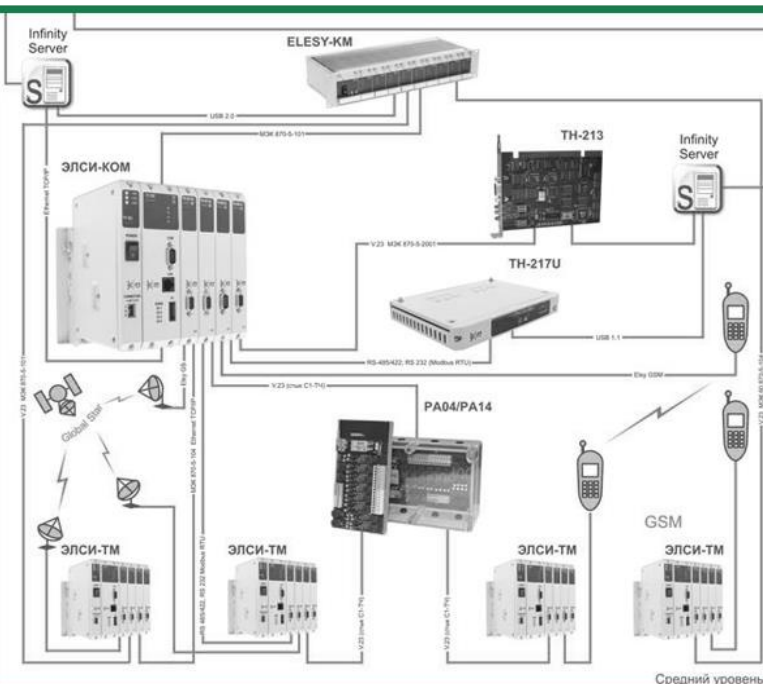


бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Омской области  
«ОМСКИЙ АВТОТРАНСПОРТНЫЙ КОЛЛЕДЖ»



## Графический дизайн для WEB

ПРОГРАММА ПОДГОТОВКИ КВАЛИФИЦИРОВАННЫХ КАДРОВ  
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ



г. Омск, 2019



УТВЕРЖДАЮ  
Директор колледжа



Л.В. Гурьян  
ФИО

подпись

12 2019 г.

М.П.

## Графический дизайн для WEB

ОДОБРЕНО  
Протокол заседания  
Научно-методического совета  
№ 3 от 05.12.2019 г.

г. Омск, 2019



Программа повышения квалификации разработана на основе:

Профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических и пользовательских интерфейсов» утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 октября 2015 г. N 689н.

Закона РФ от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

Распоряжения Правительства Российской Федерации от 29 декабря 2014 № 2765-р «Об утверждении концепции Федеральной целевой программы развития образования на 2016-2020 годы».

Распоряжения Правительства Российской Федерации от 15 мая 2013 г. № 792-р «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020» годы.

Устава БПОУ «Омский АТК», утвержденного распоряжением Министерства образования Омской области от 11.09.2014 № 2975 с изменениями от 29.04.2015 №1774 и от 07.09.2015 №3451.

Организация-разработчик: бюджетное профессиональное образовательное учреждение Омской области «Омский автотранспортный колледж»

Разработчики: **Иванова Вера Алексеевна** преподаватель БПОУ «Омский АТК»

© Иванова В.А.

© БПОУ «Омский АТК»



## СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт профессиональной программы повышения квалификации «Графический дизайн для WEB»	4
2. Структура и содержание программы	5
3. Условия реализации программы	9
4. Контроль и оценка результатов освоения программы	12



# **1. ПАСПОРТ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ДЛЯ WEB»**

## **1.1. Область применения программы**

Профессиональная программа повышения квалификации «Графический дизайн для WEB» предназначена для дополнительного профессионального образования лиц, имеющих среднее профессиональное и (или) высшее образование, либо получающих среднее профессиональное и (или) высшее образование желающим приобрести навыки веб-дизайнера, проектирования и создания объектов интерфейсной графики.

