

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 пикселях. 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:

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Методы текущего контроля успеваемости
Очная форма		
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