

# **МИНОБРНАУКИ РОССИИ**



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«Российский государственный гуманитарный университет»  
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)**

Факультет «Информационных систем и безопасности»  
Кафедра «Информационных технологий и систем»

## **WEB-ДИЗАЙН В ГУМАНИТАРНОЙ СФЕРЕ**

### **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

Направление подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика»  
Направленность «Прикладная информатика в гуманитарной сфере»  
Квалификация выпускника - бакалавр

Форма обучения - очная

РПД адаптирована для лиц  
с ограниченными возможностями  
здоровья и инвалидов

Москва 2021

WEB-ДИЗАЙН В ГУМАНИТАРНОЙ СФЕРЕ

Рабочая программа дисциплины

Составитель:

доцент Подорожный А.М.

Ответственный редактор

кандидат технических наук, доцент,

зав.кафедрой информационных технологий и систем

А.А. Роганов

УТВЕРЖДЕНО

Протокол заседания кафедры ИТиС

№ 12 от 28.06. 2021 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1	Пояснительная записка .....	4
1.1	Цель и задачи дисциплины .....	4
1.2	Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:.....	4
1.3	Место дисциплины в структуре образовательной программы. ....	5
2	Структура дисциплины .....	5
3	Содержание дисциплины.....	6
4	Образовательные технологии.....	7
5	Оценка планируемых результатов обучения .....	10
5.1	Система оценивания .....	10
5.2	Критерии выставления оценки по дисциплине.....	10
5.3	Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине .....	12
6	Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины .....	14
6.1	Список литературы.....	14
6.2	Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет». ..	15
7	Материально-техническое обеспечение дисциплины .....	15
8	Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов .....	16
9	Методические материалы .....	17
9.1	Планы практических заданий .....	17
9.2	Иные материалы. Планы самостоятельной работы .....	18
<b>Приложения</b>		
	Приложение 1. Аннотация дисциплины.....	29

## 1 Пояснительная записка

### 1.1 Цель и задачи дисциплины

Цель дисциплины: «Web-дизайн в гуманитарной сфере» имеет целью теоретическое и практическое освоение методов и технологий, используемых при проектирование информационных материалов в сети интернет.

Задачи: выработка у студентов системного подхода к решению задач создания и проектирования интернет ресурсов, приобретение практических навыков построения различных web-систем на основе выбора наименее трудоемкой и, вместе с тем, адекватной поставленной задаче методологии разработки.

### 1.2 Формируемые компетенции, соотнесённые с планируемыми результатами обучения по дисциплине:

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-2. Способен разрабатывать, тестировать и адаптировать прикладное программное обеспечение.	ПК-2.1. Знает основные среды для разработки программного обеспечения, методы тестирования и адаптации прикладного программного обеспечения.	Знать: принципы работы и основные протоколы сети интернет, языки программирования и разметки, подходы, используемые при создании сайтов, методы тестирования и адаптации программных компонентов интернет-ресурсов, технологии поисковой оптимизации и продвижения сайтов.
	ПК-2.2. Умеет разрабатывать, тестировать и адаптировать прикладное программное обеспечение.	Уметь: определять методы решения задач предметной области, с средствами сети интернет, разрабатывать структуру базы данных, адаптированную к использованию в интернет проектах, тестировать компоненты программного обеспечения интернет-ресурсов, оценивать эффективность использования конкретного языка и технологии при решении поставленных задач.
	ПК-2.3. Владеет современными языками программирования и методиками разработки, тестирования и адаптации прикладного программного обеспечения.	Владеть: навыками работы с инструментальными средствами разработки в сети интернет (HTML, CSS), языками PHP, MySQL и JavaScript, методами оптимизации, построения и продвижения сайтов. практическими навыками разработки и тестирования программных компонентов интернет-ресурсов.

### 1.3 Место дисциплины в структуре образовательной программы.

Дисциплина «Web-дизайн в гуманитарной сфере» является дисциплиной вариативной части учебного плана по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, профиль: Прикладная информатика в гуманитарной сфере. Дисциплина реализуется на факультете Информационных систем и безопасности кафедрой Информационных технологий и систем. Для освоения дисциплины необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин: Информационные технологии, Информационные системы, Программирование СИ++, Программирование Java, Операционные системы.

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин: Программная инженерия, Разработка и внедрение информационных систем, управление информационными системами, Управление проектами информационных систем.

## 2 Структура дисциплины

### Структура дисциплины для очной формы обучения

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 4 з.е., 152 ч., в том числе контактная работа обучающихся с преподавателем 56 ч., в том числе лекции 24 ч., практические занятия 32 ч., самостоятельная работа обучающихся 96 ч.

№ п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости, форма промежуточной аттестации (по семестрам)	
			Контактная					
			Лекции	Семинар	Практические занятия	Промежуточная аттестация		Самостоятельная работа
1.	Тема 1. Основы работы сети интернет	5	4		2		6	Опрос-коллоквиум по теме 1
2.	Тема 2. Юзабилити сайта	5	4		2		6	Опрос-коллоквиум по теме 2
3.	Тема 3. Безопасность в интернете	5	4		2		6	Опрос-коллоквиум по теме 3
4.	Тема 4. Создание сайтов средствами HTML, CSS, JavaScript	5	4		12		36	Опрос-коллоквиум по теме 4 Защита практических заданий 1-3 Защита самостоятельных работ 1-4
5.	Тема 5. Клиент-серверные технологии с использованием PHP, MySQL	5	4		10		32	Опрос-коллоквиум по теме 5 Защита практических заданий 4-6 Защита самостоятельных работ 5-9
6.	Тема 6. Поисковые системы и поисковая оптимизация сайтов	5	4		4		10	Опрос-коллоквиум по теме 6 Защита практического задания 7

