

Автономная некоммерческая организация  
«Центр дополнительного профессионального образования  
и бизнеса «ГАРАНТ»

СОГЛАСОВАНО

На педагогическом совете

АНО «ЦДПОБ «Гарант»

Протокол № 1

« 17 » 01 20 18 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор УКК АНО «ЦДПОБ «Гарант»

  
\_\_\_\_\_ Е.А. Корнилова

« 17 » 01 20 18 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

**Компьютерная графика  
и Web-дизайн**

Луховицы  
2018 год.

## Содержание

Пояснительная записка.....	2
Квалификационная характеристика.....	4
<b>Учебный план</b> .....	5
<b>Тематический план</b> .....	6
<b>Программа курса</b> .....	8
<b>Тема 1</b> Введение в компьютерную графику	8
<b>Тема 2</b> Многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop CS3	8
<b>Тема 3</b> Векторный редактор CorelDraw X3	9
<b>Тема 4</b> Основы разработки сайта	10
<b>Тема 5</b> Охрана труда	11
Техническое оснащение класса.....	12
Список литературы .....	13

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**  
**к дополнительной образовательной программе**  
**«Компьютерная графика и Веб-дизайн»**

Настоящая дополнительная образовательная программа предназначена для расширения профессиональных знаний рабочих или служащих, а также для удовлетворения личных образовательных потребностей граждан по использованию персонального компьютера.

Web-дизайн — отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений. Веб-дизайнеры проектируют логическую структуру веб-страниц, продумывают наиболее удобные решения подачи информации, а также занимаются художественным оформлением веб-проекта. Современные дизайнеры рисуют, чертят и моделируют на компьютере. Разнообразие графических программ и их возможностей позволяет создавать настоящие шедевры. Получить навыки работы с полезными инструментами дизайнера позволяют такие графические программы, как: CorelDraw и Adobe Photoshop, широко используемых в полиграфических компаниях и рекламных агентства.

Adobe Photoshop — компьютерная программа фирмы Adobe, предназначенная для работы с растровой графикой, ее творческой и художественной обработки. Это и создание рекламных проспектов, открыток, фоновых изображений, дизайна и макетов страниц для веб-сайтов, обработка и ретушь фотографий, и многое другое.

Изучение программы CorelDraw, одной из самых широко-используемых инструментов для создания и обработки векторных изображений, позволит создавать рекламные макеты, верстать страницы печатных и электронных изданий, корректировать фотоизображения, разрабатывать фирменный стиль компании.

Курс HTML/CSS помогает научиться создавать современные веб-интерфейсы, работать с живым кодом, использовать новейшие технологии. HTML и CSS — основные языки разметки и стилей, с помощью которых разрабатываются веб-страницы. На курсе изучаются основы языка разметки HTML, способы применения CSS, основы построения сайтов для сети Интернет. Приобретаются навыки для построения сайтов с помощью статических страниц в сети Интернет. Успешное обучение на этом курсе дает прочную базу для дальнейшего изучения Веб-технологий.

Продолжением курса является изучение базовых навыков одной из популярнейших и наиболее мощных Систем Управления Контентом (Content Management System - CMS) Joomla. Изучение программы позволит научиться устанавливать CMS Joomla на локальный компьютер, администрировать систему, создавать и публиковать контент, распределять права между пользователями, управлять модулями системы и переносить систему на хостинг.

Эту программу рекомендуют для дополнительного образования учащихся, прошедших начальный курс обучения по программе ДПО: «Оператор ЭВМ» (на уровне пользователя) или после прохождения программы ДПО: «Информационные технологии». Она открывает возможность получения новых знаний и умений в области работы на ПК, пользующейся спросом на рынке труда.

Целью программы является подготовка квалифицированных пользователей персональных компьютеров (информационно-рекламных дизайнеров) из числа различных категорий граждан, знающих не только основы работы на ПК, но и умеющих работать с графикой, в издательской системе, а также работать в Интернете, создавать Web-сайт и т.п. Программа включает в себя квалификационные требования, примерный тематический план, содержание тем, список литературы.

Объем программы рассчитан на 120 часов.

В примерный тематический план могут вноситься изменения и дополнения в пределах отведенного объема времени. Поскольку тематический план является примерным, то право конкретного распределения часов на теоретические занятия по темам в пределах отведенных

часов, предоставляется непосредственно преподавателю, который самостоятельно выбирает формы и методы проведения занятий.

Теоретические занятия состоят из лекций и семинаров с демонстрацией на персональном компьютере работы устройств, команд, программ, собеседований, созданием и объяснением конкретных ситуаций.

Практические занятия предполагают самостоятельную работу на персональных компьютерах под руководством преподавателя с обучающими программами, пакетами прикладных программ.

