

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Факультет культурологии и социально-культурной деятельности
Кафедра информационных технологий в культуре

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой

 Т.С. Жилинская
«22» 12 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
Декан факультета

 Н.Е.Шелупенко
«26» 12 2023 г.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

ВЕБ ДИЗАЙН И РЕКЛАМА

для специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям)
направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная)
специализации 1-21 04 01-02 03 Менеджмент рекламы и общественных связей

Составители:

Т.В. Бачурина, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;

О.М. Кунцевич, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Рассмотрено и утверждено на заседании Совета факультета культурологии и социально-культурной деятельности

«26» 12 2023 г. протокол № 4

СОСТАВИТЕЛИ:

Бачурина Татьяна Владимировна, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

Кунцевич Ольга Михайловна, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Криштаносова Е. А., доцент кафедры культурологии учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат культурологии, доцент.

В.В. Казаченок, заведующий кафедрой компьютерных технологий и систем учреждения образования «Белорусский государственный университет», доктор педагогических наук, кандидат физико-математических наук, профессор

Рекомендован и рекомендован к утверждению:
Кафедрой информационных технологий в культуре
(протокол № 4 от 22.12.2023 г.);

Советом факультета культурологии и социально-культурной деятельности
(протокол № 4 от 26.12.2023 г.);

СОДЕРЖАНИЕ

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
2 ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	5
2.1 Тематика лекционных занятий	5
2.2 Конспект лекций	5
3 ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ.....	50
3.1 Описание практических работ	50
4 РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ.....	72
4.1 Задания для управляемой самостоятельной работы	72
4.2 Тестовые задания для текущего контроля	72
4.3 Перечень вопросов для проведения зачета	73
4.4 Перечень рекомендованных средств диагностики	75
4.4 Критерии оценки результатов учебной деятельности студентов	75
5 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	76
5.1 Учебная программа	76
5.2 Учебно-методическая карта учебной дисциплины для дневной формы получения высшего образования	80
5.3 Учебно-методическая карта учебной дисциплины для заочной формы получения высшего образования	81
5.4 Список основной литературы	82
5.5 Список дополнительной литературы	82

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебно-методический комплекс (УМК) представляет собой совокупность учебно-методических материалов, необходимых и достаточных для организации учебного процесса по дисциплине «Веб-дизайн и реклама». УМК предназначен для эффективного освоения студентами учебного материала, входящего в основную образовательную программу, составлен на основе научного опыта по разработке такого рода документации. Для эффективного предоставления учебного материала выполнена его систематизация в удобной и приемлемой для усвоения форме в соответствии с учебной программой и образовательным стандартом подготовки специалистов по информационно-культурологическому профилю.

Издание решает задачу комплексного учебно-методического обеспечения образовательного процесса в соответствии с принципами и закономерностями обучения, создания необходимых условий для более качественного усвоения содержания дисциплины, реализации целей обучения, воспитания и развития студентов, активизации их учебно-познавательной деятельности и управления ею.

Учебно-методический комплекс направлен на эффективное достижение цели дисциплины «Веб-дизайн и реклама», которая состоит в формировании у студентов, будущих культурологов-менеджеров, целостного представления в области интернет-рекламы и веб-дизайна, практических навыков по профессиональному созданию и использованию программных средств веб-технологий в будущей профессиональной деятельности, в процессе решения поставленных задач и проведения научных исследований.

2 ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

2.1 Тематика лекционных занятий

Лекция 1

Введение. Тема 1. Технологии веб-дизайна.

Тема 2. Технологии и формы интернет-рекламы.

Лекция 2

Тема 3. Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования.

Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии

Лекция 3

Тема 4. Программные средства создания веб-страниц

Лекция 4

Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения

2.2 Конспект лекций

Лекция 1

Введение. Технологии веб-дизайна.

Технологии и формы интернет-рекламы

Цель: Формирование представлений о значимости дисциплины в процессе подготовки специалиста и её базовых понятий. Ознакомиться с основами дизайна и технологиями веб-дизайна.

Основные вопросы:

- основы дизайна (пространственные отношения, форма, текстуры, шрифты и тексты);
- основные средства и принципы композиции;
- типология объектов рекламного дизайна;
- типы сайтов, устройство сайта, формат страницы;
- рекламные возможности использования веб-дизайна в организации;
- маркетинговые задачи веб-сайтов.

Термин «технологии веб-дизайна» применяется для обозначения любых способов обработки информации, позволяющих хранить и передавать данные, а также производить с ними всевозможные действия средствами компьютерных технологических сетей (Интернета). Такое определение очень точно отражает сущность термина, поскольку в виртуальном пространстве могут быть задействованы и использованы далеко не все существующие компьютерные технологии.

Технологии веб-дизайна охватывают значительную сферу методик обработки информации: они позволяют оперативно работать с текстом,

изображениями, анимацией, видео, средствами хранения информационных массивов (базами данных), осуществляя наравне со всем перечисленным также и различные способы управления (изменения) содержанием объектов. Если выразаться другими словами, то вполне правомерно утверждать следующее: применительно к нашему занимательному увлечению (то есть, созданию сайта и веб-проекта), технологии веб-дизайна являются тем самым инструментом, который позволяет абстрактную интеллектуальную продукцию преобразовать в конечный и искомый результат – самостоятельный и независимый сетевой ресурс.

Из жанров более или менее традиционных искусств веб-дизайн ближе всего стоит к дизайну книг и журналов, скрещенному с дизайном интерактивных компьютерных программ. Помимо очевидного назначения, одно из главных его отличий заключается в том, что дизайнер использует в своей работе и нередко кладет в ее основу не им созданные художественные ценности. Не только текстовое содержимое сайта или страницы принадлежит обычно другим людям: норма в профессиональном дизайне – использование покупных фотографий, заказной графики, создаваемых специализированными компаниями шрифтов.

Любой дизайн состоит из двух частей:

1. Материалы – размер, форма, цвет, текстура, шрифт.
2. Принципы – единства, баланс, контраст, динамика, нюансировка.

Понятие «размер» интуитивно ясно каждому, а геометрия, более или менее знакомая со школы, дает вполне строгое толкование. Но дизайн не геометрия. Дизайнера должно интересовать, прежде всего, восприятие, ощущение размера, а не сам размер в тех или иных единицах измерения.

Самый главный фактор – размер всей композиции, частью которой является элемент. По сути, в дизайне нет понятия абсолютного размера, а есть лишь относительный, кажущийся в данных условиях и данном окружении.

Зачастую объекты имеют сложные очертания. Они распадаются на важные и неважные элементы, их соотношение определяет компактность формы, очень сильно влияющая на воспринимаемый размер. Максимальной компактностью во всех направлениях обладает окружность, минимальной – сложные фигуры с выступами и пустотами.

Основные средства и принципы композиции

Все дизайнерские элементы в композиции никогда не бывают сами по себе. Они находятся в определенном взаимодействии друг с другом, подчинены некой единой идее. И вот для того, чтобы вся композиция смотрелась гармонично и естественно, и не разваливалась на отдельные составляющие лучше всего следовать базовым принципам дизайна. Возникает вопрос, а можно ли научиться принципам дизайна. Мне кажется, что

конкретных упражнений, для того чтобы научиться этим принципам, нет. Все эти навыки уже заложены в наше восприятие. Поскольку каждый из нас интуитивно чувствует гармоничная композиция, или нет.

Скорее все ниже перечисленные принципы нужно учитывать и соблюдать при построении композиции. Нужно уметь видеть их в чужих работах и уметь описать собственную работу, исходя из этих принципов. И еще один момент, говорить об этих принципах легче всего, когда они нарушены. Потому что, когда они соблюдены – все и так смотрится гармонично.

1. Баланс – это равновесие взаимодействующих или противоположных сил в композиции. В такой композиции не возникает ощущения, что какая то ее часть доминирует над всем остальным. Баланса можно достичь с помощью правильного размещения объектов, размеров объекта и по цвету. Баланс может быть симметричным (верхний рисунок), асимметричным (нижний рисунок), радиальным (объекты расположены кругом и расходятся из одной точки).

2. Контраст – это взаимодействие противоположных элементов композиции, таких как цвет, размер, текстура и т.д. Примеры контраста: большой и маленький, шероховатый и гладкий, толстый и тонкий, черный и белый. Основные принципы создания гармоничной композиции в дизайне.

3. Значимость и подчиненность – этот принцип предполагает выделение, так называемого, центра интереса, на котором предполагается сосредоточить внимание зрителя. Объекты должны находиться в иерархии по значимости и подчиненности. Если все объекты будут иметь одинаковую значимость, то внимание пользователя рассеивается.

4. Направление внимания. По сути, это управление движением взгляда зрителя во время его перемещения по сайту, чтобы привлечь его внимание к значимым элементам.

5. Пропорции – это отношение отдельной части ко всему объекту, а также соотношение отдельных частей друг с другом. В данном примере показано «Золотое сечение». Подробнее о «Золотом сечении» можно прочитать в этой статье».

6. Масштаб – это реальный, видимый размер объекта, рассматриваемый в отношении других предметов, людей, окружающей среды.

7. Повторение и ритм – предполагает повторение элементов дизайна для достижения определенной цели, например, чтобы задать направление взгляда или для непрерывности внимания.

Предполагает сочетание разнообразных элементов композиции в единую целостную структуру, подчиненную единой концепции.

Рекламную технологию в широком смысле можно определить как процесс, использующий совокупность методов и средств, обеспечивающих сбор и обработку рекламной информации, создание рекламного сообщения, передачу сообщения целевой аудитории. В узком смысле – это производство рекламного продукта, в наилучшей степени достигающего целевой аудитории и обеспечивающего наиболее полное ее удовлетворение в требуемой мотивированной и позиционированной информации.

Рекламный продукт (РП) – это совокупность продуктов рекламной деятельности, рекламных материалов, носителей рекламных обращений, которые используются в осуществлении процесса воздействия на целевую аудиторию (ЦА).

В качестве задач рекламных технологий можно назвать:

- развитие эффективного рекламного бизнеса;
- разработка креативной рекламы (сообщения);
- создание и использование инновационных рекламоносителей;
- совершенствование производства рекламных продуктов и др.

Типология объектов рекламного дизайна.

Основными принципами рекламных технологий являются:

- принцип научности в системе рынка рекламных технологий;
- диалоговый режим работы с прикладными компьютерными программами;
- неповторимость и инновационность рекламного сообщения;
- принцип старения рекламы;
- создание рекламой добавочной стоимости товара.

Виды технологий:

1. Технологии создания рекламного сообщения в основном основываются на методах «уникального торгового предложения» и позиционирования при создании креатива. Кроме того, используются специальные рекламные технологии – семиотические, лингвистические, визуальные и идеологические. Задача технологий рекламного сообщения состоит во влиянии (символическом силовом воздействии) на содержательную сторону рекламы и на зрительское восприятие, т.е. каким образом зритель воспринимает рекламное изображение, как позиционируется его зрительский взгляд.

2. Технологии изготовления рекламоносителей представляют собой множество инновационных подходов к созданию эффективных рекламных средств, обеспечивающих доставку рекламного сообщения целевой аудитории. Носители – это любые платные средства рекламы, используемые для донесения рекламы до целевой аудитории, т.е. определенные материальные средства распространения рекламы в пределах каждого вида

медиаканала, например конкретные журналы, телешоу или радиопрограммы, в которых размещено рекламное сообщение.

3. Технология медиапланирования представляет собой процесс разработки планов доставки рекламных обращений предполагаемым потребителям рекламы, тем самым удовлетворяя коммуникационные нужды рекламодавца.

4. Технологии маркетинговых исследований в рекламе представляют одно из направлений маркетинговых исследований, включающее сбор и анализ информации, назначение которой состоит в облегчении разработки и оценки рекламных стратегий, рекламных сообщений, а также рекламных кампаний.

5. Технологии поддержки принятия решений служат для автоматизации деятельности должностных лиц при выполнении ими своих функциональных обязанностей в процессе организации и управления рекламной кампанией техническими средствами.

Реклама и визуальные коммуникации: роль визуальных средств в рекламе; рекламный образ в визуальной коммуникации.

Визуальное восприятие является наиболее простым видом восприятий человека. Визуально воспринимаемые объекты реже вызывают неприязнь и быстрее формируют ассоциации, что приводит к лучшему усвоению информации и запоминанию.

Средства визуальных коммуникаций широко применяются в рекламе. Эти средства можно подразделить на следующие основные группы:

– печатные (полиграфические) средства визуальных коммуникаций: объявления в прессе, журналах, плакаты, листовки, рекламные календари, брошюры, буклеты, печать на упаковочных материалах, сувенирной продукции;

– телеэкранные средства визуальных коммуникаций: кинематограф, телевидение;

– средства визуальных коммуникаций, которые используются в наружной рекламе: рекламные щиты (билбордов), стационарные панно на зданиях (брандмауэры), световые короба, транспаранты-растяжки (баннеры), суперграфика на транспортных средствах, зданиях, витрины магазинов, инсталляции;

– средства визуальных коммуникаций в Интернете: баннеры, flash-gif-анимация, видео.

По сравнению с традиционными средствами рекламы, Интернет выгодно отличаются следующие свойства:

– Интернет является эффективным средством представления объекта рекламы.

– Интернет является интерактивной средой, в результате чего, кроме пассивного воздействия на пользователей Сети, реклама может играть активную роль.

– Интернет предоставляет рекламодателю эффективный способ фокусированного воздействия на целевую аудиторию и конкретных пользователей.

– Базируясь на современных информационных технологиях, Интернет предоставляет самые широкие возможности оперативного и глубокого анализа результатов проведения рекламных мероприятий.

– По информативности может конкурировать с печатными СМИ,

– По способности – быстро распространять информацию среди большого числа потенциальных клиентов в большом географическом районе,

– По воспроизводимым эффектам – с радио и телевидением.

– По возможности одновременно обслуживать большое количество потребителей – вообще не имеет себе равных.

Использование технологий Интернет-рекламы дает компании, фирме или организации неоспоримые преимущества по сравнению с использованием других рекламных служб, и интегрирует в себе достоинства традиционных средств распространения рекламы.

Особенности интернет рекламы также сильно связаны с ее носителями. Так выделяют несколько больших групп таких носителей, схожий по основным свойствам, истории возникновения:

Группа №1: баннерная реклама, текстовые блоки – одно из наиболее широко используемых средств рекламирования web-сайта и привлечения посетителей, а также хороший инструмент имиджевой рекламы;

Баннер (англ. banner – флаг, транспарант) – графическое изображение рекламного характера. Баннеры размещают для привлечения потенциальных клиентов или для формирования имиджа.

Часто встречаются баннеры не просто как картинка, но небольшая анимация, фильм, игра. Для их изготовления используются такие технологии:

Adobe Animate – мультимедийная платформа компании Adobe для создания веб-приложений или мультимедийных презентаций.

Java Script – практически те же возможности с некоторыми ограничениями.

Текстовый блок (text-block). Один из популярных рекламных носителей. Это небольшая текстовая строка или зона страницы с текстом. Используется как на веб-сайтах, так и при рекламе в рассылках. В среднем составляет до 70 символов.

Группа №2: регистрация сайта в web-каталогах и его индексация поисковыми системами (включая работу по поисковой оптимизации сайта) –

одни из наиболее эффективных инструментов привлечения посетителей на web-сайт:

а) Регистрация в каталогах – один из методов продвижения (раскрутки) сайта в сети Интернет.

б) Индексация сайта – процесс включения страниц сайта в индексную базу поисковой машины, осуществляемый в результате обхода роботами поисковика веб-страниц сети.

Наиболее известный вид рекламы, основанной на индексации сайта и анализ его содержимого – *контекстная реклама*.

Имеет две разновидности:

Поисковая реклама – вид контекстной рекламы, при котором рекламные объявления отображаются на странице результатов поиска используемой поисковой системы, а тематика рекламных объявлений максимально соответствует сфере интереса пользователя, выраженной через поисковый запрос.

Тематическая реклама – вид контекстной рекламы, при котором рекламный материал отображается на интернет-страницах, соответствующих тематике рекламного материала по содержанию. Обычно к этому виду контекстной рекламы относится реклама в партнерских сетях систем контекстной рекламы, например контекстная сеть от Google по программе AdSense.

Группа №3: реклама с использованием электронной почты, списков рассылки, досок объявлений, новостных сайтов;

Группа №4: партнерские программы – эффективный способ привлечения новых посетителей и увеличения объемов продаж через Интернет.

Партнерская программа – форма делового сотрудничества между продавцом и партнерами, предполагающая размещение рекламных ссылок или баннеров на сайтах партнеров.

Сфера веб-дизайна постоянно растет и развивается. *Новые тренды, которые нас ждут в веб-дизайне сайтов:*

1. Страницы с длинной прокруткой

Трудно не заметить, что современные сайты становятся все длиннее, а их дизайн предполагает прокрутку страниц. Причина кроется в росте популярности мобильных устройств. Именно поэтому на сайтах все чаще встречается прокрутка (а не переход по ссылке) как средство перемещения к следующей порции контента. Эта тенденция особенно заметна на домашних страницах: пользователям проще прокрутить страницу, чтобы добраться до нужной информации, чем постоянно кликать на ссылки.

Но новая тенденция коснулась не только домашних страниц. С тех пор как сайты с длинной прокруткой приобрели определенную популярность (спасибо за это одностраничным сайтам), преимущества прокрутки стали использоваться, например, для страниц с информацией о компании и даже для продуктовых страниц, ведь таким образом можно изящно подать самый разнообразный контент. Визуальную понятность и привлекательность может поддержать и элегантная анимация, использованная на странице.

2. «Сторителлинг» и взаимодействие с пользователем

Невозможно представить эффективный сайт без привлекательного контента. Именно поэтому умение подать содержание сайта в форме истории – большой плюс. Вероятно, современный веб-дизайн будет ориентирован на то, чтобы привлечь и удержать внимание пользователя с помощью таких историй. Например, на сайте Space Needle факты о компании красиво поданы в форме историй, дополненных необычным дизайном (кроме того, в этот способ подачи контента удачно вписывается использование упомянутой выше длинной прокрутки).

Сайт The Space Needle демонстрирует и другой тренд – интерактивное взаимодействие с пользователем. Элементы веб-дизайна становятся все более интерактивными, все шире используется анимация, чтобы сделать подачу контента максимально привлекательной и необычной.

Анимированное взаимодействие, если оно тщательно продумано и выполнено со вкусом, может произвести очень сильный эффект. Например, веб-сайт компании Impossible Bureau реагирует на движения курсора, на прокрутку страницы и наведение курсора на разные элементы, а не только на нажатие кнопки мыши.

3. Отсутствие фоновых изображений в заголовке

Тенденцией последних нескольких лет было использование больших изображений в заголовке страницы, часто с размещенным поверх таких изображений текстом. Это было первое, что видели пользователи, заходя на сайт. Как же выделиться из толпы в глазах пользователя?

Некоторые сайты отреагировали на давление этой тенденции следующим образом: они оставили крупные заголовки, но убрали фоновые изображения. При этом они попытались не только пойти наперекор тренду, но и избавиться от больших изображений, повышая таким образом скорость загрузки сайта и его эффективность (см. пункт 10).

Сайт The New Wave Company очень наглядно показывает это. Посетителей встречает крупный заголовок, набранный огромными буквами по центру страницы. При этом никакого фонового изображения за заголовком нет. Это сделано со вкусом и сразу запоминается особенно на фоне тех сайтов, которые следуя тренду размещают «тяжелую» фоновую картинку.

4. Простота дизайна: никаких лишних элементов

Существует мнение, что дизайн считается завершенным тогда, когда в продукте нет ни одного лишнего элемента. Скорее всего, мы увидим повсеместное воплощение этой идеи: веб-дизайнеры будут стремиться упростить дизайн своих сайтов, избавляясь от всех несущественных элементов. Еще один отличный пример реализации этой тенденции – простой и лаконичный сайт digital-агентства Rareview. Здесь тоже нет больших и «тяжелых» фоновых изображений в заголовке. По сути, дизайнеры проигнорировали все те решения, к которым часто прибегают современные сайты (цвет фона, сложные шаблоны, большое количество графики). Вместо этого компания отдала предпочтение четкому минималистскому дизайну. В результате сайт заметно выделяется по сравнению с другими ресурсами, изобилующими изображениями и пестрящими разными цветами фона и шрифтов.

5. Фиксированная ширина сайта

В последнее время большинство сайтов применяли параметр «width: 100%», чтобы масштабировать размер таких элементов дизайна, как изображения и блоки до ширины окна браузера. Прежде чем этот тренд стал популярным, большинство сайтов имели фиксированную ширину и были выровнены относительно центра страницы.

Похоже, что тенденция задавать фиксированную ширину страницы возвращается, но в модернизированном виде. Вместо того чтобы растягивать контент во всю ширину экрана, некоторые сайты предпочитают задавать значение свойства max-width, чтобы определять максимальную ширину элементов контента.

Эту тенденцию демонстрирует сайт Michele Mazzucco. Если просматривать его в окне, ширина которого превышает 1350 пикселей, можно увидеть, где находится правая и левая границы контента сайта (а также фоновых цветов соответствующих блоков сайта). Таким образом веб-дизайнеру удастся сфокусировать внимание пользователя на контенте сайта.

6. Заказные профессиональные фотографии

Изображения из фотобанков по-прежнему используются в дизайне, но все чаще стоковые изображения уступают место профессиональным высококачественным фотографиям, выполненным на заказ специально для конкретного сайта.

Использование уникальных снимков позволяет сделать еще один шаг в оформлении сайта и выгодно выделяет вас на фоне тех, кто продолжает пользоваться фотобанками. Ведь созданные именно для вашего сайта уникальные фотографии не сможет использовать никто, кроме вас.

