

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное  
учреждение «НИЖЕГОРОДСКИЙ КОЛЛЕДЖ МАЛОГО БИЗНЕСА»  
Центр цифрового образования детей «IT-куб»

**СОГЛАСОВАНО**  
Руководитель ЦЦОД «IT-куб»

А.А. Полякова

«29» августа 2025 год

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор ГБПОУ НКМБ

А.С. Евтеев

«29» августа 2025 год

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**«Веб-дизайн и разработка»**  
*Направленность – техническая*

**Возраст обучающихся: 12-18 лет**

**Объем: 148 часов**

**Автор-составитель:**

Андреев Владислав Алексеевич,  
педагог дополнительного образования

Нижний Новгород  
2025

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы	5
1.3 Содержание общеразвивающей программы	6
1.3.1 Учебный план	6
1.3.2 Содержание учебного плана	9
1.4 Требования к результатам освоения программы	12
2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы	13
2.1 Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год	13
2.2 Условия реализации программы	14
2.3 Формы аттестации и оценочные материалы	15
2.4 Методические материалы	16
Список литературы	18

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1 Пояснительная записка

**Направленность и уровень программы.** Программа «Веб-дизайн и разработка» имеет техническую направленность. Уровень - базовый.

**Актуальность программы.** В настоящее время число пользователей интернета значительно увеличивается, параллельно с их количеством растет и время пребывания на различных сайтах. Рост количества сайтов и пользователей означает, что общество нуждается в IT специалистах, владеющих веб-разработкой.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые);
- Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- «Основы законодательства РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 г. № 5487 - (ред. от 25.11.2009 г.);
- Федеральный закон от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»;
- Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011 г.;
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. №

196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен).

**Адресат программы.** Программа предназначена для детей, относящихся к возрастной группе 12-18 лет.

**Форма обучения.** Очная, с возможностью применения дистанционных технологий. (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

**Режим занятий.** Занятия проводятся 2 раза в неделю по два занятия. Продолжительность одного занятия - 45 минут, так как обучение проходит с использованием компьютерной техники. После 45 минут занятия организовывается обязательный перерыв 10 минут.

**Срок реализации программы.** 9 месяцев.

**Объём программы.** 148 часов.

**Формы занятий.** Групповые, количество обучающихся в группе – 6-12 человек.

**Место проведения занятий:** 603136, Нижегородская область, г. Нижний Новгород, ул. Маршала Малиновского, д. 1.

### ***Аннотация***

Профессия веб-дизайнера — это совокупность творчества, логики и четкого решения задач. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веб-дизайн и разработка» познакомит ребят с композицией, сеткой, шрифтом, а также с логикой поведения пользователей.

Программа имеет базовый уровень освоения и предназначена для детей, относящихся к возрастной группе 12-18 лет.

## 1.2 Цель и задачи программы

**Цель:** формирование навыка создания веб-страниц и веб-приложений при помощи таких языков, как HTML и CSS, Фреймворков и других инструментов, необходимых будущему веб-разработчику.

### **Задачи:**

#### *Образовательные:*

1. Сформировать теоретическое представление об особенностях проектирования веб-приложений и веб-страниц;
2. Обучить работе с графическим редактором Alive Colors;
3. Сформировать технические способности и интенсивное развитие логического мышления;
4. Формировать и развивать пространственное воображение и критическое мышление на уровне, необходимом для будущей профессиональной деятельности.

#### *Развивающие:*

1. Развивать навыки создания веб-страниц и веб-приложений;
2. Развивать у обучающихся эстетический вкус для разработки внешнего вида веб-сайта;
3. Развивать навыки планирования этапов создания веб-сайтов.

#### *Воспитательные:*

1. Воспитывать положительное отношение к ИТ-профессиям и ИТ-сфере;
2. Воспитывать цифровую культуру при работе с глобальной сетью интернет;
3. Воспитывать умение работать в команде.

