

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И
ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ»**

Волгоградский институт управления – филиал РАНХиГС

Экономический факультет

Кафедра информационных систем и математического моделирования

УТВЕРЖДЕНА

учёным советом

Волгоградского института управления –
филиала РАНХиГС

Протокол № 2 от 21.09.2022 г.

ПРОГРАММА БАКАЛАВРИАТА

Стратегическое и операционное управление персоналом организации

(наименование образовательной программы)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ, реализуемой без применения
электронного (онлайн) курса**

**Б1.В.ДВ.11.01 «ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ И ПОДДЕРЖКИ
КОРПОРАТИВНОГО САЙТА»**

(код и наименование дисциплины)

38.03.03 Управление персоналом

(код, наименование направления подготовки /специальности)

Очная

(форма (формы) обучения)

Год набора – 2023 г.

Волгоград, 2022 г.

Автор-составитель:

Кандидат технических наук, доцент кафедры информационных систем и математического моделирования О.А. Астафурова

(ученая _____ степень и(или) ученое звание, должность)
(наименование кафедры) (Ф.И.О.)

Заведующий кафедрой
информационных систем и математического моделирования О.А. Астафурова

(наименование кафедры) (ученая степень и(или) ученое звание) (Ф.И.О.)

РПД Б1.В.ДВ.05.01 «Технологии создания и поддержки корпоративного сайта» одобрена информационных систем и математического моделирования. Протокол от 30 августа 2022 года № 1

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
1.1. Осваиваемые компетенции.....	4
1.2. Результаты обучения.....	4
2. Объем и место дисциплины в структуре ОП ВО	5
3. Содержание и структура дисциплины.....	5
3.1. Структура дисциплины.....	5
3.2. Содержание дисциплины.....	6
4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся.....	10
4.1. Формы и методы текущего контроля успеваемости обучающихся и промежуточной аттестации	10
4.2. Типовые материалы текущего контроля успеваемости обучающихся.....	10
5. Оценочные материалы промежуточной аттестации по дисциплине	2828
5.1. Методы проведения экзамена	2828
5.2. Оценочные материалы промежуточной аттестации	2828
6. Методические материалы по освоению дисциплины	300
7. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет	355
7.1. Основная литература	355
7.2. Дополнительная литература	355
7.3. Нормативные правовые документы и иная правовая информация	355
7.4. Интернет-ресурсы, справочные системы	355
8. Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы	366

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесённых с планируемыми результатами освоения образовательной программы

1.1. Осваиваемые компетенции

Дисциплина Б1.В.ДВ.11.01 «Технология создания и поддержки корпоративного сайта» обеспечивает овладение следующими компетенциями

Код компетенции	Наименование компетенции	Код компонента компетенции	Наименование компонента компетенции
ПКс-8	Способен применять и использовать методы и программные средства обработки деловой информации, специализированные кадровые компьютерные программы, способностью взаимодействовать со службами информационных технологий и эффективно использовать корпоративные информационные системы при решении задач управления персоналом	ПКс-8.3.1	Ознакомление с основными принципами обработки деловой информации, овладение современными техническими и программными средствами мультимедийных технологий

1.2. Результаты обучения

В результате освоения дисциплины у студентов должны быть сформированы:

ОТФ/ТФ (при наличии профстандарта) трудовые или профессиональные действия	Код этапа освоения компетенции	Результаты обучения
трудовые функции: разработка системы операционного управления персоналом и работы структурного подразделения, реализация операционного		на уровне знаний: <input type="checkbox"/> знает основные понятия компьютерной графики, программно-технических средств обработки графических изображений;
		на уровне умений: <input type="checkbox"/> применяет соответствующее программное обеспечение для обработки деловой информации; применяет современные технические и программные средства мультимедийных технологий.

управления персоналом и работы структурного подразделения, администрирование процессов и документооборота по операционному управлению персоналом и работе структурного подразделения (проф. стандарт «Специалист по управлению персоналом».)	ПКс-8.3.1	на уровне навыков: <input type="checkbox"/> Решает задачи по созданию и поддержки корпоративных сайтов; <input type="checkbox"/> Применяет средства компьютерной графики в профессиональной деятельности.
--	-----------	---

2. Объем и место дисциплины в структуре ОП ВО

Учебная дисциплина Б1.В.ДВ.11.01 «Технология создания и поддержки корпоративного сайта» относится к блоку обязательной части дисциплин. В соответствии с учебным планом, по очной форме обучения дисциплина осваивается в 7 семестре, по заочной форме обучения дисциплина осваивается на 4 курсе, общая трудоемкость дисциплины в зачетных единицах составляет 144 часов (4 ЗЕТ).

По очной форме обучения количество академических часов, выделенных на контактную работу с преподавателем (по видам учебных занятий) – 50 часов (лекций – 16 часов, практических занятий – 32 часа) и на самостоятельную работу обучающихся – 58 часов.

Форма промежуточной аттестации в соответствии с учебным планом – экзамен.

Освоение дисциплины опирается на минимально необходимый объем теоретических знаний в области информатики, а также на приобретенные ранее умения и навыки, связанные с использованием программных средств общего и профессионального назначения.

Учебная дисциплина Б1.В.ДВ.11.02 «Использование компьютерной графики в профессиональной деятельности» реализуется после изучения: Б1.О.12 «Информатика», Б1.О.25 «Информационные технологии в управлении персоналом», Б1.О.24 «Управленческий учет и учет персонала», Б1.О.29 «Управление человеческими ресурсами».

3. Содержание и структура дисциплины

3.1. Структура дисциплины

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование тем (разделов),	Объем дисциплины (модуля), час.					Форма текущего контроля успеваемости*, промежуточной аттестации**	
		Всего	Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий					СР О
			Л, ДОТ	ЛР/ ДОТ	ПЗ/ ДОТ*	КСР		
Тема 1	Введение в дисциплину.	5	1				4	О

Тема 2	Основные понятия компьютерной графики. Растровые и векторные редакторы. Инфографика.	9	1		6		2	О, Т
Тема 3	Графические форматы.	2	1				1	О
Тема 4	Цветовые схемы.	2	1				1	О, Т
Тема 5	Работа с пакетом векторной графики CorelDraw	8	1		4		3	О, Т
Тема 6	Создание тестов для готовых программных оболочек; и анимированных инструкций к ним. Захват изображения с помощью CorelCapture.	6	1		2		3	О
Тема 7	Создание бланка для электронной почты	5			2		3	О
Тема 8	Создание видео ролика	5			2		3	О
Тема 9	Аппаратные средства получения растровых изображений	4	1				3	О
Тема 10	Создание анимации с пакетом AdobeFlash	10	1		4		5	О
Тема 11	Создание презентаций в MicrosoftPower Point	4	1		2		1	О
Тема 12	Основные понятия Web-дизайна	6	1				5	О
Тема 13	Основы языка HTML гипертекстовой разметки документов	8	1				7	О
Тема 14	Web-редактор Dreamweaver.	4	1				3	О
Тема 15	Создание Web-страниц и Web-сайтов.	6	1		2		3	О
Тема 16	Размещение материала страницы с помощью таблиц.	8	1		4		3	О
Тема 17	Создание ролловера, панели навигации, фотоальбома.	6	1		2		3	О
Тема 18	Создание страниц со слоями. Каскадные таблицы стилей.	8	1		2		5	О, Т
Консультация		2				2		
Промежуточная аттестация		36				36		Э
Итого:		144	16		32	38	58	

Примечание:

** формы заданий текущего контроля успеваемости: контрольные работы (К), опрос (О), тестирование (Т), коллоквиум (Кол) и виды учебных заданий: эссе (Э), реферат (Р), доклад (Д)*

*** формы промежуточной аттестации: экзамен (Экз), зачет (З), зачет с оценкой (ЗО).*

3.2 Содержание дисциплины (модуля)

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. Инфографика.

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.

Средства инфографики: изображения графики, диаграммы, блок-схемы, таблицы, карты, списки. Знакомство с интерфейсом сервиса Piktochart. Этапы создания инфографики. Создание инфографики на основе имеющихся данных. Анализ и выбор данных для инфографики. Использование карт при создании инфографики. Основные ошибки при создании инфографики. Этапы создания инфографики-резюме. Загрузка фотографий в сервис Piktochart. Использование фотофреймов (художественных рамок для фотографий). Редактирование текста, содержащегося в фотофрейме.

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.

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

4. Материалы текущего контроля успеваемости обучающихся

4.1. Формы и методы текущего контроля успеваемости обучающихся и промежуточной аттестации

В ходе реализации дисциплины Б1.В.ДВ.11.01 «Технология создания и поддержки корпоративного сайта» используются следующие **методы текущего контроля успеваемости обучающихся**:

№ п/п	Наименование тем (разделов)	Методы текущего контроля успеваемости
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.	Устный опрос, Письменный тест

4.2. Типовые материалы текущего контроля успеваемости обучающихся

Тема 1. Введение в дисциплину.

Вопросы устного опроса:

1. Портал Президента России
2. Портал Правительства РФ.
3. Портал Волгоградской области.

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

Вопросы для устного опроса:

1. Понятие «компьютерная графика» (КГ).
2. Области применения КГ и классификация, терминология.
3. Растровые редакторы, векторные редакторы.
4. Понятие о растровой и векторной графике. Их основные отличия, преимущества, недостатки.
5. Понятие о битовой глубине изображения (БГИ). Связь БГИ с количеством информации.
6. Расчет объема памяти, необходимой для хранения изображения с известной глубиной и объемом информации в пикселях.
7. Связь БГИ с количеством цветов и типом изображения. Разрешение изображения.