Сайт Grain and Mortar очень хорошо отражает этот тренд. Выполненная на заказ фотография использована в шапке сайта, и это производит положительный эффект, поскольку на фотографии изображены реальные люди, на самом деле работающие в Grain and Mortar.

Страница с информацией о компании изобилует профессиональными фотоснимками высокого качества, показывающими сотрудников и офисы компании. Никаких стоковых изображений с безликими офисами.

7. Всплывающее или выскальзывающее меню

Адаптивный веб-дизайн существует уже не первый день. До недавнего времени дизайнеры заботились в первую очередь о том, чтобы привлекательно выглядела основная версия сайта, просматриваемая с помощью компьютера, мобильные же версии оставались в тени. Тенденция, заданная адаптивным дизайном, требует, чтобы сайт выглядел интересно при обращении с любого устройства. С ростом популярности этого подхода мы все чаще наблюдаем, как элементы дизайна, рассчитанные на просмотр с мобильного устройства, переносятся на все версии сайта.

Например, сайты 24ways и Rawnet иллюстрируют тенденцию применения адаптивного дизайна не только для мобильной версии сайта, но и для его десктопной версии. Оба эти сайта выбрали боковое меню с левой или правой стороны страницы (вместо привычного горизонтального меню в верхней части страницы), которое на самом деле больше напоминает выскальзывающее меню. Этот прием был позаимствован из веб-приложений и арсенала инструментов адаптивного дизайна, рассчитанных на просмотр при помощи мобильного устройства с экраном небольшого размера.

8. Скрытое главное меню

Я предполагаю, что кроме сайтов с выскальзывающим меню, упомянутым выше, скоро мы увидим большое количество сайтов, которые изначально вообще скрывают меню от посетителей. Такие скрытые меню будут отображаться только в том случае, когда пользователь сам захочет обратиться к навигации по сайту и нажмет на соответствующий значок.

Это также один из приемов адаптивного дизайна, который все чаще переносится на дизайн сайта в целом, а не только на его мобильную версию. Очень хороший пример – сайт Brian Hoff Design. В правом верхнем углу находится иконка-гамбургер – именно там скрывается вся навигация по сайту до тех пор, пока посетитель не кликнет на значок. Иконка-гамбургер приобретает все большее распространение в последние несколько лет; это связано с тем, что она стала очень узнаваемой и привычной для пользователей смартфонов и планшетов, поскольку часто используется в мобильных приложениях и в мобильных версиях сайтов, благодаря этому дизайн сайта остается простым и функциональным.

9. Огромный шрифт

Шрифтовое оформление является очень важным аспектом дизайна многих сайтов, и в ближайшее время я не предвижу изменений в этом направлении. Однако, на мой взгляд, крупные заголовки станут еще крупнее. Пример использования шрифтов гигантского размера на домашней странице – сайт компании Tiny Giant. Очень трудно не заметить текст, набранный шрифтом такого размера. Вероятно, использование крупного размера шрифта будет ключевым способом обозначить визуальную иерархию элементов страницы. Посетители сайта первым делом читают то, что набрано самым крупным шрифтом, потому что именно он в первую очередь привлекает внимание. Tiny Giant превосходно использует этот эффект.

10. Эффективность и скорость

Некоторые тренды веб-дизайна обусловлены потребностью ускорить загрузку сайта и снизить использование канала связи. Большинство трендов, упомянутых в этой статье, скорее всего, и были вызваны необходимостью уменьшить размер сайта и найти решения, позволяющие быстро загружать страницы, особенно на мобильных устройствах вроде смартфонов и планшетов, а также при низкой скорости подключения.

Веб-дизайнеры и разработчики сайтов в наши дни вынуждены учитывать вес сайта и то, как с ним взаимодействуют пользователи. Эти вопросы вышли на поверхность благодаря увеличившейся роли адаптивного веб-дизайна. Такие аспекты, как низкая скорость работы сети (например, в сетях мобильной связи) и тип используемого устройства заставили веб-дизайнеров и разработчиков обратить пристальное внимание на размер используемых файлов и страниц, на скорость загрузки сайта в разных сетях и на такие ограничения как тарифный план пользователя. Все это также крайне важно при продвижении сайта в поисковых системах.

Поэтому нет сомнений, что быстрая загрузка сайта и его качественное, безукоризненное функционирование станут одним из определяющих факторов для многих сайтов, которые появятся в этом году.

Цели и задачи веб-сайта как маркетингового инструмента.

- оптимизация продаж за счет внедрения электронной коммерции;
- расширение клиентской базы;
- поиск партнеров по бизнесу в России и за рубежом;
- информационная поддержка клиентов и партнеров;
- сокращение издержек на ведение бизнеса, за счет перемещения информационной нагрузки на веб-сайт;
- создание благоприятного имиджа компании в сети Интернет;
- возможность продвижения новых товаров и услуг;
- сбор информации о рынке, пополнение маркетинговых баз данных.

Технологии и формы интернет-рекламы

Цель: рассмотреть особенности рекламной кампании в интернете (интерактивность, аудитория, таргетинг, медиаизмерения).

Основные вопросы:

- особенности рекламной кампании в интернете;
- способы размещения рекламных объектов на сайте;
- основные характеристики графического дизайна;
- основные виды интернет-рекламы (контекстная, текстовая, медийная, тизерная, промо-сайт, спам, реклама в соцсетях, пресс-релизы);
- особенности дизайна Landing Page (посадочной страницы).

Виды интернет-рекламы:

Медийная интернет-реклама (баннерная реклама). Размещение графической и текстовой рекламы на сайте, который представляет собой рекламную платформу. Медийная реклама по многим показателям сравнима с рекламными материалами в печатных СМИ. Присутствие у баннера гиперссылки плюс возможность анимировать картинку существенно увеличивают результаты медийной рекламы. Во многих случаях медийная реклама аналогична баннерной рекламе.

Контекстная интернет-реклама. Распределение текстово-графической рекламной информации на контекстных площадках. Соответствие рекламной информации, содержащейся в объявлении, и контекста платформ размещения определяется алгоритмом рекламного сервиса. Подвидом контекстной рекламы представляется поисковая реклама, в которой написанное выше сходство определяется поисковым запросом.

Поисковая интернет-реклама. Размещение текстово-графических рекламных объявлений рядом с ответами поиска на сайтах, или на сайте участников поисковых систем, представляющих пользователю функцию поиска. Показ тех или других рекламных сообщений зависит от поискового требования пользователя. Как порядок, поисковая реклама имеет форму текстового объявления.

Реклама в соцсетях. Виды и методы интернет-рекламы также встречаются и в соцсетях, например, направленные на продвижение услуг компании, бренда посредством создания профильных аккаунтов, страниц или групп компании и т.п. в социальных сетях, наиболее популярная из которых на территории России – это ВКонтакте. Примером такого вида рекламы может служить:

Геоконтекстная реклама. Как правило, это реклама в сотовых телефонах, учитывающая адрес местонахождения пользователя. Реклама в таких сервисах, как Карты@Mail.ru, Яндекс.Карты, Google Maps также

относится к разряду location-based advertising и принадлежит к Интернет-рекламе. Рекламная информация показывается пользователю при просмотре части карты с учётом контекстного требования. Например, можно увидеть все салоны красоты в конкретном районе города.

Вирусная реклама. Это вид рекламных сообщений, распространителями которых являются сами посетители порталов и крупных ресурсов, благодаря самостоятельному формированию содержания, способного привлечь посетителей на сайт рекламодателя за счет творческой, яркой, необычной мысли или с применением доверительного или естественного послания. Как правило, в качестве отправной точки, позыва, выступают flash-приложения, интересные видеоролики и т.д.

Размещение продукции в онлайн играх (продакт плейсмент) – объединение рекламируемого бренда или продукта в игровой операции, является одним из новейших и быстро растущих сфер рынка интернет-рекламы. Многие бренды убедились в перспективности и результативности такого вида коммуникаций с потенциальными потребителями, учитывая стремительное развитие аудитории многопользовательских онлайн игр и большую глубину контакта с введённым в игровой процесс брендом. Примером такого семейства игр могут выступать как простые «казуальные» игры, RPG, большие многопользовательские стратегии. По своей сущности, для результативной рекламы в играх особенно подходящими являются бизнес-симуляторы, многопользовательские экономические онлайн игры, где сами услуги, товары и бренды становятся основными элементами игрового процесса, что, соответственно, составляет наиболее высокую лояльность посетителей к рекламируемым брендам и очень большую глубину контакта с каждым игроком.

Остальные виды рекламы в Интернете, как правило, смешивают в себе признаки поисковой и медийной рекламы.

Реклама с применением электронной почты. Плюсы использования e-mail для доставки информационных сообщений:

- электронная почта есть почти у всех пользователей сети интернета;
- электронная почта является так называемой push-технологией вещания;
- дает возможность обращения с использованием человеческих свойств;
- интересное, по мнению потребителя, сообщение он может распространить среди своих знакомых и коллег.

В Интернете существует множество сервисов по тематическим рассылкам. Получатели таких писем собственноручно согласились на распространение, и в любой момент времени у них есть возможность и право отменить свою подписку. Действуют открытые рассылки, закрытые,

бесплатные, платные. Так как рассылки обычно представляет собой систему вещания для определенной целевой аудитории и часто имеют тысячи абонентов, этот вид интернет-рекламы является результативным инструментом маркетинга. Ряд организаций на своих официальных сайтах предлагает пользователям подписаться на рассылку, информирующую о новостях организации и обновлениях сайта. С помощью такой рассылки владелец сайта напоминает подписчикам о своем бизнесе и сайте, стимулируя повторные посещения.

Помещение рекламы в новостных рассылках. Множество рассылок подписчикам имеет новостной характер и функционируют аналогично СМИ, получая прибыль, в том числе от распространения рекламы. Реклама в популярных информационных сервисах, как правило, схожа с баннерной рекламой в Интернете. Разница только в способе «подбора» аудитории показа: интересы аудитории, социально-демографические параметры могут зависеть не только от предмета запроса, но и от данных анкеты абонента.

Спам. Массовая рассылка рекламной информации по электронной почте без договора получателей. Рассылка спама считается нарушением правил и этикета применения компьютерных сетей. Особенность этого вида интернет-продвижения заключается не в анонимности распространителя и не в том, что массовая рассылка – не запрошенная рассылка. Специфика спама в том, что основную часть расходов по доставке рекламы несут пользователи и интернет-провайдеры, тогда как источник массовой рассылки ничем не возмещает им доставку сообщений. По этому признаку спам не является рекламой, потому что реклама по определению использует платные линии доведения сообщения до посетителей. Массовая рассылка ограничивается или преследуется законодательством во многих странах.

Индивидуальные письма. Рассылка личных писем по электронной почте – это инструмент директ-маркетинга, требующий персонализации сообщений и времени. Ему предшествует работа по подготовке адресов. С другого взгляда, письмо передается конкретно тем представителям аудитории, в чьем интересе инициатор рассылки заинтересован в наибольшей степени.

Поисковая оптимизация (SEO). Поисковая оптимизация для многих типов сайтов дает до половины посетителей, а иногда и больше. Главным условием достижения высоких показателей трафика является присутствие ссылки на сайт в первых строках выдачи результата поиска по наиболее популярным ключевым фразам. Если учитывать, что результаты поиска обычно отсортированы по максимальному совпадению с введенным запросом, перед оптимизатором стоит цель повысить релевантность кода веб-страниц к наиболее популярным поисковым требованиям.

Всплывающие окна и шпионские программные обеспечения. Этот вид рекламы близок к спаму, для передачи используются ресурсы потребителя. Но метод не так дешёв, как спам. К тому же, шпионская программная работа во многих случаях считается вредоносной программой, вирусом.

Просмотр рекламы за деньги или подписка на рекламу. Этот способ не показал особой результативности по сравнению с другими и в данное время используется меньше.

Электронная доска объявлений. Электронная доска сообщений – это сайт, по содержанию вполне схож с обычными рекламными газетами и досками объявлений. Качественно отличается от них частотой обновления содержимого и глобальным доступом. Особым видом интернет рекламы, соединяющий электронные карты и электронные доски объявлений считается способ, описанный в пункте реклама на карте.

Участие в рейтингах. Принятие участия в рейтингах – этот способ для некоторых сайтов приносит большую часть клиентов. Для многих – незначительную часть. К тому же, часто эти методы платны и нет добросовестных методов поднятия в рейтинге. Поэтому данный метод не укладывается в стандартную экономическую схему «деньги-реклама-посетители-деньги». Однако его с натяжкой можно отнести к методам интернет-рекламы.

Размещение рекламы на сайте самим владельцем. Потенциально неэтичные признаки рекламы на сайтах, которая не связана со взломом:

- Всплывающие окна. В большинстве нынешних веб-браузеров имеются возможности их блокировать.

- Баннеры и окна, которые юзер должен закрыть, для того чтобы увидеть содержание сайта.

- Отвлекающая звуковая или мигающая реклама.

- Большое количество рекламы, не отвечающее ценности сайта для посетителей.

- Принуждение юзеров к использованию технологии, необходимой только для просмотра рекламы, но никак не обязательной для просмотра основного содержимого.

- Использование сторонних организаций для распространения рекламы (партнерские программы).

- При отсутствии управления на сайте могут с разрешения или без разрешения администратора рекламироваться бесполезные, мошеннические или вредоносные сайты, либо товары, которые не представляют интереса ни для его посетителей, ни для владельца сайта.

В связи с популярностью неэтичной рекламы и, соответственно, плохого отношения к ней потребителей, существует несколько средств для её скрытия

или блокировки (встроенные и подключаемые функции прокси-сервера, файл hosts, браузеров и др.).

Так как размещаемое объявление часто не вызывает интереса у посетителей, но принуждает их дольше ждать завершения загрузки, они могут применить блокировку всех объявлений без исключения. Это возможно лишит владельцев «бесплатных» сайтов, живущих только за счёт рекламы, прибыли.

Лекция 2

Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования. Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии

Цель: рассмотреть особенности представления графической информации в Интернет.

Основные вопросы:

- виды компьютерной графики;
- основные характеристики векторных и растровых изображений;
- цветовые модели;
- особенности представления графической информации в Интернет.

Компьютерная графика – это наука, один из разделов информатики, изучающая способы формирования и обработки изображений с помощью компьютера. Компьютерная графика является одним из наиболее «молодых» направлений информатики, она существует около 40 лет.

Хотя сфера применения компьютерной графики очень широка, тем не менее, можно выделить несколько основных направлений, где средства компьютерной графики стали важнейшими для решения задач:

1. Иллюстративное, самое широкое из направлений, охватывающее задачи от визуализации данных до создания анимационных фильмов.
2. Саморазвивающееся – компьютерная графика позволяет расширять и совершенствовать свои возможности.
3. Исследовательское – создание средствами компьютерной графики изображения абстрактных понятий либо моделей, физического аналога которых пока не существует с целью корректировки их параметров.

Компьютерная графика делится на двумерную и трехмерную. **2D**, или двумерная графика – раздел компьютерной графики, работающий с изображением, формируемым в двух измерениях, обладающим только двумя параметрами – шириной и высотой. 2D еще называется изображением плоским.

3D или трехмерная графика – раздел компьютерной графики, объектом которого является изображение, формируемое в трех измерениях, к

параметрам которого добавлена глубина. Проще говоря, 3D – это объемное изображение.

3D позволяет оценить размеры объекта и расстояние до него благодаря способности нашего зрения воспринимать перспективу. 2D же реалистичному восприятию картинки обязано особенностям нашего мозга: глаза считывают плоское изображение, а мозг дорисовывает представления в трехмерном формате.

Виды 2D компьютерной графики

Несмотря на то, что для работы с компьютерной графикой существует множество классов программного обеспечения, различают всего три вида компьютерной графики. Это *растровая графика, векторная и фрактальная графика*. Они отличаются принципами формирования изображения при отображении на экране монитора или при печати на бумаге.

Слово фрактал образовано от латинского "*fractus*" и в переводе означает «*состоящий из фрагментов*». Фракталом называется структура, состоящая из частей, которые в каком-то смысле подобны целому. Фрактальная компьютерная графика позволяет создавать абстрактные композиции, где можно реализовать множество приёмов: горизонтали и вертикали, диагональные направления, симметрию и асимметрию и др. С чем можно сравнить фрактальное изображение? Ну, например, со сложной структурой кристалла, со снежинкой, элементы которой выстраиваются в одну сложную композицию. Это свойство фрактального объекта может быть удачно использовано для создания орнамента или декоративной композиции.

Растровую графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. Иллюстрации, выполненные средствами растровой графики, редко создают вручную с помощью компьютерных программ. Чаще для этой цели используют, сканируют иллюстрации, подготовленные художником на бумаге, или фотографии. В последнее время для ввода растровых изображений в компьютер нашли широкое применение цифровые фото- и видеокамеры. Соответственно, большинство графических редакторов, предназначенных для работы с растровыми иллюстрациями, ориентированы не столько на создание изображений, сколько на их обработку. Основным элементом растрового изображения является точка. Если изображение экранное, то эта точка называется *пикселом*. Основными *достоинствами пиксельной графики* являются:

– возможность отобразить на экране или напечатать фотореалистичное изображение. Поэтому такой тип компьютерной графики используют для печати фотографических изображений, а также для размещения фотографий в Интернете;

– получение таких изображений возможно не только рисованием, но и сканированием;

– для обработки пиксельных изображений в настоящее время создано много программ, которые поддерживают одни и те же форматы пиксельных файлов. Это позволяет выполнять импорт и экспорт изображений в различные программы, что расширяет возможность их обработки. Программа Adobe Photoshop наиболее известна и используемая в настоящее время для создания и обработки пиксельных изображений.

Однако *недостатки пиксельной графики* также велики:

– Основным недостатком пиксельной графики является большой размер файла. Обычная цветная фотография размером 9х12 см, отсканированная с разрешением 300 ppi, имеет объем порядка 6 Мбайт.

– Такие изображения трансформируются с искажениями. Наибольшие проблемы возникают при добавлении пикселей, т. к. неизвестно, каким цветом закрасить эти пиксели. Аналогичные проблемы, может быть с меньшей остротой, проявляются и при попытке удалить пиксели.

– Любая наклонная линия или фрагмент изображения, расположенный под углом, представляются на экране или при печати в виде "лестницы". Ничего другого и быть не может, т. к. любой фрагмент построен из квадратных пикселей. Правда, эти "кирпичики" могут быть настолько малы, что искажения не слишком заметны, однако все равно это создает проблемы при работе с пиксельными изображениями.

Программные средства для работы с *векторной графикой* наоборот предназначены, в первую очередь, для создания иллюстраций и в меньшей степени для их обработки. Такие средства широко используют в рекламных агентствах, дизайнерских бюро, редакциях и издательствах. Оформительские работы, основанные на применении шрифтов и простейших геометрических элементов, решаются средствами векторной графики намного проще. Существуют примеры высокохудожественных произведений, созданных средствами векторной графики, но они скорее исключение, чем правило, поскольку художественная подготовка иллюстраций средствами векторной графики чрезвычайно сложна. Как в растровой графике основным элементом изображения является точка, так в векторной графике основным элементом изображения является линия (при этом не важно, прямая это линия или кривая). Разумеется, в растровой графике тоже существуют линии, но там они рассматриваются как комбинации точек.

Основными *достоинствами векторной графики* являются следующие особенности:

- рисунок строится из векторных объектов, которые при сохранении на диск описываются в виде математических формул, что существенно уменьшает объем файла;

- векторные объекты легко трансформируются без ухудшения их качества;

- обработка векторных изображений удобна и продуктивна, т. к. имеется возможность оперировать целыми объектами или сразу выделять и обрабатывать несколько объектов рисунка;

- печать векторных иллюстраций не связана с разрешением изображения. Они могут быть напечатаны с максимальным разрешением, на которое способно устройство;

- одними из лучших векторных программ являются программы Adobe Illustrator и CorelDraw.

К недостаткам векторной графики можно отнести следующее:

- векторные рисунки выглядят примитивными, плоскими, не фотореалистичными;

- создание сложных художественных векторных изображений затруднительно и требует высоких навыков и больших затрат времени;

- векторные изображения не могут быть получены сканированием. Их можно либо создавать "от руки", либо с использованием программ трассировки, которые не обеспечивают надлежащего качества.

Цвет в компьютерной графике нужен для того, чтобы:

- Нести в себе определенную информацию об объектах. Например, летом деревья зеленые, осенью - желтые. На черно-белой фотографии определить пору года практически невозможно, если на это не указывают какие-либо другие дополнительные факты.

- Цвет необходим также для того, чтобы различать объекты.

- С его помощью можно вывести одни части изображения на первый план, другие же увести в фон, то есть акцентировать внимание на важном - композиционном - центре.

- Без увеличения размера при помощи цвета можно передать некоторые детали изображения.

В двумерной графике, а именно таковую мы видим на мониторе, так как он не обладает третьим измерением, именно при помощи цвета, точнее оттенков, имитируется (передается) объем. Цвет используется для привлечения внимания, создания красочного и интересного изображения.

Любое компьютерное изображение характеризуется, кроме геометрических размеров и разрешения (количество точек на один дюйм), максимальным числом цветов, которые могут быть в нем использованы.

Максимальное количество цветов, которое может быть использовано в изображении данного типа, называется *глубиной цвета*.

Системы отображения графической информации воздействуют на зрительный аппарат человека, поэтому с необходимостью должны учитывать как физические, так и психофизиологические особенности зрения.

Цвета в природе редко являются простыми. Большинство цветовых оттенков образуется смешением основных цветов. Способ разделения цветового оттенка на составляющие компоненты называется *цветовой моделью*. Существует много различных типов цветовых моделей, но в компьютерной графике, как правило, применяется не более трех. Эти модели известны под названиями: RGB, CMYK и HSB.