Целью практического обучения является приобретение обучающимися практических навыков работы с растровой и векторной графикой. Применением этих навыков в сфере информационно-рекламного дизайна и дизайна сайтов.

К концу обучения каждый обучаемый должен уметь самостоятельно выполнять все работы, предусмотренные квалификационными требованиями.

Итоговый экзамен проводится в установленном порядке аттестационной комиссией. При успешной сдаче итогового экзамена, обучающимся выдается документ о дополнительном профессиональном образовании, форма которого определяется самим образовательным учреждением.

Количество часов, отводимых на изучение отдельных тем программы, последовательность их изучения в случае необходимости разрешается изменять при условии, что программы будут выполнены полностью по содержанию и общему количеству часов.

Все изменения и дополнения, вносимые в программу, должны рассматриваться и утверждаться педагогическим советом образовательного учреждения либо руководителем этого учреждения.

## КВАЛИФИКАЦИОННАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

### После окончания курса учащийся должен знать:

- Особенности, параметры и форматы растровых и векторных изображений;
- Принципы работы с растровой графикой в программе Adobe Photoshop CS3;
- Принципы работы с векторной графикой в программе CorelDraw X3;
- Понятие и назначение «слоя» в графических программах;
- Понятие «web-сайт», «web-сервер», «web-страница»;
- Цели и задачи языка разметки гипертекста HTML;
- Основные понятия CSS; CorelDraw
- Способы создания и оформления Web- страниц;
- Этапы разработки сайта на CMS Joomla и основную настройку её системы;

### После окончания курса учащийся должен уметь:

- Выполнять глобальную и локальную коррекцию изображения;
- Убирать дефекты изображения: пыль, царапины, «красные глаза» и т.д., выполнять ретушь изображения;
- Использовать инструменты рисования для создания новых иллюстраций;
- Применять спецэффекты для повышения выразительности изображения;
- Создавать макет открытки, упаковки, CD, и т.д.;
- Разрабатывать фирменный стиль, логотип, макеты визитки;
- Создавать графические элементы для веб-страницы;
- Готовить макет к печати;
- Создавать web-страницы, содержащие все необходимые компоненты: текстовое наполнение, гиперссылки, графическое наполнение;
- Эффективно использовать возможности каскадных таблиц стилей CSS для повышения функциональности и улучшения оформления web-сайта;
- Устанавливать CMS Joomla на локальный компьютер и переносить её на хостинг;
- Создавать структуру и управлять разделами сайта на CMS Joomla;
- Использовать и настраивать стандартные модули CMS Joomla;
- Устанавливать и настраивать различные дизайн шаблоны для CMS Joomla;

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
**дополнительной образовательной программы**  
**«Компьютерная графика Веб-дизайн»**

<b>№ п/п</b>	<b>Название темы</b>	<b>Всего часов</b>	<b>Теор. занятия</b>	<b>Практ. занятия</b>
1	Введение в компьютерную графику	4	4	
2	Многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop CS3	32	12	20
3	Векторный редактор CorelDraw X3	32	12	20
4	Основы разработки сайта	32	12	20
5	Охрана труда	2	2	
	Резерв учебного времени	8		
	Консультации	4		
	Экзамен	6		
	<b>ВСЕГО</b>	<b>120</b>	<b>42</b>	<b>60</b>

**Учебно-тематический план и содержание  
дополнительной образовательной программы  
«Компьютерная графика Веб-дизайн»**

**Тематический план предмета  
«Введение в компьютерную графику»**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
1	Введение в компьютерную графику.			
1.1.	Виды и область применения компьютерной графики. Работа с цветом. Форматы изображений.	4		
	Итого по разделу:	4	4	

**Раздел 1. Введение в компьютерную графику.**

**Тема 1.1. Виды и область применения компьютерной графики. Работа с цветом. Форматы изображений.**

**Цель:** Познакомить учащихся с основными терминами и понятиями, видами графических редакторов, с областями применения компьютерной графики, а также назначением в различных областях деятельности человека.

**Содержание программы:**

- Основные термины и понятия компьютерной графики.
- Применение компьютерной графики.
- Графические редакторы.
- Понятие «растровое» и «векторное» изображение.
- Особенности, параметры и форматы растровых изображений.
- Представление цвета в компьютере.
- Цветовые модели.
- Системы управления цветом.

**Методы обучения:** Теоретическое обучение, демонстрация слайдов.

**Метод контроля:** Устный опрос, содержащий вопросы по пройденному материалу. Опрос должен длиться не более 15 мин.

После изучения этого раздела  
**слушатель должен знать:**

- Особенности, параметры и форматы растровых и векторных изображений;
- Области применения графических программ;
- Различать понятия «растровое» и «векторное изображение»
- Основы работы с растровой графикой;

- Основы работы с векторной графикой;
- Принципы работы с цветом и цветовыми моделями.