Вопросы для тестирования:

1. Способ представления объектов в компьютерной графике с помощью геометрических примитивов
 - a. Растровое изображение
 - b. Математический рисунок
 - c. Изображение блондинки
 - d. Векторная графика
2. Изображение, созданное на основе математического описания (задаются положение, длина и направление рисования линий), является результатом использования. . .
 - a. Векторной графики
 - b. Растровой графики
 - c. Математической графики
3. Определенный объект на рисунке, который создается в качестве набора линий на основе математического описания, это . . .
 - a. растровый объект
 - b. линейный объект
 - c. векторный объект
 - d. математический объект
4. Объем памяти, используемый для хранения и представления цвета при кодировании одного пиксела растровой графики или видео, это
 - a. глубина цвета
 - b. HighColor
 - c. Truecolor
 - d. видеоадаптер
5. Цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения, это . . .
 - a. растр
 - b. пиксель
 - c. кернинг
 - d. бод
6. Изображение, которое отображается в виде пикселей, это . . .
 - a. растровое изображение
 - b. векторное изображение

- c. пиксельное изображение
 - d. графитное изображение
7. Максимальное число цветов, которое может содержать изображение, с глубиной цвета 8 бит?
- a. 1024
 - b. 512
 - c. 16777216
 - d. 256
8. Максимальное число цветов, которое может содержать изображение, с глубиной цвета 24 бита?
- a. 16777216
 - b. 512
 - c. 1024
 - d. 256
9. Какую глубину цвета имеет изображение, использующее 256 цветов? а. 8 бит
- b. 16 бит
 - c. 24 бита
 - d. 32 бита
10. Какую глубину цвета имеет изображение, использующее 16 цветов? а. 4 бита
- b. 16 бит
 - c. 2 бита
 - d. 32 бита
11. Графический редактор – это:
- a. программа для создания графических изображений
 - b. программа, используемая для автоматизации процессов над графической информацией
 - c. прикладное программное обеспечение, используемое для создания, обработки,
 - d. просмотра, хранения и печати графических изображений
 - e. прикладное программное обеспечение, используемое для создания текстовых
 - f. документов и работы с ними
12. Минимальным элементом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
- a. пиксель
 - b. поле
 - c. символ
 - d. прямоугольник
13. Применение векторной графики по сравнению с растровой :
- a. обеспечивает наилучшее качество тоновых оригиналов

- b. не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения
 - c. сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает его редактирование
14. Видом графики НЕ является :
- a. инженерная графика
 - b. деловая графика
 - c. иерархическая графика
 - d. изобразительная графика
15. Растровая графика создается при помощи :
- a. Power Point
 - b. MS Word
 - c. Corel Draw
 - d. Paint
16. Графическим примитивом является:
- a. масштаб
 - b. прямоугольник
 - c. цвет
 - d. пиксель
17. Растровый графический редактор предназначен для:
- a. создания чертежей
 - b. построения графиков
 - c. построения диаграмм
 - d. создания и редактирования рисунков
18. Каков будет размер 16-цветного графического файла в битах, состоящего из 100x500 пикселей?
- a. 200000
 - b. 800000
 - c. 50000
 - d. 100000
19. Каков будет размер 16-цветного графического файла в битах, состоящего из 200x400 пикселей?
- a. 320000
 - b. 1280000
 - c. 80000
 - d. 10000
20. Какие из перечисленных ниже программ являются приложениями для работы с векторной графикой?
- a. Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks, Corel Photo-Paint

- b. Adobe Photoshop, CorelDRAW
- c. Adobe Illustrator, Macromedia Fireworks, Corel Photo-Paint
- d. Adobe Illustrator, CorelDRAW

21. Пикселизация изображений при увеличении масштаба - один из недостатков а. векторной графики

- b. деловой графики
- c. инженерной графики
- d. растровой графики

22. Какие из перечисленных ниже программ являются приложениями для работы с растровой графикой?

- a. Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks, Corel Photo-Paint
- b. Adobe Photoshop, CorelDRAW
- c. Adobe Illustrator, Macromedia Fireworks, Corel Photo-Paint
- d. Adobe Illustrator, CorelDRAW

23. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ...

- a. точка экрана (пиксель)
- b. объект (прямоугольник, круг и т.д.)
- c. знакоместо (символ)
- d. растр

24. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков векторной или растровой графики?

- a. растровой
- b. векторной
- c. обеих
- d. это недостаток инженерной графики

25. Разрешение изображения измеряется в ...

- a. пикселах
- b. точках на дюйм (dpi)
- c. мм, см, дюймах
- d. мм, см, м

Тема 3. Графические форматы.

Вопросы для устного опроса:

1. .. Графические форматы: определения, классификация.
2. .. Основные типы графических форматов: растровые, векторные.
3. .. Сжатие файлов.
4. .. Критерии выбора форматов.
5. .. Обзор форматов BMP, PCX, TIFF, JPEG, GIF, PNG, WMF, EPS, CDR, и PDF.

Тема 4. Цветовые схемы.

Вопросы для устного опроса:

1. Аддитивные схемы.
2. Субтрактивные схемы.
3. Цветовые модели. Описание и назначение.

Вопросы для тестирования по темам 3 и 4:

Цветовой режим, в котором используются голубой, пурпурный, желтый и черный цвета.

- a. Цветовой режим CMYK
 - b. Цветовой режим RGBK
 - c. Цветовой режим HTML
 - d. Цветовой режим RGB
2. Цветовой режим, в котором для создания всех остальных цветов объединяются три цвета (зеленый, красный и синий) с различной степенью интенсивности. Для каждого канала синего, красного и зеленого задается значение от 0 до 255.
- a. Режим CMY
 - b. Режим GRB
 - c. Режим JPG
 - d. Режим RGB
3. Какую цветовую схему (RGB или CMYK) выбрать, если файл создается для типографской печати?
- a. CMYK
 - b. RGB
 - c. можно использовать обе без ограничений
 - d. обе не подходят
4. В модели CMYK в качестве компонентов применяются основные цвета ...
- a. красный, зеленый, синий, черный
 - b. голубой, пурпурный, желтый, черный
 - c. красный, голубой, желтый, синий
 - d. голубой, пурпурный, желтый, белый
5. В модели RGB в качестве компонентов применяются основные цвета ...
- a. красный, зеленый, черный
 - b. пурпурный, голубой, черный
 - c. красный, зеленый, голубой
 - d. пурпурный, голубой, белый
6. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 255,0, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
- a. красный
 - b. зеленый
 - c. синий
 - d. белый

7. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 255, 0. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- a. зеленый
- b. красный
- c. синий
- d. белый

8. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 0, 255. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?

- a. синий
- b. зеленый
- c. красный
- d. белый

9. Какую цветовую схему (RGB или CMYK) выбрать при создании изображения, если планируется его размещение в Internet?

- a. CMYK
- b. можно использовать обе без ограничений
- c. обе не подходят
- d. RGB

10. Файлы в этом графическом формате занимают минимум места на диске и легко переносятся с одного компьютера на другой. Этот формат обычно используется для публикации в Интернете изображений, состоящих из 256 или меньшего числа цветов. а. GIF

- b. TIF
- c. PIF
- d. PCX

11. Формат, который обеспечивает большую степень сжатия с возможной потерей качества изображения. Благодаря небольшому размеру файла такие изображения широко используются для публикации в Интернете, это . . .

- a. Формат TIFF
- b. Формат JPEG
- c. Формат PIF
- d. Формат CPT

12. В каких форматах файлов следует сохранять изображение, предназначенное для использования в Internet?

- a. GIF, JPG, PNG
- b. GIF, JPG, PSD
- c. GIF, JPG, PSX
- d. GIF, JPG, CDR

13. Как влияет на размер файла глубина цвета?
- a. при увеличении глубины цвета размер файла уменьшается
 - b. не влияет
 - c. размер файла зависит от количества цветов, а не от глубины цвета
 - d. при увеличении глубины цвета размер файла увеличивается
14. Выбери растровые форматы графических файлов.
- a) CDR, WMF;
 - b) EPC, EPS;
 - c) PSD, BMP;
 - d) DXF.
15. Выбери векторные форматы графических файлов.
- a) JPEG, PCX;
 - b) CDR, WMF;
 - c) TIFF;
 - d) PSD, BMP.
16. В текстовом процессоре Word создали рисунок.
- a) Векторный;
 - b) Растровый.
17. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является?
- a. а. курсор
 - b. б. символ
 - c. в. линия
 - d. г. пиксель
18. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет а. пиксель
- b. формат
 - c. графика

19. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...
- 10-15 раз
 - 100раз
 - ни разу
 - 2-3 раза
20. 8. В цветовой модели CMYK установлены следующие параметры: 0, 0, 0, 255. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
- черный
 - голубой
 - красный
 - белый
21. В какие цвета может быть окрашен пиксель, если битовая глубина равна 1. а.
- белый и черный
 - белый
 - черный
 - красный, синий, зеленый

Тема 5. Работа с пакетом векторной графики CorelDraw

Вопросы для устного опроса:

1. Прямоугольник. Квадрат. Прямоугольник со скругленными углами. Изменение размеров уже нарисованного прямоугольника, поворот его на нужный угол.
2. Эллипсы. Дуга или сектор.
3. Рисование линий:
 - 3.1. Инструмент Freehand (От руки).
 - 3.2. Инструмент Bezier (Инструмент Безье).
 - 3.3. Инструмент Artistic Media (Живопись): Заготовка. Кисть. Распылитель. Создание своего набора для распыления.
4. Фигурный текст.
5. Размещение текста вдоль заданной траектории.
6. Зеркальное отражение.
7. Светящиеся, выпуклые буквы.
8. Полупрозрачные буквы.
9. Объемный текст.
10. Заполнение оболочки текстом.
11. Плавный переход одной надписи в другую.

