

**НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ФИНАНСОВО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»
КАРАЧАЕВО-ЧЕРКЕССКИЙ ФИЛИАЛ**

Аннотации

**ПРОГРАММЫ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА САЙТОВ»**

Москва 2021

Аннотация учебной дисциплины «ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА САЙТОВ»

Цель изучения учебной дисциплины «Графический дизайн и верстка сайтов»

Целью освоения учебной дисциплины является приобретение теоретических и практических навыков в области графического дизайна и верстки сайтов; овладение знаниями по основным программным средствам создания дизайна веб-страниц; формирование навыков по верстке страниц с помощью HTML5 и CSS3; овладение знаниями по администрированию и технической поддержке сайтов.

2. Планируемые результаты освоения учебной дисциплины

Формируемые компетенции	Перечень планируемых результатов освоения дисциплины
ПК 1.1 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	Знать: <ul style="list-style-type: none">– правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема;– требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления;– общие принципы анимации;– правила типографского набора текста и верстки. Уметь: <ul style="list-style-type: none">– оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана;– создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений;– создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений;– рисовать анимационные последовательности и раскадровку;– подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления;– работать в границах заданного стиля.
ПК 1.2 Способен создавать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс	Знать: <ul style="list-style-type: none">– основы верстки с использованием языков разметки;– основы верстки с использованием языков описания стилей;– основы программирования с использованием сценарных языков;– технические требования к интерфейсной графике;– техники и методики подготовки графических материалов. Уметь: <ul style="list-style-type: none">– подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений;– подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений.