

Компьютерная графика, мультимедиа и веб-дизайн

№ п/п	Наименование разделов и дисциплин	Всего часов
1	2	3
1	<p>МОДУЛЬ 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна</p> <p>1.1 Основные понятия Web-дизайна</p> <p>1.2 Структура Web-страницы</p> <p>1.3 Сетевые технологии Web-дизайна</p>	37
2	<p>МОДУЛЬ 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна</p> <p>2.1 Общие положения создания сайта</p> <p>2.2 Оформление сайта</p> <p>2.3 Наполнение сайта</p> <p>2.4 Размещение сайта</p>	30
3	<p>МОДУЛЬ 3. HTML</p> <p>3.1 Основные понятия html</p> <p>3.2 Правила создания HTML-документов</p> <p>3.3 Базовые типы данных HTML</p> <p>3.4 Информация о языке и направлении текста</p> <p>3.5 Вопросы структурирования текста</p> <p>3.6 Объекты, Изображения и Апплеты</p> <p>3.7 Сценарии (скрипты)</p>	40
4	<p>МОДУЛЬ 4. CGI</p> <p>4.1 Общие сведения</p> <p>4.2 Введение в программирование CGI-скриптов и программирование скриптов на Bash</p> <p>4.3 Введение в программирование на Perl</p> <p>4.4 Введение в программирование скриптов на C</p> <p>4.5 HTML-формы</p> <p>4.6 Применение методов доступа HTTP в рамках программирования CGI-скриптов. Настройка HTTP-сервера для работы с CGI-скриптами</p>	38
5.	<p>МОДУЛЬ 5. Java Script</p> <p>5.1 Назначение и применение JavaScript, общие сведения</p> <p>5.2 Типы данных и операторы</p> <p>5.3 Функции и объекты</p>	20
6	<p>МОДУЛЬ 6. VRML</p> <p>6.1 Internet/Intranet-технологии</p> <p>6.2 Язык моделирования виртуальной реальности vrmf</p>	34
7	<p>МОДУЛЬ 7. Web-мастер</p> <p>7.1 Основные принципы действия web-мастера</p> <p>7.2 Общая характеристика основных факторов web-мастера</p> <p>7.3 Создание Web-узла с помощью мастера</p>	30
8	<p>МОДУЛЬ 8. Баннеры</p> <p>8.1 Корпоративный сайт и пути его продвижения</p> <p>8.2 Требования к баннерам</p>	24
9	<p>МОДУЛЬ 9. Сервисы Интернет</p> <p>9.1 Электронная почта (E-mail)</p> <p>9.2 Телеконференции (UseNet)</p> <p>9.3 Списки рассылки</p>	27

	9.4 Удаленный доступ (TelNet) 9.5 Служба передачи файлов FTP	
10	МОДУЛЬ 10. Основы Web-дизайна и Internet-программирования 10.1 Общие принципы Internet-программирования 10.2 Принципы гипертекстовой разметки в программировании 10.3 Графика 10.4 Фреймы	30
		310
ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО КУРСУ (Тестирование)		10
Всего часов:		320