Вопросы для тестирования:

1. Термины CorelDRAW: Элемент рисунка, например изображение, фигура, линия, текст, кривая, символ или слой, это :
 - а. объект
 - б. окно

- c. макет
 - d. ссылка
2. В рисунки CorelDRAW можно добавлять текст следующих типов:
- a. фигурный, простой
 - b. простой, форматированный
 - c. фигурный, сложный
 - d. любой, кроме фигурного
3. Интерактивный объект CorelDRAW, который изменяется при нажатии или наведении на него указателя мышки, называется . . .
- a. Кнопка-Links
 - b. Ролловер
 - c. Мультиклик
 - d. Медиакнопка
4. Для создания интерактивного ролловера CorelDRAW, необходимо добавить следующие состояния этого объекта:
- a. Норма, Наведение, Нажатие
 - b. Умолчание, Нажатие, Наведение
 - c. Норма, Активация, Нажатие
 - d. Норма, Наведение, Активация
5. Благодаря использованию этого драйвера, поставляемого производителем оборудования для работы с изображениями, изображения можно получать в графические приложения Corel, Adobe Photoshop и т.д. непосредственно с цифровой камеры или сканера, это . . .
- a. драйвер TWAIN
 - b. драйвер MiraScan
 - c. драйвер Logitech
 - d. драйвер ScanPhoto
6. Линия, определяющая форму объекта, это . . .
- a. Абрис
 - b. Кромка
 - c. Периметр
 - d. Кайма
7. Прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов, соединенных узлами. Каждый узел имеет маркеры управления, которые позволяют изменять форму линии, это . . .
- a. линия Каллиграфии
 - b. ломаная линия
 - c. свободная линия
 - d. линия Безье

8. Набор из восьми черных квадратов, которые появляются по углам и сторонам объекта при его выборе. Путем перетаскивания отдельных можно изменять масштаб и размер объектов.
 - a. маркеры
 - b. лигатура
 - c. выделители
 - d. редакторы

9. Тип текста, созданного с помощью инструмента <Текст> для добавления коротких строк текста, например, заголовков, или для применения графических эффектов, например ввод текста по определенному пути, создание вытягиваний и перетекания, а также для создания всех остальных специальных эффектов содержащих до 32000 символов, это . . . а. простой текст
 - b. специальный текст
 - c. фигурный текст
 - d. форматированный текст

10. Плавный последовательный переход двух или более цветов, примененный для области изображения по линейному, радиальному, коническому или прямому пути, это . . . а. текстурная заливка
 - b. фонтанная заливка
 - c. интерактивная заливка
 - d. заливка Post Script

11. <Примитивами> графического редактора являются:
 - a. операции выбора и настройки различных инструментов
 - b. полный набор инструментов
 - c. простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора
 - d. рабочее поле и интерфейс графического редактора

12. Типичным примитивом векторной графики не является:
 - a. текст
 - b. кривая Безье
 - c. многоугольник
 - d. треугольник

13. Какие из перечисленных ниже программ являются приложениями для работы с векторной графикой?
 - a. Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks, Corel Photo-Paint\
 - b. Adobe Photoshop, CorelDRAW
 - c. Adobe Illustrator, Macromedia Fireworks, Corel Photo-Paint
 - d. Adobe Illustrator, CorelDRAW\ G1

14. Минимальным объектом, используемым в векторном графическом редакторе, является ...
- точка экрана (пиксель)
 - объект (прямоугольник, круг и т.д.)
 - знакоместо (символ)
 - растр
15. Вставьте пропущенное слово. Corel Draw - программа для обработки графики
- Растровой.
 - Векторной.
 - Фрактальной.
 - Трехмерной.
16. Тип заливки, который позволяет имитировать различные поверхности с помощью специальных картинок:
- Градиентная.
 - Заливка цветным узором.
 - Заливка Post Script.
 - Текстурная.
17. Редактор CorelDraw является
- Пиксельным редактором.
 - Растровым редактором.
 - Векторным редактором.
18. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает
- С кнопкой не связан ни один инструмент.
 - Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК.
 - С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.
19. Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift
- Прямоугольник строится с правого верхнего маркера.
 - Прямоугольник строится из середины.
 - Строится квадрат.
20. Назначение экранной палитры цветов
- Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации.
 - Для задания цвета заливки страницы.
 - Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.

Тема 6. Создание тестов для готовых программных оболочек; и анимированных инструкций к ним. Захват изображения с помощью CorelCapture.

Вопросы для устного опроса:

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

Тема 7. Создание бланка для электронной почты

Вопросы для устного опроса:

1. Методика создания фирменного бланка в виде web-страницы.
2. Настройка программы Outlook Express таким образом, чтобы при создании письма по умолчанию открывался фирменный бланк компании.
3. Настройка адресной книги. Создание группы контактов.

Тема 8. Создание видео ролика

Вопросы для устного опроса:

- 1...Обзор основных элементов интерфейса программы Windows Movie Maker.
- 2...Создание простых любительских фильмов методом нелинейного монтажа в программе
- 3...Импорт медиа материалов. Добавление видеоэффектов, переходов, титров.
- 4...Работа с различными материалами фильма: звуками, фотографиями, спецэффектами, видеофрагментами.
- 5...Работа со шкалой времени в различных режимах.
- 6...Сохранение готовых фильмов в различных форматах.

Тема 9. Аппаратные средства получения растровых изображений Вопросы

для устного опроса:

1. Виды сканеров.
2. Принципы работы сканирующего устройства.
3. Основные характеристики сканеров: разрешающая способность; глубина цвета; размер области сканирования; быстродействие; способ подключения; сервисные удобства; слайд адаптер.
4. Программа оптического распознавания текстов FineReader.
5. Техника сканирования с использованием планшетного сканера. Настройка основных параметров сканирования.

Тема 10. Создание анимации с пакетом AdobeFlash

Вопросы для устного опроса:

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

Тема 11. Создание презентаций в Microsoft Power Point Вопросы для устного опроса:

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

Тема 12. Основные понятия Web-дизайна Вопросы для устного опроса:

1. Редакторы для создания Web-страниц.
2. Редакторы для просмотра Web-страниц.
3. Графические форматы Web.
4. Набор протоколов TCP/IP.
5. Протокол HTTP.
6. Язык HTML.

Тема 13. Основы языка HTML гипертекстовой разметки документов Вопросы для устного опроса:

1. Парные и одиночные теги. Теги структуры Web-страницы: начало и конец страницы, заголовка, названия, основного содержания страницы.
2. Теги форматирования текста: Заголовков, абзаца, перевода строки, выравнивания.
3. Теги форматирования шрифта: жирный, курсив, верхний индекс, нижний индекс, размер шрифта, цвет, гарнитура.

4. Теги для оформления изображения: вставка изображения, выравнивание текста около изображения, вывод текста вместо изображения.
5. Теги цвета фона, текста и ссылок: фоновое изображение, цвет фона, цвет текста, цвет ссылки, цвет пройденной ссылки, цвет активной ссылки.
6. Теги гиперссылки: ссылка на другую страницу, ссылка на закладку в другом документе, ссылка на закладку в том же документе, определение закладки.
7. Теги списков: нумерованный, тип метки, нумерованный, тип нумерации, первый номер списка, список определений, меню, каталог.
8. Теги формы: форма, текстовое поле, группа переключателей, группа флажков, раскрывающийся список, текстовая область.

Тема 14. Web-редактор Dreamweaver.

Вопросы для устного опроса:

1. Редакторы для создания Web-страниц.
2. Редакторы для просмотра Web-страниц.
3. Графические форматы поддерживаемые Dreamweaver
4. Логическая структура Web-страницы?

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

Вопросы для устного опроса:

1. Работа с кодом.
2. Работа с текстом.
3. Вставка изображений.
4. Установка гиперссылок: на файлы, на адреса электронной почты, на закладки в Web-страницах.
5. Использование в гиперссылках абсолютных и относительных адресов.

Тема 16. Размещение материала страницы с помощью таблиц. Вопросы для устного опроса:

1. Настройка таблиц.
2. Вставка таблицы.
3. Свойства таблиц.

Тема 17. Создание ролловера, панели навигации, фотоальбома. Вопросы для устного опроса:

1. Создание ролловеров.
2. Создание панели навигации.
3. Создание фотоальбома

Тема 18. Создание страниц со слоями. Каскадные таблицы стилей.

Вопросы для устного опроса:

1. Создание страниц со слоями.
2. Создание и применение каскадных таблиц стилей.

3. Создание тестовой системы.

Итоговый тест

1. Языками разметки являются:

- a. JavaScript, HTML, PHP
- b. HTML, WML, XML
- c. ASP, PHP, JSP
- d. XML, Smil, Perl

2. Чистый код – это код, в котором...

- a. содержатся только необходимые тэги;
- b. содержатся только теги структуры документа;
- c. присутствуют теги форматирования текста;
- d. присутствуют только теги и отсутствуют данные (текст, изображения...).

3. Что из перечисленного ниже является наиболее важным при создании Web-сайта?

- a. Использование качественных инструментальных программ.
- b. Использование текстового редактора Режим настройки программы на технические особенности работы в среде локальной вычислительной сети.
- c. Создание чистого кода.
- d. Использование WYSIWYG-редактора.

4. В чем преимущество создания HTML-кода вручную?