## 1.3 Содержание общеразвивающей программы

### 1.3.1 Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>Раздел 1. Основные понятия в веб-разработке</b>		<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
1.1.	Введение в веб-дизайн.	2	2	0
1.2.	Настройка редактора кода.	2	1	1
1.3.	Создание HTML-документа.	2	0	2
1.4.	Виды тегов.	2	1	1
1.5.	Атрибуты тегов.	2	1	1
1.6.	Отладчик браузера.	2	1	1
<b>Раздел 2. Основы языка разметки документов HTML</b>		<b>16</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
2.1.	Списки в HTML.	2	1	1
2.2.	Спецсимволы и комментарии.	2	1	1
2.3.	Гиперссылки.	2	1	1
2.4.	Изображения в HTML.	2	1	1
2.5.	Формы и их элементы.	4	2	2
2.6.	Работа над проектом.	4	0	4
<b>Раздел 3. Основы языка оформления стилей документа CSS</b>		<b>18</b>	<b>7</b>	<b>11</b>
3.1.	Введение в CSS.	2	1	1
3.2.	Способы объявления стилей.	2	1	1
3.3.	Селекторы.	2	1	1
3.4.	Базовые свойства стилей.	4	2	2
3.5.	Особенности работы со стилями.	2	1	1
3.6.	Приоритеты применения стилей.	2	1	1
3.7.	Создание файлов стилей.	4	0	4
<b>Раздел 4. Основные теги для верстки. Псевдо-классы и псевдо-элементы</b>		<b>16</b>	<b>6</b>	<b>10</b>
4.1.	Основные теги для верстки.	2	1	1
4.2.	Формирование блочной модели.	2	1	1
4.3.	Обтекаемые элементы.	2	1	1
4.4.	Псевдо-классы и псевдо-элементы.	2	1	1

4.5.	Таблицы в HTML.	4	2	2
4.6.	Разбиение сайта на блоки.	4	0	4
<b>Раздел 5. Основы позиционирования</b>		<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>
5.1.	Свойство display.	2	1	1
5.2.	Что такое Flexbox.	2	1	1
5.3.	Промежуточный контроль.	2	0	2
5.4.	Работа с элементами Flexbox.	2	1	1
5.5.	Гибкие размеры Flexbox контейнера.	2	1	1
5.6.	Свойство position.	2	1	1
5.7.	Позиционирование элементов.	6	0	6
<b>Раздел 6. Работа с макетом дизайна в графическом редакторе Alive Colors</b>		<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>
6.1.	Что такое макет.	2	1	1
6.2.	Знакомство с Alive Colors.	2	1	1
6.3.	Создание проекта.	6	0	6
<b>Раздел 7. Основы создания адаптивного сайта</b>		<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
7.1.	Адаптивные свойства блоков.	2	1	1
7.2.	Эмуляция мобильных устройств.	2	1	1
7.3.	Медиа-запросы.	2	1	1
7.4.	Футер.	2	1	1
7.5.	Создание адаптивной части сайта.	4	0	4
<b>Раздел 8. Стандарты WEB и вспомогательные инструменты</b>		<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>
8.1.	Инструменты разработчика.	2	1	1
8.2.	Загрузка проекта на сервер.	2	1	1
8.3.	Кроссбраузерность.	2	1	1
8.4.	Знакомство с Bootstrap.	2	1	1
8.5.	Препроцессоры.	2	1	1
8.6.	Завершение работы.	4	0	4
<b>Раздел 9. Проектная деятельность</b>		<b>30</b>	<b>4</b>	<b>26</b>
9.1.	Планирование проекта.	6	2	4
9.2.	Реализация проекта.	18	0	18
9.3.	Загрузка на сервер.	2	0	2
9.4.	Подготовка к защите.	4	2	2

<b>Итоговая аттестация</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>Итого</b>	<b>148</b>	<b>45</b>	<b>103</b>

### 1.3.2 Содержание учебного плана

Таблица 2

Наименование разделов и тем	Краткое содержание темы	Кол-во часов	
		Теория	Практика
<b>Раздел 1. Основные понятия в веб-разработке</b>		<b>6</b>	<b>6</b>
1.1. Введение в веб-дизайн.	Кто такой веб-дизайнер и чем он занимается. Отличие веб-дизайна от веб-разработки.	2	0
1.2. Настройка редактора кода.	Настройка редактора исходного кода веб-страниц. Горячие клавиши. Установка расширений.	1	1
1.3. Создание HTML-документа.	Создание, знакомство со структурой HTML-документа. Для чего необходима структура.	0	2
1.4. Виды тегов.	Парные и одиночные теги. Синтаксис элементов, состоящих из парных и одиночных тегов.	1	1
1.5. Атрибуты тегов.	Синтаксис атрибутов. Для чего необходимы атрибуты тегов.	1	1
1.6. Отладчик браузера.	Знакомство с отладчиком браузера. Редактирование HTML-страницы при помощи отладчика. Необходимые инструменты для отладки программного обеспечения.	1	1
<b>Раздел 2. Основы языка разметки документов HTML</b>		<b>6</b>	<b>10</b>
2.1. Списки в HTML.	Что такое список. Маркированные списки. Нумерованные списки.	1	1
2.2. Спецсимволы и комментарии.	Использование спецсимволов и комментариев при написании программного кода. Альтернативный метод создания спецсимволов — Типограф.	1	1
2.3. Гиперссылки.	Что такое гиперссылки и для чего они нужны. Виды ссылок.	1	1
2.4. Изображения в HTML.	Виды изображений. Как добавить изображения на страницу.	1	1
2.5. Формы и их элементы.	Что такое формы в HTML. Создание простой страницы регистрации.	2	2
2.6. Работа над проектом.	Выполнение практического задания по созданию простейшей веб-страницы.	0	4
<b>Раздел 3. Основы языка оформления стилей документа CSS</b>		<b>7</b>	<b>11</b>
3.1. Введение в CSS.	Что из себя представляет язык оформления CSS. Синтаксис языка. Оформление стилей. Комментарии.	1	1
3.2. Способы объявления стилей.	Три способа объявления стилей CSS. Подключение внешнего файла стилей к нашему проекту.	1	1
3.3. Селекторы.	Что такое селекторы и для чего они нужны при написании программного кода. Виды селекторов.	1	1
3.4. Базовые свойства стилей.	Единицы измерения. Параметры ширины и высоты. Фон элемента. Добавление рамки. Цвет	2	2