Цветовая модель RGB

Наиболее проста для понимания и очевидна модель RGB. В этой модели работают мониторы и бытовые телевизоры. Любой цвет считается состоящим из трех основных компонентов: красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). Эти цвета называются основными. Данную модель применяют всегда, когда готовится изображение, предназначенное для воспроизведения на экране. Если изображение проходит компьютерную обработку в графическом редакторе, то его тоже следует представить в этой модели. В графических редакторах имеются средства для преобразования изображений из одной цветовой модели в другую.

Цветовая модель CMYK

Эту модель используют для подготовки не экранных, а печатных изображений. Они отличаются тем, что их видят не в проходящем, а в отраженном свете. Чем больше краски положено на бумагу, тем больше света она поглощает и меньше отражает. Совмещение трех основных красок поглощает почти весь падающий свет, и со стороны изображение выглядит почти черным. В отличие от модели RGB увеличение количества краски приводит не к увеличению визуальной яркости, а наоборот к ее уменьшению. Поэтому для подготовки печатных изображений используется не *аддитивная* (суммирующая) модель, а *субтрактивная* (вычитающая) модель. Цветовыми компонентами этой модели являются не основные цвета, а те, которые получаются в результате вычитания основных цветов из белого:

ГОЛУБОЙ (Cyan) ПУРПУРНЫЙ (Magenta) ЖЕЛТЫЙ (Yellow)

Эти три цвета называются *дополнительными*, потому что они дополняют основные цвета до белого. Существенную трудность в полиграфии представляет черный цвет. Теоретически его можно получить совмещением трех основных или дополнительных красок, но на практике результат оказывается негодным. Поэтому в цветовую модель CMYK добавлен

четвертый компонент – черный. Ему эта система обязана буквой К в названии (blacK).

Цветоделение. В типографиях цветные изображения печатают в несколько приемов. Накладывая на бумагу по очереди голубой, пурпурный, желтый и черный отпечатки, получают полноцветную иллюстрацию. Поэтому готовое изображение, полученное на компьютере, перед печатью разделяют на четыре составляющих одноцветных изображения. Этот процесс называется *цветоделением*. Современные графические редакторы имеют средства для выполнения этой операции.

Цветовая модель HSB

Некоторые *графические редакторы позволяют работать с цветовой моделью HSB*. Если модель RGB наиболее удобна для компьютера, а модель CMYK – для типографий, то модель HSB наиболее удобна для человека. Она проста и интуитивно понятна. В модели HSB тоже три компонента: оттенок цвета (Hue), насыщенность цвета (Saturation) и яркость цвета (Brightness). Регулируя эти три компонента, можно получить столь же много произвольных цветов, как и при работе с другими моделями.

Цветовая модель HSB удобна для применения в тех графических редакторах, которые ориентированы не на обработку готовых изображений, а на их создание своими руками. Существуют такие программы, которые позволяют имитировать различные инструменты художника (кисти, перья, фломастеры, карандаши), материалы красок (акварель, гуашь, масло, тушь, уголь, пастель) и материалы полотна (холст, картон, рисовая бумага и пр.). Создавая собственное художественное произведение, удобно работать в модели HSB, а по окончании работы его можно преобразовать в модель RGB или CMYK, в зависимости от того, будет ли оно использоваться как экранная или печатная иллюстрация.

В цветовом пространстве *Lab* значение светлоты отделено от значения тона и насыщенности. Светлота задана координатой L (изменяется от 0 до 100, то есть от самого темного до самого светлого), тон и насыщенность – двумя координатами a и b. Первая обозначает положение цвета в диапазоне от зеленого до пурпурного, вторая – от синего до желтого. В отличие от цветовых пространств RGB или CMYK, Lab однозначно определяет цвет. Поэтому Lab нашел широкое применение в программном обеспечении для обработки изображений в качестве промежуточного цветового пространства, через которое происходит конвертирование данных между другими цветовыми пространствами (например, из RGB сканера в CMYK печатного процесса). Благодаря характеру определения цвета в Lab появляется возможность отдельно воздействовать на яркость, контраст изображения и на его цвет. Во многих случаях это позволяет ускорить обработку изображений, например,

при допечатной подготовке. Lab предоставляет возможность избирательного воздействия на отдельные цвета в изображении, усиления цветового контраста, незаменимыми являются и возможности, которые это цветовое пространство предоставляет для борьбы с шумом на цифровых фотографиях.

Формат файла	Примечание
AI	Форматы всех версий программы
EPS (Encapsulated PostScript)	Подходит для публикации в сети
Acrobat PDF (Portable Document Format)	Предлагает возможность выбора отдельной страницы
Photoshop PSD	Поддержка файлов, допускается прямая буксировка из программы
Форматы пиксельной графики, поддерживаемые программой Photoshop	Форматы: GIF, JPEG, PCX, PIXAR, PNG, TIFF и TGA
Текстовые форматы	Форматы: MS RTF, MS Word, Corel WordPerfect и т.д.

Графика на WEB_страницах

Визуальное представление позволяет осуществлять наиболее быструю передачу информации, обеспечивая также быстрое её восприятие наблюдателем (читателем) как непосредственно, так и с использованием принятых в мировой культуре источников информации (книги, газеты, кино, телевидение, Интернет). Манипулируя цветом, контрастом и символами, можно за долю секунды вызвать у наблюдателя ощущение тепла либо холода, спокойствия или напряженности, а вместе с тем даже передать некоторые сведения. Важную роль в графической передаче информации играют ассоциации - определённые образы, всплывающие в сознании пользователя в моменты, когда он видит некоторые символы или систему графических объектов.

Стиль Интернет-сайта определяется сочетанием текста, графики и активных элементов (формуляры, диалоговые окна, мультимедиа). Существенным является также подбор компонентов, их свойств (размер, цвет) и способов размещения на странице.

Графика – вторая по важности и по значимости после текста материя, составляющая содержание сайтов. Исторически сложилось так, что первыми во Всемирной паутине прижились растровые графические форматы, но позже подтянулись и векторные.

Веб графику можно поделить на два типа: статическую и динамическую. Статическая графика – это неподвижные изображения: фотографии, рисунки, схемы, различные элементы веб-страниц. Динамическая – это анимации, интерактивная графика и т.д.

Цветовые модели

RGB	HSL, HSB	CMY, CMYK
-----	----------	-----------

Безопасная цветовая палитра

Безопасная цветовая палитра - это набор из 216 цветов, общих для всех инструментальных платформ. Картинки, отображаемые на мониторах компьютеров, способных правильно передать 256 цветов (8-битовая графика), отображаются правильно (и предсказуемо) и при условии применения 216 безопасных цветов. Остальные краски передаются как смесь компонентов из безопасной палитры.

Вопрос адекватного отражения цветов имел большое значение несколько лет назад, когда в повсеместном использовании были компьютеры с 8-битовой графической картой. Хорошим тоном считалось применение на Web_страницах именно безопасного цветового набора. Теперь же мы все пользуемся 24-битовой графикой. Поэтому кажется более целесообразным использовать всю полноту возможностей, представляемых современными компьютерами, и применять на Web_страницах различные сочетания цветов, в том числе и тех, что выходят за рамки безопасной палитры.

Типовые графические элементы Web_страниц: визуал, фоновая графика, навигационная, логотип, фовикон, баннер и т.д.

Фон. Желая изменить применяемый по умолчанию фон HTML_документа или его фрагмента (например, ячеек таблицы), автор страницы может произвольно задать цвет фона или указать, какой графический файл был использован для «обивки» окна браузера. Файл фоновой графики не должен быть большим. Если предлагается однотонный фон, то лучше предусмотреть задание цвета фона в кодах HTML. Лучше всего выглядят страницы с фоном в пастельных тонах, элементы которого сливаются в однородно окрашенную поверхность. При использовании тёмного фона шрифт должен быть ярким.

Иллюстрационная графика. Говоря о включении графики в Web_страницу, чаще всего имеют в виду размещение в документе Иллюстрации или фотоснимка. Картинки для включения в HTML_документ могут быть записаны в разных форматах, следовательно, могут иметь разные свойства. Ниже перечислены простые технологии, широко используемые для получения интересных эффектов на Web_страницах и полного использования свойств картинок:

1. Размещение иллюстрации с прозрачным фоном. Изображение, «наложенное» на документ, выглядит значительно лучше. Иллюстрация отлично вписывается в документ независимо от изменения цвета фона Web_страницы. Фон страницы (цвет, рисунок) служит и фоном для размещённой картинки.

2. Анимация на Web_страницах служит чаще всего для украшения. Иногда анимация применяется для поэтапного представления информации - в отдельных кадрах последовательно отображаются слова какой-нибудь надписи или открывается все больший фрагмент изображения. Этот эффект привлекает и удерживает внимание наблюдателя. Типовым форматом записи анимации для Web_страниц является GIF.

3 .Галерея миниатюр. Выводя на Web_страницу галерею фотоснимков, нужно предусмотреть наличие дополнительного документа, содержащего эти самые фотоснимки в уменьшенном размере или же фрагменты этих фотоснимков. Каждая миниатюра является ссылкой на файл, в котором записано данное изображение, и щелчок клавиши мыши над миниатюрой начинает загрузку фотоснимка в окно Интернет-браузера. Галереи миниатюр создаются с целью быстрого ознакомления пользователя со всеми картинками и облегчения выбора фотоснимка, предлагаемого к загрузке в оригинальном размере.

4. Рассечение картинки. Часто получается так, что компрессия графических файлов приносит намного лучшие результаты (увеличение степени сжатия), если сжимать маленькие картинки, а не большие изображения. Большие изображения рекомендуется рассекать на меньшие фрагменты. Сохранение каждого фрагмента в своём файле иногда позволяет значительно уменьшить количество байтов, которые пользователь будет вынужден загружать с Web_сервере для просмотра картинки в оригинальном размере. Восстановление изображения, происходит по принципам загрузки отдельных фрагментов в ячейки таблицы.

Клавиша, кнопка. Важным графическими элементами на Web_страницах являются клавиши навигации. Это небольшие картинки, представляющие собой ссылки к другим документам или сценариям (скриптам). Щелчок клавиши мыши на такой клавише обычно вызывает загрузку другого документа, пересылку содержимого формуляра или выполнение сценария. Интересный эффект при использовании клавиши навигации можно получить, предусмотрев изменения её графического вида при наведении курсора на клавишу и возврата изображения в начальное состояние при отведении курсора из области клавиши. Этот простой эффект реализуется с помощью операторов языка JavaScript. Документ, оснащённый таким механизмом, приобретает черты динамичности.

Клавиши навигации являются графическими элементами, которые должны хорошо вписываться в фон страницы, и вместе с тем выделяться и облегчать навигацию в Интернете благодаря единообразию их интерпретации.

Рекламный баннер. Прямоугольные картинки, содержащие рекламу или визитки Интернет-сайтов, называются баннерами (banner - знамя,

транспарант). Целью размещения баннеров на Web_страницах является приглашение интернавта посетить рекламируемую страницу. Очень часто баннеры насыщены анимацией - ведь они «обязаны» бросаться в глаза.

Чаще всего баннеры бываю следующих размеров: 400*50, 468*60 пикселей, или более мелкие - 120*40 пикселей и т.д. Очень важно, чтобы размер файла, в котором записан баннер, не был большим. Считается, что хороший баннер (т.е. такой, который быстро загружается в браузер) не должен быть больше 10-15 кбайт. На практике же строгих ограничений не существует.

Favicon (сокр. от англ. FAVorite ICON – «значок для избранного») – значок веб-сайта или веб-страницы. Отображается браузером во вкладке перед названием страницы, а также в качестве картинки рядом с закладкой, во вкладках и в других элементах интерфейса. (favicon.by)

Иконографика – особая форма коммуникации. Она дополняет визуальный язык бренда, поэтому пользовательский набор иконок гораздо выразительнее и привлекательнее стандартного.

Главное в дизайне логотипов или иконок – это ничего не усложнять. Часто говорят, что иллюстрация стоит тысячи слов. Это особенно справедливо по отношению к иконкам. Замещая собой слова и целые предложения, они оптимизируют визуальное пространство, улучшают юзабилити и эстетическое восприятие. Умение создавать наборы простых и полезных иконок всегда пригодится.

Анимация – это изменения в движении. Анимация на сайте может не только помочь произвести хорошее впечатление и заинтересовать посетителя, но и оживить вид сайта и изложить материал наиболее понятно. Это может быть разнообразные анимированные меню, заставки и шапки сайтов. С развитием html5 анимация на сайтах стала еще более увлекательной и интересной.

Подготовка графических изображений для публикации в сети Интернет. Оптимизация размера графического файла.

Графическая информация передается намного медленнее текстовой, а время загрузки изображений пропорционально размеру их графических файлов. Поэтому для быстрой загрузки Web-страниц требуется небольшой размер внедренных в них графических изображений, что достигается за счет их оптимизации. Под оптимизацией изображения понимают его преобразование, обеспечивающее минимальный размер файла при сохранении необходимого в данном конкретном случае качества изображения. В целом оптимизация достигается за счет уменьшения количества цветов в графических изображениях, использования сжатых и специальных форматов файлов и оптимизации параметров сжатия для отдельных фрагментов изображений. Основная задача оптимизации – найти удачный компромисс

между скоростью загрузки страницы и качеством представленных на ней изображений. Более подробно вы познакомитесь с оптимизацией в курсе веб-дизайна.

Разрезание изображения. Изображения-карты. Разрезание изображения на фрагменты с последующим их объединением в одну целую картинку – давний прием, вошедший в арсенал вёрстки веб-страниц. Предварительно подготовленный рисунок разрезают на части в графическом редакторе, сохраняют части как отдельные графические изображения, а затем соединяют их вместе с помощью таблицы.

Плюсы разрезания изображений:

Создание ссылок. Отдельные рисунки при необходимости можно превращать в ссылки, причём для них можно назначать своё описание (атрибут title) и альтернативный текст (атрибут alt), который виден при отключении показа картинок в браузере или при наведении курсора мыши на изображение.

Эффект перекачивания. Набор отдельных фрагментов позволяет создавать эффект перекачивания – динамическое изменение одного рисунка на другой при наведении на него курсора мыши, и обратно на прежний, когда курсор уводится прочь.

Уменьшение объема файлов. Отдельными частями изображения удобней манипулировать, подбирая для них графический формат и его параметры таким образом, чтобы объём файла был минимален при сохранении приемлемого качества изображения. В итоге набор графических файлов будет занимать меньше места, и загружаться быстрее, чем один файл, содержащий целый рисунок.

Анимированный GIF. Использование анимированного GIF-а для изображений большого размера чревато существенным увеличением объёма файла. Но можно пойти на хитрость и заменить лишь часть изображения анимацией, а остальные фрагменты оставить статичными. При этом общий объём нескольких файлов будет гораздо меньше, чем анимирование одного изображения.

Особенности вёрстки. Изображения на веб-странице по своей природе прямоугольны, но, разрезав один рисунок на составляющие элементы, получим конструктор, из которого можно сложить другую фигуру. Это напоминает детские кубики, на одну из сторон которых наклеена картинка. Складывать подобные фигуры на веб-странице требуется в силу разных причин, например, вместо фрагмента изображения требуется добавить текст. Кроме того, некоторые рисунки можно заменить их фоновым аналогом и тогда конечное изображение, сохраняя свою целостность, будет занимать всю доступную область документа.

Психологический аспект. Когда один рисунок состоит из множества фрагментов, то браузер скачивает их в несколько потоков и показывает те, которые загрузились в первую очередь. Поэтому изображение появляется как элементы мозаики. А это сразу привлекает внимание и кажется, что загрузка происходит быстрее. Так что с технической стороны один рисунок грузится быстрее, а с позиции человеческого восприятия кажется, что набор маленьких рисунков быстрее появляется.

Лекция 3

Программные средства создания веб-страниц

Цель: дать сравнительную характеристику программных средств для создания веб-страниц.

Основные вопросы:

- редакторы html (текстовые и визуальные);
- редакторы серверных или клиентских скриптов;
- редакторы таблиц CSS;
- программы для создания сайтов: Adobe Dreamweaver, Mobirise, WebsiteX5, Microsoft Visual Studio и другие;
- программы для верстки сайтов;
- программы для макетирования сайтов;
- программы для прототипирования сайтов;
- принцип разделения содержимого и оформления веб-страницы;
- табличная и блочная верстка сайта;
- макетирование веб-страниц с помощью CSS.

Самый популярный язык для создания сайтов – HTML. Для создания сайта на HTML существует множество различных программ. Одни из них являются редакторами html, другие – редакторами серверных или клиентских скриптов, а третьи – редакторами таблиц css. Все они зачастую визуализируют процесс редактирования, и Вы можете видеть как будет выглядеть тот или иной элемент на Вашем сайте.

Каждый веб-сайт состоит из веб-страниц, каждая из которых, в свою очередь, состоит из кода на языке html, который отвечает за оформление страницы, и собственно содержимого.

HTML-редакторы можно разделить на две условные основные группы: текстовые и визуальные. В текстовых html-редакторах можно писать и править html-код вручную. А при помощи визуальных редакторов Вы можете, не зная язык html, создавать веб-страницы, используя визуализированные компоненты.

Блокнот. Итак, самый верный и надежный редактор – обычный встроенный в ОС Windows текстовый редактор «Блокнот» (Notepad). Для того чтобы написать в блокноте html-код веб-страницы не нужно никаких дополнительных инструментов – достаточно запустить блокнот, написать в нем html-код и сохранить документ с расширением .html. Однако чтобы писать и редактировать html-код в блокноте, необходимо очень хорошо знать язык html и внимательно следить за написанием кода, так как написание больших объемов кода вручную повышает вероятность возникновения ошибок.

Notepad ++ – расширенная версия обычного блокнота, которая поставляется отдельно и обычно бесплатна. В Notepad ++ html-тэги подсвечиваются цветным шрифтом, и разработчик может визуально отличить код от основного текста страницы. Поэтому вероятные ошибки и неточности в коде легче выявить, однако, так же как и при работе в обычном блокноте, в Notepad ++ требуется хорошее знание языка html.

Программы для создания сайтов – это ПО, которое устанавливается на ПК или смартфоне и может быть использовано для разработки полноценного веб-ресурса практически с нуля.

Программа *Adobe Dreamweaver* предназначена для профессиональных разработчиков. Чтобы оперировать ее инструментами, нужно досконально знать HTML/CSS. Суть работы с данным ПО в создании кода, а результаты, в том виде, в котором их увидят пользователи, можно оценить в отдельном окне. Также в программе удастся работать с кодам JavaScript, Less, SaSS, Live и другими. Может применяться для разработки сайтов любой сложности.

Плюсы Adobe Dreamweaver:

- Есть все инструменты и функции для профессиональной разработки;
- Доступ к другим продуктам Adobe, что в комбинации гарантирует мощный результат. Учтите, что все дополнительные возможности тоже платные;
- Функция коллективного редактирования;
- Может использоваться для массовой разработки сайтов на профессиональном уровне;
- Поддерживает различные библиотеки, стили, процессоры, что существенно ускоряет разработку в умелых руках;
- Подходит для создания веб-приложений;
- Для хранения данных могут использоваться облачные сервисы;
- Отсутствие ограничения в качестве полученного результата;
- Автозаполнение тегов;
- Функция Live View, которая имитирует онлайн-конструктор с поддержкой созданных элементов, есть инструмент перетаскивания.

Минусы Adobe Dreamweaver:

- не подходит для новичков;

- требует знания HTML/CSS или других языков программирования;
- высокая цена;
- сложный интерфейс.

Сколько стоит использование Adobe Dreamweaver – за месяц нужно платить от 1500 до 2400 рублей. Кроме того, есть предложение для бизнеса. Ранее была возможность приобретения индивидуальной лицензии навсегда, теперь такой опции нет. В подписку включен только инструмент Adobe Dreamweaver, чтобы получить остальные возможности нужно платить в 2 раза больше.

Mobirise – оффлайн конструктор для разработки сайтов на ПК. Софт не очень сложный в освоении, поэтому его можно рассмотреть для применения новичкам. Подходит для создания сайтов с небольшим количеством страниц, например, визиток, лендингов, портфолио.

Плюсы Mobirise: доступно много готовых блоков, с которыми можно свободно работать; адаптивный дизайн; блоки оформлены в едином стиле в пределах выбранного шаблона; возможно освоение новичком – знать языки программирования не обязательно, вся работа ведется в визуальном редакторе; создание неограниченного количества сайтов; хранение на собственном ПК, хостинге или на облачных сервисах; нет привязки к конкретному хостингу, как в случае с онлайн-конструкторами, при этом доступен весь характерный функционал таких сервисов; удобная работа и привлекательные темы; есть SEO-настройки; удастся разрабатывать многостраничные сайты с многоуровневым меню; возможно создание сложных страниц и анимаций. Последнее особенно актуально для профессиональных верстальщиков.

Минусы Mobirise: в базовой версии ограниченный набор возможностей; обновления предоставляются только 1 раз после покупки; для запуска сайта нужно приобретать хостинг и домен.

Базовую комплектацию *Mobirise* получаете бесплатно. Ее вполне достаточно для работы, например, создание визиток – вообще не будет проблемой. Платные возможности предназначены скорее для расширения сферы применения, однако их отсутствие никак не ограничивает пользователя.

Программа *WebsiteX5* является классическим десктопным софтом, причем одним из самых старейших на рынке. Подходит для разработки визиток, лендингов, интернет-магазинов. Вся разработка ведется оффлайн, по завершению проект выгружается на сервер. Функционал данного ПО – средний, так же, как сложность освоения.

Эту программу часто сравнивают и с конструкторами и движками, она, по сути, есть чем-то средним. Пользователь имеет доступ к файлам, но для полноценной работы необходима сноровка и опыт.