Зачет с оценкой	5					Зачет по билетам
итого:		24		32		96

### 3 Содержание дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1.	Тема 1. Основы работы сети интернет	<p>Интернет: история, современное состояние, органы управления, перспективы развития. Технические основы построения сетей: протоколы передачи данных, клиент-серверная технология, распределённая архитектура и маршрутизация, уровни сетевого соединения.</p> <p>Ресурс World Wide Web: возникновение, гипертекст, браузеры, характеристика HTTP, HTML, CSS, MySQL, PHP. Строение адреса URL: протоколы доступа к ресурсу, доменное имя, адреса порта и выводимого файла, вывод данных по запросу. Размещения сайтов в Сети: бесплатный домен, платный домен, собственный домен, хостинг.</p>
2.	Тема 2. Юзабилити сайта	<p>Характеристики Web-сайтов и требования к ним. Постановка задачи на создание сайта, эволюция прототипов, этапы создания. Изучение аудитории, профилирование. Учет психофизических характеристик людей при проектировании сайта. Структурирование информации, меры по повышению доступности сайта. Дизайн сайта. Влияние цвета на эмоции человека. Меры, помогающие лучшему усвоению информации. Использование анимации, применяемые шрифты, требования к фону. Топологические структуры сайтов файловая структура.</p> <p>Интерактивность, статичные и интерактивные сайты. Опции, придающие интерактивность. Динамические сайты, их характеристика. Средства создания динамических ресурсов на стороне сервера и на стороне клиента.</p>
3.	Тема 3. Безопасность в интернете	<p>Цели и способы несанкционированного проникновения в компьютер из интернета. Вредоносное программное обеспечение: свойства, признаки заражения. Классификация вирусов, программно-аппаратных закладок. Способы защиты данных: обеспечение конфиденциальности, пароли, резервное копирование, брандмауэры, антивирусные пакеты (характеристика основных пакетов).</p>
3.	Тема 4. Создание сайтов средствами HTML, CSS, JavaScript.	<p>Средства создания Веб-сайтов: текстовые редакторы, Web-редакторы, Web-конструкторы. Спецификации HTML. Понятие тега, контейнеры, автономные теги. Правила записи тегов, атрибуты и правила их записи. Структура Web-страницы, содержимое разделов Head и Body, разметка страницы. Теги управления форматированием текста, размещением графики, цветом и фоном, созданием гиперссылок.</p> <p>Назначение и синтаксис записи стилей CSS, способы помещения на веб-страницу. Стили форматирования текста,</p>

		<p>размещения графики, установки цвета. Наследование, каскадирование стилей.</p> <p>Основы JavaScript: способы подключения, помещения на странице. Возможности языка JavaScript: типы данных, операции, операторы. Примеры использования JavaScript для верстки Web-страниц.</p>
4.	Тема 4. Клиент-серверные технологии с использованием PHP, MySQL	<p>Выполняемые сервером функции, разделение на сервер базы данных и сервер приложений, примеры серверов. Конфигурация веб-сервера Apache в рамках сборки XAMPP: базовые команды настроек веб-сервера и обработчика приложений. Структура сайта на основании модели MVC.</p> <p>СУБД MySQL: пользователи и их права, типы данных, индексы и ключи, порядок проектирования базы данных, операции в базе данных СУБД MySQL.</p> <p>Язык PHP: переменные, типы данных, операции и операторы, базовые функции. Средства подключения файлов, работа с базой данных, использование форм, суперглобальных переменных.</p>
5.	Тема 5. Поисковые системы и поисковая оптимизация сайтов	<p>Появление и развитие поисковых систем, поисковые каталоги. Ведущие поисковые системы в России и в мире. Технология работы поисковых машин. Релевантность, пертинентность. Правила составления запросов, язык поисковых запросов, логические и другие операторы.</p> <p>Поисковая оптимизация сайта. Внутренние факторы ранжирования. Семантическое ядро ключевых слов, роль тегов Title, Description. Требования к структуре сайта и содержанию страниц. Ошибки, обман поисковика. Внешние факторы ранжирования. Google PageRank: определение, процедура подсчета, диапазоны. ТИЦ и ВИЦ Яндекса.</p>

#### 4 Образовательные технологии

№ п/п	Наименование темы	Виды учебных занятий	Образовательные технологии
1	2	3	4
1.	Все темы	Лекция.	<p>Лекция с использованием иллюстраций и видеоматериалов (на проекторе), с показом образцов аппаратуры, печатных материалов и других изделий. Лекции имеют элементы интерактивности: допускается дискуссия, поощряются правильные ответы на вопросы.</p> <p>Лекционные занятия включают изложение, обсуждение и разъяснение основных направлений и вопросов изучаемой дисциплины, знание которых необходимо в ходе реализации всех остальных видов занятий и в самостоятельной работе студентов. На лекциях студенты получают самые необходимые знания по изучаемой проблеме. Непременным условием для глубокого и прочного усвоения учебного материала является умение студентов сосредоточенно слушать лекции, активно, творчески воспринимать излагаемые</p>

			<p>сведения. Внимательное слушание лекций предполагает интенсивную умственную деятельность студента. Краткие записи лекций, конспектирование их помогает усвоить материал. Конспект является полезным тогда, когда записано самое существенное, основное. Запись лекций рекомендуется вести по возможности собственными формулировками. Желательно запись осуществлять на одной странице, а следующую оставлять для проработки учебного материала самостоятельно в домашних условиях. Конспект лучше подразделять на пункты, параграфы, соблюдая красную строку. Принципиальные места, определения, формулы следует сопровождать замечаниями.</p>
2.	Темы 4,5,6	Практическое занятие.	<p>Предлагается следующая последовательность освоения новых, незнакомых программ.</p> <p>После включения программы надо определить, где находятся ее основные настройки, при необходимости их произвести. Затем вызвать шаблон создаваемого программой документа (если его еще нет), освоить приемы форматирования и настройки характеристик шаблона. После этого – загрузить шаблон данными в виде вызванного файла, либо с помощью клавиатуры и мыши. Далее, манипулируя введенными данными, полезно познакомиться с важнейшими командами и инструментами программы. Как правило, они легкодоступны и находятся на рабочем столе.</p> <p>Необходимо также освоить другие команды, скрытые в меню, но применяемые для решения часто встречающихся на практике задач. Чем чаще встречается задача, тем лучше должны быть освоены способы ее решения. Здесь, правда, возможен элемент субъективизма, поскольку каждому в его деятельности могут встречаться различные задачи.</p> <p>Таким образом, логично осваивать новую программу в следующей последовательности: включение, базовые настройки, загрузка информации, основные инструменты, другие часто используемые команды.</p> <p>Развитое, конкурентоспособное на мировом рынке программное средство обычно содержит сотни и тысячи команд. Например, Microsoft Word содержит около тысячи команд. Запомнить и профессионально освоить их за ограниченное время невозможно, да и не нужно. Но все же полезно ознакомиться со спектром возможностей программы. Тогда если при работе перед вами встанет нестандартная задача, то можно вспомнить, что ее в принципе можно решить, хотя вряд ли удастся вспомнить, как это делается. Но если решение действительно необходимо, открывает новые возможности, или существенно экономит время и силы, то поэкспериментировав, почитав литературу, расспросив специалистов, можно в конце концов</p>



