

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)/ПРАКТИКИ

## **Б1.Б.14. Технология создания и поддержки корпоративного сайта**

*наименование дисциплин (модуля)/практики*

**Автор:** канд. техн. наук, доцент, доцент кафедры Информационных систем и математического моделирования Астафурова О.А.

**Код и наименование направления подготовки, профиля:** 38.03.03 Управление персоналом, профиль «Стратегическое и операционное управление персоналом организации»

**Квалификация (степень) выпускника:** бакалавр

**Форма обучения:** очная

### **Цель освоения дисциплины:**

Сформировать компетенции в области программных средств создания и поддержки корпоративного сайта.

### **План курса:**

#### **Тема 1. Введение в дисциплину.**

Введение в дисциплину. Работа с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах. Автоматизированные системы электронного документооборота. Правительственные порталы.

#### **Тема 2. Основные понятия компьютерной графики. Растровые и векторные редакторы.**

Понятие «компьютерная графика» (КГ). Области применения КГ и классификация, терминология. Обзор Программного обеспечения (ПО) компьютерной графики: растровые редакторы, векторные редакторы, программы верстки, программы сканирования. Программы анимации, монтажа и мультимедиа, web-дизайна.

Графические файлы и графические данные. Хранение графической информации в компьютере. Понятие о растровой и векторной графике. Их основные отличия, преимущества, недостатки. Представление данных в компьютере. Пиксели, точки. Понятие о разрешении. Связь разрешения и размера пикселей. Понятие о битовой глубине изображения (БГИ). Связь БГИ с количеством информации. Расчет объема памяти, необходимой для хранения изображения с известной глубиной и объемом информации в пикселах. Связь БГИ с количеством цветов и типом изображения. Разрешение изображения.

#### **Тема 3. Графические форматы.**

Графические форматы: определения, классификация; какие форматы можно считать графическими. Основные типы графических форматов: растровые, векторные. Преимущества и недостатки растровых форматов. Отличия файлов растровых от векторных. Классификация векторных форматов. Понятие о векторных данных. Преимущества и недостатки векторных форматов. Сжатие файлов. Терминология. Степень сжатия. Особенности сжатия в графических файлах. Сжатие в растровых файлах, в векторных файлах. Многообразие графических форматов. Особенности работы с ними и необходимость выбора. Критерии выбора форматов. Обзор форматов BMP, PCX, TIFF, JPEG, GIF, PNG, WMF, EPS, CDR, и PDF.

#### **Тема 4. Цветовые схемы.**

Аддитивные и субтрактивные цветовые схемы. Цветовые модели. Описание и назначение.

## **Тема 5. Работа с пакетом векторной графики CorelDraw**

**Примитивы и их редактирование.** Инструмент Прямоугольник. Прямоугольник со скругленными углами. Изменение размеров уже нарисованного прямоугольника, поворот его на нужный угол. Эллипсы. Дуга или сектор. Рисование линий: инструмент Freehand (от руки), инструмент Bezier (инструмент Безье), инструмент Artistic Media(Живопись).

**Создание и редактирование текста.** Фигурный текст. Размещение текста вдоль заданной траектории. Зеркальное отражение. Светящиеся, выпуклые буквы. Полупрозрачные буквы. Объем. Текст в оболочке. Плавный переход одной надписи в другую.

**Создание схем.** Выравнивание и распределение объектов. Группировка объектов. Порядок объектов. Интерактивная тень.

Создание логотипа компании. Создание логотипа из растрового изображения с помощью трассировки. Создание визитки. Создание плаката. Обработка изображения фильтрами.

## **Тема 6. Создание тестов для готовых программных оболочек; и анимированных инструкций к ним. Захват изображения с помощью Corel Capture.**

Создание тестов для готовых программных оболочек. Настройка пользовательских параметров Corel Capture. Захват рабочего окна, меню, произвольной области. Вывод захваченного изображения в файл нужного формата, в буфер обмена, в графический редактор. Захват нескольких изображений. Создание анимации с помощью захвата действий на экране монитора. Создание иллюстраций к тестирующей системе. Создание анимированных инструкций к тестирующей системе.