Плюсы WebsiteX5: готовые тематические шаблоны; адаптивность; понятный интерфейс; удастся задать оформление и текстовки для электронных писем, которые отправляются с сайта; открытый исходный код, что обеспечивает возможность изменения шаблонов под свои потребности; доступен экспорт в HTML и выгрузка сразу же на хостинг; может использоваться для разработки многостраничных сайтов разной тематики; есть поддержка функционала интернет-магазина, личного кабинета пользователя; доступно приобретение шаблонов и дополнительного контента в маркетплейсе.

Минусы WebsiteX5: неудобное использование по современным меркам. Заявленного drag and drop нет, блоки можно перетаскивать, но без доступа к предпросмотру; за все нужно платить, даже за минимальные возможности, например иконки, эффекты анимации, дополнительные блоки, функции; голый конструктор имеет слабую функциональность; демо-период не дает реального представления о том, как работать с программой.

Программа WebsiteX5 представлена бесплатной версией, но она слишком ограниченная, чтобы использовать для разработки хороших сайтов. Стоимость версии EVO – 97\$, получаете 100 шаблонов с неограниченным количеством сайтов и страниц, адаптивную верстку, SEO-инструменты (базовый уровень), блог, интернет-магазин. PRO – 213\$, 150+ шаблонов, остальные указанные в предыдущем тарифе возможности – только в продвинутом исполнении. Все дополнительные опции платные, причем расчет ведется при помощи внутренней валюты, в нее конвертируются средства, которые отправите на счет. Хостинг и домен оплачиваются отдельно.

Программа *Blocs* – это специализированный софт для MacOS – лучшей дизайнерской платформы. Для разработки нужны знания HTML и другие профессиональные навыки. Собственно, работа в программе не сложная, необходимо выбирать блоки и компоновать из них страницы. Интерфейс интуитивно понятный.

Плюсы Blocs: приобретается один раз; возможно создание любого количества сайтов и страниц, а также шаблонов для WP; одну лицензию можно использовать на двух устройствах; программа генерирует чистый и понятный исходный код; поддержка аппаратных возможностей устройств Apple, есть нативная поддержка чипов Apple Silicone и другие специфические возможности по этому направлению; доступно расширение базового функционала за счет применения блоков. Приобрести их можно в официальном магазине. В нем есть, в том числе, готовые дизайны и модули интеграции с CMS.

Минусы Blocs: тестовый период всего 5 дней, далее нужно приобретать лицензию; недоступно бесплатное обновление к более новой версии; интерфейс на английском языке; за дополнения нужно отдельно платить; поддержка только устройств MacOS.

Основная версия Blocs – 99,99\$, расширенная – 149,99\$. Цены указаны без НДС. Стоимость платных дополнений варьируется в цене от \$15 до 200\$. Есть также и бесплатный контент.

Многофункциональная программа *Microsoft Visual Studio* – это интегрированная среда разработки, стартовая площадка для написания, отладки и сборки кода. Тут есть компиляторы, средства автозавершения кода, графический конструктор и другие опции, которые существенно улучшают процесс разработки. При помощи этой программы удастся разрабатывать разное ПО, а также другие инструментальные средства. В частности консольные приложения с графическим интерфейсом, сайты с использованием языков программирования Visual Basic, C++, C#, F#.

Плюсы Microsoft Visual Studio: технология автодополнения при вводе начальных букв – это среди прочего удобно для доступа к документации и устранения неоднозначности; поиск ошибок в коде, в том числе потенциальных – все они подсвечиваются; статистика затрат ресурсов при работе приложения; встроенный менеджер тестов; менеджер плагинов, адаптеров, провайдеров. С его помощью удастся установить или обновить любое дополнение; интуитивное кодирование – форматирование происходит по мере ввода кода; архиватор проектов; встроенный менеджер файлов для добавления нового файла; разработка на основе шаблона и возможность добавления своих; высокая скорость разработки и возможность отладки; изменение внешнего вида Microsoft Visual Studio под собственные предпочтения.

Минусы Microsoft Visual Studio: сложность освоения – нужно знать языки программирования; может использоваться только на устройствах, поддерживающих Microsoft; большой вес пакетов технологий; невозможность отслеживания в коде режима ядра, для этого нужно использовать сторонний софт.

Для использования физическими лицами есть ряд бесплатных инструментов, скачать их можно на сайте Microsoft Visual Studio. Платные подписки есть двух классов. Первая – «Бизнес», рассчитана на организации малого и среднего масштаба с 5 и более пользователями/устройствами. Для них есть 2 тарифа – 45\$ и 250\$/мес. Для крупных организаций (с количеством пользователей 500+) тарифы Enterprise, в подписках есть требования по определенному балансу на счету. Детали можно узнать на сайте разработчика.

Программы для верстки сайтов

Верстка сайта – это процесс преобразования изображения или другого шаблона в функциональные веб-стандарты, которые могут открываться в браузере. В процессе применяется языки разметки CSS и HTML и некоторые другие языки программирования для страниц с расширенным функционалом.

Программа *SublimeText* – одно из топовых решений, которое используют веб-разработчики и программисты. Этот софт поддерживает синтаксисы для большинства языков программирования и разметки, в частности HTML, CSS, JS, C++, C# и др. Кроме того, возможно добавление синтаксиса других языков, однако в большинстве случаев это делать не приходится.

При работе с кодом идет его подсветка, что дает возможность быстро находить ошибки и ключевые элементы. Доступно разделение на несколько рабочих областей – до 4, это удобно в процессе верстки, когда нужно работать одновременно с HTML и CSS.

Плюсы SublimeText

- Широкий функционал. Доступен разнообразный набор базовых возможностей редактора, есть подключаемые расширения, которые, по сути, являются упрощенной средой разработки.
- Поддержка языков – программировать удастся на всех популярных, плюс идет подстройка под выбранный.
- Простой и понятный интерфейс.
- Быстродействие, которое достигается за счет оптимизации кода и выделения плагинов в отдельный процесс.
- Кроссплатформенность.

Минусы SublimeText

- использование платное;
- относительно длительная загрузка;
- возможны ошибки при работе с плагинами.

Лицензия приобретается сроком на 3 года, ее стоимость – 99 долларов. Доступно много бесплатных подключаемых модулей. Первым делом можно ознакомиться с функционалом в free-версии.

Многофункциональный, бесплатный редактор кода *Brackets* от Adobe активно используется для верстки сайтов. Внешне похож на SublimeText, в ПО есть поддержка основных языков программирования и разметки. Код в Brackets подсвечивается и нумеруется строками, что дает возможность быстрее сориентироваться в документе. Функционал можно расширить путем применением плагинов.

Плюсы Brackets: поддерживается основными операционными системами; просмотр изменений в режиме реального времени; интегрированное контекстное меню «проводника», что дает возможность быстрее прописывать пути к файлам в своем коде; плотная интеграция с

Photoshop и Muse; большое количество языков программирования, текстовых кодировок, языков разметки, их количество можно увеличить.

Минусы Brackets: обновление страницы в браузере в режиме реального времени работает только в Google Chrome; отдельные разделы не переведены с английского языка.

Использование программы Brackets – бесплатное.

Интегрированная среда разработки веб-сайтов и приложений *WebStorm* имеет удобный редактор кода, поддерживающий большинство языков программирования и разметки, которые могут пригодиться в работе. Доступен встроенный инструмент отладки Node.js, библиотеку удастся настраивать под собственные потребности. Есть опция запуска проекта в браузере с возможностью внесения изменений в режиме реального времени.

Плюсы WebStorm: выбор дизайна рабочей области и настройка под собственные потребности; взаимодействие с сайтом, который уже выгружен на хостинг, однако в этом случае для начала к хостингу нужно получить доступ; инструменты для тестирования; интеллектуальное автопродление кода; встроенный отладчик; интеграция с популярными системами контроля версий.

Минусы WebStorm: отсутствие языковой адаптации; нет подсказок, что точно вызовет сложности у неподготовленного пользователя; необходима покупка лицензии.

Тариф для индивидуального использования – 59\$/год, для компаний стоимость увеличивается до 129\$/год из расчета на одного пользователя.

Программы для макетирования сайтов

Данный софт предназначен для разработки макета будущего сайта. Макетирование предшествует верстке и программированию. Для работы с таким предварительным наброском ресурса также есть специальный софт.

Adobe XD – программа, разработанная для облегчения навигации пользователя по интерфейсу веб-страницы. Ключевое предназначение – проектирование лучших интерфейсов для веб-страниц, разработки и обмена серией прототипов. С применением Adobe XD удастся добиться хороших результатов в веб и графическом дизайне. Программа адаптивная для разных устройств. Часто программу даже называют аналогом Photoshop в определенной мере.

В Adobe XD есть полный набор функций, которые необходимы в сфере диджитал-дизайна. За счет этого, пользователи могут создавать продвинутые и качественные макеты, проектировать прототипы и делиться ими. Подходит как для разработки сайтов, так и приложений.

Плюсы Adobe XD: быстрое и простое редактирование элементов, создание стилей, повторяющихся сеток; работа с файлами при помощи других

программных продуктов из линейки Adobe; поддержка функции векторного редактирования при предельной точности функционального дизайна; создание анимированных прототипов, в том числе при помощи голосового прототипирования; поддержка игр и предварительного просмотра с мобильных; доступ к совместной работе и обмен файлами при включенном режиме «только для просмотра»; возможность хранения пользовательских плагинов, которые расширяют функциональность программы; полноценное мобильное приложение; простой и продуманный пользовательский интерфейс.

Минусы Adobe XD: необходима установка программы, работать с помощью браузера не выйдет; могут быть проблемы с установкой на старые ПК; нет бесплатной версии с продолжительным периодом использования, нужно приобретать лицензию обязательно.

Подписка годовая, ее стоимость – 26739 рублей. Продление осуществляется по такому же тарифу или другому, который будет действовать в момент такого продления.

Canva – это один из самых известных инструментов графического дизайна. Программа Canva простая в использовании, имеет отличный функционал. На данный момент аудитория пользователей составляет 30 млн человек. Подходит ПО как профессионалам в разработке, так и начинающим веб-мастерам. В редакторе можно обрабатывать фото, редактировать шаблон из каталога, выбрать фото. Клипарт, кнопку, иконку, инфографику из собственной библиотеки. Доступно совместное редактирование, подключать их можно в каком бы месте они не находились.

Плюсы Canva:

- Простота использования. Сервис создан таким образом, чтобы и специалисты и новички могли ним успешно пользоваться.
- Основное предназначение – наложение фильтра на фото, за счет этого удается сделать привлекательный коллаж.
- Много бесплатных опций. Тут есть free версия, имеющая действительно полный функционал, полезный для пользователей.
- Доступ к 8000+ шаблонов – визиток, плакатов, резюме, приглашений.
- Все шаблоны поддаются редактированию – можно изменить текст, выбрать другую палитру, другим образом изменить внешний вид.
- Выбор дизайна разного назначения – есть решения на любой случай.
- Приложение для любых ПК и гаджетов – привязки к определенному устройству нет.

Минусы Canva:

- Сложности со шрифтами. Иногда могут возникать вместо красивого сочетания пустые квадраты. Такое происходит при некоторых сочетаниях.

- Невозможность изменения размера изображения в базовой версии. Поэтому нужно заранее определить габариты и формат картинки, которую планируете использовать.

- Нужно хорошее «железо» и скоростной интернет для нормальной работы в Canva.

Программа Canva – платная. Тариф Free – бесплатно для одного или нескольких человек. PRO – 12,83\$/мес, для частных лиц или индивидуальных предпринимателей, дизайнеров, которым необходим неограниченный доступ. Рассчитан на эксплуатацию одним пользователем. Тариф «Для команд» для групп от 2 человека, цена – 14,97\$/мес.

Figma – графический редактор для прототипирования и разработки интерфейсов сайтов, максимально просто в освоении. Подходит и для создания иллюстраций и векторной графики. Изучение функционала не займет много времени, при наличии базовых знаний. Разрабатывать удастся как веб-сайты, так и приложения.

В программе Figma удастся преобразовывать файлы статического дизайна в интерактивный интерфейс кодирования, применять GIF-файлы для показа анимационного дизайна, видеоэлементов и тонкой анимации. Кроме того, доступно хранение дизайнерских элементов для всех команд с возможностью поиска для совместного использования.

Плюсы Figma:

- программа мультиплатформенная, также возможна работа в браузере;
- доступно бесплатное использование с минимальным количеством ограничений;
- работа ведется в облаке, за счет чего можно дать доступ другим специалистам, которые трудятся над разработкой сайта;
- демонстрация проекта по ссылке, не придется пересылать клиенту статичные картинки;
- удобная работа с компонентами – есть подготовленные элементы дизайна, изменение распространяется на все копии;
- встроенный режим для разработчиков, в котором можно менять дизайн.

Минусы Figma:

- отсутствие языковой адаптации;
- работа только при подключении к интернету, но с функцией внесения изменений оффлайн с последующей синхронизацией;
- минимальный функционал для работы с текстом;
- некорректная работа плагинов – они быстро теряют актуальность, что связано с частым обновлением системы.

Есть 3 тарифных плана, при оплате сразу за год предоставляется скидка. Самый простой вариант – Free. Это бесплатное решение для 2 пользователей, которые могут работать с 1 проектом. Доступны все базовые инструменты дизайна. С тарифом Professional (12\$/мес) получаете больше функции для совместной работы, количество создаваемых проектов – безлимитное. Тариф Organization – 42\$/мес, в нем представлены все инструменты, в том числе частные плагины, аналитика, усиленная безопасность, что дает возможность использования крупными организациями.

Программы для прототипирования сайтов

Софт для проработки юзабилити сайта также пользуется большим спросом, ведь это особенно важно при разработке каждого веб-ресурса.

Invision – это онлайн-платформа, которая предлагает функционал для совместной работы. Возможности достаточно обширные, а инфраструктура развитая. При помощи данной программы можно создавать анимации или адаптивную дизайн-систему.

Сервис достаточно сложный в освоении, нужно пройти полноценное обучение. Разобраться в функционале для неподготовленного разработчика – практически невозможно.

Invision состоит из нескольких инструментов – доски для проведения брейнштормов, инструмента для разработки интерактивных прототипов и дизайна платформы для совместной работы.

Плюсы Invision: создание прототипов дизайна приложений для разных устройств; белая доска для генерации идей; платформа для совместной работы программистов и дизайнеров; создание резервных копий; встроенная система комментирования; просмотр программного кода; презентация прототипов; создание анимация; интеграция со многими облачными сервисами.

Минусы Invision: требовательность к системным ресурсам – с этим могут возникать серьезные проблемы; нестабильность работы.

Invision предлагает бесплатный тариф, рассчитанный на 10 активных пользователей, не более 3 документов с неограниченным количеством демонстраций. Тариф PRO при оплате за год – 70,95\$/мес. из расчета на одного пользователя. Предложено неограниченное количество документов и архивов и безлимитное публичное и личное пространство.

Moqups – онлайн-платформа для разработки прототипов приложений, сайтов диаграмм и макетов. Работа ведется в режиме реального времени, а наглядные дизайны существенно сокращают затраченное время. В *Moqups* есть инструменты для брейншторминга, создания интеллектуальных карт.

Доступна разработка интерфейса с нуля или же при помощи шаблонов. Редактор содержит 2 основные панели – одна с инструментами, другая – с функциями для форматирования. Кроме того, доступна работа в команде над

проектом, в том числе с внесением изменения в режиме реального времени, также удастся оставлять комментарии и заметки.

Плюсы Moqups: работа в команде в режиме реального времени; неограниченное количество объектов и проектов; доступен интерфейс перетаскивания; сохранение файлов в облаке Dropbox и Drive; установка ролей и разрешений; профессиональные шаблоны; интеграция со сторонними сервисами.

Минусы Moqups: некоторые инструменты и функции сложные в освоении; доступность только для Windows.

В Moqups доступен бесплатный тарифный план, рассчитанный на 2 проекта, до 400 объектов и 25 Мб хранилища. Больше подходит для ознакомления. Тариф Solo – 13 долларов в месяц при условии оплаты сразу на год. Количество проектов неограниченно, удастся экспортировать проекты в форматы PNG и PDF, есть гостевая функция для просмотра. Тариф Team – 23 дол/мес., рассчитан на 3 рабочих места. В нем получите все то же, что в предыдущем тарифе, плюс возможность работать в команде, а также ряд дополнительных интеграций. Тариф Unlimited за 67 дол/мес. дает безлимитное количество рабочих мест и проектов. Есть функция единого входа и единого выхода.

Mockflow – это онлайн инструмент для создания каркаса сайта. Хорошо подходит для разработчиков ПО и профессиональных маркетологов, веб-дизайнеров и специалистов по визуальному общению. Возможна командная работа, независимо от количества участников.

Плюсы Mockflow: доступно подключение плагинов для ускорения работы; экспорт файлов практически во всех известных форматах; редактор перетаскивания; доступ к созданию каркаса; инструменты для проведения презентаций; хорошее наполнение бесплатного тарифного плана;

Минусы Mockflow: не удобный при работе с многоуровневой структурой и большим количеством прототипов; ограничение использования; сложности с совместимостью.

Бесплатная версия рассчитана на 1 проект и не более 2 редакторов. Платная – для команды, цена 36 долларов за месяц.

Таким образом, программы, используемые для разработки сайтов, охватывают все операции, которые проводятся при создании веб-ресурсов разного типа и назначения. Большинство из них профессиональные и рассчитанные на использование специалистами как минимум со средними или прокачанными навыками в программировании, дизайне, прототипировании, работе с иллюстрациями, верстке. Программы платные, у отдельных из них есть достаточно вменяемый бесплатный режим, функционал же других удастся оценить только после оплаты по тарифу.

Лекция 4

Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения

Цель: рассмотреть особенности проектирования веб-ресурса, хостинга и публикации, основ поискового продвижения.

Основные вопросы:

- этапы проектирования сайта;
- основные концепции графического дизайна сайта;
- информационное наполнение;
- способы публикации веб-ресурса.
- специфика поисковой оптимизации интернет-ресурсов сферы культуры и искусства.

Проектирование и разработка Web-сайта включают следующие этапы:

1 Этап – определение целей создания сайта. Это самый важный этап в создании сайта, потому что нельзя добиться цели, если её нет или если она определена неправильно. От целей будет зависеть весь дальнейший процесс создания вашего сайта, каждый его этап. Поэтому к постановке цели нужно подходить с максимальной серьёзностью.

2 Этап – проведение исследований по теме. Прежде, чем приступить к разработке, необходимо проанализировать тему, изучить сайты потенциальных конкурентов. В дальнейшем это поможет в создании собственной концепции.

3 Этап – определение типа сайта, разработка технического задания и структуры. На этом этапе разработчик совместно с заказчиком составляет ТЗ (техническое задание) на создание сайта. Техническое задание, как минимум, должно включать следующие пункты:

- Тип сайта (портал, промо, визитка, корпоративный, магазин и т.д.).
- Функционал сайта (поиск, каталог, лента новостей и т.д.).
- Стилль дизайна (строгий, веселый, мрачный и т.д.).
- Структура сайта (какие страницы должны быть на сайте).
- Структура страниц (какие блоки должны быть на страницах).
- Цели создания сайта. Если какая-нибудь функция сайта не способствует достижению поставленных целей – необходимо от неё отказаться: на сайте она будет лишней.

4 Этап – разработка макета дизайна сайта. Этот этап делится на несколько под этапов:

- Генерация идей дизайна. Набор идей предоставляется заказчику в виде эскизов с текстовыми пояснениями.
- Разработка предварительного макета дизайна главной страницы.
- Исправление замечаний заказчика (если есть), доработка макета до законченного вида.
- Разработка внутренних страниц по аналогичному алгоритму.

В макете должны быть прорисованы все блоки, которые будут на сайте. Если к моменту разработки дизайна текстовые и графические материалы ещё не готовы, можно использовать любую информацию для заполнения, но нельзя оставлять в макете «пустые» места.

Каждый шаг разработки макета дизайна должен выполняться в соответствии с ТЗ и целями сайта.

5 Этап – html-css вёрстка. В зависимости от целей и задач сайта, верстка должна удовлетворять некоторым требованиям. Обычно эти требования такие:

- Кроссбраузерность – страницы должны одинаково отображаться в разных браузерах (Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Internet Explorer, Safari и т.д.).
- Гибкость вёрстки – возможность легко добавлять/удалять информацию на страницы.
- Быстрота обработки кода браузером.
- Валидность – соответствие стандартам.
- Семантическая корректность – логичное и правильное использование элементов HTML.

6 Этап – заполнение сайта контентом (информацией). На этом этапе очень важен качественный, профессиональный копирайтинг. Все материалы сайта, будь то тексты или графика, также должны вписываться в общую концепцию сайта, соответствовать его целям и задачам.

7 Этап – тестирование сайта и исправление ошибок. Тестирование сайта может проводить как разработчик, так и заказчик. Наилучший вариант – это совместное тестирование.

8 Этап – публикация сайта в интернете. На этом этапе сайт размещается на выбранном доменном имени, регистрируется в крупных поисковиках и каталогах.

9 Этап – продвижение сайта и реклама в интернете. Когда сайт полностью готов к работе – нужно привлекать на него посетителей. Для «раскрутки» сайта можно воспользоваться контекстной или баннерной рекламой, SEO, SMO и другими методами.

Многие Web-дизайнеры сходятся во мнении, что одна из главных проблем Web-дизайна – многообразие браузеров и платформ, каждая из которых по-разному поддерживает HTML и сценарии. С выпуском каждого

нового браузера улучшаются их характеристики и возможности, но это не означает, что более ранние версии при этом исчезают. В большинстве своем люди не склонны гнаться за новейшим и лучшим. Одни довольствуются тем, что у них имеется, а другие, вероятнее всего, работают на компьютерах фирм или учреждений, которые выбрали браузеры за них.