	текста. Шрифт текста. Маркеры списка. Редактирование текста.		
3.5. Особенности работы со стилями.	Вложенность. Наследование свойств CSS. Группирование свойств.	1	1
3.6. Приоритеты применения стилей.	Приоритет применения стилей. Стили автора.	1	1
3.7. Создание файлов стилей.	Выполнение практического задания. Создание файлов стилей и подключение их к каждой странице.	0	4
<b>Раздел 4. Основные теги для верстки. Псевдо-классы и псевдо-элементы</b>		<b>6</b>	<b>10</b>
4.1. Основные теги для верстки.	Какие основные теги для верстки существуют. Блочные и строчные элементы. Их особенности.	1	1
4.2. Формирование блочной модели.	Что такое блочная модель. Для чего нужны отступы у элементов. Что такое схлопывание и в каких случаях оно используется.	1	1
4.3. Обтекаемые элементы.	Какие элементы называются обтекаемыми. Исключение из схлопывания.	1	1
4.4. Псевдо-классы и псевдо-элементы.	Что из себя представляют псевдо-классы и псевдо-элементы и когда они используются.	1	1
4.5. Таблицы в HTML.	Создание таблиц в HTML. Стилизованное оформление таблиц. Плюсы и минусы создания таблиц.	2	2
4.6. Разбиение сайта на блоки.	Выполнение практического задания. Разбиение страницы на блоки, выделенные разными цветами.	0	4
<b>Раздел 5. Основы позиционирования</b>		<b>5</b>	<b>13</b>
5.1. Свойство display.	Какие значения свойства display бывают. Расположение элементов горизонтально.	1	1
5.2. Что такое Flexbox.	Знакомство с методом верстки страниц сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	1	1
5.3. Промежуточный контроль.	Прохождение тестирования.	0	2
5.4. Работа с элементами Flexbox.	Многострочность во Flexbox. Порядок отображения. Работа с дочерними элементами.	1	1
5.5. Гибкие размеры Flexbox контейнера.	Гибкие размеры элементов. Свойство order. Блок container.	1	1
5.6. Свойство position.	Относительное и абсолютное позиционирование. Что такое липкие блоки и когда они применяются.	1	1
5.7. Позиционирование элементов.	Выполнение практического задания. Доработка проекта.	0	6
<b>Раздел 6. Работа с макетом дизайнера в графическом редакторе Alive Colors</b>		<b>2</b>	<b>8</b>
6.1. Что такое макет.	Для чего необходимы макеты в верстке. Какие виды макетов бывают. Как открыть любой макет для верстки.	1	1
6.2. Знакомство с Alive Colors.	Макет в Alive Colors. Как скопировать контент из макета. Как узнать расстояние между блоками. Стили элементов.	1	1
6.3. Создание проекта.	Создание веб-сайта в графическом редакторе Alive Colors.	0	6