			<p>реализовать нужную функцию компьютерной программы. Главное – знать, что такая функция существует.</p> <p>То есть, полезно не только хорошо освоить базовые действия, но и максимально познакомиться с остальными возможностями.</p> <p>Освоить компьютерную программу можно только в ходе самостоятельной практической работы с реальными задачами, когда проявляются основные функции программы и элементарные пробелы в подготовке пользователя. Именно такие задачи взяты за основу практических занятий. При этом составлено по возможности подробное, безошибочное и ясное описание порядка действий по выполнению заданий.</p> <p>Во всех практических занятиях студентам предлагается выполнить конкретные практические задания. В большинстве заданий сначала надо загрузить исходные файлы с текстами, изображениями и пр. для последующей работы с ними. Исходные файлы являются неотъемлемой частью практикума. В некоторых работах имеются образцы правильного выполнения заданий, в виде иллюстраций форматов JPEG или TIFF.</p>
3.	Все темы	Самостоятельная работа	<p>Целью самостоятельной (внеаудиторной) работы студентов является обучение навыкам работы с научно-теоретической, периодической, научно-технической литературой и технической документацией, необходимыми для углубленного изучения дисциплины «Web-дизайн в гуманитарной сфере», а также развитие у них устойчивых способностей к самостоятельному изучению и изложению полученной информации.</p> <p>Основными задачами самостоятельной работы студентов являются:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– овладение фундаментальными знаниями;</li> <li>– наработка профессиональных навыков;</li> <li>– приобретение опыта творческой и исследовательской деятельности;</li> <li>– развитие творческой инициативы, самостоятельности и ответственности студентов.</li> </ul>

## 5 Оценка планируемых результатов обучения

### 5.1 Система оценивания

Форма контроля	Макс. количество баллов	
	За одну работу	Всего
Текущий контроль:		
- опрос-коллоквиум	4 балла	20 баллов
- практические задания	3-4 балла	22 балла
- самостоятельные работы	2 балла	18 баллов
Зачет с оценкой по билетам		40 баллов
<b>Итого за семестр</b>		<b>100 баллов</b>

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала	Шкала ECTS
95 – 100	Отлично	A
83 – 94		B
68 – 82	Хорошо	C
56 – 67		D
50 – 55		E
20 – 49	Неудовлетворительно	FX
0 – 19		F

### 5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
82-68/ С	«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».</p>
49-0/ F,FX	«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.

### 5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

#### Вопросы к опросам-коллоквиумам

##### Тема 1.

1. История Интернета: глобальные сети, ARPANET и его превращение в Интернет. (ПК-2.1)
2. Современный интернет: распространенность, пользование ресурсами, органы управления. (ПК-2.2)
3. Интернет вещей, перспективы его развития. (ПК-2.1)
4. Распределенная архитектура и динамическая маршрутизация в Интернете. (ПК-2.1)
5. Понятия: протокол передачи данных, сервер и клиент. (ПК-2.1)
6. Уровни сетевого соединения: упрощенная модель и уровни модели OSI. (ПК-2.1)
7. Возникновение и развитие World Wide Web, браузеров. (ПК-2.2)
8. Структура адреса URL: протокол, доменное имя, адрес порта, путь к файлу и параметры файла. (ПК-2.2)
9. Протоколы и ресурсы, задаваемые адресом URL. (ПК-2.2)
10. Доменное имя, его уровни, географические и функциональные индикаторы. (ПК-2.2)
11. Регистрация интернет-домена, выбор домена и хостинга. (ПК-2.2)

##### Тема 2.

1. Планирование Web-проекта: этапы, модели, приемы. (ПК-2.2)
2. Изучение целевой аудитории Web-сайта. (ПК-2.2)
3. Психофизические аспекты создания Web-контента. (ПК-2.1)
4. Структурирование информации, повышение доступности сайта. (ПК-2.2)
5. Дизайн сайта: цветовые решения, текст, элементы навигации, анимация. (ПК-2.2)
6. Топологические и файловая структуры Web-сайтов. (ПК-2.2)
7. Статичные и интерактивные сайты, средства обратной связи с пользователем. (ПК-2.2)
8. Интернет-магазин, аккаунт, новостная лента: цели и средства создания. (ПК-2.2)
9. Динамические сайты, их преимущества. (ПК-2.2)
10. Серверные средства создания динамических Web-ресурсов. (ПК-2.1)
11. Клиентские средства создания динамических Web-ресурсов. (ПК-2.1)

## Тема 3.

1. Опасности Интернета. Цели и способы несанкционированного проникновения в компьютер. (ПК-2.1)
2. Компьютерные вирусы: общие свойства, признаки заражения. (ПК-2.1)
3. Классификация компьютерных вирусов по различным признакам. (ПК-2.1)
4. Виды и действие программно-аппаратных закладок. (ПК-2.1)
5. Методы обеспечения конфиденциальности, защита паролем. (ПК-2.2)
6. Назначение и виды резервного копирования данных. (ПК-2.2)
7. Брандмауэры: назначение, виды работ. (ПК-2.2)
8. Методы антивирусной защиты компьютеров. (ПК-2.3)
9. Характеристика распространенных антивирусных пакетов. (ПК-2.3)

## Тема 4.

10. Программные средства создания Web-страниц: набор программного кода, Web-редакторы, Web-мастера, CMS-средства. (ПК-2.1)
11. Язык HTML, его версии. Правила написания тегов и их атрибутов. (ПК-2.3)
12. Теги HTML, управляющие разметкой Web-страницы, созданием комментариев. (ПК-2.3)
13. Теги HTML, управляющие форматированием текста на странице. (ПК-2.3)
14. Создание в HTML дополнительных элементов текста: списки, анимация текста, специальные символы. (ПК-2.3)
15. Подготовка иллюстраций для Web, вставка и оформление графики на Web-странице. (ПК-2.3)
16. Создание различных видов гиперссылок в HTML, работа с цветом и фоном. (ПК-2.3)
17. Роль таблиц в форматировании Web-страниц. Теги создания и форматирования таблиц. (ПК-2.3)
18. Стили CSS: назначение, возможности, способы помещения в код HTML. (ПК-2.3)
19. Типы переменных в JS. (ПК-2.3)
20. Условные конструкции в JS. (ПК-2.3)
21. Циклы в JS, их отличия. (ПК-2.3)