В Web-дизайне нет жестких правил. Поскольку главная задача – сделать содержимое страницы доступным для максимального количества пользователей, то для продвижения вперед одинаково важны и эксперимент, и использование новых технологий с учетом существующих реалий. Залог успеха дизайнерского решения лежит в понимании потребностей аудитории и в четком представлении, как сайт будет использован.

Способы публикации Web-сайта

После того как сайт создан, его нужно опубликовать на Web-сервере. Напомним, что Web-сервером называется компьютер, на жестких дисках которого хранится ваш сайт, и одновременно программа, принимающая запросы от клиентов и выдающая по этим запросам соответствующие файлы.

Что такое публикация сайта? Публикация сайта означает загрузку Web-страниц, шрифтов и графических файлов, составляющих ваш сайт, на Web-сервер любым из следующих способов:

Первый способ самый простой, но далеко не всегда самый доступный. Заключается он в том, что сайт переписывается на диск или любой другой носитель информации и относится администратору Web-сервера. Администратор переписывает содержимое вашего носителя в соответствующую папку сервера и настраивает программное обеспечение. Преимущество данного способа – исключительная простота. В самом деле, что может быть проще, чем переписать несколько папок и файлов на материальный носитель и перенести его в другое место. (А если Web-сервер находится в собственности вашей организации, можно просто скопировать информацию по сети или отправить по электронной почте.)

Недостаток не менее серьезен, чем достоинство: вы должны иметь личный доступ к Web-серверу и его администратору. А для этого опять же нужно быть знакомым с администратором либо иметь свой Web-сервер.

Второй способ менее распространенный. Некоторые бесплатные Web-серверы позволяют пользователю загрузить файлы его сайта через Web-обозреватель. Преимущество этого способа довольно призрачное: простота загрузки. Пользователь вводит в поля ввода имена нужных файлов и нажимает кнопку Submit (Отправить). Недостатки: невозможность отправки количества файлов больше определенного лимита (обычно пяти), плохой контроль отправки файлов и крайняя ненадежность соединения при плохой связи.

Третий способ самый распространенный – *публикация сайта через FTP-соединение*. Для отправки файлов клиентам Web-сервером используется протокол HTTP (HyperText Transfer Protocol – протокол передачи гипертекста). Существует еще один интернет-протокол – FTP (File Transfer Protocol – протокол передачи файлов), используемый для передачи в сети файлов. Причем по FTP несложно организовать передачу файлов как от клиента серверу (используется специальный FTP-сервер), так и от сервера клиенту; инициатором передачи всегда выступает клиент.

Это происходит так: клиент с помощью специальной программы (называемой FTP-клиентом) устанавливает соединение с FTP-сервером и посылает ему или загружает с него файлы. Особенностью протокола FTP является то, что клиент работает с FTP-сервером как с локальным диском своего компьютера; он может создавать, изменять и удалять файлы и папки, копировать и переносить файлы куда угодно.

Эта особенность протокола FTP и легла в основу третьего и самого распространенного способа публикации Web-сайтов.

Заключается он в следующем. Администратор Web-сервера запускает и настраивает на компьютере программу FTP-сервера. После этого по запросу пользователя, которому нужно опубликовать на сервере свой сайт, он создает корневую папку для этого сайта. Пользователь с помощью программы FTP-клиента (например, CuteFTP) подключается к FTP-серверу и отправляет во вновь созданную корневую папку файлы своего сайта. После этого администратор конфигурирует Web-сервер так, чтобы он «увидел» новый сайт (для этого администратор записывает во внутренние списки сайтов Web-сервера путь к новой корневой папке и интернет-адрес нового сайта). Такова довольно грубая схема публикации сайта по третьему способу.

Для того чтобы подключиться к FTP-серверу, пользователю нужно ввести свои имя и пароль. Их пользователь получает у администратора сервера. Такая мера предосторожности не дает добраться до сайта злоумышленникам и просто посторонним людям. Любая программа FTP-клиента требует перед подключением ввести имя пользователя и пароль.

С помощью FTP-клиента пользователь может впоследствии изменять, переименовывать и удалять файлы и папки на сервере. То есть выполнять все операции с файлами и папками так, словно они находятся на жестком диске его компьютера. Однако помните, что администратор сервера может наложить некоторые ограничения на файловые операции, например, запретить удаление файлов в какой-либо папке.

Этот способ публикации сайтов используется на большинстве бесплатных и корпоративных Web-серверов.

Последовательность действий для осуществления публикации сайта на сервере по FTP-протоколу:

1. Пользователь регистрируется на бесплатном сервере, задает имя и пароль, под которыми он будет заходить на FTP-сервер. После этого на дисках сервера создается корневая папка его сайта, чье имя, как правило, совпадает с именем пользователя. Если пользователь публикует сайт на корпоративном сервере, имя и пароль он должен получить у администратора; администратор же вручную создает на диске сервера корневую папку сайта.

2. Пользователь с помощью программы FTP-клиента подключается к серверу и, как правило, сразу попадает в свою корневую папку. Если подключение не произошло, нужно проверить, правильно ли введены имя пользователя и (или) пароль, в других случаях пользователь должен обратиться к администратору сервера.

3. Пользователь загружает на сервер свой сайт. Если пользователю нужно что-либо изменить, он загружает на сервер только измененные файлы, а также манипулирует файлами на сервере: удаляет, переименовывает, копирует и переносит из папки в папку. Если изменения, которые необходимо сделать, значительны по объему, проще удалить все содержимое корневой папки и загрузить сайт заново.

4. Пользователь отключается от FTP-сервера. Обязательно сделайте это, ведь FTP-сервер для поддержания соединения с пользователем забирает ресурсы компьютера, которые всегда ограничены.

5. Пользователь запускает Web-обозреватель и тестирует свой сайт. Если обнаружатся ошибки, он вносит исправления и повторяет все шаги со 2 по 5.

Хостинг. Сегодня все чаще встречаются новые термины: «хостинг-провайдер», «хостер», «хостинг», «виртуальный хостинг», «физический хостинг». Это говорит о том, что Интернет прочно вошел в обыденное сознание людей. В 21 веке информационное пространство человека значительно расширилось за счет ресурсов Интернет. Представление о хостинге становится таким же важным для современного человека, как понятие телевидения, радио, газет и журналов.

Слово хостинг произошло из английского языка от слова «host», у которого есть несколько значений: хозяин, основное устройство, главный компьютер, содержатель постоянного двора. Значение «содержатель постоянного двора» наиболее близко к правильному толкованию термина «хостинг» в Интернет, т.к. подразумевает, что ваша Web-страничка размещена на компьютере провайдера Интернет наряду со множеством Web-страниц других людей. Хостинг - это размещение и поддержка Web – страниц пользователя на сервере.

Почему возникает необходимость в хостинге? Предположим, Вы создали сайт на своем компьютере. Теперь перед Вами возникает следующий вопрос: как его разместить в Интернете, чтобы некий пользователь в любой момент времени мог получить к нему доступ? Разумеется, можно сделать так, чтобы из Интернета данную страничку любые желающие могли просматривать прямо с Вашего компьютера. Но это значит, что:

- во-первых, ваш компьютер должен постоянно работать;
- во-вторых, должен быть постоянно подключен к Интернету;
- в-третьих, соединение с Интернетом должно происходить с большой скоростью, ведь если несколько человек сразу захотят посмотреть Ваш Web-сайт, то скорости обычного телефонного соединения будет недостаточно.

Кроме того, вам придется дополнительно установить на своем компьютере довольно сложное программное обеспечение.

Очевидно, что размещение сайта в Интернете на вашем персональном компьютере связано с большими проблемами и затратами. Но есть простой и недорогой способ, который позволяет избавиться от них.

Виртуальный хостинг. Если Web-сайт небольшой (например, размером 20-50 Мбайт), то для него не требуется установка и использование отдельного сервера (компьютера), наиболее эффективным и популярным решением является так называемый виртуальный сервер, когда один сервер провайдера Интернет (хостинг-провайдера) обеспечивает функционирование нескольких (сотни тысячи) виртуальных Web-сайтов. Эта услуга называется хостинг виртуальных серверов или просто виртуальный хостинг.

Виртуальный хостинг обеспечивает доступ к Web-сайту любого пользователя Интернет в любое время из любой точки мира по электронному адресу, который был вами ранее зарегистрирован (доменное имя).

В качестве услуг виртуального хостинга автор сайта получает:

- дисковое пространство на сервере провайдера;
- имя виртуального сервера (доменное имя);
- средства доступа и администрирования своего web-сервера;
- средства настройки и конфигурации web-сервера;
- возможность выполнения программ, скриптов и т.д. с целью создания сервисов (информационных, торговых и проч.) на вашем web-сервере;
- почтовые ящики.

Если Ваш первоначально небольшой web-сайт постепенно перерастает в крупный Интернет-проект, и Вы хотите, чтобы все технические ресурсы компьютера использовались только для него (чтобы не было ограничений на используемое вами программное обеспечение и технологии), тогда вам необходим физический хостинг.

Физический хостинг (colocation) – это размещение вашего компьютера (сервера) на территории телекоммуникационного узла (серверной) хостинг-провайдера, подключение компьютера к сети Интернет и обеспечение технического обслуживания со стороны провайдера.

Размещение вашего собственного сервера у хостинг-провайдера (это уже будет называться не хостинг, а colocation) обойдется в определенную ежемесячную абонентскую плату плюс оплата части входного трафика (обычно оплачивается только входящий западный трафик, но провайдер может брать деньги и за весь трафик). Основные отличия физического хостинга от виртуального заключаются в следующем:

- отсутствие ограничений на используемое программное обеспечение и технологии (эти ограничения обязательно присутствуют при использовании виртуального хостинга);

- использование технических ресурсов сервера только для Вашего проекта (при виртуальном хостинге ресурсы находятся в общем пользовании всех виртуальных серверов);

Бесплатный хостинг. Если Ваш проект не так уж глобален, чтобы платить деньги за его размещение в сети, можно воспользоваться «бесплатными» сервисами. Но не стоит забывать, что ничего бесплатного не бывает. Вы будете «расплачиваться» рекламой на вашем сайте (за которую, между прочим, бесплатные хостинговые компании получают деньги), низкой скоростью загрузки, перебоями в работе и т.д. и т.п.

Платный хостинг – это коммерческая услуга аренды дискового пространства на сервере хостинг-провайдера. Нужна эта услуга для размещения интернет-представительства любого уровня в сети Интернет.

Платный хостинг – это наилучший вариант публикации сайта, особенно если Вы планируете создать серьезный проект, на котором в дальнейшем собираетесь зарабатывать деньги. В этом случае необходим именно платный хостинг. Вы получите качественный хороший сервис, быструю загрузку сайта, на вашем сайте не будут размещать чужую рекламу.

Значимость доменного имени в раскрутке сайта тоже важна. По возможности имя/адрес сайта должен быть коротким, запоминающимся и интуитивно понятным. URL такого домена наверняка быстрее отложится в памяти пользователя, нежели длинный и сложный адрес, предоставленный бесплатным хостингом.

Сайты, расположенные на платных хостингах вызывают больше доверия. И если у Вас, например, Интернет-магазин или Вы что-либо продаёте со своего сайта, то покупатели будут Вам больше доверять, чем если бы Ваш сайт находился на бесплатном хостинге.

Выводы: Платный хостинг предоставляет такие услуги, которые бесплатно предоставить нет никакой возможности - это в основном разнообразные инструменты для управления сайтом, анализа его посещаемости, необходимые популярные языки веб-программирования. Без этого набора хостинг-сервисов сегодня практически невозможно сделать бизнес-сайт, неважно что это будет: сайт-визитка с формой отправки сообщения владельцу либо крупный интернет-магазин. В Интернете достаточно ресурсов, позволяющих сделать сравнение платных хостинг-провайдеров, их тарифных планов. Они позволят вам получить достаточно точное представление о рынке хостинга, о текущих предложениях.

Сегодня плата за хостинг (за вычетом прибыли владельцу и содержания персонала) идет по трем направлениям:

- Оплата коммуникаций – международных и местных информационных потоков (траффика).
- Содержание материально-технической базы, аренда помещений в крупных центрах, администрирование серверов, мониторинг оборудования.
- Служба технической поддержки пользователей.

Когда вы платите за хостинг-услуги, вы можете быть уверены, что провайдер следит за всеми этими компонентами и направляет свои денежные средства на их развитие. Работа службы технической поддержки заключается в постоянном контакте с клиентом и помощи решения проблем, возникающих с сайтом. Именно в этом заключается главное отличие платного хостинга – возможность быстро получить гарантированную помощь. Хостинг-провайдер автоматически ежедневно создает резервные копии данных своих клиентов, на случай выхода из строя дисков.

Не только бизнесу нужен платный хостинг. Все больше персональных сайтов открывается на коммерческих серверах, много в сети Интернет качественных по оформлению и содержанию ресурсов.

3 ПРАКТИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Методические указания к практическим и лабораторным работам

Темы практических занятий, предусмотренных в рамках дисциплины «Веб-дизайн и реклама», определены в соответствии с учебной программой учреждения высшего образования по учебной дисциплине для студентов направления специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям), направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная), специализации 1-21 04 01-02 03 Менеджмент рекламы и общественных связей. Практические работы направлены на практическое закрепление теоретического материала учебной дисциплины. Предложенные для работы темы практических занятий взаимосвязаны и требуют от студентов последовательного изучения содержания дисциплины. Основными материалами, используемыми студентами в ходе подготовки, являются конспекты лекций, печатные и электронные документные источники информации, приведенные в учебно-методическом комплексе. Объем заданий, определенный в практических работах, рассчитан на выполнение студентами в рамках учебных занятий. Каждая работа оценивается по 10-балльной шкале. При отсутствии студента на занятии работа должна быть выполнена и передана преподавателю на проверку. В процессе освоения учебной дисциплины «Веб-дизайн и реклама» возможно проведение со студентами индивидуальных консультаций.

Комплексное освоение учебной дисциплины «Веб-дизайн и реклама» предусматривает овладение студентами знаниями в соответствии с содержанием представленных материалов в рамках лекционного курса, изучение основной и дополнительной литературы, приведенной в учебно-методическом комплексе, выполнение практических работ, а также заданий, выносимых на управляемую самостоятельную работу

3.1 Описание практических работ

Практическая работа 1

Тема 1 Технологии веб-дизайна

Цель: закрепление базовых понятий дисциплины, формирование информационной компетенции: обладать методологией использования социальных сетей как коммуникативного пространства, уметь использовать информационные технологии для разработки и создания рекламы учреждения социокультурной сферы.

Порядок выполнения работы

Задание 1. Выполнить поиск информации по заданным вопросам:

1. Веб-дизайн в культуре и искусстве.
2. История веб-дизайна
3. Основы дизайна (пространственные отношения, форма, текстуры, шрифты и тексты).
4. Основные средства и принципы композиции.
5. Типология объектов рекламного дизайна.
6. Рекламные возможности использования веб-дизайна в организации.
7. Дизайн веб-сайтов (типы сайтов, устройство сайта, формат страницы).
8. Дизайн интерфейса.
9. Маркетинговые задачи веб-сайтов.

Задание 2. Оформить результат поиска информации по вопросам в документе Word и PowerPoint.

Практическая работа 2

Тема 2. Технологии и формы интернет-рекламы

Цель: освоение студентами основных видов технологий и форм интернет-рекламы.

Порядок выполнения работы

Задание 1. Выполнить поисковые запросы по заданным вопросам:

1. Особенности рекламной кампании в интернете (интерактивность, аудитория, таргетинг, медиаизмерения).
2. Основные виды интернет-рекламы (контекстная, текстовая, медийная, тизерная, промо-сайт, спам, реклама в соцсетях, пресс-релизы).
3. RSS-рассылки.
4. Мобильная реклама.
5. PR-технологии.
6. Способы размещения рекламных объектов на сайте.
7. Особенности дизайна Landing Page (посадочной страницы).
8. Ценовые модели размещения рекламы в сети интернет.

Задание 2. Оформить результат поиска информации по вопросам в документе Word и PowerPoint.

Практическая работа 3

Тема 3. Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования.

Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии

Цель: освоение студентами основных знаний по видам компьютерной графики, цветовым моделям и особенности представления графической информации в Интернет.

Порядок выполнения работы

Задание 1. Выполнить поиск информации по заданным вопросам:

1. Виды компьютерной графики.
2. Векторные и растровые изображения.
3. Форматы.
4. Разрешение и размер изображения.
5. Разрешение монитора, принтера, сканера.
6. Цветовые модели.
7. Особенности представления графической информации в Интернет.
8. Типы графических изображений в Интернет.
9. Методы их оптимизации.

Задание 2. Оформить результат поиска информации по вопросам в документе Word и PowerPoint.

Практическая работа 4

Освоение технологий оптимизации и сохранения графической информации для веб-пространства в графическом редакторе

Тема 3. Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования. Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии

Цель занятия: приобрести основные знания по Освоение технологий оптимизации и сохранения графической информации для веб-пространства в графическом редакторе.

Задание 1. Ознакомиться с основными правилами оптимизации изображений для веб-страниц.

Оптимизация изображений для веб-страниц – это процесс сжатия изображения и настройки параметров его отображения для оптимального использования в среде Интернет. При размещении файла в Интернете важное значение имеет размер файла: размер файла следует задать так, чтобы время на его загрузку было минимальным, а качество изображения – максимальным. Для размещения изображений в Интернете используются три основных формата: GIF, JPEG и PNG.

При размещении изображения в сети следует учитывать размер файла. Размер файла следует задать так, чтобы время на его загрузку было минимальным, а качество изображения – максимальным.

В настоящее время в технологии веб-дизайна используется три основных формата пиксельной графики – GIF, JPEG и PNG. Оптимизированные изображения в этих форматах можно создать следующими способами:

Чтобы достичь точной оптимизации изображения для применения в приложениях веб-разработки (например, Adobe® Dreamweaver®), можно выбрать команду «Сохранить для Web». Диалоговое окно «Сохранить для

Web» позволяет осуществлять предварительный просмотр изображения в различных форматах и с разными настройками оптимизации. В нем можно также задать параметры прозрачности и анимации.

Чтобы получить оптимизированные изображения в основных форматах можно воспользоваться командой «Сохранить как». В зависимости от формата файла можно указать качество изображения, прозрачность фона или подложку (заполнение фоновых областей каким-либо цветом), вариант отображения цветов и метод загрузки.

Работа с диалоговым окном «Сохранить для Web». Воспользуйтесь диалоговым окном «Сохранить для Web» для предварительного просмотра результатов применения различных параметров оптимизации фотографии, предназначенной для публикации в сети. Откройте фотографию и выберите «Файл» > «Сохранить для Web». Затем выберите формат из раскрывающегося списка форматов (GIF, JPEG, PNG-8 или PNG-24) и задайте дополнительные параметры по своему усмотрению. (Список форматов располагается непосредственно внизу списка «Установки».) Эта операция сохраняет копию файла, не внося изменения в оригинальное изображение.

Диалоговое окно «Сохранить для Web». А. Палитра инструментов. В. Пипетка выбора цвета. С. Оптимизация настроек и всплывающее меню с дополнительными параметрами. D. Размер изображения. Е. Параметры анимации. F. Список вариантов масштабов. G. Меню предварительного просмотра в браузере. H. Исходное изображение. I. Оптимизированное изображение.

Параметры оптимизации появляются в правой части диалогового окна «Сохранить для Web». В поле «Потери сжатия» можно установить уровень потерь, допустимых при сжатии. В раскрывающемся списке «Количество цветов» можно выбрать количество цветов, которые используются при сохранении изображения. В поле «Подложка» представлены команды, обеспечивающие заполнение фоновых областей каким-либо цветом (В этом случае исходное изображение должно иметь прозрачные области). Вкладка «Размер изображения» также позволяет управлять размером изображения. Можно использовать готовые установки (выбрав соответствующий вариант из списка «Установки») или задать параметры выбранного формата для тонкой настройки алгоритма оптимизации.

Оригинальное изображение в окне (слева) и оптимизированное изображение в окне предварительного просмотра (справа). В нижней части каждого окна просмотра отображается соответствующая информация об изображении, например формат файла, объем файла, время передачи такого файла при соответствующей скорости. По мере изменения настроек меняется и эта информация.

В левом верхнем углу диалогового окна расположена небольшая палитра инструментов. Инструмент «Рука» предназначен для просмотра различных областей изображения путем перетаскивания фрагментов изображения в поле просмотра. Инструмент «Масштаб» используется для изменения масштаба: для увеличения масштаба щелкните инструментом на изображении, для уменьшения масштаба щелкните инструментом, удерживая нажатой клавишу Alt. (Для изменения масштаба также можно воспользоваться списком масштабов внизу диалогового окна.) Инструмент «Пипетка» используется для выбора цвета подложки.

Оптимизированные форматы файлов для веб-страниц

Для размещения изображения в Интернете можно использовать 4 формата файлов. При выборе формата изображения руководствуйтесь следующими рекомендациями:

JPEG – может быть лучшим вариантом для сохранения изображений, предназначенных для публикации в сети.

PNG-24, как и формат JPEG этот формат вполне подходит для сохранения фотографий. Если изображение содержит прозрачные области, предпочтительнее выбрать формат PNG-24 вместо JPEG. (JPEG не поддерживает прозрачность; в данном случае вам следует заполнить области цветом подложки.) Файлы в формате PNG-24 файлы зачастую имеют больший размер, чем JPEG-варианты того же файла.

GIF, как правило, применяется для работы со шрифтовыми фрагментами, кнопками, логотипами и прочими изображениями, имеющими ограниченное количество цветов и резкие ясные контрасты. При экспорте анимированного изображения также используется формат GIF.

