мови DHTML.. Спеціальні знання дозволяють вирішувати проблеми незалежно. Здатний до самокерування при навчанні та розв'язання нестандартних ситуацій.	12	Учень має значні конкретні практичні знання, що необхідні для самостійної в середовищі розробки web-сайтів, вміє використовувати теги мови гіпертекстової розмітки, каскадних стилів та скриптів, вміє вмонтувати обробку подій підтримуваних мовою DHTML. Визначається також здатність застосовувати спеціальні знання, навички і компетенції і вирішувати проблеми незалежно, а також розв'язувати нестандартні ситуації. Здатний до самокерування і має практичний досвід роботи, як у простих, так і виняткових ситуаціях.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Дронов В.А. Adobe Dreamweaver CC. Серия “В подлиннике”. — СПб.: BHV. 2015. — 816с.
2. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне. Учебник для вузов. — СПб.: ”Питер”, 2003. — 224 с..
3. Нолан Хестер. Создание Web-страниц в Dreamweaver. — М.: “ИТ Пресс”. 2008. — 152с.
4. Рожко Г.В. Лабораторно-практичні роботи на тему “Основи web-дизайну“ — Тернопіль: Технічний коледж ТНТУ, 2018 р. — 44 с.
5. Скотт Келби. Работа с каналами в Adobe Photoshop.— К.: ”Вильямс”, 2006. — 288с.
6. Тхір І.Л. Розробка web-сайтів в CMS Joomla! Опорний конспект з предмету “Основи комп’ютерної графіки та web-дизайну“. — Тернопіль: Технічний коледж ТНТУ, 2018 р. — 88 с.
7. Тхір І.Л., Рожко Г.В. Опорний конспект з предмету “Основи комп’ютерної графіки та web-дизайну“ на тему “Основи web-дизайну“. — Тернопіль: Технічний коледж ТНТУ, 2018 р. — 56 с.
8. Тхір І.Л., Рожко Г.В. Опорний конспект «Комп’ютерна анімація» для учнів, що навчаються за професією 4113 «Оператор з обробки інформації та програмного забезпечення». – Тернопіль: Технічний коледж ТНТУ ім. І.Пулюя, 2018. — 156 с
9. Тхір І.Л., Калушка В.П., Юзьків А.В. Посібник користувача ПК. Третє видання. — Тернопіль: “Підручники та посібники”, 2006. — 1024с.