*слушатель должен уметь:*

- Правильно загружать программы изучаемых графических пакетов;
- Пользоваться цветовыми моделями и цветом.

### Тематический план предмета «Многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop CS3»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
2	Многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop CS3			
2.1.	Назначение, настройка и интерфейс графического редактора Adobe Photoshop CS3.	4	4	-
2.2.	Техника выделения областей изображения.	4	1	3
2.3.	Создание многослойного изображения. Работа со слоями многослойного изображения.	4	1	3
2.4.	Работа с текстом.	4	1	3
2.5.	Техника рисования. Векторные возможности Adobe Photoshop CS3.	4	1	3
2.6.	Выполнение сложного монтажа.	4	1	3
2.7.	Тоновая и цветовая коррекция изображений. Фильтры. Техника ретуширования.	4	1	3
2.8.	Основы создания графики для Web. Подготовка иллюстраций. Gif-анимация и баннеры.	4	2	2
	Итого по разделу:	32	12	20

### Раздел 2. Многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop CS3

**Цель:** Познакомить учащихся с многофункциональным графическим редактором Adobe Photoshop CS3. Научить производить настройку редактора; выделять области изображений; создавать и работать со слоями, текстом, каналами, инструментами свободного рисования. Изучить технику ретуширования. Познакомить с основами создания анимации и баннеров.

**Содержание программы:**

**Теоретический блок:**

**Тема 2.1. Назначение, настройка и интерфейс графического редактора Adobe Photoshop CS3.**

- Назначение и применение системы.
- Методы получения растровых изображений.
- Параметры растровых изображений.
- Настройка интерфейса программы.



- Понятие «рабочее пространство» (workspace).
- Персонализация рабочего пространства.
- Создание нового изображения.
- Открытие и закрытие файлов.
- Изменение основных параметров изображений.
- Обрез изображений.

### **Тема 2.2. Техника выделения областей изображения.**

- Обзор способов выделения областей изображения.
- Инструменты локального выделения: назначение инструментов, настройка параметров.
- Приемы выделения областей сложной формы.
- Особенности Adobe PhotoShop.
- Модификация формы выделения.
- Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения.
- Растушевка границы области.
- Особенности использования Refine Edge.
- Действия с выделенной областью: перемещение, дублирование, масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

### **Тема 2.3. Создание многослойного изображения. Работа со слоями многослойного изображения.**

- Зачем нужны слои.
- Способы создания слоя.
- Работа со слоями.
- Параметры слоя.
- Управление слоями с помощью палитры «Layers».
- Особенности работы с многослойным изображением.
- Сохранение многослойного файла.
- Выделение и связывание нескольких слоев.
- Различные виды трансформаций содержимого слоя (Free Transform, Content-Aware, Puppet Warp).
- Группировка.

### **Тема 2.4. Работа с текстом.**

- Текстовые слои.
- Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения.
- Растривание текстового слоя.
- Создание монтажа на основе нескольких изображений.
- Слияние слоев.

### **Тема 2.5. Техника рисования. Векторные возможности Adobe Photoshop CS3.**

- Общие сведения о каналах.
- Виды каналов.
- Создание и редактирование альфа-каналов.
- Использование маски слоя для качественного монтажа.

### **Тема 2.6. Выполнение сложного монтажа.**

- Инструменты свободного рисования.
- Использование кистей, карандаша, ластика.
- Выбор цвета кисти.
- Палитра. Color picker.

- Выбор формы кисти.
- Настройка кисти.
- Подключение библиотек кистей.
- Создание новой кисти.
- Выбор параметров кисти.
- Непрозрачность, режимы наложения.
- Закраска областей.
- Виды градиентных переходов, особенности.
- Создание и сохранение новых градиентных переходов.

### **Тема 2.7. Тоновая и цветовая коррекция изображений. Фильтры. Техника ретуширования.**

- Техника ретуширования.
- Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструментов “Clone Stamp”, “Spot Healing Brush”, “Healing Brush”, “Patch Tool”, “Content-Aware Move Tool”.
- Настройка источников для клонирования.
- Использование инструмента “History Brush”.
- Удаление локальных цветовых искажений («красные глаза»).
- Использование инструментов коррекции изображения.
- Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

### **Тема 2.8. Основы создания графики для Web. Подготовка иллюстраций. Gif-анимация и баннеры.**

- Команда Save for Web.
- Оптимизация по качеству и размеру.
- Планирование нарезки.
- Использование инструмента Slice.
- Оптимизация элементов нарезки.
- Создание анимации.
- Палитра Animation.
- Способы создания анимационных последовательностей: с изменением положения, прозрачности, видимости слоя, с изменением слоевого эффекта.
- Оптимизация и сохранение анимации.
- Баннер: основные параметры, виды. Этапы разработки. Приемы графического оформления.