Для прохождения курса достаточно владения компьютером на уровне уверенного пользователя без предъявления требований к профилю образования.

## **1.2. Цели и задачи программы – требования к результатам освоения**

**Цель программы** повышения квалификации:

Дать комплексное понимание среды компьютерного и web дизайна.

**Задачи программы** повышения квалификации:

- сформировать навыки выбора и использования средств компьютерной графики для различных видов приложений;
- сформировать практические навыки разработки и реализации отзывчивого дизайна WEB – приложения с использованием специальных графических редакторов;
- выработать навыки комбинирования разнородных средств – рисунка, текста, анимации для создания законченного проекта;
- выработать навыки подготовки изображений для WEB.

Содержание программы повышения квалификации построено в соответствии с модульным принципом, структурными единицами модулей являются разделы. Каждый раздел подразделяется на темы.

В программу повышения квалификации включены требования к результатам обучения, которые направлены на формирование профессиональных знаний, умений, навыков.

## **1.3. Количество часов на освоение программы**

Обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **72 часа**.



## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Тематический план программы

Наименование разделов	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Аттестация
Раздел 1. Дизайн веб-приложений. Компьютерная графика	2	2	–	
Раздел 2. Растровый графический редактор для профессиональной обработки изображений, создания вебсайтов Adobe Photoshop CC	44	4	40	
Раздел 3. Векторный редактор создания веб-приложений и мультимедийных презентаций Adobe Animate CC	24	4	20	
Аттестация	2			
<b>Всего:</b>	<b>72</b>	<b>10</b>	<b>60</b>	<b>2</b>



## 2.2. Содержание программы

Наименование разделов и тем курсов	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>Раздел 1. Физические основы компьютерной графики</b>		<b>2</b>	
<b>Тема 1.1. Дизайн веб-приложений. Компьютерная графика</b>	<b>Содержание</b> <b>Требования к дизайну веб-приложений.</b> Анализ предметной области и целевой аудитории. Нормы и правила выбора стилистических решений. Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. Стандарт UIX - UI & UXDesign. Современные тенденции дизайна. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений. <b>Современные методики разработки графического интерфейса.</b> Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет. Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений <b>Введение в компьютерную графику.</b> Виды компьютерной графики. Обзор графических редакторов. <b>Физические основы компьютерной графики.</b> Соответствие цветов и управление цветом.	<b>2</b> 2	1
<b>Раздел 2. Растровый графический редактор для профессиональной обработки изображений, создания вебсайтов Adobe Photoshop</b>		<b>44</b>	
<b>Тема 2.1. Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Управление слоями и изображением в редакторе растровой графики</b>	<b>Содержание</b> Назначение растрового редактора. Теория цвета. Выбор цвета. Цветовые модели. Разрешение и размеры изображений. Пиксель. Глубина цвета. Черно-белые штриховые изображения. Полутоновые изображения. Полноцветные изображения. Работа с и индексированными цветами. Цветовые таблицы и число цветов. Редактор растровой графики Adobe Photoshop. Интерфейс. Настройки программы. Палитры. Панель инструментов и панель параметров. Выделение объектов. Инструменты выделения: прямоугольное выделение, овальное выделение, лассо, магнитное лассо, волшебная палочка, быстрое выделение. Панель свойств инструментов. Параметры. Инструменты создания изображений. Инструменты работы с контурами. Инструменты рисования. Параметры. Инструменты коррекции изображений. Инструменты ретуширования. Параметры. Инструменты создания фигур. Цветокоррекция. Каналы. Маски. Основные сведения о командах корректировки. Управление слоями. Общие сведения. Видимость слоя. Упорядочивание слоев. Дублирование. Прозрачность и цветовой охват. Параметры.	<b>2</b> 2	1