- a. Работа над Web-страницей упрощается.
- b. Разработчик имеет полный контроль над документом.
- c. Для создания Web-страницы требуется больше времени.
- d. Разработчик может уделить все внимание процессу создания Web-страницы.

5. Какие из перечисленных ниже программ являются самыми популярными приложениями для работы с векторной графикой?

- a. Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint;
- b. Adobe Photoshop, CorelDRAW;
- c. Adobe Illustrator, Corel Photo-Paint;
- d. Adobe Illustrator, CorelDRAW.

6. ActionScript - это...

- a. язык серверных сценариев, используемый на Web-страницах;
- b. язык, встроенный в программу Macromedia Flash для создания интерактивных эффектов;
- c. язык клиентских сценариев, используемый на Web-страницах.

7. Как влияет на размер файла глубина цвета?

- a. при увеличении глубины цвета размер файла увеличивается

- b. при увеличении глубины цвета размер файла уменьшается
- c. не влияет
- d. размер файла зависит от количества цветов, а не от глубины цвета

8. Если главным критерием является время работы над Web-страницей, то лучше всего использовать:

- a. WYSIWYG-редактор;
- b. Windows- приложение Блокнот;
- c. Macromedia Flash;
- d. Internet Explorer.

9. К браузерам можно отнести следующие программы:

- a. Internet Explorer, Opera, NetscapeNavigator;
- b. CorelDRAW, Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks;
- c. Dreamweaver, FrontPage;
- d. Указанные в пунктах 2, 3.

10. В рисунки CorelDRAW можно добавлять текст следующих типов:

- a. фигурный, простой
- b. простой, форматированный
- c. фигурный, сложный
- d. любой, кроме фигурного

11. Цветовой режим, в котором используются голубой, пурпурный, желтый и черный цвета.

- a. Цветовой режим RGBK
- b. Цветовой режим HTML
- c. Цветовой режим CMYK
- d. Цветовой режим RGB

12. Формат, который обеспечивает большую степень сжатия с возможной потерей качества изображения. Благодаря небольшому размеру файла такие изображения широко используются для публикации в Интернете, это . . .

- a. Формат TIFF
- b. Формат PIF
- c. Формат CPT
- d. Формат JPEG

13. Цветовой режим, в котором для создания всех остальных цветов объединяются три цвета (зеленый, красный и синий) с различной степенью интенсивности. Для каждого канала синего, красного и зеленого задается значение от 0 до 255. а. Режим CMY

- b. Режим RGB
- c. Режим GRB
- d. Режим JPG

- 14. Линия, определяющая форму объекта, это...**
- a. Абрис
 - b. Кромка
 - c. Периметр
 - d. Кайма
- 15. Изображение, созданное на основе математического описания (задаются положение, длина и направление рисования линий), является результатом использования...**
- a. Растровой графики
 - b. Векторной графики
 - c. Математической графики
 - d. Инженерной графики
- 16. Объем памяти, используемый для хранения и представления цвета при кодировании одного пиксела растровой графики или видео, это**
- a. HighColor
 - b. Truecolor
 - c. глубина цвета
 - d. видеоадаптер
- 17. Максимальное число цветов, которое может содержать изображение, с глубиной цвета 8 бит?**
- a. 256
 - b. 1024
 - c. 512
 - d. 16777216
- 18. Какую глубину цвета имеет изображение, использующее 256 цветов?**
- a. 8 бит
 - b. 16 бит
 - c. 24 бита
 - d. 32 бита
- 19. Изображение, которое отображается в виде пикселей, это ...**
- a. растровое изображение
 - b. векторное изображение
 - c. пиксельное изображение
 - d. графитное изображение
- 20. Минимальным элементом, используемым в растровом графическом редакторе является:**
- a. поле
 - b. символ
 - c. пиксель
 - d. прямоугольник
- 21. Преимуществом векторной графики по сравнению с растровой не является:**
- a. реалистичность

- b. масштабируемость без потери качества
- c. меньший размер
- d. обеспечивает сохранение четких, ясных контуров независимо от размера изображения

22. Типичным примитивом векторной графики не является:

- a. текст
- b. кривая Безье
- c. многоугольник
- d. треугольник

23. В каких форматах файлов следует сохранять изображение, предназначенное для использования в Internet? а. GIF, JPG, PSD

- b. GIF, JPG, PNG
- c. GIF, JPG, PSX
- d. GIF, JPG, CDR

24. Каков будет размер 16-цветного графического файла в битах, состоящего из 100x500 пикселей? а.

- 200000
- b. 800000
- c. 50000
- d. 100000

25. Каков будет размер 16-цветного графического файла в битах, состоящего из 200x400 пикселей? а.

- 320000
- b. 1280000
- c. 80000
- d. 10000

26. Какие из перечисленных ниже программ являются приложениями для работы с векторной графикой?

- a. Adobe Photoshop, Adobe Fireworks, Corel Photo-Paint
- b. Adobe Photoshop, CorelDRAW
- c. Adobe Illustrator, Adobe Fireworks, Corel Photo-Paint
- d. Adobe Illustrator, CorelDRAW

27. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...

- a. точка экрана (пиксель)
- b. объект
- c. примитив
- d. знакоместо (символ)

28. Способом уменьшения размера (объем места на диске) графического файла не является

- a. автокоррекция изображения
- b. сохранение файла в формате jpg
- c. изменение разрешения
- d. уменьшение количества цветов

Шкала оценивания

Устный опрос

Уровень знаний, умений и навыков обучающегося при устном ответе во время проведения текущего контроля определяется баллами в диапазоне 0-100 %. Критериями оценивания при проведении устного опроса является демонстрация основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции, умение применять полученные знания на практике, овладение навыками анализа и систематизации информации в области финансов.

При оценивании результатов устного опроса используется следующая шкала оценок:

100% - 90%	Учащийся демонстрирует совершенное знание основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции, умеет применять полученные знания на практике, владеет навыками анализа и систематизации информации в области финансов
89% - 75%	Учащийся демонстрирует знание большей части основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции, умеет применять полученные знания на практике в отдельных сферах профессиональной деятельности, владеет основными навыками анализа и систематизации информации в области финансов
74% - 60%	Учащийся демонстрирует достаточное знание основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции, умеет использовать полученные знания для решения основных практических задач в отдельных сферах профессиональной деятельности, частично владеет основными навыками анализа и систематизации информации в области финансов
менее 60%	Учащийся демонстрирует отсутствие знания основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции, не умеет применять полученные знания на практике, не владеет навыками анализа и систематизации информации в области финансов

Тестирование

Уровень знаний, умений и навыков обучающегося при устном ответе во время проведения текущего контроля определяется баллами в диапазоне 0-100 %. Критерием оценивания при проведении тестирования, является количество верных ответов, которые дал студент на вопросы теста. При расчете количества баллов, полученных студентом по итогам тестирования, используется следующая формула:

$$B \square \frac{B}{O} \square 100\% ,$$

где Б – количество баллов, полученных студентом по итогам тестирования; В – количество верных ответов, данных студентом на вопросы теста; О – общее количество вопросов в тесте.

Проверка кейса

Уровень знаний, умений и навыков обучающегося при проверке кейса во время проведения текущего контроля определяется баллами в диапазоне 0-100 %. Критериями оценивания при проверке кейса является демонстрация основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции.

При оценивании результатов решения кейса используется следующая шкала оценок:

100% - 90%	Учащийся демонстрирует совершенное знание основных теоретических положений, практических и аналитических навыков в рамках осваиваемой компетенции.
89% - 75%	Учащийся демонстрирует знание большей части основных теоретических положений, практических и аналитических навыков в рамках осваиваемой компетенции.
74% - 60%	Учащийся демонстрирует достаточное знание основных теоретических положений, практических и аналитических навыков в рамках осваиваемой компетенции.
менее 60%	Учащийся демонстрирует отсутствие знания основных теоретических положений, практических и аналитических навыков в рамках осваиваемой компетенции.

Решение задач

Уровень знаний, умений и навыков обучающегося при решении задач во время проведения текущего контроля определяется баллами в диапазоне 0-100 %.

Критерием оценивания при решении задач, является количество верно решенных задач. При расчете количества баллов, полученных студентом по итогам решения задач, используется следующая формула:

$$B \square \frac{B}{O} \square 100\% ,$$

где Б – количество баллов, полученных студентом по итогам решения задач; В – количество верно решенных задач; О – общее количество задач.

Решение ситуационной задачи

Уровень знаний, умений и навыков обучающегося при выполнении ситуационной задачи во время проведения текущего контроля определяется баллами в диапазоне 0-100 %. Критериями оценивания является сбор и обобщение необходимой информации, правильное выполнение необходимых расчетов, достоверность и обоснованность выводов.

При оценивании результатов решения ситуационной задачи используется следующая шкала оценок:

100% - 90%	Учащийся демонстрирует совершенное знание основных теоретических положений, умеет собирать и обобщать необходимую информацию, правильно осуществляет расчеты, делает обоснованные выводы
89% - 75%	Учащийся демонстрирует знание большей части основных теоретических положений, может собрать большую часть необходимой информации, рассчитывает необходимые показатели, делает выводы, допуская при этом незначительные ошибки
74% - 60%	Учащийся демонстрирует знание некоторой части основных теоретических положений, может собрать некоторую часть необходимой информации, рассчитывает необходимые показатели, делает выводы, допуская при этом ошибки
менее 60%	Учащийся демонстрирует отсутствие знания основных теоретических положений, умений и навыков в рамках осваиваемой компетенции.