<b>Раздел 7. Основы создания адаптивного сайта</b>		<b>4</b>	<b>8</b>
7.1. Адаптивные свойства блоков.	Максимальные и минимальные свойства ширины и высоты. Единицы измерения высоты и ширины экрана устройства.	1	1
7.2. Эмуляция мобильных устройств.	Как запускать эмуляцию мобильных устройств. На какие разрешения экрана необходимо ориентироваться. Как проверять свой сайт на адаптивность.	1	1
7.3. Медиа-запросы.	Что такое медиа-запросы и их возможности. Синтаксис. Условия для Media Queries. Логические операторы. Стратегии использования медиа-запросов.	1	1
7.4. Футер.	Несколько способов, как «прижать» подвал к нижней части экрана.	1	1
7.5. Создание адаптивной части сайта.	Выполнение практического задания. Создание адаптива для части проекта.	0	4
<b>Раздел 8. Стандарты WEB и вспомогательные инструменты</b>		<b>5</b>	<b>9</b>
8.1. Инструменты разработчика.	Какие дополнительные инструменты необходимы для разработки сайтов.	1	1
8.2. Загрузка проекта на сервер.	Как разместить сайт в сети Интернет.	1	1
8.3. Кроссбраузерность.	Что такое кроссбраузерность. Как решить проблему кроссбраузерности.	1	1
8.4. Знакомство с Bootstrap.	Что такое Bootstrap. Как подключить Bootstrap. Практическое применение Bootstrap.	1	1
8.5. Препроцессоры.	Практическое применение препроцессора SCSS.	1	1
8.6. Завершение работы.	Работа над главной страницей сайта. Создание простого landing с использованием Bootstrap.	0	4
<b>Раздел 9. Проектная деятельность</b>		<b>4</b>	<b>26</b>
9.1. Планирование проекта.	Особенности работы с проектами. Состав проекта. Классификация проектов. Основные этапы работы над проектом.	2	4
9.2. Реализация проекта.	Поиск необходимой информации. Формирование целей и задач проекта. Создание дизайна и внешнего вида веб-сайта. Написание программного кода. Создание интерфейса.	0	18
9.3. Загрузка на сервер.	Размещение готового проекта в сети Интернет.	0	2
9.4. Подготовка к защите.	Правила успешного публичного выступления. Знакомство с редактором Canva. Подготовка макетов.	2	2
<b>Итоговая аттестация.</b>	Защита итоговых проектов.	<b>0</b>	<b>2</b>
<b>Итого часов: 148</b>		<b>45</b>	<b>103</b>

## 1.4 Требования к результатам освоения программы

### *Предметные:*

1. Сформировано теоретическое представление об особенностях проектирования веб-приложений и веб-страниц;
2. Обучены работе с графическим редактором Alive Colors;
3. Сформированы технические способности и интенсивное развитие логического мышления;
4. Сформировано и развито пространственное воображение и критическое мышление на уровне, необходимом для будущей профессиональной деятельности.

### *Личностные:*

1. Развиты навыки создания веб-страниц и веб-приложений;
2. Развита у обучающихся эстетический вкус для разработки внешнего вида веб-сайта;
3. Развиты навыки планирования этапов создания веб-сайтов.

### *Метапредметные:*

1. Сформировано положительное отношение к ИТ-профессиям и ИТ-сфере;
2. Сформирована цифровая культура при работе с глобальной сетью интернет;
3. Сформировано умение работы в команде.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

### 2.1 Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год

Таблица 3

Месяц	сентябрь					октябрь				ноябрь				декабрь				январь				февраль				март			апрель				май							
Даты	01.09-05.09	08.09-12.09	15.09-19.09	22.09-26.09	29.09-03.10	06.10-10.10	13.10-17.10	20.10-24.10	27.10-31.10	03.11-07.11	10.11-14.11	17.11-21.11	24.11-28.11	01.12-05.12	08.12-12.12	15.12-19.12	22.12-26.12	29.12-02.01	05.01-09.01	12.01-16.01	19.01-23.01	26.01-30.02	02.02-06.02	09.02-13.02	16.02-20.02	23.02-27.02	02.03-06.03	09.03-13.03	16.03-20.03	23.03-27.03	30.03-03.04	06.04-10.04	13.04-17.04	20.04-24.04	27.04-01.05	04.05-08.05	11.05-15.05	18.05-22.05	25.05-29.05	
недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
часы	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2				4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию
	Каникулярный период
	Промежуточная и итоговая аттестация

## **2.2 Условия реализации программы**

*Материально-техническое обеспечение:*

1. Ноутбук – 12 шт.;
2. Компьютерная мышь – 12 шт.;
3. Интерактивная доска – 1 шт.;
4. Маркерная доска – 1 шт.

*Информационное обеспечение:*

1. Visual Studio Code;
2. Alive Colors.

### 2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов, обучающихся выстроена следующим образом:

- текущий контроль;
- промежуточный контроль;
- итоговая аттестация.

Входного контроля при приёме по данной общеразвивающей программе не предусмотрено.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, опроса.

Промежуточный контроль обучающихся осуществляется в форме тестирования. Критерии оценивания и оценочные материалы в Приложении.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения проекта и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 4. Критерии оценивания и оценочные материалы находятся в Приложении.