## Тема 5.

1. Виды моделей взаимодействия клиент-серверных приложений. (ПК-2.1)
2. Какие бывают базы данных. Что такое реляционная База данных? (ПК-2.1)
3. Типы данных полей в таблицах MySQL. (ПК-2.3)
4. Что такое первичный ключ, когда и для чего он может быть использован? (ПК-2.3)
5. Что такое индексы, для чего они используются. Отличия первичного ключа от уникального индекса. (ПК-2.3)
6. Какие операции можно выполнять в БД на примере таблиц в MySQL? (ПК-2.3)
7. Синтаксис операций Insert и Delete. (ПК-2.3)

8. Синтаксис операций Select и Update. (ПК-2.3)
9. Типы данных в РНР. (ПК-2.3)
10. Арифметические и логические операторы языка РНР. (ПК-2.3)
11. Условные операторы в РНР. (ПК-2.3)
12. Циклы в РНР. (ПК-2.3)
13. Подключение к базе данных средствами РНР. (ПК-2.3)
14. Функции для работы с базой данных в РНР. (ПК-2.3)

#### Тема 6.

1. Характеристика распространенных поисковых систем Интернета. (ПК-2.1)
2. Возникновение и развитие поисковых систем. Поисковые каталоги. (ПК-2.1)
3. Поисковые машины, этапы их работы, релевантность и пертинентность. (ПК-2.2)
4. Правила составления поисковых запросов. Команды языков поисковых запросов. (ПК-2.2)
5. Поисковая оптимизация. Внутренние и внешние факторы ранжирования Web-страниц. (ПК-2.2)
6. Приемы и правила поисковой оптимизации текста и структуры Web-страниц. Распространенные ошибки. (ПК-2.2)
7. Google PageRank: принципы расчета, использование. ТИЦ и ВИЦ Яндекса. (ПК-2.2)

Из вопросов коллоквиума к зачету составляются билеты, по два вопроса в билете, обязательно из разных разделов.

## **6 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **6.1 Список литературы**

#### Основная

1. Г.А. Лисьев, П.Ю. Романов, Ю.И. Аскерко. Программное обеспечение компьютерных сетей и web-серверов : учебное пособие / — Москва : ИНФРА-М, 2020. — 145 с. Режим доступа: <https://new.znanium.com/catalog/product/1068576>.
2. Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2020. — 400 с. + Доп. материалы. Режим доступа: <https://new.znanium.com/catalog/document?id=344430>.
3. Фаррелл, Б. Веб-компоненты в действии: практическое руководство / пер. с англ. Д. А. Беликов. - Москва : ДМК Пресс, 2020. - 462 с. - ISBN 978-5-97060-856-2. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1210671>

## Дополнительная

1. Энж Э. SEO - искусство раскрутки сайтов: Самоучитель. - СПб:БХВ-Петербург, 2017. - 816 с.: ISBN 978-5-9775-3686-8 - Режим доступа: <https://new.znanium.com/catalog/product/978493>.
2. Локхарт, Д., Рагимов Р.Н. Современный PHP. Новые возможности и передовой опыт. - Москва : ДМК Пресс, 2016. - 304 с. - ISBN 978-5-97060-184-6. Электронный ресурс. Режим доступа: <https://new.znanium.com/catalog/product/1028044>.
3. Дронов В.А. PHP, MySQL, HTML5 и CSS 3. Разработка современных динамических Web-сайтов: Пособие / Дронов В.А. - СПб:БХВ-Петербург, 2016. - 688 с. ISBN 978-5-9775-3529-8 - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/944562>

## 6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Smashing Magazine – крупнейший ресурс, посвященный Веб-разработкам. Статьи, книги, сведения о вакансиях, заказах и пр. <https://www.smashingmagazine.com>.
2. Хабр – крупнейший русскоязычный ресурс, посвященный Веб-разработкам. Разработки, администрирование, дизайн, менеджмент, маркетинг и др. <https://habr.com/ru/>
3. <https://www.scopus.com> – Международная реферативная наукометрическая БД, Scopus, доступна по подписке.
4. <http://www.consultant.ru/> - КонсультантПлюс компьютерная справочная правовая система.
5. <https://www.jstor.org> – полнотекстовая база данных рецензируемых научных журналов и книг, 1200 издателей из 60 стран мира.

## 7 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для реализации программы дисциплины требуется:

- компьютеры, с предустановленным базовым программным обеспечением в составе ОС Windows 10 и MS Office;
- объединение компьютеров в локальную сеть компьютерного класса с высокоскоростным выходом в интернет;
- для лекционного курса – посадочные места по количеству обучающихся, доска, мультимедиа проектор с экраном;
- рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с выходом на проектор.

Используемое программное обеспечение:

Наименование ПО	Лицензия/сертифи кат/заказ	Дата лицензии
Windows 10	68526624	без даты
Кроссплатформенная сборка Web-сервера XAMPP 7.3.0	свободный доступ	свободный доступ
Редактор Notepad++	свободный доступ	свободный доступ
Adobe CS4 Master Collection	21375986	13.01.2010
Microsoft Office 2010 Pro	49420326	08.12.2011
Mozilla Firefox 52.8.1 ESR	свободный доступ	свободный доступ
Kaspersky Endpoint Security	115019121706022 02301550	17.12.2019
Платформа ZOOM	лицензионное	лицензионное

## 8 Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением, или могут быть заменены устным ответом;
  - обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс;
  - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
  - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом;
  - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.
- для глухих и слабослышащих:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования;
  - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
  - экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
  - письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением;
  - экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с



использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих:
  - в печатной форме увеличенным шрифтом;
  - в форме электронного документа;
  - в форме аудиофайла.
- для глухих и слабослышащих:
  - в печатной форме;
  - в форме электронного документа.
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - в печатной форме;
  - в форме электронного документа;
  - в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих:
  - устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE;
  - дисплеем Брайля PAC Mate 20;
  - принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих:
  - автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих;
    - акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
  - передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1;
  - компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

## **9 Методические материалы**

### **9.1 Планы практических заданий**

**Практическое занятие №1. Создание Web-страниц формата HTML с помощью текстовых редакторов.**

- Создание структуры кода страницы и заголовка.
- Разметка Web-страницы с помощью таблиц.
- Импорт и форматирование текста.
- Добавление графики.
- Работа с цветом и фоном.
- Специальные символы.
- Создание гиперссылок.