5. Оценочные материалы промежуточной аттестации по дисциплине

5.1. Методы проведения экзамена

Экзамен проводится с применением следующих методов: метод устного опроса по вопросам из перечня примерных вопросов из п.5.2 и выполнения практического задания на компьютере.

5.2. Оценочные материалы промежуточной аттестации

Компонент компетенции	Промежуточный / ключевой индикатор оценивания	Критерий оценивания
ПКс-8.3.1 Ознакомление основным с принципами обработк деловой информации овладение современным техническими программными средствами мультимедийных технологий	<input type="checkbox"/> Характеризует основные понятия компьютерной графики, программно-технических средств обработки графических изображений;	<input type="checkbox"/> объясняет основные понятия компьютерной графики, программно-технических средств обработки графических изображений; <input type="checkbox"/> разбирается в особенностях графических форматов; <input type="checkbox"/> разбирается в особенностях цветовых схем.
	<input type="checkbox"/> применяет средства компьютерн графики в профессиональной деятельнос	<input type="checkbox"/> формализует задачу по обработке графической информации и выбирает средства для ее решения; <input type="checkbox"/> владеет навыками работы в Corel Draw, MS Outlook Express, Adobe Flash; <input type="checkbox"/> использует стандартные средства обработки видео в MS Movie Maker; <input type="checkbox"/> создает презентации в MS PowerPoint.
	<input type="checkbox"/> решает задачи по созданию и поддержке корпоративных сайтов	<input type="checkbox"/> объясняет основные принципы работы в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах. <input type="checkbox"/> демонстрирует использование программных продуктов для создания и поддержки корпоративных сайтов, в частности, Dreamweaver.

Типовые оценочные средства промежуточной аттестации

Вопросы к экзамену по дисциплине «Технология создания и поддержки корпоративного сайта»

1. Редакторы для создания Web-страниц.
2. Какие теги должны присутствовать в HTML-документе обязательно?
3. Какова логическая структура Web-страницы?
4. Задание свойств страницы.
5. В каких случаях удобнее использовать в гиперссылках абсолютные, а каких – относительные адреса?
6. Добавление и подключение нестандартных шрифтов.
7. Графические форматы Web.
8. Вставка изображений.
9. Вставка фоновых изображений.
10. Вставка рекламных баннеров.
11. Вставка ролловеров.
12. Установка ссылок: на файлы, на адреса электронной почты, на закладки.
13. Вставка таблицы. Свойства таблиц.
14. Вставка формы.
15. Виды полей формы.
16. Создание списков.
17. Создание слоев.
18. Добавление сценариев.
19. Аттестация Web-страниц. Форматы графических файлов. Особенности сжатия в графических форматах.
20. Приложения для работы с растровой графикой.
21. Приложения для работы с векторной графикой.
22. Минимальный объект, используемый в растровом графическом редакторе.
23. Минимальный объект, используемый в векторном графическом редакторе.
24. Недостатки и достоинства растровой графики.
25. Недостатки и достоинства векторной графики.
26. Форматы файлов, предназначенных для использования в Internet.
27. Размер графических файлов в зависимости от количества пикселей и глубины цвета.
28. Способы уменьшения размера (объем места на диске) графического файла.
29. Разрешение изображения.
30. Команды Сохранить, Сохранить как, Сохранить копию, Сохранить для Web в программе в программе PhotoShop.
31. Отличие инструментов Кисть, Карандаш, Аэрограф.
32. Цветовая схема RGB.
33. Цветовая схема CMYK.
34. Основные цвета, применяемые в модели CMYK в качестве компонентов.
35. Основные цвета, применяемые в модели RGB в качестве компонентов.
36. Создание бланка для электронной почты.
37. Создание видео ролика.
38. Технология Flash.

Шкала оценивания

Уровень знаний, умений и навыков обучающегося при устном ответе во время промежуточной аттестации определяется оценками «Отлично» / «Хорошо»/ «Удовлетворительно»/ «Неудовлетворительно». Критериями оценивания на зачете с оценкой является демонстрация основных теоретических положений, в рамках осваиваемой компетенции, умение применять полученные знания на практике, овладение навыками анализа и систематизации информации в области финансов.

Для дисциплин, формой промежуточной аттестации которых является зачет с оценкой, приняты следующие соответствия:

- 90-100% - «отлично» (5);
- 75-89% - «хорошо» (4);
- 60-74% - «удовлетворительно» (3);
- менее 60% - «неудовлетворительно» (2).

При оценивании результатов устного опроса используется следующая шкала оценок:

100% - 90% (отлично)	Этапы компетенции, предусмотренные образовательной программой, сформированы на высоком уровне. Свободное владение материалом, выявление межпредметных связей. Уверенное владение понятийным аппаратом дисциплины. Практические навыки профессиональной деятельности сформированы на высоком уровне. Способность к самостоятельному нестандартному решению практических задач
89% - 75% (хорошо)	Этапы компетенции, предусмотренные образовательной программой, сформированы достаточно. Детальное воспроизведение учебного материала. Практические навыки профессиональной деятельности в значительной мере сформированы. Присутствуют навыки самостоятельного решения практических задач с отдельными элементами творчества.
74% - 60% (удовлетворительно)	Этапы компетенции, предусмотренные образовательной программой, сформированы на минимальном уровне. Наличие минимально допустимого уровня в усвоении учебного материала, в т.ч. в самостоятельном решении практических задач. Практические навыки профессиональной деятельности сформированы не в полной мере.
менее 60% (неудовлетворительно)	Этапы компетенции, предусмотренные образовательной программой, не сформированы. Недостаточный уровень усвоения понятийного аппарата и наличие фрагментарных знаний по дисциплине. Отсутствие минимально допустимого уровня в самостоятельном решении практических задач. Практические навыки профессиональной деятельности не сформированы.

Фонды оценочных средств промежуточной аттестации по дисциплине представлены в приложении 1.

6. Методические материалы по освоению дисциплины

Методические рекомендации по написанию рефератов

По дисциплине рефератов не предусмотрено.

Рекомендации по планированию и организации времени, необходимого на изучение дисциплины

Структура времени, необходимого на изучение дисциплины

Форма изучения дисциплины	Время, затрачиваемое на изучение дисциплины, %
Изучение литературы, рекомендованной в учебной программе	40
Решение задач, практических упражнений и ситуационных примеров	40
Изучение тем, выносимых на самостоятельное рассмотрение	20
Итого	100

Методические рекомендации по подготовке к практическому (семинарскому) занятию

Основной целью практического (семинарского) занятия является проверка глубины понимания студентом изучаемой темы, учебного материала и умения изложить его содержание ясным и четким языком, развитие самостоятельного мышления и творческой активности у студента, умения решать практические задачи. На практических (семинарских) занятиях предполагается рассматривать наиболее важные, существенные, сложные вопросы которые, наиболее трудно усваиваются студентами. При этом готовиться к практическому (семинарскому) занятию всегда нужно заранее. Подготовка к практическому (семинарскому) занятию включает в себя следующее:

- обязательное ознакомление с вопросами для устного опроса,
- изучение конспектов лекций, соответствующих разделов учебника, учебного пособия, содержания рекомендованных нормативных правовых актов;
- работа с основными терминами (рекомендуется их выучить);
- изучение дополнительной литературы по теме занятия, делая при этом необходимые выписки, которые понадобятся при обсуждении на семинаре;
- формулирование своего мнения по каждому вопросу и аргументированное его обоснование;
- запись возникших во время самостоятельной работы с учебниками и научной литературы вопросов, чтобы затем на семинаре получить на них ответы;
- обращение за консультацией к преподавателю.

Рекомендации по изучению методических материалов

Методические материалы по дисциплине позволяют студенту оптимальным образом организовать процесс изучения данной дисциплины. Методические материалы по дисциплине призваны помочь студенту понять специфику изучаемого материала, а в конечном итоге – максимально полно и качественно его освоить. В первую очередь студент должен осознать предназначение методических материалов: структуру, цели и задачи. Для этого он знакомится с преамбулой, оглавлением методических материалов, говоря иначе, осуществляет первичное знакомство с ним. В разделе, посвященном методическим рекомендациям по изучению дисциплины, приводятся советы по планированию и организации необходимого для изучения дисциплины времени, описание последовательности действий студента («сценарий изучения дисциплины»), рекомендации по работе с литературой, советы по подготовке к экзамену и разъяснения по поводу работы с тестовой системой курса и над домашними заданиями. В целом данные методические

рекомендации способны облегчить изучение студентами дисциплины и помочь успешно сдать экзамен. В разделе, содержащем учебно- методические материалы дисциплины, содержание практических занятий по дисциплине.