#### **Практический блок:**

- Отработка навыков работы с растровыми изображениями – выделение областей, масштабирование, коррекция цветов и контраста;
- Работа с многослойным изображением, основные операции со слоями – использование масок, трансформации, создание коллажей;
- Коррекция учебных снимков с использованием знаний, полученных на занятии;
- Разработка графических элементов макета сайта различных стилей;
- Разработка дизайн-макета web-страницы в программе Photoshop;
- Нарезка макета web-страницы.
- Создание анимированного баннера на заданную тему;

**Методы обучения:** Теоретическое и практическое обучение.

**Метод контроля:** Слушатель должен выполнить контрольную работу, содержащую вопросы и задания по пройденному материалу. Контрольная работа должна длиться около 20 минут.

После изучения этого раздела

**слушатель должен знать:**

- Принципы работы с растровой графикой в программе Adobe Photoshop CS3;
- Коррекцию цвета и контраст;
- Как работать с многослойным изображением;
- Как корректировать снимки;
- Принципы разработки графических элементов макета сайта различных стилей;
- Основы разработки дизайн-макета web-страницы;
- Нарезка макета web-страницы;
- Основы создания анимированного баннера;

**слушатель должен уметь:**

- Выполнять глобальную и локальную коррекцию изображения;
- Убирать дефекты изображения: пыль, царапины, «красные глаза» и т.д., выполнять ретушь изображения;
- Использовать инструменты рисования для создания новых иллюстраций;
- Применять спецэффекты для повышения выразительности изображения;

### Тематический план предмета «Векторный редактор CorelDraw X3»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
3	Векторный редактор CorelDraw X3			
3.1.	Назначение, настройка и интерфейс графического редактора CorelDraw X3.	4	4	
3.2.	Навыки работы с объектами.	4	2	2
3.3.	Создание и редактирование кривых.	4	1	3
3.4	Работы с цветом.	4	1	3
3.5	Средства повышенной точности.	4	1	3
3.6	Оформление текста.	4	1	3
3.7	Использование спецэффектов. Разработка фирменного стиля.	4	1	3
3.8	Экспорт документа в стандартные графические форматы. Печать документа.	4	1	3
	Итого по разделу:	32	12	20

### Раздел 3. Векторный редактор CorelDraw X3

**Цель:** Познакомить учащихся с Векторным редактором CorelDraw X3. Научить производить настройку редактора; создавать графические изображения; оформлять текст; использовать спецэффекты; экспортировать готовые документы.

## **Содержание программы:**

### **Теоретический блок:**

#### **Тема 3.1. Назначение, настройка и интерфейс графического редактора CorelDraw X3.**

- Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса.
- Способы создания графического изображения в CorelDraw.
- Графические примитивы.
- Выделение и преобразование объектов.
- Управление масштабом просмотра объектов.
- Режимы просмотра документа.
- Копирование объектов.
- Упорядочение размещения объектов.
- Группировка объектов.
- Соединение объектов.

#### **Тема 3.2. Навыки работы с объектами.**

- Редактирование геометрической формы объектов.
- Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты.
- Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.
- Разделение объектов с помощью инструмента-ножа.
- Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

#### **Тема 3.3. Создание и редактирование кривых.**

- Создание и редактирование контуров.
- Создание объектов произвольной формы.
- Свободное рисование и кривые Безье.
- Навыки работы с контурами.
- Настройка контура.
- Создание и редактирование художественного контура.

#### **Тема 3.4. Работы с цветом.**

- Работа с цветом.
- Природа цвета.
- Цветовые модели.
- Простые и составные цвета.
- Способы окрашивания объектов.
- Прозрачность объекта.
- Цветоделение.

#### **Тема 3.5. Оформление текста.**

- Оформление текста.
- Виды текста: простой и фигурный текст.
- Простой текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение.
- Фигурный текст: создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой.
- Редактирование геометрической формы текста.
- Разработка фирменного стиля.
- Создание логотипов.
- Разработка фирменных бланков.

- Правила оформления визиток.
- Работа с текстом.

**Тема 3.6. Средства повышенной точности.**

- Использование спецэффектов.
- Добавление перспективы.
- Создание тени.
- Применение огибающей.
- Деформация формы объекта.
- Применение объекта-линзы.
- Оконтуривание объектов.
- Эффект перетекания объектов.
- Придание объема объектам.

**Тема 3.7. Использование спецэффектов. Разработка фирменного стиля.**

- Планирование и создание макета с использованием всех элементов CorelDraw.
- Подготовка макета к печати.
- Настройка параметров печати.
- Режим цветоделения.