<b>Тема 2.2. Работа с текстом. Управление эффектами в редакторе растровой графики. Анимация</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	
	Ввод и редактирование текста. Выравнивание текста. Эффекты текста. Палитра «Символ». Отображение панели «Стили». Обзор диалогового окна «Стиль слоя». Применение заданного стиля к слою. Применение стиля другого слоя. Параметры отображения стиля. Фильтры. Стандартные фильтры и их обзор. Смешивание и ослабление эффектов фильтра. Инструменты 3D. Подготовка изображений для WEB. Требования к изображениям для WEB. Форматы для WEB. Обработка изображений для WEB (фон, удаление теней и пятен, цветокоррекция). Диалоговое окно «Сохранить для WEB и устройств». Создание анимированных изображений в Adobe Photoshop. Покадровая анимация. Анимация с использованием ключевых кадров. Настройки.	2	1
	<b>Практические занятия</b>	<b>40</b>	<b>3</b>
	1. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Освоение инструментов выделения и трансформации областей. 2. Создание и редактирование изображений. Рисование и раскраска. 3. Векторные контуры фигуры. Работа с масками. 4. Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры. Работа с фильтрами. 5. Техника работы со слоями. Работа со стилями слоев. 6. Создание коллажей. Фотомонтаж. 7. Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн. 8. Создание логотипа на основе стилей слоев. Создание вариантов логотипов для раздела новостей в области дизайна «ART NEWS» канала YouTube на основе текстовых комбинаций. 9. Создание логотипа с использованием векторных изображений. Создание логотипов для строительной компании с использованием векторных фигур. 10. Создание логотипа туристической фирмы с использованием векторных и полноцветных изображений 11. Подготовка изображений для Web. 12. Создание круглой и прямоугольной кнопки. 13. Создание неоновой кнопки. Создание интерактивной выпуклой кнопки. 14. Создание покадровой анимации «Новогодний баннер». Создание покадровой анимации полосы загрузки. 15. Создание покадровой анимации баннера для сайта «ZaLike.ru». 16. Создание рекламного баннера с использованием ключевых кадров. 17. Создание дизайн-макетов сайтов. Создание навигации и выпадающего меню. 18. Создание дизайн-макета шапки сайта ENTERPRISEINS. 19. Создание дизайн-макета сайта интернет магазина SUPERSHOP. Создание раздела навигации и баннера сайта		





	интернет магазина. 20. Создание раздела товаров, раздела обратной связи и футера сайта интернет магазина.		
<b>Раздел 3. Векторный редактор создания веб-приложений и мультимедийных презентаций Adobe Animate CC</b>		<b>24</b>	
<b>Тема 3.1. Векторный редактор создания веб-приложений и мультимедийных презентаций Adobe Animate CC. Интерфейс программы</b>	<b>Содержание</b> Рабочее пространство. Сцена. Панель инструментов и панель свойств. Масштабирование сцены. Контуры и заливки. Изменение формы контура. Режимы рисования. Выравнивание объектов. Создание групп. Разбитие и группировка объектов. Копирование и вставка объектов. Панель «Библиотека». Импортированная графика. Создание символов.	<b>2</b> 2	<b>1</b>
<b>Тема 3.2. Создание анимации в Adobe Animate CC</b>	<b>Содержание</b> Шкала времени. Организация слоев на временной шкале. Вставка кадров. Создание классической анимации движения. Создание кнопок. Создание покадровой анимации. Перекладная анимация. Рисованная анимация (калька). Предварительный просмотр анимации. Сохранение анимации. Публикация анимации.	<b>2</b> 2	<b>1</b>
	<b>Практические занятия</b> 1. Создание простых изображений. Работа с цветом и кистями в среде редактора компьютерной анимации Adobe Animate CC. 2. Создание слоев. Работа с текстом. Работа с библиотекой и символами. 3. Создание сложных объектов. 4. Создание автоматической анимации. Анимация вдоль пути. 5. Создание покадровой анимации. 6. Создание и редактирование перекладной анимации. 7. Создание рисованной анимации. Калька. 8. Создание анимации движения трехмерных объектов. 9. Создание баннера с эффектом фонарика. 10. Создание баннера с анимацией текста.	<b>20</b>	<b>3</b>
<b>Аттестация</b>	Публичный показ дизайн-макета сайта	<b>2</b>	
<b>Всего</b>		<b>72</b>	



### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы организуется в лабораториях: «Веб-дизайн и разработка» или «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»

Рабочие столы студентов 2-х местные – 12 шт.;

Рабочий стол преподавателя – 1 шт;

Стулья;

#### **Технические средства обучения:**

Проекционная техника.