Таблица 4

<b>Баллы</b>	<b>Процент освоения программы</b>	<b>Уровень освоения</b>
0–30	0-30%	Низкий
31–70	31-70%	Средний
71-100	71-100%	Высокий

## 2.4 Методические материалы

В рамках реализации программы применяются следующие методы обучения:

- словесный: рассказ, беседа;
- практический: показ, выполнение практических работ;
- объяснительно-иллюстративный: рассказ, показ, фильм;
- репродуктивный: воспроизведение, действие по алгоритму;
- эвристический: частично-поисковый, самостоятельное нахождение ответов на поставленные педагогом вопросы;
- проблемный: постановка проблемных вопросов, создание проблемных ситуаций.

Большую часть при реализации образовательной деятельности занимают активные и интерактивные методы в соответствии с возрастными особенностями обучающихся.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии: группового обучения, специальные технологии, соответствующие технической направленности; коллективного взаимообучения, дифференцированного обучения, проблемного обучения. Особое внимание уделяется использованию в учебном процессе здоровьесберегающих технологий, способствующих предотвращению состояний переутомления, гиподинамии (физминутки, зарядки для глаз). Используются следующие формы занятий: комбинированное занятие, практикум, урок-презентация, мастер-класс, конкурс, соревнование, игра. По дидактической цели занятия делятся на вводные, занятия по углублению знаний, практические занятия, занятия по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков.

Структура учебного занятия строится в рамках технологии развития критического мышления и включает следующие этапы: вызов (мотивация к изучению материала), осмысление (изучение, повторение, закрепление

учебного материала), рефлексия (подведение итогов, рефлексия эмоционального состояния, саморефлексия).

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Нормативно-правовые акты:*

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- «Основы законодательств РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 г. № 5487 - (ред. от 25.11.2009 г.);
- Федеральный закон от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»;
- Федеральный закон «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011 г.;
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ №1008 отменен);
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14.

### *Учебная литература:*

1. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений/ А. Ф. Тузовский. — Москва: Издательство Юрайт, 2019 г. — 218 с.;
2. Прохоренок, Н.А. HTML, JavaScript, PHP и MySQL. Джентльменский набор Webмастера / Н.А. Прохоренок. – СПб.: БХВ-

Петербург, 2014 г. – 640 с.;

3. Саттон Т. Гармония цвета. Полное руководство по созданию цветовых комбинаций. – М: ООО «Издательство АСТ», 2004 г.

*Электронные ресурсы:*

1. Visual Studio Code: <https://code.visualstudio.com/>;
2. Alive Colors: <https://alivecolors.com/ru/>;
3. Видеоуроки: <https://alivecolors.com/ru/tutorial/video/index.php>.

**Оценочные материалы для промежуточного контроля**

**1. Какой язык разметки используется для создания веб-страниц? (5б)**

- A) CSS
- B) HTML
- C) JavaScript
- D) PHP

**2. Какой атрибут используется для указания адреса изображения в теге? (5б)**

- A) href
- B) url
- C) src
- D) alt

**3. Какой из следующих языков стилей используется для оформления веб-страниц? (5б)**

- A) HTML
- B) XML
- C) CSS
- D) SQL

**4. Какой протокол используется в адресах веб-сайтов? (5б)**

- A) FTP
- B) HTTP
- C) SMTP
- D) SNMP

**5. Что обозначает аббревиатура "SEO" в веб-дизайне? (5б)**

- A) Система обеспечения безопасности
- B) Оптимизация поисковых систем
- C) Система визуального оформления
- D) Стандарты европейского оформления

**Критерии оценивания промежуточного контроля**

За каждый правильный ответ на вопрос теста присваивается 5 баллов.

Максимальное количество – 25 б.

### **Оценочные материалы для итоговой аттестации**

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения проекта и оценивается по 100-балльной шкале.

Список предлагаемых тем проектов для выполнения обучающимися согласуется с педагогом за 3 месяца до проведения итоговой аттестации по программе «Веб-дизайн и разработка».

**Критерии оценивания итоговой аттестации**

Максимальный балл	Критерии оценки
10 баллов	Уровень защиты проекта
10 баллов	Актуальность выдвинутой проблемы
10 баллов	Новизна проекта (его оригинальность)
10 баллов	Степень завершенности проекта (качество выполнения)
10 баллов	Оформление сайта (дизайн)
10 баллов	Содержание сайта (наполнение сайта полезной информацией)
10 баллов	Структура (удобное размещение информации на сайте)
10 баллов	Адрес сайта (размещение в сети Интернет)
10 баллов	Продуманная система связи с пользователем
10 баллов	Интеграция с социальными сетями

Максимальное количество – 100 б.