## **Тема 7. Создание бланка для электронной почты**

Создание логотипа компании. Сохранение файла с логотипом на прозрачной подложке. Создание фирменного бланка в виде web-страницы. Настройка программы Outlook Express таким образом, чтобы при создании письма по умолчанию открывался фирменный бланк компании. Настройка адресной книги. Создание группы контактов.

## **Тема 8. Создание видео ролика**

Создание простых любительских фильмов методом нелинейного монтажа в программе Windows Movie Maker. Работа с различными материалами фильма: звуками, фотографиями, спецэффектами, видеофрагментами. Обзор основных элементов интерфейса программы. Импорта медиа материалов. Работа со шкалой времени в различных режимах. Правка клипов, из которых состоит фильм. Добавление видеоэффектов, переходов, титров. Сохранение готовых фильмов в различных форматах.

## **Тема 9. Аппаратные средства получения растровых изображений**

Виды сканеров. Принципы работы сканирующего устройства. Основные характеристики сканеров: разрешающая способность; глубина цвета; размер области сканирования; быстродействие; способ подключения; сервисные удобства; слайд адаптер. Работа с программой оптического распознавания текстов FineReader.

Техника сканирования с использованием планшетного сканера. Настройка основных параметров сканирования.

## **Тема 10. Создание анимации с пакетом AdobeFlash**

Интерфейс окна программы. Приемы работы с векторной графикой. Анимация во Flash. Временная шкала. Виды слоев: Обычный слой Направляющий слой Слой маска. Калькирование. Виды анимации: покадровая анимация, анимация с заполнением кадров: анимация движения (MotionTween), анимация формы (ShapeTween), анимация на основе сценариев. Движение объектов. Движение объектов по специально заданным траекториям. Движение объектов с вращением. Трансформация фигуры. Преобразование одной фигуры в другую. Изменение цвета во время трансформации фигур. Создание и использование анимированных символов.

## **Тема 11. Создание презентаций в Microsoft Power Point**

Интерфейс Power Point. Создание презентации с помощью мастера. Создание и структура слайдов. Форматирование слайда. Гиперссылки. Настройка анимации: анимация смены слайдов, анимация объектов слайда. Управляющие кнопки. Режимы просмотра презентации. Показ презентации. Использование «пера» при показе слайдов. Режим «Репетиция». Сохранение презентации. Сохранение презентации в режиме демонстрации.

## **Тема 12. Основные понятия Web-дизайна**

Web-дизайн и информационная архитектура. World Wide Web. Набор протоколов TCP/IP – протоколы, управляющие обменом данными между компьютерами в сети. Протокол HTTP – протокол передачи содержимого Web-документов. Язык гипертекстовой разметки HTML – язык, используемый для создания Web-документов. Структура HTML-кода. Языки сценариев. Технология "клиент-сервер". IP-адрес. Имена доменов различных уровней. Общие понятия о других языках гипертекстовой разметки. Технология Flash.

Программные продукты для создания Web-страниц. Визуальные редакторы и не визуальные Web-редакторы. Режим WYSIWYG (What You See Is What You Get - что ты видишь, то и получаешь). Графические редакторы. Форматы графических файлов. Браузеры. Создание Web-страниц и Web-сайтов.

Техническое задание для дизайнера. Определение и функции технического задания. Пример технического задания на разработку логотипа.

## **Тема 13. Основы языка HTML гипертекстовой разметки документов**

Парные и одиночные теги.

Теги структуры Web-страницы: начало и конец страницы, заголовка, названия, основного содержания страницы.

Теги форматирования текста: Заголовков, абзаца, перевода строки, выравнивания.