#### **АРМ – 13 шт. в составе:**

Процессор: Core i7 5 8700;

Память: 64 Гб;

Видеокарта: NVidia RTX 8Gb;

Жесткий диск: 2Тб;

SSD: 512Гб;

Монитор: 27 дюймов.

Клавиатура;

Мышь.

#### **Программное обеспечение:**

MS Office;

MS Visio Professional;

MS Visual Studio;

Unity 2018.2.9f1;

Adobe Photoshop CC;

Adobe Illustrator CC;

Adobe Animate CC;

Adobe Dreamweaver CC;

Adobe Acrobat Reader;

GIMP;

Notepad<sup>++</sup>;

Sublime Text3;

Web Browser-Firefox Developer Editor;

Web Browser-Crome;

ПО для архивации;



Paint3D;  
Zeal (css, html, php, js, jquery, jquery ui, mysql, yii, laravel);  
Visual Studio Pro+Code;  
PHP Storm;  
Atom Editor;  
Web Storm;  
Open server Ultimate;  
Доступ в локальную сеть ОАТК;  
Доступ на образовательный портал ОАТК;  
Доступ в Интернет.

### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

#### **Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

##### **Основные источники:**

1. Джорджес, Грегори. 50 эффективных приемов обработки цифровых фотографий с помощью Photoshop.: Пер. с англ. – Б.: Издательский дом «Вильямс», 2014. – 464 с.: ил.
2. Комолова Н.В. Adobe Photoshop CS3. Мастер-класс/ Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. – 752 с.: ил. + Видеокурс (на DVD).
3. Скрылина С.Н. Photoshop CS5. Самое необходимое. – СПб.: БХВ-Петербург, 2015. – 432 с.: ил. + CD-ROM.

##### **Интернет-источники:**

Обучающий курс Adobe Photoshop CS3 для начинающих. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://catalog-kd.narod.ru/lessons\\_PS/lessons\\_PS.html/](http://catalog-kd.narod.ru/lessons_PS/lessons_PS.html/) (Дата обращения 20.11.2019)

Уроки Фотошоп [Электронный ресурс]. Режим доступа:// <http://photoshop.demiart.ru/> (Дата обращения 21.11.2019)

Сайт. Photoshop-master.ru. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infogra.ru/lessons/52-uroka-dlya-osvoeniya-adobe-illustrator/> (Дата обращения 22.11.2019)

YouTube/Урок 5. Adobe Photoshop CS5!!! Создание кнопки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v/>(Дата обращения 08.11.2019)



YouTube/Урок 7. Adobe Photoshop CS5!!! Создание неоновой кнопки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=dvG15qPpf00/> (Дата обращения 08.11.2019)

YouTube/Урок 9. Adobe Photoshop CS6. Создание интерактивной кнопки [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=50ieiS97oLQ/> (Дата обращения 09.11.2019)

YouTube/Урок 10. Adobe Photoshop CS6. Создание логотипов [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=22rJp4R\\_7NI/](https://www.youtube.com/watch?v=22rJp4R_7NI/) (Дата обращения 09.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Photoshop CS6. Создание навигации часть 1 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=4NKWn5ANE4Q/> (Дата обращения 10.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Photoshop CS6. Создание навигации часть 2 [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=NkyCH\\_DBL2o/](https://www.youtube.com/watch?v=NkyCH_DBL2o/) (Дата обращения 11.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Photoshop CC. Создание сайта интернет-магазина, часть 1 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=kR1D-GVG9Q4/> (Дата обращения 12.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Photoshop CC. Создание сайта интернет-магазина, часть 2 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=kR1D-GVG9Q4/> (Дата обращения 14.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Animane CC. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=6NwiqSe-LxM/> (Дата обращения 16.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Animane CC. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=dDAAtX72jfms/> (Дата обращения 17.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Animane CC. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=VKfUj1V2nag/> (Дата обращения 17.11.2019)

YouTube/Видео уроки Adobe Animane CC. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=vJzraJwd-7g/> (Дата обращения 18.11.2019)



#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий.