**Тема 3.8. Экспорт документа в стандартные графические форматы. Печать документа.**

- Отработка техники создания различных объектов – их трансформация, выделение, преобразование, группирование.
- Работа с цветом объектов и фона, использование заливок и различных эффектов.

**Практический блок:**

- Создание графических примитивов;
- Создание элементов дизайна;
- Создание элементов рекламного блока;
- Создание этикетки;
- Создание рекламного блока;
- Создание макета обложки книги;
- Создание логотипов;
- Разработка визитки;
- Создание печатей;

**Методы обучения:** Теоретическое и практическое обучение.

**Метод контроля:** Слушатель курса должен выполнить контрольный тест, содержащий вопросы по пройденному материалу. Тест должен длиться около 20 минут.

**слушатель должен знать:**

- Принцип работы с векторным редактором CorelDraw X3.
- Правила настройки редактора;
- Основы создания графического изображения;
- Оформление текста;
- Принцип использования спецэффектов;
- экспортирование готовых документов.

**слушатель должен уметь:**

- Создавать макет открытки, упаковки, CD, и т.д.;
- Разрабатывать фирменный стиль, логотип, макеты визитки;
- Создавать графические элементы для веб-страницы;
- Готовить макет к печати;

### Тематический план предмета «Основы разработки сайта»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
4	Основы разработки сайта			
4.1.	Визуализация элементов интерфейса. Информационная архитектура сайта.	2		
4.2.	Введение и основные понятия. Анатомия страницы.	6		2
4.3.	Гиперссылки. Изображения. Списки. Таблицы. Формы.	4		3
4.4.	CSS. Каскадные таблицы стилей: основные свойства. Использование CSS для макетирования.	4		3
4.5.	Дополнительные возможности HTML и CSS. Метаинформация на странице. Домен и хостинг.	4		3
4.6.	Установка системы на локальный сервер и начало работы в CMS Joomla.	2		1
4.7.	Настройка системы, управление содержанием, настройка модулей.	2		2
4.8.	Работа с шаблонами CMS Joomla.	2		2
4.9.	Создание закрытой части сайта, перенос системы на хостинг.	2		1
4.10.	Создание собственного дизайна для CMS Joomla.	4		4
	Итого по разделу:	32		20

#### Раздел 4. Основы разработки сайта

**Цель:** Познакомить слушателей с понятиями «web-сайт», «web-сервер», «web-страница»; основными задачи языка разметки гипертекста HTML; Основными понятиями CSS; CorelDraw; Способами создания и оформления Web- страниц; Этапами разработки сайта на CSM Joomla.

#### Содержание программы:

##### Тема 4.1. Визуализация элементов интерфейса. Информационная архитектура сайта.

- Что такое web-сервер, web-сайт, web-страница
- Основные сведения о языках разметки: Эволюция языков разметки.
- Цели и задачи языка HTML. HTML-разметка: Элементы. Тэги Структура HTML-документа.
- Основные элементы разметки.
- Раздел head и заголовок документа.
- Использование комментариев.

- Атрибуты элементов.

#### **Тема 4.2. Введение и основные понятия. Анатомия страницы.**

- Анатомия страницы.
- Регистр букв, закрытие тегов, использование кавычек в атрибутах.
- Типы HTML-документов.
- Валидация HTML-документа, валидатор W3C.

#### **Тема 4.3. Гиперссылки. Изображения. Списки. Таблицы. Формы.**

- Гиперссылки.
- Понятие гиперссылок в WWW.
- Внешние и внутренние гиперссылки.
- Типы адресов в WWW.
- Дополнительные атрибуты гиперссылок.
- Изображения.
- Типы изображений используемые в WWW.
- Вставка изображений на страницу.
- Атрибуты элемента `img`.
- Таблицы Основные элементы таблицы.
- Структура таблицы на странице.
- Объединение ячеек.
- CSS свойства элементов таблиц.
- Дополнительные элементы таблицы.
- Фреймы.
- История фреймов.
- Вложенные фреймы (`iframe`).
- Фреймы и гиперссылки.
- Формы.
- Элемент `form`.
- Текстовые поля и кнопки.
- Элементы выбора.
- Списки.
- Атрибуты элементов формы.

#### **Тема 4.4. CSS. Каскадные таблицы стилей: основные свойства. Использование CSS для макетирования.**

- CSS.
- Каскадные таблицы стилей: основные свойства
- Основные понятия CSS.
- Способы определения стилей.
- Каскадирование.
- Наследование.
- Единицы измерения в CSS.
- Селекторы
- Псевдоклассы и псевдоэлементы.
- Списки.
- Структурирование информации на WEB-странице при помощи списков.
- Маркированный список.
- Нумерованный список.
- Список определений.
- Смешанные списки.
- CSS свойства для списков.