PNG-8 – фактически дублирует функции формата GIF, просто он менее известен. Используйте его для тех же целей, что и формат GIF (кроме анимации).

Формат GIF и PNG-8 позволяют сохранять изображения с использованием палитры индексированных цветов (не более 256 оттенков цвета). Чтобы преобразовать изображения в формат индексированных цветов, Photoshop Elements создает специальную таблицу индексированных цветов. Если цвет в оригинальном изображении не присутствует в таблице, приложение выбирает ближайший цвет в таблице или имитирует этот цвет, комбинируя имеющиеся цвета.

Файлы в формате JPEG и PNG-24 поддерживают 24-битную глубину цвета, таким образом, они могут поддерживать до 16 миллионов цветов. В зависимости от формата файла можно указать качество изображения, прозрачность фона или подложку (заполнение фоновых областей каким-либо цветом), а также метод отображения браузером цветов при загрузке.

Внешний вид изображения в сети также зависит от цветов, отображаемых платформой компьютера, операционной системой, монитором и веб-браузером. Для оценки внешнего вида изображения в различных веб-браузерах и на различных платформах воспользуйтесь соответствующими окнами предварительного просмотра.

Применение предустановленных вариантов настройки оптимизации

Быстро и легко оптимизировать изображения для сети можно с помощью предустановленных вариантов настройки оптимизации из списка «Установки» в верхнем правом углу диалогового окна «Сохранить для Web». Предустановленные варианты настройки оптимизации позволяют сохранять различные типы изображений с различным качеством.

Имя каждой установки отражает формат файла и качество сжатия. Например, можно выбрать «JPEG High» для сохранения оптимизированного изображения в формате JPEG с высоким качеством изображения и низкой степенью сжатия. Выберите «GIF 32 Dithered» для оптимизации изображения в формат GIF, уменьшите количество используемых цветов до 32 и примените смешение.

Задание 2. Выполнить оптимизации выбранных изображений для веб-страниц.

Задание 3. Сохранить полученный результат.

В диалоговом окне «Сохранить для Web» выберите имя установки из списка «Установки», затем нажмите «ОК».

В диалоговом окне «Сохранить оптимизированное изображение» введите имя файла и нажмите «Сохранить».

Практическая работа 5

Тема 4. Программные средства создания веб-страниц

Цель: освоение студентами основных знаний программных средств для создания веб-страниц, принципов разделения содержимого и оформления веб-страниц, табличной и блочной верстки сайта.

Порядок выполнения работы

Задание 1. Выполнить поисковые запросы по заданным вопросам:

1. Пакет визуального программирования Web-страниц – Adobe Dreamweaver как средство структурного построения сайта и его публикации.
2. Принцип разделения содержимого и оформления веб-страницы.
3. Табличная и блочная верстка сайта.
4. Особенности поддержки блочной верстки разными браузерами.
5. Блоки в HTML.
6. Абсолютное и относительное позиционирование блоков.

7. Макетирование веб-страниц с помощью CSS.

8. Подключение стилей.

9. Слой как элемент веб-страницы.

Задание 2. Оформить результат поиска информации по вопросам в документе Word и PowerPoint.

Практическая работа 6

Создание веб-страницы с помощью HTML (4 часа)

Тема 4. Программные средства создания веб-страниц

Цель: освоение студентами синтаксиса HTML, принципов разделения содержимого и оформления веб-страницы, блочной верстки веб-страниц, макетирование веб-страниц с помощью CSS.

Задание 1. Знакомство с HTML.

1.1. Создание и сохранение файла в проекте: создать в папке html-документ, для этого открываем Sublime Text, нажимаем File / New File. В появившемся окне, в поле «Имя файла» написать index.html (рисунок 1).

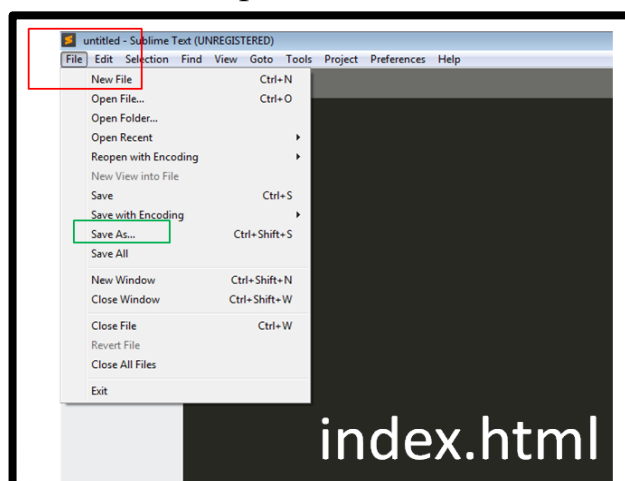


Рисунок 1 - Создание файла index.html

1.2. Ознакомиться со структурой документ HTML и основными тегами (рисунок 2).

<!DOCTYPE html> - определяет тип документа и версию HTML.

Тег <html> определяет начало HTML-файла, внутри него хранится заголовок (<head>) и тело документа (<body>).

Заголовок документа, как еще называют блок <head>, может содержать текст и теги, но содержимое этого раздела не показывается напрямую на странице, за исключением <title>(отображается на вкладке).

Тело документа <body> предназначено для размещения тегов и содержательной части веб-страницы, все, что будет отображено на сайте.

`<h1></h1>.....<h6></h6>`— теги заголовков, от самого большого к самому маленькому (рисунок 3).

`<p></p>` – параграф (рисунок 3).

`` – расставление акцентов в тексте путём выделения его фрагментов полужирным начертанием.

`` – выделение текста курсивом.

`
` – обрыв строки.

`<!--...-->` – тег для добавления комментариев в документ. Помещённые внутри него теги не интерпретируются браузером.

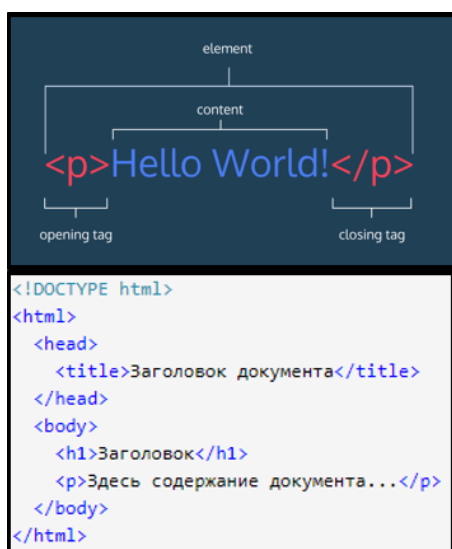


Рисунок 2 – Элемент и структура документа

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>Заголовок документа</title>
5   </head>
6   <body>
7     <h1>Заголовок 1</h1>
8     <h2>Заголовок 2</h2>
9     <h3>Заголовок 3</h3>
10    <h4>Заголовок 4</h4>
11    <h5>Заголовок 5</h5>
12    <h6>Заголовок 6</h6>
13
14    <p> Hello World!</p>
15
16  </body>
17 </html>
```

Рисунок 3 – Теги заголовков и параграфа

1.3. Ознакомьтесь с тегами для добавление списков.

Существует два вида списков – упорядоченные (нумерованный – тег ``) и неупорядоченные (маркированный – тег ``). Каждый отдельный пункт в списке размечается с помощью элемента `` (рисунок 4, 5).

```
<h3 id="list">Список продуктов</h3>
<ul>
  <li>Батон</li>
  <li>Масло</li>
  <li>Икра красная или черная</li>
  <li>Петрушка</li>
</ul>

<h3 id="recipe">Пошаговый рецепт</h3>
<ol>
  <li>Нарезать батон</li>
  <li>Намазать масло</li>
  <li>Положить икру</li>
  <li>Украсить петрушкой</li>
</ol>
```

Рисунок 4 – Списки в HTML

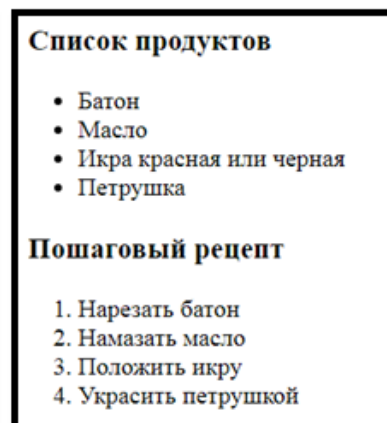


Рисунок 5 – Списки в веб

1.4. Ознакомьтесь с тегами для добавление атрибутов.

Открывающие теги могут содержать атрибуты: менять свойства объекта, которому соответствует тег. Атрибуты записываются внутри открывающего тега через пробел в виде ключевого слова (имя), знака “=” и параметра (значения атрибута). Порядок следования атрибутов в теге не важен. Разделителем атрибутов также является пробел.

1.5. Ознакомиться с тегами для добавление изображений

HTML-изображения добавляются на веб-страницы с помощью тега `` (самозакрывающийся) (рисунок 6), который имеет обязательный атрибут `src`, значением которого является абсолютный или относительный путь к изображению, атрибут `alt`="название картинки".

```

```

Рисунок 6 – Вставка картинки

1.6. Ознакомиться с тегами для добавление ссылок

Атрибут `href` определяет URL – адрес документа, на который следует перейти, а содержимое контейнера `<a>` является ссылкой (рисунок 7). Текст, расположенный между тегами `<a>` и ``, по умолчанию становится синего цвета и подчеркивается, атрибут `target` со значением «`_blank`» – открывает документ в новом окне.

```
<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=eMd3nRezhcA" target="_blank">Рецепт</a></p>
```

Рисунок 7 – Вставка ссылки

1.7. Ознакомиться с тегами для создания таблиц

Содержимое любой таблицы заключается между двумя тегами: `<table></table>` (рисунок 8). Элементом `<td>` – самый маленький контейнер в таблице – ячейка. Элемент `<tr>` – строка. Для объединения двух и более ячеек в одну используются атрибуты `colspan` (по вертикали) и `rowspan` (по горизонтали) тега `<td>` (рисунок 9).

```
<table border="2">
  <tr>
    <td>1 ячейка</td>
    <td>2 ячейка</td>
    <td>3 ячейка</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>4 ячейка</td>
    <td>5 ячейка</td>
    <td>6 ячейка</td>
  </tr>
</table>
```

Рисунок 8 – Вставка таблицы

```
<table border="2">
  <tr>
    <td colspan="2">1 ячейка + 2 ячейка</td>
    <td rowspan="2">3 ячейка + 6 ячейка</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>4 ячейка</td>
    <td>5 ячейка</td>
  </tr>
</table>
```

Рисунок 9 – Объединение ячеек

1.8. Ознакомиться с тегами для создания форм

Основу любой формы составляет элемент `<form>...</form>` (рисунок 10).

Создать поле ввода в форме – элемент `<input>`. Элемент с `type="text"` отображает текстовое поле, `name=""` – определяет имя формы. Без атрибута `name` информация не будет отправлена.

Метки - `<label>` с атрибутом `for`. При щелчке по этому элементу соответствующий элемент `<input>` выделяется/выбирается.

Для отправки введенных данных на сервер используем кнопку (`submit`).

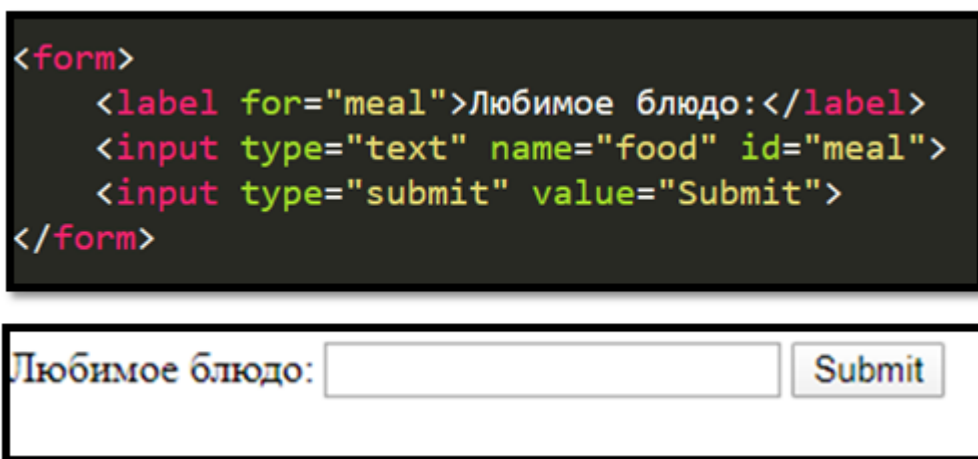


Рисунок 10 – Создание формы

Задание 2. Разместить в HTML документе рассмотренные элементы.

Задание 3. Знакомство с CSS. Селекторы

3.1. Рассмотреть особенности ввода метаданных.

Теги группы `meta` называют мета тегами, а содержимое мета тега - метаданными. Мета тег `<meta>` определяет информацию о веб странице. Метаданные указывают различную техническую информацию о документе, в основном для браузеров и поисковых систем и не видны пользователю на сайте.

3.2. Рассмотреть определение CSS.

CSS (Cascading Style Sheets) — язык таблиц стилей, который позволяет прикреплять стиль (например, шрифты и цвет) к структурированным документам.

Необходимо связать два файла (`index.html` и `style.css`), в противном случае файл HTML не сможет найти код CSS, и стили не будут применены. Для этого используем тег `<link>` в теге `<head>...</head>`.

3.3. Рассмотреть типы селекторов.

Селекторы бывают 3-х типов: теги (рисунок 11), классы (рисунок 12), уникальные идентификаторы (`id`) (рисунок 13).

```
html
<p>The world is full of fascinating places.
Planning the perfect vacation involves packing
up, leaving home, and experiencing something new.
</p>