**Практическое занятие №2. Создание Web-сайта с помощью программного пакета Dreamweaver.**

- Определение параметров Web-проекта;
- Создание пустых страниц;
- Импорт и правка текста;
- Работа с таблицам;

- Создание и применение стилей CSS;
- Добавление иллюстраций;
- Создание навигационной панели и гиперссылок;
- Создание интерактивных элементов;
- Финишные операции.

### **Практическое занятие №3. Создание Web-сайта на сервере wordpress.com.**

- Регистрация на wordpress.com, установка темы;
- Создание главной страницы;
- Создание других страниц;
- Установка виджетов;
- Загрузка плагинов.

### **Практическое занятие №4. Установка и настройка сервера, создание структуры сайта.**

- Установка сборки XAMPP, знакомство с интерфейсом.
- Знакомство с базовыми настройками веб-сервера Apache.
- Знакомство и редактирование базовых настроек конфигураций PHP.
- Создание структуры сайта на основе модели MVC.

### **Практическое занятие №5. Работа с массивом информации в базе данных.**

- Создание и удаление таблицы базы данных.
- Добавление информации в таблицу базы данных.
- Редактирование информации в таблице базы данных по заданным условиям.
- Удаление записи из БД по условию.
- Поиск информации по условию, сортировка и группировка выборки.

### **Практическое занятие №6. Вывод информации из базы данных средствами php.**

- Подключение к базе данных.
- Составление запроса на получение информации по заданным условиям.
- Вывод полученной информации на html странице.
- Создание отдельной страницы с конкретной записью из БД.
- Создание страницы добавления записей в БД.

### **Практическое занятие №7. Анализ уровня конкуренции поисковых запросов.**

- Определение семантического ядра для предложенного материала.
- Определение среднего Page Rank и ТИЦ для выбранных поисковых фраз в первой десятке выдачи.
- Определение среднего числа внешних ссылок в выдаче по версиям Google и Яндекса.
- Корректировка низкочастотных запросов по результатам анализа.

## **9.2 Иные материалы. Планы самостоятельной работы.**

### **Самостоятельная работа №1 Форматирование**

#### **Задание 1**

Создайте в текстовом редакторе Блокнот веб-страничку в соответствии с образцом и сохраните ее в папке, названной вашей фамилией, под именем Text.html

В строке заголовка браузера при просмотре должна быть фамилия исполнителя данного задания. Стихотворение напечатано зеленым цветом, а слово "ласточка" должно остаться черным, строки стихотворения отделены символом разрыва строки

Стремитесь к наименьшему объему файла – за лишние теги и атрибуты оценка будет снижаться.

## Это заголовок 1

## Это заголовок 2

## Это заголовок 3

*Дни недели (рабочие):*

- Понедельник
- Вторник
- Среда
- Четверг
  1. первый урок
  2. второй урок
  3. перемена
- Пятница

Arial Courier Comic Sans MS Tahoma

Все это шрифт размера 5

Мы умеем использовать <sup>верхний</sup> и <sub>нижний</sub> регистр (шрифт Tahoma размер 3)

Травка зеленеет,  
Солнышко блестит,  
Ласточка с весною  
В сени к нам летит.

### 10 Задание 2

Создайте веб-страничку, в заголовке которой укажите "Размещение рисунков", и сохраните ее в вашей папке под именем Pictures.html. Используя подходящие рисунки (они также должны быть сохранены непосредственно в вашей папке либо в специально созданном в ней каталоге Image), создайте страничку, представленную на рисунке.

Рисунок в верхней части страницы состоит из трех одинаковых картинок с границей по 5 пкс, размещенных по центру. Заголовок выделен красным. Вторая картинка размещена два раза, но имеет при этом различные размеры и свободное пространство со всех сторон по 20 пкс. Основной текст разделяется тегом разрыва строки, применено выравнивание по ширине.

Добавьте на страничку еще 2-3 подходящих рисунка, разместив их по своему усмотрению.



## *История земли Вятской*

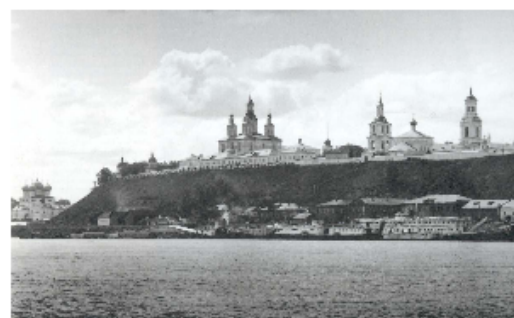
Вятская земля имеет богатую историю. Она стала заселяться еще в глубокой древности, очевидно, уже в верхнепалеолитическое время (50-15 тыс. лет назад). На территории области известны археологические памятники эпохи мезолита, неолита, бронзового века. В VII в. до н.э. в бассейне Вятки начался железный век. Ранний железный век здесь представлен памятниками ананьинской культуры. Ананьинцы принадлежали к финно-угорской этнической группе. Есть

предположение, что они назывались тиссагетами, о которых упоминает древнегреческий историк Геродот, помещавший их к северо-востоку от скифов и сарматов.

В конце XII-нач.XIII вв. в бассейн Вятки стали проникать русские, они селились на свободных землях среди удмуртов и марийцев.

Вятка впервые упоминается в летописях под 1374 годом в связи с походом новгородских ушкуйников на Волжскую Болгарию, входившую в то время в состав Золотой Орды. "В лето 6882 (1374) идоша на низ рекою Вяткою ушкунцы разбойницы, 90 ушкунцев, и пограбиша Вятку и шедше взяша Болгары".

В 70-е гг. XIV в. Вятская земля входила в состав Нижегородского княжества. В 1393 г. это княжество было присоединено к Москве. Нижегородские князья после долгой борьбы вынуждены были покориться и получили в удел Вятскую землю.



Внимание! Все рисунки необходимо оптимизировать (например, в PhotoShop) до объема не более 20-30 килобайт!

### *11 Задание 3*

1. Создайте в своей папке на сервере главную веб-страничку **Index.html** еще три дополнительных странички с именами **Page1.html**, **Page2.html**, **Page3.html**, поместите их в специально созданную папку **Pages**.

2. Разместите на каждой дополнительной странице по одной картинке (любой) и текст «Возврат на главную страницу». Картинки при необходимости оптимизируйте и разместите в папке **Image**.