- Использование CSS для макетирования.
- Оформление границ элемента.
- Внутренние отступы элемента.
- Наружные отступы элемента.
- Размеры элемента.
- Позиционирование элемента.
- Видимость элемента.

#### **Тема 4.5. Дополнительные возможности HTML и CSS. Метаинформация на странице. Домен и хостинг.**

- Дополнительные возможности HTML и CSS.
- Импорт CSS.
- Стили для различных типов носителей.
- Свойства CSS для печати страниц.
- Метаинформация на странице.
- Использование метаинформации.
- Элемент meta и его атрибуты.
- Поясняющая метаинформация.
- Метаинформация для роботов.
- Эмуляция заголовков ответа сервера.
- Выбор хостинга и поддержка сайта.
- Хостинг.
- Поиск хостера.
- Услуги хостера.
- Использование FTP-клиента.
- Доступ к сайту через проводник Windows

#### **Тема 4.6. Установка системы на локальный сервер и начало работы в CMS Joomla.**

- Знакомство с CMS Joomla, преимущества её использования, версии системы.
- Развертывание локального сервера на персональном компьютере.
- Установка CMS Joomla на локальный сервер.
- Русификация административной панели Joomla.
- Обзор административной панели управления CMS Joomla.
- Создание категорий материалов.
- Добавление и редактирование информационных материалов.
- Формирование пунктов меню и вывод меню на сайте.

#### **Тема 4.7. Настройка системы, управление содержанием, настройка модулей.**

- Настройка системы, управление содержанием, настройка модулей
- Основные настройки системы Joomla.
- Настройка ЧПУ - человекопонятных URL.
- Настройка кодировок.
- Разные типы страниц сайта Joomla: «новостные ленты», «списки категорий», «ссылки», «системные ссылки» и пр.
- Глобальные настройки раздела материалов – настройка функций печати и e-mail, кнопки дополнительной навигации и т.д.
- Редактирования информационных материалов – дополнительные редакторы HTML кода.
- Управление медиа контентом – размещение на сайте рисунков и видеоматериалов.
- Управление модулями CMS Joomla: «Поиск по сайту», «Произвольный HTML код», «Последние новости» и пр.
- Создание страниц с разным набором модулей.



**Тема 4.8. Работа с шаблонами CMS Joomla.**

- Дизайн сайта – работа шаблонами CMS Joomla.
- Выбор дизайн-шаблона сайта на CMS Joomla – обзор основных производителей шаблонов.
- Установка и настройка дизайна сайта Joomla.
- Настройка анимированного выпадающего меню сайта.
- Работа со структурой шаблона – настройка позиций и внешнего вида моделей.
- Работа с типографией шаблона.
- Установка и настройка дополнительных фирменных модулей: «фотогалерея», «слайд-шоу из коллекции», «информационные таблицы - табы», «социальные сети», «погода на сайте» и пр.

**Тема 4.9. Создание закрытой части сайта, перенос системы на хостинг.**

- Создание закрытой части сайта, перенос системы на хостинг.

**Тема 4.10. Создание собственного дизайна для CMS Joomla.**

- Управление пользователями CMS Joomla.
- Создание закрытой части сайта для зарегистрированных пользователей
- Создание резервной копии сайта Joomla.
- Требования к хостинговым площадкам для размещения CMS Joomla.
- Перенос системы на хостинг.
- Этапы разработки сайта на CMS Joomla – общая схема.

**Практический блок:**

- Создание HTML-документа
- Создание навигационного меню
- Использование изображений на странице
- Окончательное оформление страницы с помощью стилей
- Оформление навигационного меню в виде списка
- Оформление табличных данных
- Добавление на страницу плавающего фрейма
- Создание веб-формы обратной связи
- Позиционирование элементов
- Встраивание аудио- и видео-файлов с помощью элементов HTML5
- Оформление макета страницы с использованием CSS.
- Создание различных элементов дизайна.
- Создание таблицы и сборка макета.
- Способы создания резиновой «шапки» страницы.
- Способы оформления меню, левой и правой колонок.
- Разметка области для нарезки макета.
- Сборка макета с использованием float.
- Способы создания резиновой «шапки» страницы.
- Способы оформления меню, левой и правой колонок.

**Методы обучения:** Теоретическое и практическое обучение, самостоятельная работа по созданию сайта в среде CMS Joomla.

**Метод контроля:** Слушатель курса должен выполнить контрольную работу, содержащую задание по пройденному материалу. Практическое контрольное задание - 30-45 мин.

После изучения этого блока

**слушатель должен знать:**

- Основы разработки сайта
- Визуализацию элементов интерфейса.
- Информационную архитектуру сайта.
- Основные понятия и анатомию страницы.
- Понятие Гиперссылки. CSS.
- Принципы использования CSS для макетирования.
- Дополнительные возможности HTML и CSS.
- Понятия домен и хостинг.
- Как работать с шаблонами CMS Joomla.
- Принцип переноса системы на хостинг.
- Создание собственного дизайна для CMS Joomla.