CSS
p {
}
```

Рисунок 11 – Селектор-тег

```
html
<h1 class="green"> ... </h1>

CSS
.green {
  color: green;
}
```

Рисунок 12 – Селектор-класс

```
html
<h1 id="large-title"> ... </h1>

CSS
#large-title {
}
```

Рисунок 13 – Селектор-ID

Задание 4. Блочная модель

4.1. Составные элементы блочной модели.

Есть два типа HTML-элементов: строчные и блочные.

Одной из особенностей блочных элементов является то, что они занимают всю площадь контейнера, в котором находятся. Если вы не указали иное с помощью CSS, они растягиваются, чтобы занять максимум доступного места, сдвигая другие элементы под ними (рисунок 14).

Кроме того, блочные элементы могут содержать другие блочные или строчные элементы и автоматически регулируют свою высоту, чтобы уместить своё содержимое. В их число входят заголовки, контейнеры, списки и другие элементы.



Рисунок 14 – Блочная модель

Блок состоит из нескольких слоёв, которыми можно независимо управлять с помощью CSS (рисунок 15). Это позволяет разместить элементы относительно друг друга и оформить их разными способами:

Ширина (width) – ширина площади содержимого элемента. Для блочных элементов значение по умолчанию равно 100%. У строчных элементов ширина зависит от содержимого.

Высота (height) – определяет высоту элемента. Как правило, она зависит от внутреннего содержимого, но при желании можно указать конкретную высоту. Опять же, это работает только с блочными элементами.

Границы (border) – границы есть у каждого элемента, даже если вы их не видите. У них может быть разный размер, цвет и оформление.

Отступы (padding) – они определяют расстояние между границей элемента и его содержимым. Их можно использовать, например, для того, чтобы текст внутри элемента оставался читаемым.

Поля (margin) – они определяют расстояние между границей элемента и тем, что его окружает.

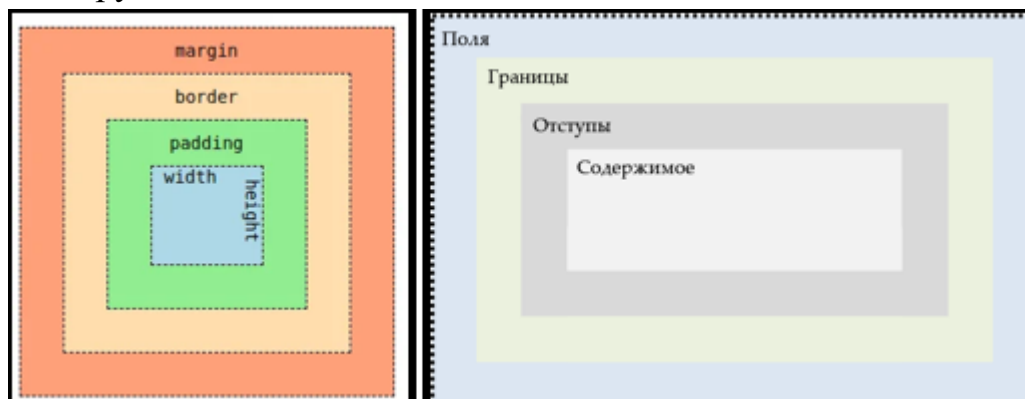


Рисунок 15 – Элементы слоев блочной модели

4.2. Применение стилей CSS для расположения элементов.

Auto - указывает, что размер отступов будет автоматически рассчитан браузером (`margin: 0 auto`). Это наиболее распространенный способ использования отступов, таким образом элемент расположится по центру. Это работает только для горизонтальных отступов. Но не будет работать для плавающих и строчных элементов. А также для абсолютно и фиксировано позиционированных элементов.

Для разных сторон можно установить свои значения с помощью «дополненных свойств», например:

- Для разных сторон можно установить разные типы границ с помощью свойств `border-top`, `border-right`, `border-bottom` и `border-left`.
- Также для разных сторон разные отступы `padding-top`, `padding-right`, `padding-bottom` и `padding-left`.
- Для разных сторон разные поля `margin-top`, `margin-right`, `margin-bottom` и `margin-left`.

Сделать разные отступы (или границы, или поля) со всех сторон и записать значения по часовой стрелке. Например: `padding: 16px 50px 40px 200px` (top right bottom left).

Сделать сверху и снизу – один отступ, а слева и справа – другой. Например: `padding: 16px 50px` (top и bottom right и left).

4.3. Значение Box-sizing

4.4. Значение Min/Max.

- `min-width` - минимальная ширина поля элемента;
- `max-width` - максимальная ширина поля элемента.
- `min-height` - минимальная высота для поля элемента;

- `max-height` - максимальная высота поля элемента.

4.5 Сброс настроек.

Чтобы обнулить отступы и поля у всех элементов на странице, используют стилевые свойства `margin` и `padding` с нулевыми значениями, добавляя их к универсальному селектору `*`: `*{margin: 0; padding: 0;}`.

Задание 5. Позиционирование содержимого

5.1. Position

`Static` – «без позиционирования». В явном виде задается только если надо переопределить другое правило CSS.

`Relative` – сдвигает элемент относительно текущего места.

`Absolute` – визуально переносит элемент на новое место.

`Fixed` – подвид абсолютного позиционирования, при котором элемент привязывается к координатам окна, а не документа. При прокрутке он остаётся на том же месте.

5.2. Z-index.

`Z-index` контролирует как далеко «назад» или как далеко «вперед» элемент должен быть на веб-странице, когда элементы перекрывают друг друга (как слои в фотошопе). `Z-index` принимает целые значения.

5.3. Display.

Значение `none` – самое простое значение. Элемент не показывается, вообще. Как будто его и нет.

Значение `block` – блочные элементы располагаются один над другим, вертикально (если нет особых свойств позиционирования, например `float`). Блок стремится расширяться на всю доступную ширину. Можно указать ширину и высоту явно. Блочные элементы по умолчанию: `<div>`, заголовок `<h1>`, параграф `<p>`

Значение `inline` – элементы располагаются на той же строке, последовательно. Ширина и высота элемента определяются по содержимому. Поменять их нельзя. Инлайновые элементы по умолчанию: ``, `<a>`. Содержимое инлайн-элемента может переноситься на другую строку.

Значение `inline-block` – означает элемент, который продолжает находиться в строке (`inline`), но при этом может иметь важные свойства блока: располагается в строке; размер устанавливается по содержимому; элемент всегда прямоугольный. Используют, чтобы отобразить в одну строку блочные элементы, в том числе разных размеров (свойство `vertical-align` позволяет выравнивать такие элементы внутри внешнего блока).

Задание 6. Создать веб-страницу на любую тему по макету, используя рассмотренные элементы HTML (рисунок 16).

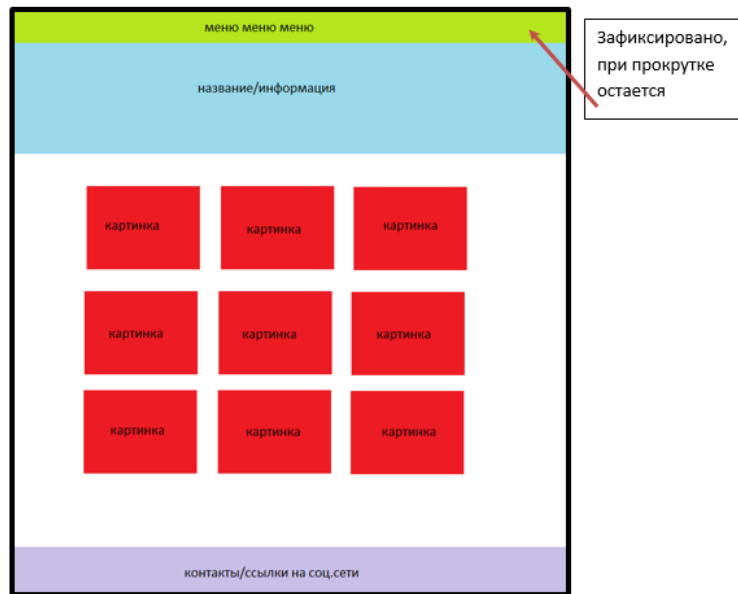


Рисунок 16 – Макет для создания веб-страницы

Практическая работа 7

Проектирование и создание собственного веб-ресурса

Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения

Цель занятия: ознакомиться с этапами проектирования, создать собственный веб-ресурс с помощью CMS WordPress (классический редактор).

Задание 1. Вход в административную часть или консоль своего веб-сайта (рисунок 17).

Посетите страницу входа на свой сайт, написав wp-admin после имени домена (например, <http://example.com/wp-admin>). Теперь войдите в WordPress, используя имя пользователя и пароль (рисунок 18).

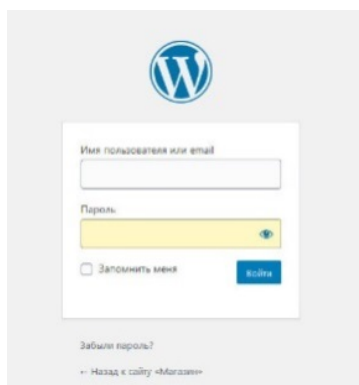


Рисунок 17 – Вход в консоль CMS WordPress

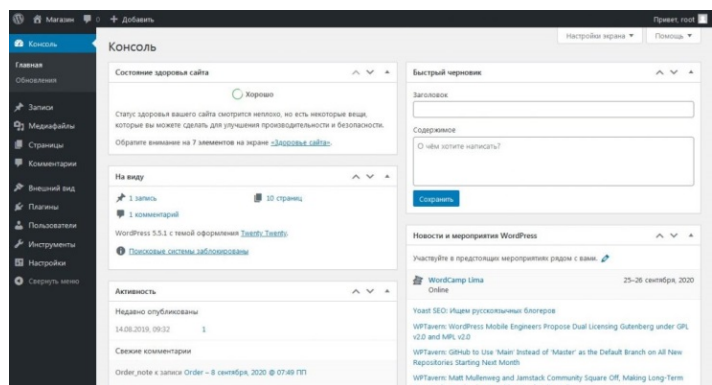


Рисунок 18 –Интерфейс консоли CMS WordPress

После входа в систему вы попадете на главный экран консоли, который называется «Панель управления». Здесь начинается настройка вашего сайта.

Вверху экрана находится область, называемая панелью инструментов. Нажмите на название вашего сайта – это ссылка на главную страницу вашего нового сайта WordPress.

Задание 2. Работа в консоли администрирования WordPress

Первая страница, которая отображается после входа в систему, называется Панель инструментов, содержит список последних действий, которые выполняли на сайте, и помогает находиться в курсе новой и интересной информации из многих ресурсов WordPress.

В левой части экрана находится главное меню навигации, в котором подробно описаны все административные функции, которые можно выполнять. Пункты меню следующие: Консоль, Записи, Медиафайлы, Страницы, Комментарии, Внешний вид, Плагины, Пользователи, Инструменты, Настройки.

Задание 3. Заполнить информацию в пункте «Ваш профиль».

Задание 4. Ознакомиться с вкладкой «Внешний вид».

Задание 5. Создать записи.

Заполнить поле заголовка, написать небольшую тестовую запись в текстовом поле. По завершению, нажать кнопку «Опубликовать», которая находится справа от окна поля публикации. Просмотреть результат можно кликнув по названию сайта на панели инструментов в верхней части экрана.

Задание 6. Комментарии

Данная функция позволяет создать обратную связь между администратором сайта и посетителями. Комментарии к записям бывают самых разных форм: простые (Хорошая работа! Нравится пост!), обширные обсуждения, комментарии, которые дополняют опубликованную информацию. Ответ на комментарии и их модерирование может занять много времени.

Задание 7. Создание рубрик

Сообщения обычно хранятся в рубриках и/или метках, поэтому связанные записи можно хранить вместе. «Добавить новую рубрику» можно через вкладку «Записи – Рубрики»: указать название рубрики, при необходимости указать родительскую рубрику (создать подрубрику), описание.

Сортировать рубрики в WordPress можно двумя способами: по имени (в алфавитном порядке) или по идентификационному номеру, который присваивается при создании. Идентификационный номер необходимо указывать сразу при создании рубрики.

Задание 8. Настройка сайта

Поместить записи в рубрики. Активировать вкладку «Все записи». Навести указатель мыши на заголовок любой записи, под заголовком можно увидеть ссылки Изменить | Свойства | Удалить | Перейти. Нажмите «Изменить», чтобы отредактировать одну из публикаций. В правой части экрана редактирования записи есть строка для выбора рубрики. Нажмите кнопку «Обновить». Повторить эти шаги для всех записей.

Задание 9. Использование плагинов WordPress

Плагины WordPress также известны как дополнения или расширения. Это программные скрипты, которые добавляют на сайт функции и события. Они охватывают весь спектр: от актуальных прогнозов погоды до простой организации записей и рубрик. Установить плагины можно согласно инструкциям, предоставленным автором плагина.

Задание 10. Спроектировать и создать собственный веб-ресурс.

Практическая работа 8 Разработка дизайна веб-сайта

Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения

Цель занятия: освоение студентами основных инструментов по созданию дизайна веб-страницы в графическом редакторе.

Задание 1. Ознакомиться с материалом.

Веб-дизайнер – это тот человек, который работает с графической частью сайта, то есть создает макет с нуля по утвержденному техническому заданию. Если речь идет о студии, то веб-дизайнер в ней занимается только созданием макета, который чаще всего делается в Figma, но есть и те, кто работает в Photoshop. Выглядит все это примерно так: фреймы, слои, элементы, сетка и много дизайна (рисунок 19).

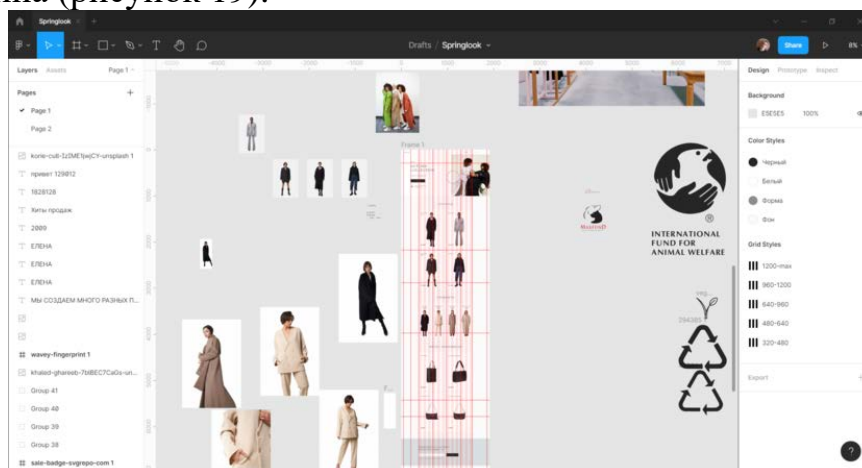


Рисунок 19 – Пример создания дизайна в Figma

Зачастую веб-дизайнер в студии делает и прототип сайта – черно-белый, иногда даже графический вариант с кликабельными элементами. Он позволяет еще на этапе прототипирования понять, что нужно убрать и чего не хватает –

в общем, прототип указывает на ошибки и дает возможность сделать итоговый результат таким, каким он должен быть (рисунок 20).

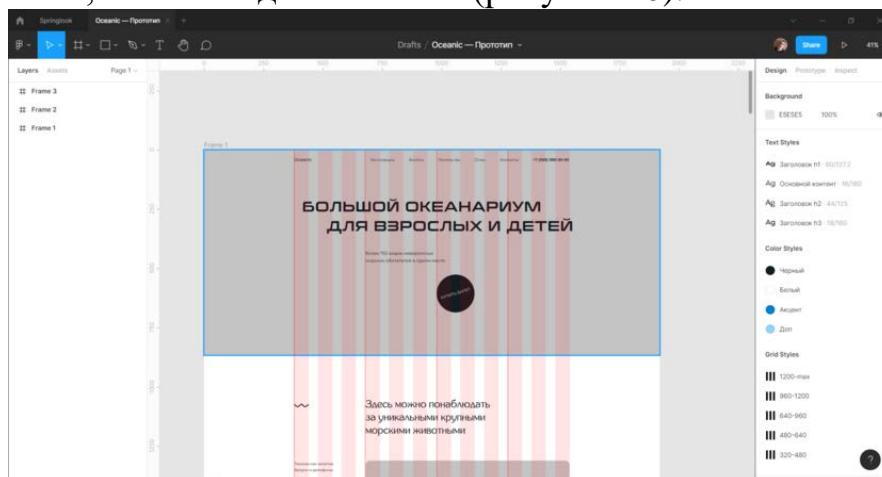


Рисунок 20 – Пример прототипа в Figma

Также может быть и более узкая направленность – это когда прототипом занимается отдельный специалист – проектировщик. В таком случае веб-дизайнер создает исключительно макет сайта, и на этом его компетенции заканчиваются.

Таким образом, *веб-дизайнер* занимается дизайном сайтов, иногда их разработкой под ключ. Он знает основные правила дизайна, разбирается в верстке и программировании на базовом уровне.

Какие инструменты и навыки нужны – в первую очередь это *Figma*: программа, которая позволяет создавать прототипы и макеты сайтов. В ней можно делать все – и карту сайта, и взаимодействия пользователей, и презентации.

Photoshop должен быть адаптированный для сайтов, можно создавать анимации, кликабельный прототип и дополнять функционал с помощью многовариативных плагинов. *Photoshop* – сегодня используется редко, может быть полезен, если нужно вырезать какой-то объект из фотографии.

Специальные сервисы для создания графического дизайна:

Moqups – онлайн-сервис для прототипирования. Часто заменяется *Figma*, но подходит для более профессиональных прототипов сайтов и мобильных приложений.

Illustrator – используется как дополнение к *Figma* для прорисовки иллюстраций. Редкий инструмент в руках веб-дизайнера, потому что, во-первых, сайтов с иллюстрациями не так много, а во-вторых, на фотостоках можно найти множество подходящих картинок. Если же нужно какое-то уникальное решение, то обычно для таких задач нанимается отдельный специалист.

Sublime Text – программа для верстальщиков. Используется только теми, кто занимается версткой.

Задание 2. Разработать дизайн собственного веб-сайта.

Практическая работа 9

Хостинг и публикация веб-сайта. Раскрутка и поддержка сайта

Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения

Цель занятия: рассмотреть варианты включения в сайт статистической информации, ссылок на другие ресурсы в Интернете, гостевой книги, форума и т.п.; способы запуска и регистрации сайта, подключения, поддержки и мониторинга работы веб-сайта.

Задание Размещение готового сайта в Интернет

Для размещения сайта в Интернет необходимо следующее:

- зарегистрировать домен;
- заказать хостинг;
- привязать домен к хостингу;
- разместить сайт на хостинге.

1 Регистрация домена

Домен – это имя сайта в сети. Чтобы выбрать домен, нужно определиться с доменной зоной и придумать доменное имя. Подбор домена и зоны зависит от целей и направленности сайта. В REG.RU можно выбрать домен в более чем 750 доменных зонах: международных, национальных и тематических.

После выбора домена его нужно зарегистрировать. На странице заказа вы указываете контактные данные и выбираете срок регистрации домена – он зависит от доменной зоны. Например, для доменов .RU, .SU и .РФ максимальный срок регистрации – один год. А в международных зонах домен можно зарегистрировать на год, пять или десять лет.

Таким образом, зарегистрировать домен – значит арендовать его на определенный срок. Арендуя домен, вы становитесь его администратором. По истечении срока регистрации домен нужно будет продлить.

После регистрации ваш домен будет отображаться в Личном кабинете REG.RU. Через Личный кабинет вы сможете управлять доменом и менять его настройки (рисунок 20).

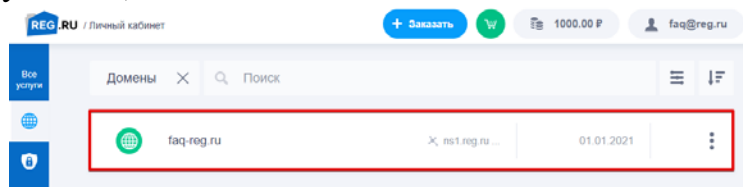


Рисунок 21 – Регистрация домена

2 Выбор хостинга

Хостинг – это площадка для размещения файлов сайта. Файлы размещаются на специальных компьютерах – серверах. Серверы постоянно находятся в сети и подключены к бесперебойному электропитанию. Благодаря этому размещенные на них сайты доступны круглосуточно. Таким образом, хостинг – это аренда места и мощностей.

В REG.RU вы можете заказать хостинг под свой проект: виртуальный хостинг, VPS или Dedicated. Самый популярный и простой в работе – виртуальный хостинг. На таком хостинге можно разместить любой сайт: от простого сайта-визитки до интернет-магазина.

Панель управления хостингом: ISPmanager, Plesk или cPanel. Через панель можно управлять настройками хостинга и размещёнными на нём сайтами (рисунок 22).

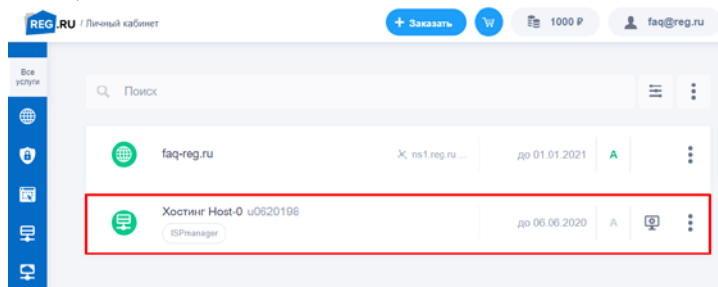


Рисунок 22 – Регистрация хостинга

3 Привязка домен к хостингу

Привязать домен к хостингу – значит прописать для домена DNS-серверы. DNS-серверы устанавливают связь между именем сайта и IP-адресом сервера, на котором размещен этот сайт.

Домены состоят из букв и символов. Но «машины» понимают только язык цифр. При вводе доменного имени в поисковую строку DNS-серверы преобразуют его в IP-адрес. Затем по IP они находят нужный сервер, а на нём – искомый сайт, и отправляют эту информацию браузеру. Благодаря DNS-серверам в поисковиках отображается нужный сайт и пользователи посещают его.

Чтобы привязать домен к хостингу, нужно прописать хостинговые DNS-серверы (ns1.hosting.reg.ru, ns2.hosting.reg.ru) автоматически или вручную.

4 Регистрация сайта на хостинге

Варианты для размещения сайта на хостинге: через SSH и по FTP или через панель управления хостингом.

Чтобы разместить сайт через панель управления, нужно загрузить архив с файлами сайта в корневой каталог и импортировать базу данных (если она есть). После размещения архива с файлами сайт может быть доступен не сразу. Если ранее прописали или сменили DNS-серверы, обновление будет в течение 24 часов. DNS-серверы обновятся и сайт появится в Интернете.

Практическая работа 10

Создание рекламного баннера в графическом редакторе (4 часа)

Тема 6. Включение динамической информации в сайт. Мультимедийные интернет-технологии

Цель занятия: освоение студентами инструментов для создания анимации в графическом редакторе.

Задание 1: Создать баннер в графическом редакторе по примеру (рисунок 23)



Рисунок 23 – Пример баннера

1.1 Создайте новый документ размером 250 x 250 пикселей и установите разрешение (resolution) до 70 пикселей. Цвет фона для баннера будет такой # f2f2f2.

1.2 Поместите логотип в верхней центральной части баннера.

1.3 Напишите слоган под логотипом.

1.4 Нарисуйте прямоугольник и установите цвет # b90909.

Откройте диалоговое окно Стили слоя (layer styles) и настройте Тень (Drop shadow). Уменьшите расстояние (distance) и размер (size) на 2px (рисунок 24.1).

Добавьте Наложение градиента (Gradient Overlay) и установите режим смешивания на Умножение (Multiply) с непрозрачностью 28% (рисунок 24.2).

Добавьте обводку и уменьшите её размер до 1px. Установите цвет # a31b1b (рисунок 24.3).

1.5 Добавить список рекламных предложений. У нас это будет Tutorials (Уроки), Articles (Статьи), Tips (Советы), Freebies (бесплатно), Basix (Азы), Videos (Видео), Premium (Премиум).

Растрируйте текстовые слои и создайте Обтравочную маску (Create a clipping mask).

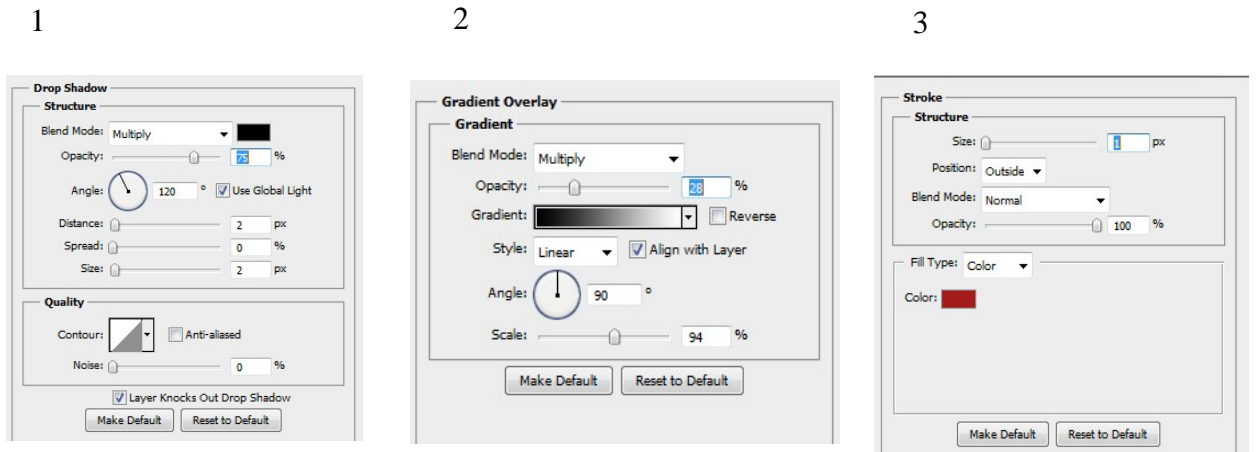


Рисунок 24 – Пример

применения настроек к объекту

1.6 Поместите основное изображение. В примере был использован значок премиум-программы для PSDTUTS.

1.7 Добавить текст под изображением.

1.8 Создайте овальную фигуру и установите цвет # fdfcfc.

Откройте диалоговое окно Стили слоя (layer styles) и настройте Тень (Drop shadow). Уменьшите расстояние (distance) и размер (size) на 1px (рисунок 25.1).

Включите и проверьте Внутреннее свечение (Inner glow) и оставьте в настройках все как есть (рисунок 25.2).

Добавьте Наложение градиента (Gradient Overlay) с Непрозрачностью (Opacity) 6% (рисунок 25.3).

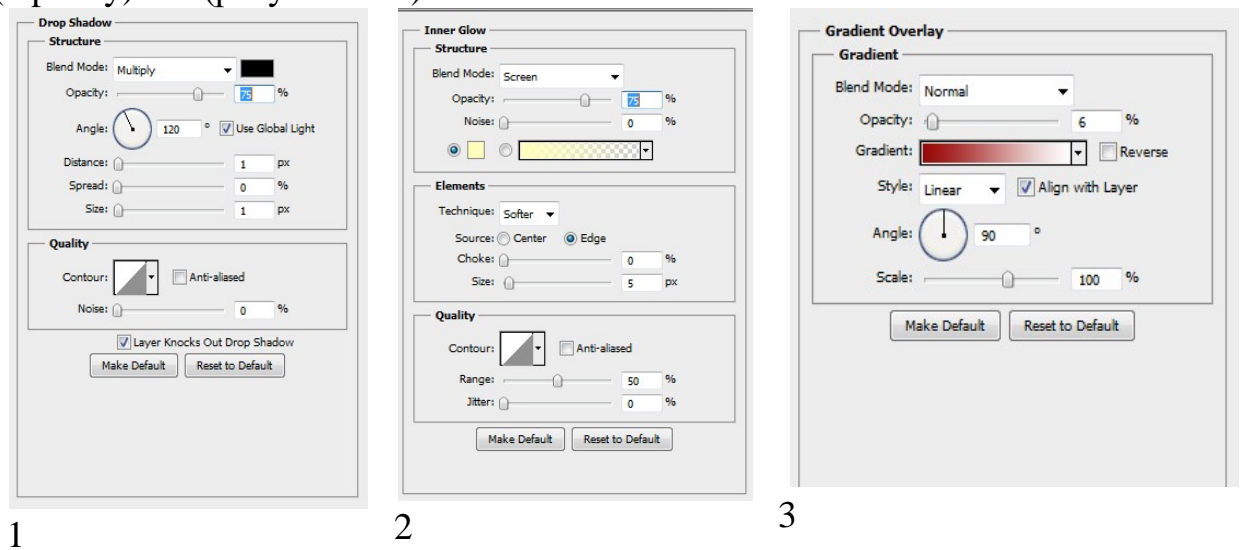


Рисунок 25 – Пример применения настроек к объекту (овал)

Задание 2: Анимация во временной шкале

2.1 Открыть панель анимации Окно – Анимация (Window > Animation) – Временная шкала (Timeline Animation).

2.2 Установить все слои видимыми, но уменьшить их непрозрачность до 0%. Фон не трогать (рисунок 26).

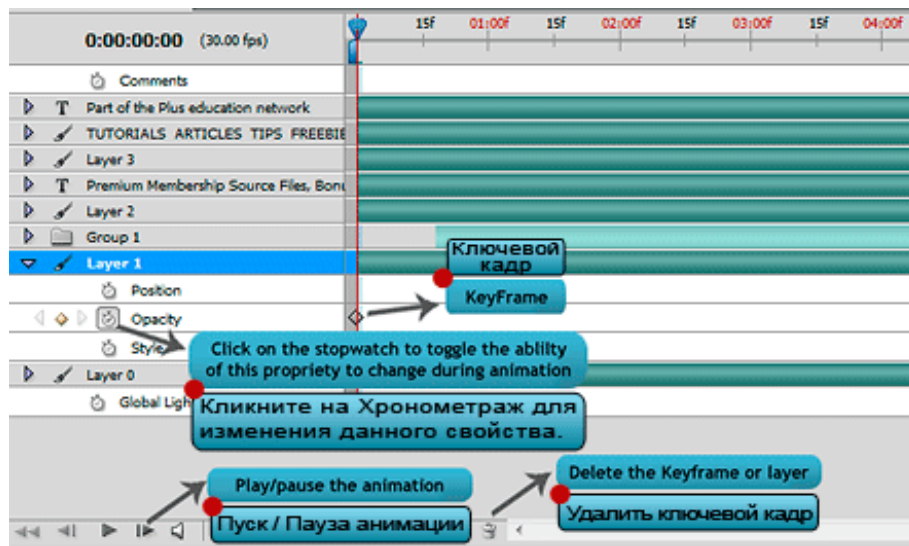


Рисунок 26 – Интерфейс режима работы – Временная шкала

2.3 Разместить ключевые кадры для определения прозрачности и расположения элементов баннера (рисунок 27).

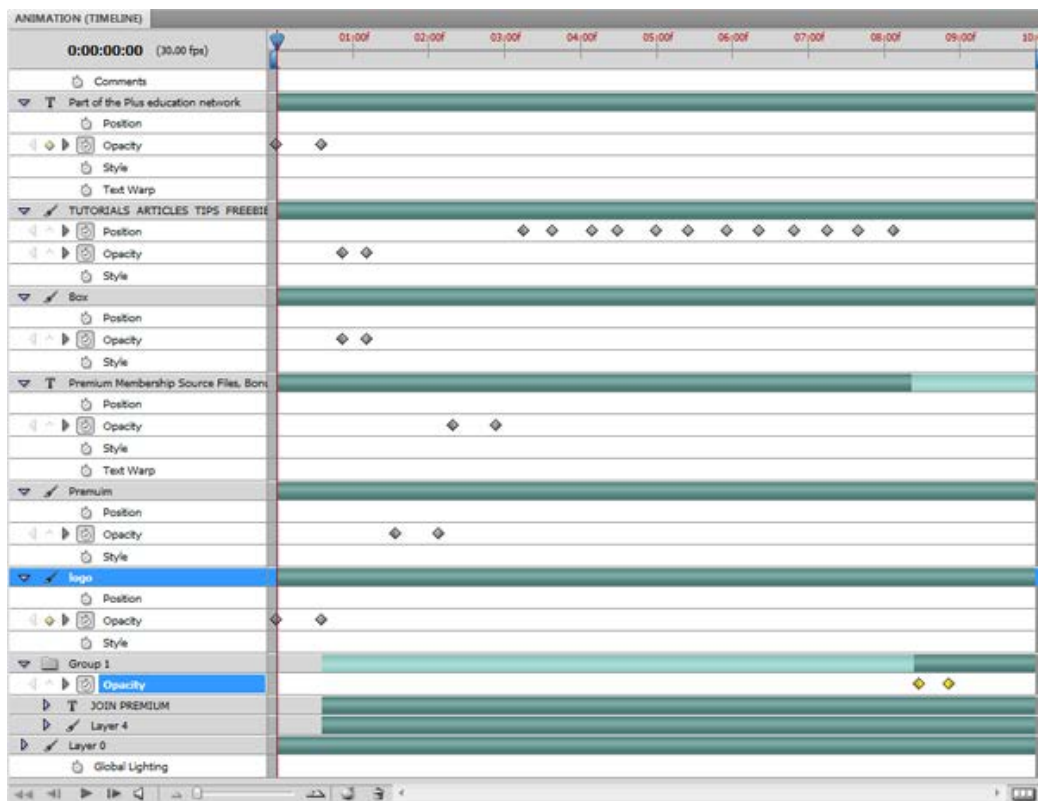


Рисунок 27 – Пример выполнения задания – Ключевые кадры

Задание 3 Сохранение файла

3.1 Просмотреть результат создания анимации: нажать кнопку Пуск (Play).

3.2. Сохранить файл: выбрать в меню Файл - Сохранить для веб и устройств (File - Save for Web & Devices). Установите настройки: формат, количество цветов, размер, способ записи и так далее. Нажать кнопку Сохранить.

4 РАЗДЕЛ КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

4.1 Задания для управляемой самостоятельной работы

Самостоятельная работа студентов направлена на совершенствование их умений и навыков по дисциплине «Веб-дизайн и реклама». Цель самостоятельной работы студентов – способствование усвоению в полном объеме учебного материала дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности. Преподаватель дает задания по самостоятельной работе и регулярно проверяет их исполнение.