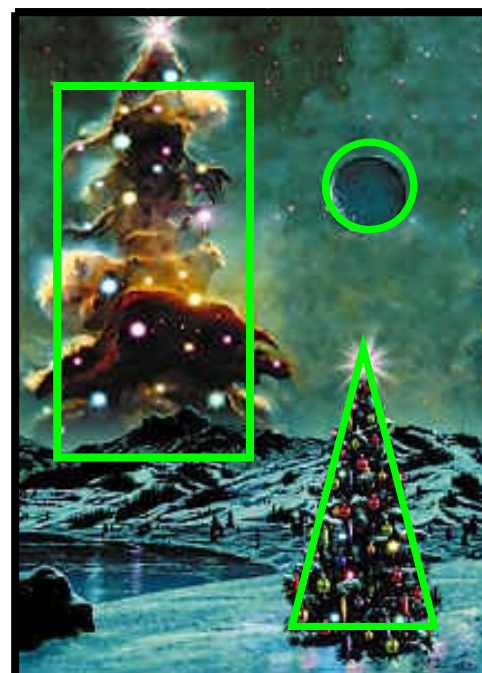
3. Превратите эти картинки и текст в гиперссылки на главную страницу – **Index.html**.

4. На главной странице расположите ссылки-картинки и текстовые ссылки на дополнительные странички.

5. Также на главной странице разместите карту на основе картинки M16.jpg

0

214



300

(ее размер 214x300 пкс). Выделенные на рисунке области сделайте гиперссылками все на те же три новых странички.

HTML-код создаваемой карты может выглядеть примерно так:




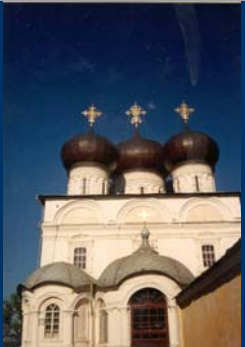
```
<IMG SRC="Image/M16.jpg" WIDTH="214" HEIGHT="300"
BORDER=0 USEMAP="#mymap">
<MAP NAME="mymap">
<AREA SHAPE="circle" COORDS="150,75,20"
HREF="Pages/Page1.html">
<AREA SHAPE="poly" COORDS="150,150,200,280,120,280"
HREF="Pages/Page2.html">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="20,30,100,200"
HREF="Pages/Page3.html">
</MAP>
```

6. Оформите страницы, используя изменение цвета фона, гиперссылок. Примените фоновые рисунки. Наполните страницы содержанием.

### 12 Задание 4


Эти таблицы создайте на новой страничке Table.html. Сделайте ссылку любого типа на эту страницу с Index.html. Обратную гиперссылку сделайте из картинки, вставленной во вторую табличку.

Таблица №1

<p>Ротонда (архитектор А.Л. Витберг)</p>		<p>Александро- Невский собор (архитектор А.Л. Витберг)</p>	
<p>Жемчужины старой Вятки</p>			
	<p>Свято- Серафимовская церковь</p>		<p>Успенский собор Трифонова монастыря</p>

Каждый архитектурный памятник расположен в ячейке индивидуального фоновом цвета, тот же цвет имеет ячейка с названием памятника (цвета подберите по своему вкусу). Гарнитуру, цвет и начертание текста "Жемчужины старой Вятки" также подберите самостоятельно. Картинку во второй таблице вставьте как фоновый рисунок, чтобы разместить на его фоне текст.

Таблица №2

Фон желтый		Ширина бордюра	
Светлая сторона бордюра красная, темная - синяя		15	Текст красного цвета

### 13 Задание 5

1. Создайте в папке, где хранятся Ваши предыдущие работы, веб-страничку Marquee.html.

2. Сделайте бегущие строки следующего содержания:

Белые буквы Courier New,  
размер 6, полужирный, фон  
синий, высота строки 70 пк

Эта строка движется вправо

Фон желтый, буквы  
красные, размер 4,  
Comic Sans MS

А эта влево

3. А эти бегущие строки, размещенные в ячейках невидимой таблицы, вместо текста содержат картинки, которые двигаются, «отражаясь» от краев окна и меняя направление движения, причем с разными скоростями. Лягушка двигается плавно, а тыква – скачками.



4. А эти буквы "живые" – они имеют размер 7, разный цвет, начертание и двигаются в разные стороны, не "уползая" за края ячеек.

		И				!
	Р		В		Т	
П				Е		

5. Дополните страничку несколькими горизонтальными линиями, употребив при этом различные атрибуты тега <HR>

## Самостоятельная работа № 2 Рисунки и гиперссылки

### Размещение рисунков.

Изображения, которые демонстрируются браузером при просмотре веб-страницы, хранятся в отдельных файлах формата gif, jpg (jpeg) или png, а в коде страницы делается ссылка на нужный файл. Для этого используется непарный тег **<IMG>**, имеющий один обязательный и ряд необязательных атрибутов..

Обязательный атрибут:

SRC = <i>url</i>	Адрес графического файла (относительный или абсолютный)
------------------	---

Основные необязательные атрибуты:

ALT = <i>текст</i>	Альтернативный текст, выводимый в режиме браузера без загрузки изображений (обязательно заключается в кавычки)
BORDER = <i>значение</i>	Толщина обрамляющей рамки в пикселях, 0 означает отсутствие рамки (по умолчанию)
HEIGHT = <i>значение</i>	Высота изображения в пикселях (по умолчанию оригинальная) либо в процентах от высоты окна браузера
WIDTH = <i>значение</i>	Ширина изображения в пикселях (по умолчанию оригинальная) либо в процентах от ширины окна браузера
HSPACE = <i>значение</i>	Свободное пространство слева и справа от изображения в пикселях
VSPACE = <i>значение</i>	Свободное пространство сверху и снизу от изображения в пикселях
ALIGN = <i>значение</i>	Выравнивание изображения по горизонтали. Если заданы значения LEFT либо RIGHT, изображение соответствующим образом будет выровнено по горизонтали, задание этих значений обеспечивает обтекание изображения текстом

### Задание 2

Создайте веб-страничку, в заголовке которой укажите "Размещение рисунков", и сохраните ее в вашей папке под именем Pictures.html. Используя подходящие рисунки (они также должны быть сохранены непосредственно в вашей папке либо в специально созданном в ней каталоге Image), создайте страничку следующего содержания (текст может быть другим):



## **История земли Вятской**

Вятская земля имеет богатую историю. Она стала заселяться еще в глубокой древности, очевидно, уже в верхнепалеолитическое время (50-15 тыс. лет назад). На территории области известны археологические памятники эпохи мезолита, неолита, бронзового века. В VII в. до н.э. в бассейне Вятки начался железный век. Ранний железный век здесь представлен памятниками ананьинской культуры. Ананьинцы принадлежали к финно-угорской этнической группе. Есть

предположение, что они назывались тиссагетами, о которых упоминает древнегреческий историк Геродот, помещавший их к северо-востоку от скифов и сарматов.