**слушатель должен уметь:**

- Создавать web-страницы, содержащие все необходимые компоненты: текстовое наполнение, гиперссылки, графическое наполнение;
- Эффективно использовать возможности каскадных таблиц стилей CSS для повышения функциональности и улучшения оформления web-сайта;
- Устанавливать CMS Joomla на локальный компьютер и переносить её на хостинг;
- Создавать структуру и управлять разделами сайта на CMS Joomla;
- Использовать и настраивать стандартные модули CMS Joomla;
- Устанавливать и настраивать различные дизайн шаблоны для CMS Joomla;

**Тематический план предмета  
«Охрана труда»**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего часов	В том числе	
			Теорет.	Практич.
5	Охрана труда			
5.1.	Конституция, Трудовой кодекс, основы законодательства по охране труда.	1		
5.2.	Действие тока на организм. Понятие о пожаре. Принципы оказания первой помощи.	1		
	Итого по разделу:	2		

**Раздел 5. Охрана труда**

**Цель:** Познакомить слушателей с основными пунктами Конституции РФ, Трудового кодекса; с основами законодательства по охране труда. Рассказать о воздействии тока на организм человека. О пожарной безопасности и оказании первой помощи при несчастных случаях.

**Содержание программы:****Тема 5.1. Конституция, Трудовой кодекс, основы законодательства по охране труда.**

- Конституция, Трудовой кодекс, основы законодательства по охране труда.
- Закон об охране окружающей среды.
- Система стандартов безопасности труда (ССБТ).

- Положение о расследовании и учете несчастных случаев.
- Эргономика: рабочее место, офисная мебель, требования к рабочему месту при работе сидя.
- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03.
- Режим труда и отдыха при работе на компьютере, санитарные нормы времени.
- Защита от вредного воздействия компьютера на состояние психики человека и его физическое состояние, меры профилактики.
- Рациональная организация труда и отдыха.

**Тема 5.2. Действие тока на организм. Понятие о пожаре. Принципы оказания первой помощи.**

- Действие тока на организм; факторы, влияющие на исход поражения; мероприятия по защите от поражения электрическим током.
- Понятие о пожаре, горении; причины пожаров; средства пожаротушения.
- Принципы оказания первой помощи.
- Определение признаков жизни.
- Виды повреждений и первая помощь при ранениях, вывихах, ушибах, переломах, растяжениях связок.
- Первая помощь пострадавшему от электрического тока.

**Методы** Теоретическое обучение.

**обучения:**

**Метод** С слушателями курса проводится устный опрос содержащий  
**контроля:** вопросы по пройденному материалу. Длительность 15 минут.

После изучения этого блока  
**слушатель должен знать:**

- Основные пункты Конституции РФ, ТК.
- Основы законодательства по охране труда;
- Последствия воздействия тока на организм;
- Порядок действий при пожаре;
- Правила оказания первой помощи.

**слушатель должен уметь:**

- оказывать первую помощи при различных травмах.

**Контрольная работа – 4 часа**

**Консультация – 4 часа**

**Экзамен – 6 часов**

*Примечание:*

*Программированные тесты, содержащие вопросы по пройденному материалу находятся в электронном виде в форме специально разработанного софта.*

*Экзаменационные вопросы и билеты см. в Приложении 1*

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Оказание помощи населению в профессиональной подготовке и переподготовке является одним из основных направлений социального регулирования занятости.

Для наиболее эффективной организации системы профессиональной подготовки недостаточно одной ориентации на потребности рынка труда в рабочей силе в отдельно взятом регионе в отдельно взятый момент времени. Необходимо стратегическое планирование наиболее перспективных в будущем профессий. И здесь надо учитывать развитие экономики страны в целом.

В условиях рыночной экономики приоритетные направления профессионального обучения диктуются спросом на рынке труда. Поскольку рынок труда подвержен постоянным структурным изменениям, возникает необходимость в существовании мобильных многофункциональных учебных центров. Традиционная система образования недостаточно подвижна и чувствительна к внешним изменениям. В условиях рынка наиболее эффективной может стать система обучения и переобучения по программам дополнительного образования безработных граждан и незанятого населения, построенная на основе методов открытого и гибкого обучения. Кроме того, по разным причинам, прежде всего по причине дефицита времени, не каждый может себе позволить классическое продолжительное обучение с обязательным посещением лекций и семинаров. Решить проблему повышения квалификации (как молодежи, так и взрослого населения) способна именно система, построенная на принципах и методах открытого обучения.