Дисциплина изучается в течение одного семестра и предусматривает самостоятельную работу студентов. Студенты отвечают на тест, сами участвуют в разработке тематических тестов и презентаций. К зачету студент должен представить созданный им веб-сайт рекламного характера и рекламный баннер. На семинарских занятиях предусмотрено рассмотрение теоретических вопросов из области рекламных технологий в веб-дизайне.

Перечень самостоятельных заданий:

Задание 1. Создать рекламно-информационный плакат/афишу кафедры.

Задание 2. Создать рекламный блог.

Задание 3. Создать рекламный сайт-визитку.

Задание 4. Создать рекламный баннер.

4.2 Тестовые задания для текущего контроля

Тема 3 Компьютерная графика. Особенности ее использования в веб и полиграфии

1. Каким является графический редактор Adobe Photoshop?

а) Фрактальным б) Прямолинейным в) Векторным г) Растровым

2. Какое цветовое пространство используется для Web?

а) Lab б) CMYK в) RGB г) HSB

3. Какую из перечисленных ниже операций нельзя выполнить при помощи Photoshop?

а) Создать Flash ролик
б) Создать оригинальный фотоколлаж
в) Реставрировать старые фотографии
г) Редактировать рекламное видео

4. Как называется инструмент, позволяющий залить изображение двумя плавно перетекающими друг в друга цветами?

а) Заливка б) Банка краски в) Градиент г) Узор

5. Какая из нижеперечисленных палитр используется для управления параметрами текста?

а) Type (Тип)
б) Appearance (Внешний вид)

- в) Graphic Style (Графический стиль)
- г) Character (Символ)

Тема 6: Включение динамической информации в сайт. Мультимедийные интернет-технологии

1. Как с английского переводится слово media?
 - а) среда
 - б) много
 - в) мало
 - г) движение
2. Что такое MIDI?
 - а) цифровой интерфейс музыкальных инструментов
 - б) цифровой сигнальный процессор
 - в) расширенный сигнальный процессор
 - г) цифровой сигнальный интерфейс музыкальных инструментов
3. Над чем производятся динамические процессы?
 - а) видео
 - б) анимация
 - в) текст
 - г) графика
4. В чем преимущество GIF-анимации?
 - а) позволяет хранить в одном файле несколько различных изображений
 - б) позволяет хранить в одном файле изображения и музыку
 - в) в использовании индексированных цветов
 - г) занимает маленький объем памяти
5. Что собой представляет карта-изображение?
 - а) встроенное графическое изображение на Web-странице
 - б) план работы с Web-страницей
 - в) изображение, размещенное на Web-странице
 - г) заполняет пустые места на Web-странице
6. Кодек – это...
 - а) система сжатия и восстановления видеоданных
 - б) сжатие видеоданных
 - в) сжимает и восстанавливает видеоданных с определенной глубиной цвета
 - г) система сжатия с потерями
7. Для чего используется протокол FTP?
 - а) для передачи файлов от одного компьютера к другому
 - б) для просмотра информации в World Wide Web
 - в) для передачи электронной почты от одного узла к другому
 - г) для передачи данных между узлами Интернет

4.3 Перечень вопросов для проведения зачета

1. Веб-дизайн как способ оформления интернет-пространства.
2. Социокультурные факторы развития дизайна (потребительский, культурно-символический и информационный фактор).
3. Художественные тенденции в веб-дизайне.

4. Стилиевые особенности в веб-дизайне (табличный дизайн, дизайн на CSS, плоский дизайн, HTML5-технологии).
5. Понятие «композиция», виды композиции в дизайне.
6. Композиция в дизайне рекламы, основные принципы композиционной организации. Приемы, средства и методы композиционной организации.
7. Цвет в рекламном дизайне. Принципы цветовой гармонии. Эмоционально-пространственные свойства цветов.
8. Специфика процесса восприятия информации. Особенности восприятия визуальной информации.
9. Показатели времени восприятия и реакции. Обработка информации человеком, закон Хика-Хаймана.
10. Методы оценки дизайн-решения рекламного объекта.
11. Технологические стандарты в сфере веб-дизайна и требования к отображению веб-сайтов.
12. Классификация веб-сайтов: специфика оформления.
13. Программное обеспечение для создания веб-сайтов.
14. Сайт организации как средство информирования и привлечения клиентов, повышения продаж и оказания услуг.
15. Маркетинговые задачи веб-сайтов.
16. Этапы разработки веб-сайта.
17. Способы взаимодействия пользователей с сайтом (гостевая книга, форум, чаты, блоги и т.п.).
18. Объекты рекламного дизайна и их основные виды. Этапы проектирования визуальной рекламы.
19. Способы создания графических изображений для веб-дизайна.
20. Статистика веб-сайта и ее использование в рекламной деятельности. Инструменты аналитики сайта.
21. Сферы деятельности веб-дизайнера.
22. Моушн-дизайн и его применение в разработке сайта.
23. Принципы верстки текстовых блоков на веб-сайте.
24. Требования к оформлению основного текста, заголовков, подбору шрифтов и цветового решения на страницах веб-сайта.
25. Дизайн взаимодействия с пользователем (UX дизайн). Принципы проектирования человеко-компьютерного взаимодействия.
26. UI дизайн. Тренды и перспективы UX и UI.
27. Этапы проектирования веб-интерфейса.
28. Виды графической интернет-рекламы.
29. Влияние веб-дизайна на SEO-продвижение сайта.
30. Понятие и основные принципы конверсионного дизайна.

31. Фиксированный, гибкий и адаптивный тип макета сайта: преимущества и недостатки.
32. Анимация в веб-дизайне: основные характеристики и функции. Программное обеспечение для создания анимации.
33. Интерактивный сайт и принципы его создания.
34. Геймификация в веб-дизайне.

4.4 Перечень рекомендованных средств диагностики

В качестве одного из элементов, рекомендуемого для выявления уровня учебных достижений студента, используются критериально-ориентированные тесты. Они представляют собой совокупность тестовых заданий закрытой формы с одним или несколькими вариантами правильных ответов; заданий открытой формы с формализованным ответом; заданий на установление правильной последовательности.

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта также рекомендуется использовать проектную деятельность, включающую проблемные, творческие задачи, предполагающие эвристическую деятельность и неформализованный ответ.

4.4 Критерии оценки результатов учебной деятельности студентов

Для выявления и исключения пробелов в знаниях студентов рекомендуется использовать следующие средства:

- 1) фронтальный опрос на лекциях и практических занятиях;
- 2) критериально-ориентированные тесты для контроля теоретических знаний основных определений и терминологии;
- 3) выполнение заданий для контроля умения анализировать, грамотно излагать и формулировать свои соображения и выводы в данной предметной области;
- 4) выполнение творческих заданий, которые предполагают эвристическую деятельность и поиск неформальных решений.

5 ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

5.1 Учебная программа

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Стремительное развитие веб-технологий предполагает высокий уровень подготовки квалифицированных специалистов в сфере веб-дизайна и рекламы для решения профессиональных задач по использованию, разработке, сопровождению и продвижению веб-ресурсов и интернет-рекламы в гипермедийном пространстве глобальной сети.

Учебная программа учебной дисциплины «Веб-дизайн и реклама» предназначена для студентов специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям), направления специальности 1-21 04 01-02 Культурология (прикладная), специализации 1-21 04 01-02 03 Менеджмент рекламы и общественных связей и является логическим продолжением учебных дисциплин «Основы информационных технологий» и «Информационные технологии в культуре».

Объектом изучения дисциплины является реклама в интернет-маркетинге. *Предметом* – методы и технологии ее создания, публикации, сопровождения и продвижения в веб-пространстве Интернет.

Цель учебной дисциплины – обеспечить студентов знаниями в области интернет-рекламы и веб-дизайна, выработать практические навыки по профессиональному созданию и использованию программных средств веб-технологий в будущей профессиональной деятельности менеджера.

Цель учебной дисциплины обуславливает решение следующих *задач*:

- изучение типологии, основных понятий и концепций интернет-маркетинга,
- анализ основных механизмов функционирования интернет-рекламы;
- освоение технологий веб-дизайна в веб-пространстве;
- освоение технологий оптимизации и сохранения графической информации для веб-пространства;
- освоение методов создания медийной рекламы.

В результате изучения учебной дисциплины «Веб-дизайн и реклама» студенты должны *знать*:

- теоретические основы растровой и векторной компьютерной графики;
- тенденции развития веб-технологий в рекламе;
- принципы и методы создания рекламных веб-ресурсов;
- особенности дизайна в сайтостроении;
- методы публикации и сопровождения веб-ресурсов;
- методы поискового продвижения и поисковой оптимизации,
- специфику создания и продвижения рекламы сфер культуры и искусства в сети Интернет.

Студенты должны *уметь*:

- разрабатывать веб-сайт по заданной тематике;
- использовать при создании сайтов специализированные и визуальные редакторы веб-дизайна;
- применять основные методы макетирования и верстки рекламной веб-страницы;
- создавать анимационную баннерную рекламу;
- использовать редакторы векторной и растровой графики в веб-дизайне;
- выполнять внутреннюю и внешнюю оптимизацию сайта;
- использовать инструменты аналитики при поисковой оптимизации.

Студенты должны *владеть*:

- инструментами прикладных программ при разработке дизайна сайтов, навигации на сайте;
- способами публикации сайта.

Содержание учебной дисциплины направлено на формирование академических компетенций, включающих знания и умения по изученным учебным дисциплинам, умение учиться, а также социальных и профессиональных компетенций.

Согласно требованиям учебного плана по специализации 1-21 04 01-02 03 Менеджмент рекламы и общественных связей изучение учебной дисциплины «Веб дизайн и реклама» должно сформировать у студентов следующую специализированную компетенцию:

СК-31. Обладать методологией использования социальных сетей как коммуникативного пространства, уметь использовать информационные технологии для разработки и создания рекламы учреждения социокультурной сферы.

Основными формами учебной работы являются лекционные, практические занятия и самостоятельное изучение отдельных вопросов.

Учебным планом на изучение дисциплины по выбору «Веб-дизайн и реклама» для студентов дневной формы получения образования всего предусмотрено 90 часов, из них 40 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: 10 часов – лекции, 30 часов – практические занятия. Для студентов заочной формы получения образования на изучение учебной дисциплины «Веб-дизайн и реклама» всего предусмотрено 90 часов, из них 10 часов – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: 2 часа – лекции, 8 часов – практические занятия.

Рекомендованная форма контроля знаний студентов – зачет.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение. Технологии веб-дизайна

Веб-дизайн в культуре и искусстве. Связь с другими дисциплинами специализации. Цель и задачи курса, предмет и объект изучения. История веб-дизайна. Основы дизайна (пространственные отношения, форма, текстуры, шрифты и тексты). Основные средства и принципы композиции. Типология объектов рекламного дизайна. Рекламные возможности использования веб-дизайна в организации. Дизайн веб-сайтов (Типы сайтов, устройство сайта, формат страницы). Дизайн интерфейса. Маркетинговые задачи веб-сайтов.

Тема 2. Технологии и формы интернет-рекламы

Особенности рекламной кампании в интернете (интерактивность, аудитория, таргетинг, медиаизмерения). Основные виды интернет-рекламы (контекстная, текстовая, медийная, тизерная, промо-сайт, спам, реклама в соцсетях, пресс-релизы и т.п.). RSS-рассылки. Мобильная реклама. PR-технологии. Способы размещения рекламных объектов на сайте. Особенности дизайна Landing Page (посадочной страницы). Ценовые модели размещения рекламы в сети интернет.

Тема 3. Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования. Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии

Виды компьютерной графики. Векторные и растровые изображения. Форматы. Разрешение и размер изображения. Разрешение монитора, принтера, сканера. Цветовые модели.

Особенности представления графической информации в Интернет. Типы графических изображений в Интернет. Методы их оптимизации.

Тема 4. Программные средства создания веб-страниц

Пакет визуального программирования Web-страниц – Adobe Dreamweaver как средство структурного построения сайта и его публикации. Принцип разделения содержимого и оформления веб-страницы. Табличная и блочная верстка сайта. Особенности поддержки блочной верстки разными браузерами. Блоки в HTML. Абсолютное и относительное позиционирование блоков. Макетирование веб-страниц с помощью CSS. Подключение стилей. Слой как элемент веб-страницы.

Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения

Анализ и проектирование веб-ресурса. Этапы проектирования сайта. Принципы навигации. Информационное наполнение. Концепция графического дизайна сайта. Способы публикации веб-ресурса. Выбор доменного имени сайта. Требования к хостингу сайта.

Реклама сайта. Поисковая оптимизация сайта. Регистрация в каталогах и поисковых системах. Обмен ссылками. Комментирование в блогах. Специфика поисковой оптимизации интернет-ресурсов сферы культуры и искусства.

***Тема 6. Включение динамической информации в сайт.
Мультимедийные интернет-технологии***

Виды мультимедийной динамической рекламы. Использование на сайте мультимедийных рекламных материалов.

Видео в Интернет. Звук в Интернет. Анимация веб-графики: gif-анимация и флеш-технологии. Создание gif-анимации. Flash-технологии в веб-дизайне. Flash -объекты (графические, кнопки, видеоклипы). Анимация во Flash. Создание баннера.

5.2 Учебно-методическая карта учебной дисциплины для дневной формы получения высшего образования

Название темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСП	Форма контроля знаний
	Лекции	Практические занятия		
Введение. Тема 1. Технологии веб-дизайна	1	2		
Тема 2. Технологии и формы интернет-рекламы	1	2		
Тема 3. Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования. Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии	2	4	2	Тест
Тема 4. Программные средства создания веб-страниц	2	6	4	Презентация/ Реферат
Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения	2	6		
Тема 6. Включение динамической информации в сайт. Мультимедийные интернет-технологии		4	2	Тест
Всего:	8	24	8	

5.3 Учебно-методическая карта учебной дисциплины для заочной формы получения высшего образования

Название темы	Количество аудиторных часов	
	Лекции	Практические занятия
Введение. Тема 1. Технологии веб-дизайна	1	
Тема 2. Технологии и формы интернет-рекламы	1	
Тема 3. Компьютерная графика в рекламе. Сферы использования. Тенденции развития. Особенности ее использования в веб и полиграфии		2
Тема 4. Программные средства создания веб-страниц		2
Тема 5. Проектирование и создание собственного веб-ресурса. Хостинг и публикация веб-сайта. Основы поискового продвижения		2
Тема 6. Включение динамической информации в сайт. Мультимедийные интернет-технологии		2
Всего:	2	8

5.4 Список основной литературы

1. Основы Web-дизайна : учебно-методическое пособие / составитель Н. А. Саблина. – Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. – 50 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/115017>.

2. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования / Р. Ю. Овчинникова ; ред. Л. М. Дмитриева. – Москва : Юнити-Дана, 2017. – 239 с. : ил. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=684750>.

3. Беликова, С. А. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов: учебное пособие по курсу «Web-разработка» : [16+] / С. А. Беликова, А. Н. Беликов ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Южный федеральный университет, 2020. – 176 с. : ил. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=598663>.

4. Фрэйн, Бен. HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и устройств = Responsive Web Design with HTML5 and CSS3 / Бен Фрэйн ; [пер. с англ. Н. Вильчинский]. - 2-е изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2017. - 272 с.

5.5 Список дополнительной литературы

1. Интернет-маркетинг : учебник для вузов / О. Н. Жильцова [и др.] ; под общей редакцией О. Н. Жильцовой. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 335 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-15098-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/489043> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

2. Федотова, Л. Н. Реклама: теория и практика : учебник для вузов / Л. Н. Федотова. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 391 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-9916-8299-2. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/489371> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

3. Морозова, Н. С. Реклама в социально-культурном сервисе и туризме : учебник для вузов / Н. С. Морозова, М. А. Морозов. – 6-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 192 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-10941-2. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/493153> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

4. Ковалева, А. В. Основы социальной рекламы : учебное пособие для вузов / А. В. Ковалева. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 155 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-12757-7. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/496357> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

5. Куркова, Н. С. Аудиовизуальные технологии в рекламе : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. – 2-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 127 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-14857-2. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/497186> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

6. Трищенко, Д. А. Техника и технологии рекламного видео : учебник и практикум для вузов / Д. А. Трищенко. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 177 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11564-2. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/495892> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

7. Кожевникова, Г. П. Информационные системы и технологии в маркетинге : учебное пособие для вузов / Г. П. Кожевникова, Б. Е. Одинцов. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 444 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-07447-5. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/489534> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

8. Информационные технологии в маркетинге : учебник и практикум для среднего профессионального образования / С. В. Карпова [и др.] ; под общей редакцией С. В. Карповой. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 367 с. – (Профессиональное образование). – ISBN 978-5-9916-9115-4. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/491722> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО

9. Дзялошинский, И. М. Современный медиатекст. Особенности создания и функционирования : учебник для вузов / И. М. Дзялошинский, М. А. Пильгун. — 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2022. – 345 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-11621-2. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/495400> (дата обращения: 01.04.2022). Гриф УМО ВО