В конце XII-нач.XIII вв. в бассейн Вятки стали проникать русские, они селились на свободных землях среди удмуртов и марийцев.

Вятка впервые упоминается в летописях под 1374 годом в связи с походом новгородских ушкуйников на Волжскую Болгарию, входившую в то время в состав Золотой Орды. "В лето 6882 (1374) идоша на низ рекою Вяткою ушкунцы разбойницы, 90 ушкунцев, и пограбиша Вятку и шедше взяша Болгары".

В 70-е гг. XIV в. Вятская земля входила в состав Нижегородского княжества. В 1393 г. это княжество было присоединено к Москве. Нижегородские князья после долгой борьбы вынуждены были покориться и получили в удел Вятскую землю.

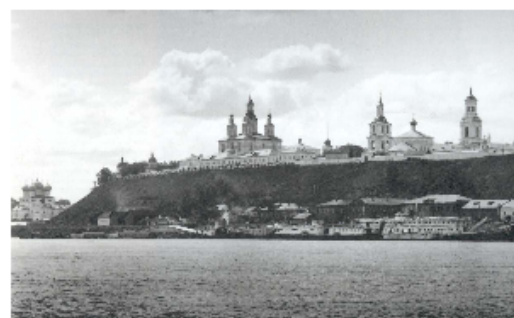


Рисунок в верхней части страницы состоит из трех одинаковых картинок с границей по 5 пкс, размещенных по центру. Заголовок выделен красным. Вторая картинка размещена два раза, но имеет при этом различные размеры и свободное пространство со всех сторон по 20 пкс. Основной текст разделяется тегом разрыва строки, применено выравнивание по ширине.

Добавьте на страничку еще 2-3 подходящих рисунка, разместив их по своему усмотрению.

Внимание! Все рисунки необходимо оптимизировать (например, в PhotoShop) до объема не более 20-30 килобайт!

### **Гиперссылки**

Гиперссылкой называют объект (текст, изображение, фрагмент изображения), при щелчке мышью по которому происходит переход к новому документу или фрагменту документа. Именно гиперссылки позволяют организовать переходы между любыми размещенными в сети Интернет документами.

### **Текстовые гиперссылки**

Связь между HTML-документами и фрагментами документов организуется с помощью тега `<A> ... </A>` (от английского *anchor* - якорь).

Тег `<A>` употребляется как для создания ссылки на другой документ, так и для ссылки на фрагмент документа.

Обязательный атрибут:

<code>HREF = url</code>	Адрес целевого документа (может быть представлен в абсолютной и относительной форме)
-------------------------	--



Основные необязательные атрибуты:

TITLE="текст"	Выводит всплывающую подсказку при наведении указателя мыши на гиперссылку
---------------	---

Текст и изображения, размещенные между тегами, становятся активной зоной документа, чувствительной к щелчку мыши, который вызывает загрузку целевого документа. Текст гиперссылки выделяется подчеркиванием и цветами, указанными как значение атрибутов LINK, ALINK, VLINK тега <BODY> (либо цветом по умолчанию).

### Гиперссылки-картинки

Чтобы сделать гиперссылкой целое изображение, также применяется тег <A> ... </A>., только вместо текста (или вместе с текстом) между <A> и </A> располагается тег <IMG...> со всеми соответствующими атрибутами.

Например, <A HREF=Pages/Page1.html> <IMG SRC=Image/Pict1.jpg></A>.

Карта гиперссылок

Тег <A> позволяет сделать активной зоной текстовый фрагмент или изображение целиком; для того же, чтобы **разные фрагменты** одного изображения ссылались на разные целевые документы, придется использовать тег <MAP>, реализующий изображение-карту.

У тега-контейнера <MAP> единственным обязательным атрибутом является NAME, значением которого будет имя (например, NAME="mymap", которое должно быть использовано при описании атрибута USEMAP тега IMG, описывающего изображение, призванного служить картой (при этом к имени карты приписывается слева # – USEMAP="#mymap")

Внутри контейнера <MAP> каждой чувствительной к перемещению мыши зоне изображения должен соответствовать тег <AREA> с атрибутами:

Синтаксис атрибута	Назначение
COORDS = <i>список</i>	Список через запятую координат активной зоны (зависит от типа заданной формы зоны)
HREF = <i>url</i>	Адрес целевого документа гиперссылки, связанного с указанной зоной
SHAPE = <i>форма</i>	Определяет форму активной зоны. Возможные значения этого атрибута: <i>circle</i> (окружность – задается координатами центра и радиусом в пикселях); <i>rect</i> (прямоугольник - задается координатами левого верхнего и правого нижнего угла); <i>poly</i> (многоугольник - задается координатами своих вершин) Координаты во всех случаях отсчитываются от верхнего левого угла изображения в пикселях, ось X направлена вправо, ось Y – вниз.
NOREF	иногда бывает нужно указать, что данная зона (заданная атрибутом SHAPE и координатами COORDS) не является активной, реакции на щелчок мыши нет

### Задание 3

1. Создайте в своей папке на сервере главную веб-страничку **Index.html** еще одну дополнительную страничку с именем **Page1.html**, поместите ее в специально созданную папку **Pages**, туда же переместите ранее созданные странички **Text.html** и **Pictures.html**.

2. Разместите на каждой дополнительной странице по одной картинке (любой) и текст «Возврат на главную страницу». Картинки при необходимости оптимизируйте и разместите в папке **Image**.

3. Превратите эти картинки и текст в гиперссылки на главную страницу – **Index.html**.