Рекомендации по самостоятельной работе студентов

На самостоятельную работу студентов по дисциплине Б1.В.ДВ.12.01 «Технология создания и поддержки корпоративного сайта» выносятся следующие темы:

№ п/п	Тема	Вопросы, выносимые на СРС	Очная форма
1	2	3	4
1	Введение в дисциплину.	Работа с информацией в глобальных компьютерных сетях и корпоративных информационных системах. Автоматизированные системы электронного документооборота. Правительственные порталы.	О
2	Основные понятия компьютерной графики. Растровые и векторные редакторы.	Понятие о растровой и векторной графике. Их основные отличия, преимущества, недостатки.	О, Т
3	Графические форматы.	Графические форматы. Выбор формата. Сжатие файлов.	О
4	Цветовые схемы.	Цветовые модели RGB, CMYK.	О, Т
5	Работа с пакетом векторной графики CorelDraw	Примитивы. Фигурный текст. Размещение текста вдоль заданной траектории. Объемный текст.	О, Т
6	Создание тестов для готовых программных оболочек; и	Захват рабочего окна, меню, произвольной области. Вывод захваченного изображения в файл нужного формата, в буфер	О
№ п/п	Тема	Вопросы, выносимые на СРС	Очная форма
	анимированных инструкций к ним. Захват изображения с помощью CorelCapture.	обмена, в графический редактор.	
7	Создание бланка для электронной почты	Создание фирменного бланка в виде web-страницы. Настройка программы OutlookExpress таким образом, чтобы при создании письма по умолчанию открывался фирменный бланк компании.	О
8	Создание видео ролика	Windows Movie Maker. Работа с различными материалами фильма: звуками, фотографиями, спецэффектами, видеофрагментами.	О
9	Аппаратные средства получения растровых изображений	Виды сканеров. Основные характеристики сканеров. Основные характеристики цифровых фотоаппаратов.	О
10	Создание анимации с пакетом AdobeFlash	Создание и структура слайдов. Форматирование слайда. Гиперссылки. Настройка анимации. Управляющие кнопки. Показ презентации. Режим «Репетиция». Сохранение презентации в режиме демонстрации.	О
11	Создание презентаций в MicrosoftPower Point	Создание презентации с помощью мастера.	О

12	Основные понятия Web-дизайна	Теги структуры Web-страницы. Теги форматирования текста. Теги цвета фона, текста и ссылок. Теги гиперссылки. Теги списков. Теги формы.	О
13	Основы языка HTML гипертекстовой разметки документов	World Wide Web. Набор протоколов TCP/IP Протокол HTTP. Язык гипертекстовой разметки HTML. 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 невизуальные Web-редакторы. Режим WYSIWYG. Браузеры.	О
14	Web-редактор Dreamweaver.	Настройка пользовательского интерфейса Dreamweaver.	О
15	Создание Web-страниц и Web-сайтов.	Создание Web-сайтов. Создание Web-страниц.	О
16	Размещение материала страницы с помощью таблиц.	Использование таблиц для размещения объектов на странице. Фоновое изображение страницы, таблицы, ячейки	О
17	Создание ролловера, панели навигации, фотоальбома.	Создание ролловера, панели навигации, фотоальбома.	О
18	Создание страниц со слоями. Каскадные таблицы стилей.	Создание слоев на странице. Создание и применение каскадных таблиц стилей.	О, Т

Неотъемлемым элементом учебного процесса является самостоятельная работа студента. При самостоятельной работе достигается конкретное усвоение учебного материала, развиваются теоретические способности, столь важные для современной подготовки специалистов. Формы самостоятельной работы студентов по дисциплине: написание конспектов, подготовка ответов к вопросам.

Задания для самостоятельной работы предполагают тщательное изучение научной и учебной литературы, периодических изданий, а также законодательных и нормативных документов предлагаемых в п.6 «Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся по дисциплине».

Рекомендации по работе с литературой

При изучении курса учебной дисциплины особое внимание следует обратить на рекомендуемую основную и дополнительную литературу.

Важным элементом подготовки к семинару является глубокое изучение основной и дополнительной литературы, рекомендованной по теме занятия, а также первоисточников. При этом полезно прочитанную литературу законспектировать. Конспект должен отвечать трем требованиям: быть содержательным, по возможности кратким и правильно оформленным.

Содержательным его следует считать в том случае, если он передает все основные мысли авторов в целостном виде. Изложить текст кратко – это значит передать содержание книги, статьи в значительной мере своими словами. При этом следует придерживаться правила - записывать мысль автора работы лишь после того, как она хорошо понята. В таком случае поставленная цель будет достигнута. Цитировать авторов изучаемых работ (с обязательной ссылкой на источник) следует в тех случаях, если надо записывать очень важное определение или положение, обобщающий вывод.

Важно и внешнее оформление конспекта. В его начале надо указать тему семинара, дату написания, названия литературных источников, которые будут законспектированы. Глубокая самостоятельная работа над ними обеспечит успешное усвоение изучаемой дисциплины.

Одним из важнейших средств серьезного овладения теорией является **конспектирование первоисточников**.

Для составления конспекта рекомендуется сначала прочитать работу целиком, чтобы уяснить ее общий смысл и содержание. При этом можно сделать пометки о ее структуре, об основных положениях, выводах, надо стараться отличать в тексте основное от второстепенного, выводы от аргументов и доказательств. Если есть непонятные слова, надо в энциклопедическом словаре найти, что это слово обозначает. Закончив чтение (параграфа, главы, статьи) надо задать себе вопросы такого рода: В чем главная мысль? Каковы основные звенья доказательства ее? Что вытекает из утверждений автора? Как это согласуется с тем, что уже знаете о прочитанном из других источников?

Ясность и отчетливость восприятия текста зависит от многого: от сосредоточенности студента, от техники чтения, от настойчивости, от яркости воображения, от техники фиксирования прочитанного, наконец, от эрудиции – общей и в конкретно рассматриваемой проблеме.

Результатом первоначального чтения должен быть простой **план текста и четкое представление о неясных местах**, отмеченных в книге. После предварительного ознакомления, при повторном чтении следует **выделить основные мысли автора** и их развитие в произведении, обратить внимание на обоснование отдельных положений, на методы и формы доказательства, наиболее яркие примеры. В ходе этой работы окончательно отбирается материал для записи и определяется ее вид: **план, тезисы, конспект**.

План это краткий, последовательный перечень основных мыслей автора. Запись прочитанного в виде тезисов – значит выявить и записать опорные мысли текста. Разница между планом и тезисами заключается в следующем: в плане мысль называется (ставь всегда вопрос: о чем говорится?), в тезисах – формулируется – (что именно об этом говорится?). Запись опорных мыслей текста важна, но полного представления о прочитанном на основании подобной записи не составишь. Важно осмыслить, как автор доказывает свою мысль, как убеждает в истинности своих выводов. Так возникает конспект. Форма записи, как мы уже отметили, усложняется в зависимости от целей работы: план – о чем?; тезисы – о чем? что именно?; конспект – о чем? что именно? как?

Конспект это краткое последовательное изложение содержания. Основу его составляет план, тезисы и выписки. Недостатки конспектирования: многословие, цитирование не основных, а связующих мыслей, стремление сохранить стилистическую связанность текста в ущерб его логической стройности. Приступать к конспектированию необходимо тогда, когда сложились навыки составления записи в виде развернутого подробного плана.

Форма записи при конспектировании требует особого внимания: важно, чтобы собственные утверждения, размышления над прочитанным, четко отделялись при записи. Разумнее выносить свои пометки на широкие поля, записывать на них дополнительные справочные данные, помогающие усвоению текста (дата события, упомянутого авторами; сведения о лице, названном в книге; точное содержание термина). Если конспектируется

текст внушительного объема, необходимо указывать страницы книги, которые охватывает та или иная часть конспекта.

Для удобства пользования своими записями важно озаглавить крупные части конспекта, подчеркивая **заголовки**. Следует помнить о назначении красной строки, стремиться к четкой графике записей - уступами, колонками. Излагать главные мысли автора и их систему аргументов - необходимо преимущественно своими словами, перерабатывая таким образом информацию, – так проходит уяснение ее сути. Мысль, фразы, понятия в контексте, могут приобрести более пространное изложение в записи. Но текст оригинала свертывается, и студент, отрабатывая логическое мышление, учиться выделять главное и обобщать однотипные суждения, однородные факты. Кроме того, делая записи своими словами, обобщая, студент учится письменной речи.

Знание общей стратегии чтения, техники составления плана и тезисов определяет и технологию конспектирования

□ Внимательно читать текст, попутно отмечая непонятные места, незнакомые термины и понятия. **Выписать на поля** значение отмеченных понятий.

□ При первом чтении текста необходимо составить его **простой план**, последовательный перечень основных мыслей автора.

□ При повторном чтении текста выделять **систему доказательств** основных положений работы автора.

□ Заключительный этап работы с текстом состоит в осмыслении ранее отмеченных мест и их краткой последовательной записи.

□ При конспектировании нужно стремиться **выразить мысль автора своими словами**, это помогает более глубокому усвоению текста.

□ В рамках работы над первоисточником важен умелый **отбор цитат**. Необходимо учитывать, насколько ярко, оригинально, сжато изложена мысль. Цитировать необходимо те суждения, на которые впоследствии возможна ссылка как на авторитетное изложение мнения, вывода по тому или иному вопросу.

Конспектировать целесообразно не на отдельном листе, а в общей тетради на одной странице листа. Обратная сторона листа может быть использована для дополнений, необходимость которых выяснится в дальнейшем. При конспектировании литературы следует оставить широкие поля, чтобы записать на них план конспекта. Поля могут быть использованы также для записи своих замечаний, дополнений, вопросов. При выступлении на семинаре студент может пользоваться своим конспектом для цитирования первоисточника. Все участники занятия внимательно слушают выступления товарищей по группе, отмечают спорные или ошибочные положения в них, вносят поправки, представляют свои решения и обоснования обсуждаемых проблем.

В конце семинара, когда преподаватель занятия подводит итоги, студенты с учетом рекомендаций преподавателя и выступлений сокурсников, дополняют или исправляют свои конспекты.

Рекомендации для подготовки к экзамену

При подготовке к экзамену студент внимательно просматривает вопросы, предусмотренные рабочей программой, и знакомится с рекомендованной основной литературой. Основой для сдачи экзамена студентом является изучение конспектов лекций,

прослушанных в течение семестра, информация, полученная в результате самостоятельной работы в течение семестра.