Теги форматирования шрифта: жирный, курсив, верхний индекс, нижний индекс, размер шрифта, цвет, гарнитура. Теги для оформления изображения: вставка изображения, выравнивание текста около изображения, вывод текста вместо изображения.

Теги цвета фона, текста и ссылок: фоновое изображение, цвет фона, цвет текста, цвет ссылки, цвет пройденной ссылки, цвет активной ссылки.

Теги гиперссылки: ссылка на другую страницу, ссылка на закладку в другом документе, ссылка на закладку в том же документе, определение закладки.

Теги списков: нумерованный, тип метки, нумерованный, тип нумерации, первый номер списка, список определений, меню, каталог.

Теги формы: форма, текстовое поле, группа переключателей, группа флажков, раскрывающийся список, текстовая область, кнопка «Отправить», кнопка «Очистить».

## **Тема 14. Web-редактор Dreamweaver.**

Настройка пользовательского интерфейса Dreamweaver. Автоматическое исправление кода. Невидимые элементы. Настройка просмотра в браузере. Настройка кодировки по умолчанию. Цветовое оформление кода. Настройка шрифтов.

## **Тема 15. Создание Web-страниц и Web-сайтов.**

Создание нового сайта и Web-страниц. Работа с кодом. Работа с текстом. Вставка изображений. Установка ссылок. Свойства страниц.

## **Тема 16. Размещение материала страницы с помощью таблиц.**

Работа с таблицами. Фоновое изображение страницы, таблицы, ячейки. Функция импорт Word и Excel. Закладки.

### **Тема 17. Создание ролловера, панели навигации, фотоальбома.**

Вставка изображений. Создание ролловера. Создание панели навигации. Создание фотоальбома.

### **Тема 18. Создание страниц со слоями. Каскадные таблицы стилей. Создание тестовой системы**

Использование трассирующего изображения. Предотвращение наложения слоев. Создание слоев. Преобразование слоев в таблицы. Создание и применение каскадных таблиц стилей. Проверка ссылок сайта.

Создание тестовой системы.

#### **Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование тем (разделов)</b>	<b>Методы текущего контроля успеваемости</b>
<b>Очная форма</b>		
Тема 1	Введение в дисциплину.	Устный опрос
Тема 2	Основные понятия компьютерной графики. Растровые и векторные редакторы.	Устный опрос. Письменный тест
Тема 3	Графические форматы.	Устный опрос
Тема 4	Цветовые схемы.	Устный опрос. Письменный тест
Тема 5	Работа с пакетом векторной графики CorelDraw	Устный опрос. Письменный тест
Тема 6	Создание тестов для готовых программных оболочек; и анимированных инструкций к ним. Захват изображения с помощью CorelCapture.	Устный опрос
Тема 7	Создание бланка для электронной почты	Устный опрос
Тема 8	Создание видео ролика	Устный опрос
Тема 9	Аппаратные средства получения растровых изображений	Устный опрос
Тема 10	Создание анимации с пакетом AdobeFlash	Устный опрос
Тема 11	Создание презентаций в Microsoft Power Point	Устный опрос
Тема 12	Основные понятия Web-дизайна	Устный опрос
Тема 13	Основы языка HTML гипертекстовой разметки документов	Устный опрос
Тема 14	Web-редактор Dreamweaver.	Устный опрос
Тема 15	Создание Web-страниц и Web-сайтов.	Устный опрос
Тема 16	Размещение материала страницы с помощью таблиц.	Устный опрос
Тема 17	Создание ролловера, панели навигации, фотоальбома.	Устный опрос
Тема 18	Создание страниц со слоями. Каскадные таблицы стилей. Создание тестовой системы.	Устный опрос, Письменный тест

#### **Основная литература:**

1. Макнейл П. Настольная книга Web-дизайнера СПб.: Питер 2013
2. Т.В. Веселкова [и др.] Эффективная эксплуатация сайта [Электронный ресурс], М.: Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа, 2017. Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/57113.html>. – ЭБС «IPRbooks», по паролю