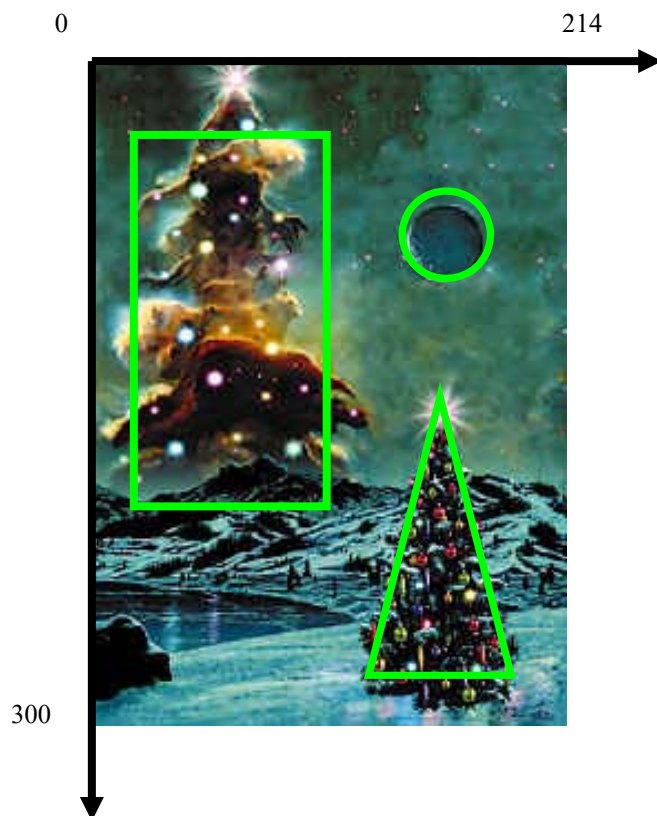
4. На главной странице расположите ссылки-картинки и текстовые ссылки на странички, расположенные в папке **Pages**.

5. Также на главной странице разместите карту на основе картинки **M16.jpg** (ее размер 214x300 пкс). Выделенные на рисунке области сделайте гиперссылками все на те же три новых странички.

HTML-код создаваемой карты может выглядеть примерно так:

```
<IMG SRC="Image/M16.jpg" WIDTH="214" HEIGHT="300"
BORDER=0 USEMAP="#mymap">
<MAP NAME="mymap">
<AREA SHAPE="circle" COORDS="150,75,20"
  HREF="Pages/Page1.html">
<AREA SHAPE="poly" COORDS="150,150,200,280,120,280"
  HREF="Pages/Page2.html">
<AREA SHAPE="rect" COORDS="20,30,100,200"
  HREF="Pages/Page3.html">
</MAP>
```

6. Оформите страницы, используя изменение цвета фона, гиперссылок. Примените фоновые рисунки. Наполните страницы содержанием.



### Самоостоятельная работа № 3 Пользовательские формы

Создайте страничку, предназначенную для сбора сведений о посетителях вашего сайта. Сведения должны пересылаться по электронной почте на ваш адрес и никак не кодироваться.

Используйте следующие элементы пользовательских форм:

- ✓ текстовая строка;
- ✓ поле для ввода пароля;
- ✓ поле выбора локального файла для загрузки на Web-сервер;
- ✓ опция выбора нескольких вариантов данных;
- ✓ опция переключения между несколькими вариантами данных;
- ✓ текстовое поле;

- ✓ ниспадающее меню;
- ✓ список наименований;
- ✓ кнопка отправления данных;
- ✓ кнопка сброса данных.

Ваша страничка может выглядеть, например, так:

The screenshot shows a web browser window titled "Итоговый пример по организации пользовательских форм - Microsoft Internet Explorer". The browser's address bar is empty, and the menu bar includes "Файл", "Правка", "Вид", "Избранное", "Сервис", and "Справка". The toolbar contains navigation buttons (Назад, Поиск, Избранное, Журнал) and other utility icons. The main content area displays a survey form with the following sections:

- Анкетные данные:** Includes input fields for "Ваше имя:", "Ваш пароль:", and "Ваша фотография:" with an "Обзор..." button next to the photo field.
- Увлечения:** A list of interests with checkboxes:
  - Компьютеры и Интернет
  - Литература и искусство
  - Путешествия и туризм
  - Автомобили
  - Спорт и активный отдых
- Место жительства:** Includes a dropdown menu for city selection (options: Москва, Санкт-Петербург, Киров, Рязань) and a dropdown menu for country selection.
- Комментарии:** Includes a text area for comments and radio buttons for "Я впервые на этом сайте" and "А тут не в первый раз".

At the bottom of the form, there are two buttons: "Отправить" and "Очистить". The browser's status bar at the bottom shows "Готово" and "Мой компьютер".

**Самостоятельна работа №4. Реализовать игру Пятнашки средствами javascript.**

**Самостоятельна работа №5. Реализовать форум на PHP.**

**Самостоятельна работа №7. Создание аналога wikipedia на движке Web2Py.**

**Самостоятельна работа №8. Реализовать экспорт данных в yaml и XML.**

**Самостоятельна работа №9. Добавить функции записи турниров с их воспроизведением.**

## АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Web-дизайн в гуманитарной сфере» реализуется на факультете информационных систем и безопасности ИИНТБ РГГУ, кафедрой информационных технологий и систем.

Цель дисциплины: Web-дизайн в гуманитарной сфере имеет целью теоретическое и практическое освоение методов и технологий, используемых при проектировании информационных материалов в сети интернет.

Задачи: выработка у студентов системного подхода к решению задач создания и проектирования интернет ресурсов, приобретение практических навыков построения различных web-систем на основе выбора наименее трудоемкой и, вместе с тем, адекватной поставленной задаче методологии разработки.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-2 Способен разрабатывать, тестировать и адаптировать прикладное программное обеспечение.

- ПК-2.1. Знает основные среды для разработки программного обеспечения, методы тестирования и адаптации прикладного программного обеспечения.
- ПК-2.2. Умеет разрабатывать, тестировать и адаптировать прикладное программное обеспечение.
- ПК-2.3. Владеет современными языками программирования и методиками разработки, тестирования и адаптации прикладного программного обеспечения.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

**Знать:** принципы работы и основные протоколы сети интернет, языки программирования и разметки, подходы, используемые при создании сайтов, методы тестирования и адаптации программных компонентов интернет-ресурсов, технологии поисковой оптимизации и продвижения сайтов.

**Уметь:** определять методы решения задач предметной области, с средствами сети интернет, разрабатывать структуру базы данных, адаптированную к использованию в интернет проектах, тестировать компоненты программного обеспечения интернет-ресурсов, оценивать эффективность использования конкретного языка и технологии при решении поставленных задач.

**Владеть:** навыками работы с инструментальными средствами разработки в сети интернет (HTML, CSS), языками PHP, MySQL и JavaScript, методами оптимизации, построения и продвижения сайтов. практическими навыками разработки и тестирования программных компонентов интернет-ресурсов.

По дисциплине предусмотрены две промежуточные аттестации, в форме зачета и в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 4 зачетных единицы.