7. Учебная литература и ресурсы информационно-телекоммуникационной сети Интернет

7.1. Основная литература

1. Боресков, А.В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. – Москва: Издательство Юрайт, 2023. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13196-3. – URL: <https://urait.ru/bcode/511419>.
2. Свистунова Е. С. CorelDRAW. Версия 2022. / Е.С. Свистунова. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2023. – 992 с. – ISBN 978-5-9775-1192-6. – URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/389632/reading>.
3. Комолова Н. В. Самоучитель CorelDRAW 2021. – (Самоучитель) / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2022. – 432 с. – ISBN 978-5-9775-6845-6. – URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/385753/reading>.
4. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. – Москва: Форум, 2022. – 400 с. – ISBN 978-5-8199-0790-0. – URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/361314/reading>.

7.2. Дополнительная литература

1. Алексеев А.П. Введение в Web-дизайн / А.П. Алексеев. – Москва: СОЛОН- ПРЕСС, 2019. – 184 с. – ISBN 978-5-91359-355-9. – URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/362017/reading>.
2. Прохоренок Н. А. HTML, JavaScript, PHP и MySQL. Джентльменский набор Web-мастера. – 5-е изд., перераб. и доп. – (Профессиональное программирование) / Н.А. Прохоренок, В.А. Дронов. - Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2019. – 912 с. – ISBN 978- 5-9775-3986-9. – URL: <https://www.ibooks.ru/bookshelf/386508/reading>.
3. Тузовский, А.Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебное пособие для вузов/ А.Ф. Тузовский. – Москва: Издательство Юрайт, 2023. – 219 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-16300-1. – URL: <https://urait.ru/bcode/530767>.
4. Полуэктова, Н.Р. Разработка веб-приложений: учебное пособие для вузов/ Н.Р. Полуэктова. – Москва: Издательство Юрайт, 2023. – 204 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-13715-6. – URL: <https://urait.ru/bcode/519714>.

7.3. Нормативные правовые документы и иная правовая информация

1. Гражданский кодекс Российской Федерации. ст. 1229, 1233- 1235, 1265, 1270, 1273, 1286, 1288, 1295, 1265, 1484, ст. 152.1. «Охрана изображения гражданина».
2. Постановление Правительства РФ от 28 апреля 2007 г. N 252 "Об утверждении перечня профессий и должностей творческих работников средств массовой информации, организаций кинематографии, теле- и видеосъемочных коллективов, театров, театральных и концертных организаций, цирков и иных лиц,

участвующих в создании и (или) исполнении (экспонировании) произведений, особенности трудовой деятельности которых установлены Трудовым кодексом Российской Федерации".

7.4. Интернет-ресурсы, справочные системы.

1. <http://www.corel.com/ru/> – Официальный сайт программного обеспечения Corel.
 2. <http://www.coreldraw.com/ru/free-trials/> – Бесплатные пробные версии Corel.
 3. <http://www.adobe.com/ru/> – Официальный сайт фирмы Adobe.
 4. <https://www.adobe.com/ru/downloads.html> – Бесплатные пробные версии фирмы Adobe.
 5. <http://www.gostedu.ru/001/035/140> – ГОСТы по компьютерной графике.
 6. <http://cooltext.com/> – шрифты.
 7. <http://ifont.ru/> – шрифты.
8. **Материально-техническая база, информационные технологии, программное обеспечение и информационные справочные системы**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- лекционные аудитории, оборудованные видеопроекторным оборудованием для презентаций, средствами звуковоспроизведения, экраном;
- помещения для проведения семинарских и практических занятий, оборудованные учебной мебелью.

Дисциплина поддержана соответствующими лицензионными программными продуктами: Microsoft Windows 7 Prof, Microsoft Office 2010, Kaspersky 8.2, СПС Гарант, СПС Консультант.

Программные средства обеспечения учебного процесса включают:

- программы презентационной графики (MS PowerPoint – для подготовки слайдов и презентаций);
- текстовые редакторы (MS WORD); MS EXCEL – для таблиц, диаграмм; MS Movie Maker, MS Outlook Express, программы просмотра графики, видео и Web-страниц.
- программные продукты фирмы Corel: Corel Draw, Corel PHOTO-PAINT Corel Capture;
- программные продукты фирмы Adobe: Adobe Flash, Adobe Dreamweaver.

Вуз обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе в соответствии с объемом изучаемых дисциплин, обеспечивает выход в сеть Интернет.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся включают следующую оснащенность: столы аудиторные, стулья, доски аудиторные, компьютеры с подключением к локальной сети института (включая правовые системы) и Интернет.

Для изучения учебной дисциплины используются автоматизированная библиотечная информационная система и электронные библиотечные системы: «Университетская библиотека ONLINE», «Электронно-библиотечная система издательства ЛАНЬ», «Электронно-библиотечная система издательства «Юрайт», «Электронно-библиотечная система IPRbooks», «Научная электронная библиотека eLIBRARY» и др.

Приложение 1

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

**«РОССИЙСКАЯ АКАДЕМИЯ НАРОДНОГО ХОЗЯЙСТВА И
ГОСУДАРСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ ПРИ ПРЕЗИДЕНТЕ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ»**

Волгоградский институт управления – филиал РАНХиГС

Экономический факультет

Кафедра информационных систем и математического моделирования

УТВЕРЖДЕНА

учёным советом

Волгоградского института управления –
филиала РАНХиГС

Протокол №2 от 15.09.2022 г.

ПРОГРАММА БАКАЛАВРИАТА

Стратегическое и операционное управление персоналом организации

(наименование образовательной программы)

**ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**Б1.В.ДВ.11.01 «ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ И ПОДДЕРЖКИ
КОРПОРАТИВНОГО САЙТА»**

(код и наименование дисциплины)

38.03.03 Управление персоналом

(код, наименование направления подготовки /специальности)

Очная, заочная

(форма (формы) обучения)

Год набора – 2023 г.

Волгоград, 2022 г.

1. Вопросы к экзамену

1. Редакторы для создания Web-страниц.
2. Какие теги должны присутствовать в HTML-документе обязательно?
3. Какова логическая структура Web-страницы?
4. Задание свойств страницы.
5. В каких случаях удобнее использовать в гиперссылках абсолютные, а каких – относительные адреса?
6. Добавление и подключение нестандартных шрифтов.
7. Графические форматы Web.
8. Вставка изображений.
9. Вставка фоновых изображений.
10. Вставка рекламных баннеров.
11. Вставка ролловеров.
12. Установка ссылок: на файлы, на адреса электронной почты, на закладки.
13. Вставка таблицы. Свойства таблиц.
14. Вставка формы.
15. Виды полей формы.
16. Создание списков.
17. Создание слоев.
18. Добавление сценариев.
19. Аттестация Web-страниц. Форматы графических файлов. Особенности сжатия в графических форматах.
20. Приложения для работы с растровой графикой.
21. Приложения для работы с векторной графикой.
22. Минимальный объект, используемый в растровом графическом редакторе.
23. Минимальный объект, используемый в векторном графическом редакторе.
24. Недостатки и достоинства растровой графики.
25. Недостатки и достоинства векторной графики.
26. Форматы файлов, предназначенных для использования в Internet.
27. Размер графических файлов в зависимости от количества пикселей и глубины цвета.
28. Способы уменьшения размера (объем места на диске) графического файла.
29. Разрешение изображения.
30. Команды Сохранить, Сохранить как, Сохранить копию, Сохранить для Web в программе в программе PhotoShop.
31. Отличие инструментов Кисть, Карандаш, Аэрограф.

32. Цветовая схема RGB.
33. Цветовая схема CMYK.
34. Основные цвета, применяемые в модели CMYK в качестве компонентов.
35. Основные цвета, применяемые в модели RGB в качестве компонентов.
36. Создание бланка для электронной почты.
37. Создание видео ролика.
38. Технология Flash.

2. Тестовые материалы (не менее 30, в тесте 4 варианта ответов)

1. Языками разметки являются:
 - a. JavaScript, HTML, PHP
 - b. HTML, WML, XML
 - c. ASP, PHP, JSP
 - d. XML, Smil, Perl
2. Чистый код – это код, в котором...
 - a. содержатся только необходимые тэги;
 - b. содержатся только теги структуры документа;
 - c. присутствуют теги форматирования текста;
 - d. присутствуют только теги и отсутствуют данные (текст, изображения...).
3. Что из перечисленного ниже является наиболее важным при создании Web-сайта?
 - a. Использование качественных инструментальных программ.
 - b. Использование текстового редактора Режим настройки программы на технические особенности работы в среде локальной вычислительной сети.
 - c. Создание чистого кода.
 - d. Использование WYSIWYG-редактора.
4. В чем преимущество создания HTML-кода вручную?
 - a. Работа над Web-страницей упрощается.
 - b. Разработчик имеет полный контроль над документом.
 - c. Для создания Web-страницы требуется больше времени.
 - d. Разработчик может уделить все внимание процессу создания Web-страницы.
5. Какие из перечисленных ниже программ являются самыми популярными приложениями для работы с векторной графикой?
 - a. Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint;
 - b. Adobe Photoshop, CorelDRAW;
 - c. Adobe Illustrator, Corel Photo-Paint;
 - d. Adobe Illustrator, CorelDRAW.
6. ActionScript - это...
 - a. язык серверных сценариев, используемый на Web-страницах;
 - b. язык, встроенный в программу Macromedia Flash для создания интерактивных эффектов;