<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<p><b><u>Умения</u></b> <b>Обучающийся должен уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- запускать редактор Adobe Photoshop CC и пользоваться его инструментами;</li><li>- выделять изображения, используя различные способы выделения;</li><li>- создавать изображения с помощью различных инструментов;</li><li>- управлять режимами изображений;</li><li>- выполнять корректировку цветов;</li><li>- создавать контуры изображения и маски;</li><li>- трансформировать изображения;</li><li>- изменять изображения за счет использования фильтров;</li><li>- настраивать, создавать и использовать кисти;</li><li>- работать со слоями;</li><li>- применять фильтры;</li><li>- работать с текстом;</li><li>- выполнять фотомонтаж;</li><li>- создавать анимационные ролики с использованием покадровой анимации и с использованием ключевых кадров;</li><li>- разрабатывать веб-элементы в соответствии с требованиями стандартов к пользовательскому интерфейсу;</li><li>- разрабатывать дизайн-макет веб-приложения с использованием графического редактора;</li><li>- запускать редактор создания веб-приложений и мультимедийных презентаций Adobe Animate CC.</li><li>- пользоваться инструментами рисования;</li><li>- создавать и модифицировать изображения;</li><li>- редактировать объекты;</li><li>- работать со слоями;</li><li>- использовать градиентные и растровые заливки;</li><li>- создавать анимационные ролики-баннеры;</li><li>- применять различные эффекты при создании анимации;</li><li>- просматривать фильм в среде разработки, среде тестирования и браузере;</li><li>- выполнять предварительный просмотр публикации в заданном формате.</li></ul>	<p>Текущий контроль: индивидуальный и фронтальный опрос в ходе аудиторных занятий, контроль выполнения практических заданий.</p>
<p><b><u>Знания:</u></b> <b>Обучающийся должен знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- современные методики разработки графического интерфейса;</li><li>- инструментальные средства графических редакторов для разработки дизайна веб-приложений;</li><li>- физические основы компьютерной графики;</li></ul>	<p>Текущий контроль: индивидуальный и фронтальный опрос в ходе аудиторных занятий, контроль выполнения практических заданий.</p>



<b>Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)</b>	<b>Формы и методы контроля и оценки результатов обучения</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- особенности векторной и растровой графики;</li><li>- недостатки и достоинства векторной и растровой графики;</li><li>- области применения векторной и растровой графики;</li><li>- понятие и структуру растровых изображений;</li><li>- основные элементы интерфейса программы;</li><li>- теорию цвета;</li><li>- технику работы со слоями;</li><li>- стили и эффекты слоев;</li><li>- назначение фильтров;</li><li>- возможности графического редактора Adobe Photoshop для создания веб-элементов и дизайн-макетов сайтов;</li><li>- назначение и возможности редактора создания веб-приложений и мультимедийных презентаций Adobe Animate CC;</li><li>- основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель);</li><li>- способы создания анимации в среде Adobe Animate CC;</li><li>- этапы создания ролика;</li><li>- виды анимации;</li><li>- основные понятия, используемые в Adobe Animate CC (символ, слой, шкала времени, ключевой кадр, ролик, скрипт, сцена);</li><li>- свойства основных импортируемых графических форматов (SWF, BMP, GIF, JPEG, WMF);</li><li>- технологию предварительного просмотра и публикации фильма.</li></ul>	<p>Текущий контроль: индивидуальный и фронтальный опрос в ходе аудиторных занятий, контроль выполнения практических заданий.</p>



