

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АВИАЦИОННЫЙ
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра ВМиК

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Веб-дизайн»

(название дисциплины)

Направление подготовки магистров

09.04.04 Программная инженерия

(код и наименование направления подготовки)

Направленность подготовки

Интернет-технологии

(наименование программы подготовки)

Квалификация (степень) выпускника

Магистр

Форма обучения

очная

(очная, очно-заочная (вечерняя), заочная)

УФА 2020

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Веб-дизайн» является дисциплиной части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.04.04 Программная инженерия (уровень магистратуры), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от "19" сентября 2017 г. № 923.

Целью освоения дисциплины является обучение студентов особенностям визуального представления компонентов веб-приложения, а также основным технологиям верстки пользовательского интерфейса веб-приложений

Задачи:

1. Изучить подходы к реализации дизайна веб-приложений.
2. Ознакомиться с классификацией подходов к веб-дизайну.
3. Ознакомиться с инструментами веб-дизайна.

Перечень результатов обучения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

№	Формируемые компетенции	Код	Знать	Уметь	Владеть
1	Владение навыками разработки ПО для создания трехмерных изображений	ПК-5	Знает методы разработки ПО для создания трехмерных изображений	Умеет использовать методы разработки ПО для создания трехмерных изображений	-

Содержание разделов дисциплины

№	Наименование и содержание разделов
1.	Основные понятия и определения Для чего нужен дизайн? UX/UI. Классификация интерфейсов. Навыки дизайнеров интерфейсов. Figma. Пользовательский сценарий. Паттерны. Принципы юзабилити.

2.	Композиция в веб-дизайне Понятие композиции. Z-макет. Зиг-заг паттерн. F-макет. Золотое сечение. Визуальный баланс. Фокальная точка. Принципы гештальта в веб-дизайне.
3.	Типографика Понятие типографики. Основные правила типографики. Удобочитаемость и характер. Контраст. Типографическая анатомия. Иерархия, пространство, размер. Гарнитура. Леттеринг
4.	Колористика Понятие колористики. Цветовые схемы. Цветовой круг Итена. Психология цвета. Цветовые модели. Монохроматическая палитра. Комплементарная палитра

Подробное содержание дисциплины, структура учебных занятий, трудоемкость изучения дисциплины, входные и исходящие компетенции, уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенций, учебно-методическое, информационное, материально-техническое обеспечение учебного процесса изложены в рабочей программе дисциплины.

Автор (составитель) _____ доц., к.т.н. / Воробьева Г.Р. /
должность, уч. степень, уч. звание Фамилия И.О.