- c. язык клиентских сценариев, используемый на Web-страницах.
7. Как влияет на размер файла глубина цвета?
- при увеличении глубины цвета размер файла увеличивается
 - при увеличении глубины цвета размер файла уменьшается
 - не влияет
 - размер файла зависит от количества цветов, а не от глубины цвета
8. Если главным критерием является время работы над Web-страницей, то лучше всего использовать:
- WYSIWYG-редактор;
 - Windows- приложение Блокнот;
 - Macromedia Flash;
 - Internet Explorer.
9. К браузерам можно отнести следующие программы:
- Internet Explorer, Opera, NetscapeNavigator;
 - CorelDRAW, Adobe Photoshop, Macromedia Fireworks;
 - Dreamweaver, FrontPage;
 - Указанные в пунктах 2, 3.
10. В рисунки CorelDRAW можно добавлять текст следующих типов:
- фигурный, простой
 - простой, форматированный
 - фигурный, сложный
 - любой, кроме фигурного
11. Цветовой режим, в котором используются голубой, пурпурный, желтый и черный цвета.
- Цветовой режим RGBK
 - Цветовой режим HTML
 - Цветовой режим CMYK
 - Цветовой режим RGB
12. Формат, который обеспечивает большую степень сжатия с возможной потерей качества изображения. Благодаря небольшому размеру файла такие изображения широко используются для публикации в Интернете, это . . .
- Формат TIFF
 - Формат PIF
 - Формат CPT
 - Формат JPEG
13. Цветовой режим, в котором для создания всех остальных цветов объединяются три цвета (зеленый, красный и синий) с различной степенью интенсивности. Для каждого канала синего, красного и зеленого задается значение от 0 до 255.
- Режим CMY
 - Режим RGB

- c. Режим GRB
 - d. Режим JPG
14. Линия, определяющая форму объекта, это...
- a. Абрис
 - b. Кромка
 - c. Периметр
 - d. Кайма
15. Изображение, созданное на основе математического описания (задаются положение, длина и направление рисования линий), является результатом использования.
- ..
- a. Растровой графики
 - b. Векторной графики
 - c. Математической графики
 - d. Инженерной графики
16. Объем памяти, используемый для хранения и представления цвета при кодировании одного пиксела растровой графики или видео, это
- a. HighColor
 - b. Truecolor
 - c. глубина цвета
 - d. видеоадаптер
17. Максимальное число цветов, которое может содержать изображение, с глубиной цвета 8 бит?
- a. 256
 - b. 1024
 - c. 512
 - d. 16777216
18. Какую глубину цвета имеет изображение, использующее 256 цветов?
- a. 8 бит
 - b. 16 бит
 - c. 24 бита
 - d. 32 бита
19. Изображение, которое отображается в виде пикселей, это . . .
- a. растровое изображение
 - b. векторное изображение
 - c. пиксельное изображение
 - d. графитное изображение
20. Минимальным элементом, используемым в растровом графическом редакторе является:
- a. поле

- b. символ
 - c. пиксель
 - d. прямоугольник
21. Преимуществом векторной графики по сравнению с растровой не является:
- a. реалистичность
 - b. масштабируемость без потери качества
 - c. меньший размер
 - d. обеспечивает сохранение четких, ясных контуров независимо от размера изображения
22. Типичным примитивом векторной графики не является:
- a. текст
 - b. кривая Безье
 - c. многоугольник
 - d. треугольник
23. В каких форматах файлов следует сохранять изображение, предназначенное для использования в Internet? а. GIF, JPG, PSD
- b. GIF, JPG, PNG
 - c. GIF, JPG, PSX
 - d. GIF, JPG, CDR
24. Каков будет размер 16-цветного графического файла в битах, состоящего из 100x500 пикселей? а.
- a. 200000
 - b. 800000
 - c. 50000
 - d. 100000
25. Каков будет размер 16-цветного графического файла в битах, состоящего из 200x400 пикселей? а.
- a. 320000
 - b. 1280000
 - c. 80000
 - d. 10000
26. Какие из перечисленных ниже программ являются приложениями для работы с векторной графикой?
- a. Adobe Photoshop, Adobe Fireworks, Corel Photo-Paint
 - b. Adobe Photoshop, CorelDRAW
 - c. Adobe Illustrator, Adobe Fireworks, Corel Photo-Paint
 - d. Adobe Illustrator, CorelDRAW
27. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...

- a. точка экрана (пиксель)
 - b. объект
 - c. примитив
 - d. знакоместо (символ)
28. Способом уменьшения размера (объем места на диске) графического файла не является
- a. автокоррекция изображения
 - b. сохранение файла в формате jpg
 - c. изменение разрешения
 - d. уменьшение количества цветов
29. Способ представления объектов в компьютерной графике с помощью геометрических примитивов
- e. Растровое изображение
 - f. Математический рисунок
 - g. Изображение блондинки
 - h. Векторная графика
30. Изображение, созданное на основе математического описания (задаются положение, длина и направление рисования линий), является результатом использования. . .
- d. Векторной графики
 - e. Растровой графики
 - f. Математической графики

3. Открытые задания (не менее 30)

3.1. Теоретические задания с открытыми вопросами

1. Цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения, это . . .
2. Какую глубину цвета имеет изображение, использующее 256 цветов
3. Формат, который обеспечивает большую степень сжатия с возможной потерей качества изображения. Благодаря небольшому размеру файла такие изображения широко используются для публикации в Интернете, это . . .
4. В каких форматах файлов следует сохранять изображение, предназначенное для использования в Internet?
5. Аддитивные цветовые модели основаны на. . .
6. Цветовая модель RGB относится аддитивным или субтрактивным?
7. В основе аддитивных цветовых моделей лежит процесс излучения или процесс отражения световых волн?
8. В цветовой модели RGB установлены следующие параметры: 0, 0, 255. Какой цвет будет соответствовать этим параметрам?
9. Создать ключевой кадр можно, выделив соответствующий кадр и нажав клавишу:
10. Создать пустой ключевой кадр можно, выделив соответствующий кадр и нажав клавишу:

11. Изображение, созданное на основе математического описания (задаются положение, длина и направление рисования линий), является результатом использования векторной или растровой графики?

11.1. Практические задания (задачи)

Вариант № 1

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.

3. Создать плакат, используя логотип.

4. Создать анимационный ролик, используя логотип.

5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>

Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 2

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.

3. Создать плакат, используя логотип.

4. Создать анимационный ролик, используя логотип.

5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>

Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 3

1. Создайте логотип.



2. Создайте фирменную визитку.

3. Создайте плакат, используя логотип.

4. Создать анимационный ролик, используя логотип.

5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>

Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 4

1. Создайте логотип.



2. Создайте фирменную визитку.

3. Создайте плакат, используя логотип.

4. Создать анимационный ролик, используя логотип.

5. Создать сайт с тремя страницами:

первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>

Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 5

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 6

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами:
первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 7

1. Создать логотип **Камчатфлотбункер**



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами:
первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.
Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://v1gr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 8

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами:
первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.
Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://v1gr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 9

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 10

1. Создать логотип.



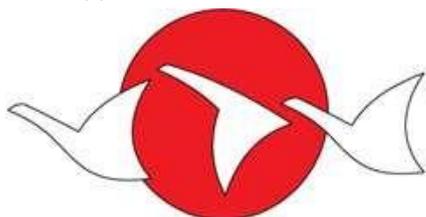
Лапша

2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 11

1. Создать логотип.



ЛЕБЕДЯНСКИЙ

2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами:
первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.
Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 12

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.
Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 13

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип.
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами:
первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 14

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.

3. Создайте плакат, используя логотип.

4. Создать анимационный ролик, используя логотип.

5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 15

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.

3. Создайте плакат, используя логотип.

4. Создать анимационный ролик, используя логотип.

5. Создать сайт с тремя страницами:

первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 16

1. Создать логотип.



2. Создайте фирменную визитку.
3. Создайте плакат, используя логотип
4. Создать анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 17

1. Создайте логотип для компании по продаже океанических яхт «Beringoff»



2. Создайте визитки



3. Создайте плакат, используя в качестве фона файл beribgoff.jpg



4. Создайте анимационный ролик, используя логотип (птицы должны перемещаться по заданным траекториям).
5. Создать сайт с тремя страницами:
первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.
Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 18

1. Создайте логотип для компании Товары почтой «Prosto».



2. Создайте фирменную визитку
3. Создайте плакат, используя логотип и файл prosto.jpg



4. Создайте анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.
Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

Вариант № 19

1. Создайте логотип для благотворительной лотереи «ФармЛото»



2. Создайте визитки
3. Создайте плакат, используя логотип и файл фармлого.jpg



4. Создайте анимационный ролик, используя логотип.
5. Создать сайт с тремя страницами: первая с именем index.htm должна содержать логотип и две кнопки «полезные ссылки» и «контакты», открывающие страницы s1.htm, contact.htm.

Содержание страницы s1.htm – гиперссылка на сайт академии <https://vlgr.ranepa.ru>
Содержание страницы contact.htm – ссылка на любой адрес электронной почты.

12. Ключи (ответы) к оценочным материалам

Ответы к тестовым заданиям: 1.b; 2.a; 3.c; 4.b; 5.d; 6.b; 7a; 8.a; 9.a; 10.a; 11.c; 12.d; 13.b; 14.a; 15.b; 16.c; 17.a; 18.a; 19.a; 20.c; 21.a; 22.d; 23.b; 24.a; 25.a; 26.d; 27.a; 28.a., 29.d; 30.a.

Ответы к теоретическим заданиям с открытыми вопросами: 1. Пиксель; 2. 8бит; 3. Jpg; 4. gif, jpg, png; 5. сложении цветов; 6. Аддитивным; 7. процесс излучения; 8. зеленый; 9. F6; 10. F7; 11. Векторной.