Введение программы дополнительного образования "Компьютерная графика и веб-дизайн" для обучения безработных граждан будет содействовать активизации снижения роста безработицы в нашем районе. Учитывая возможность нового подхода к процессу обучения, наша программа предусматривает содержание обучения для лиц, имеющих опыт практической работы и не имеющих его, дает право выбора обучающемуся на изучение нужного ему объема материала и индивидуального подхода к усвоению курса.

## ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ

### Компьютерный класс №1

- 10 компьютеров AMD A-XP (3D) 1800+266 MHz (Socket A, 1533MHz) в полной конфигурации
- 1 лазерный принтер HP Laser Jet 1018
- Столы, стулья
- Белая магнитно-маркерная доска

### **Состояние охраны труда в компьютерном классе**

1. Наличие инструкции по охране труда.

Наличие и заполнение журнала регистрации инструктажа по технике безопасности на рабочем месте. (Журнал оформляется при проведении с учащимися кружковой работы или факультативных занятий)

2. Соблюдение нормы освещенности в классе.

(Наименьшая освещенность должна быть: при люминесцентных лампах - 400 лк. (25 вт/кв. м.), при лампах накаливания - 200 лк. (64 вт./ кв. м.)

3. Расположение и состояние видеомониторов.

(Видеомониторы на рабочих местах должны располагаться так, чтобы солнечные лучи и блики от окон не попадали в поле зрения учащихся и на экраны видеомониторов, а также на экранах не должны отражаться светильники. Оптимально видеомониторы должны располагаться так, чтобы естественный свет падал сбоку, преимущественно слева. Расстояние в направлении тыла между видеомониторами должно быть не менее 2,0 м., а между боковыми поверхностями видеомониторов - не менее 1,2 м. Изображение на экране должно быть ясным и предельно четким.)

4. Соблюдение санитарно-гигиенических норм в классе.

(Температура воздуха в кабинете должна быть 19...21 градус С, относительная влажность воздуха 55.....65%. В кабинете перед началом занятий и после каждого академического часа следует осуществлять сквозное проветривание. В кабинете ежедневно должна проводиться влажная уборка, экраны дисплеев протираться нашатырным спиртом. Поверхность пола в кабинете должна быть ровной, без выбоин, нескользкая и удобная для очистки, обладающая антистатическими свойствами. Стены должны быть окрашены холодными тонами красок. Не допускается использование блестящих поверхностей в отделке интерьера кабинета. На окнах должны быть шторы под цвет стен, не пропускающие естественный свет и полностью закрывающие оконные проемы. Не допускаются шторы черного цвета. Вся информация на стенах должна быть закрыта полиэтиленовой пленкой. В кабинете не допускается меловая классная доска).

5. Режим учебных занятий с учащимися.

Длительность работы за ПК не должна превышать:

- 4 часа в день с перерывом на 10-15 мин каждый час;

6. Оборудование рабочих мест учащихся.

(Длина рабочего стола для учащегося должна быть не менее 70 см., ширина должна обеспечивать место перед клавиатурой 30 см. Для расположения тетради и опоры предплечий рук. Поверхность стола для установки видеотерминала должна быть горизонтальной, а поверхность, на которой находится клавиатура - наклонной с углом наклона 12....15°. Поверхность рабочего стола должна быть цвета натуральной древесины, голубого, светло-зеленого, светло-серого. Для освещения рабочих мест не допускаются люминесцентные лампы типа ЛД и ЛДЦ).

Наличие и состояние первичных средств пожаротушения. (В кабинете должны быть 2 углекислотных огнетушителя).

7. Наличие и укомплектованность медаптечки.

## Литература

1. Бурлаков М. CorelDraw X3. – БХВ-Петербург, 2006.
2. Глушаков С., Гончарова А., Гончарова Е., Золотарев С. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel. – Изд. АСТ, АСТ Москва, Хранитель, 2008.
3. Киселев С.В. Оператор ЭВМ. – Изд. «Академия», 2007.
4. Порев В.Н Компьютерная графика. Учебное пособие. – Изд. БХВ-Петербург, 2005.
5. Левин А.Ш. CorelDraw: Самоучитель. – Изд. Питер, 2005.
6. Попов В.Б Основы информационных и телекоммуникационных технологий: Книга 6: Введение в компьютерную графику. – Изд. Финансы и статистика, 2005.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика: Практикум. – Изд. Бином, 2005.
8. Каталог мультимедийных учебников по графическим пакетам + диск
9. Джен Крамер. Joomla! Как спланировать, создать и поддерживать ваш веб-сайт – Изд. Рид Групп, 2011.
10. Элизабет Фримен, Эрик Фримен. Изучаем HTML, XHTML и CSS. – Изд. Питер, 2014.
11. Джон Дакетт. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. – Изд. Эксмо, 2013.