

1.	Наслов на наставниот предмет	Напреден веб дизајн Advanced Web design		
2.	Код	CSEW522		
3.	Студиска програма	ИКИ, КНИ, ЕТ, МТ, ИНФО		
4.	Организатор на студиската програма (единица, односно институт, катедра, оддел)	Факултет за информатички науки и компјутерско инженерство – ФИНКИ		
5.	Степен (прв, втор, трет циклус)	прв циклус		
6.	Академска година / семестар 4 / зимски / изборен	7. Број на ЕКТС кредити 6		
8.	Наставник	проф. Д-р Драган Михајлов, доц. д-р Иван Чорбев, доц. Д-р Гоце Арменски		
9.	Предуслови за запишување на предметот			
10.	Цели на предметната програма (компетенции):	По комплетирање на курсот кандидатите се очекува студентите да знаат да развиваат напредни веб страници со современ дизајн, употреба на XHTML и каскадни стилови. Се очекува кандидатите да 1. Демонстрираат разбирање на важноста на добар графички и интерактивен дизајн на веб страниците. 2. Демонстрираат практично знаење за компјутерските графички технологии за дизајн на вебови и да можат да го применат знаењето при дизајнирање на веб сајтови. 3. Да комуницираат со терминологија специфична за оваа област. 4. Критички да евалуираат примери на веб сајтови од графички дизајнерски аспект, но и од насока на функционалности.		
11.	Содржина на предметната програма:	Напреден графички дизајн за веб. Развој на напреден веб. Специфичности на Интернет прегледувачи. Пребарување на веб и оптимизација на сајтови за пребарувачи. Напредни концепти во HTML 5 и следни генерации. Интерактивен дизајн, методологии, креирање на ефективни веб страници. Библиотеки од каскадни стилови. Тагови специфични за различни пребарувачи. Разни техники за дизајн. Алатки за процесирање слики при веб дизајн. Структура и архитектура на сајт, навигација, функционалност, типографија, концепти од дизајн. Библиотеки за дизајн. Тенденции во дизајнот. Векторска графика. HTML 5 Canvas анимации и други техники за анимации во вебот. Програмирање интерактивни веб анимации и интерактивни вебови. Scalable Vector Graphics. Аудио и видео во веб. Напредни техники за Usability кај веб сајтови . Accessibility кај веб сајтови. Дизајн за различна резолуција. Респонсивен дизајн. Дизајн за мобилни уреди и таблети. Интернет маркетинг, Социјални мрежи, Веб 2.0. Google Analytics.		
12.	Методи на учење:	Предавања поддржани со презентации преку слајдови, интерактивни предавања, вежби (користење на опрема и софтверски пакети), тимска работа, пример случаи, поканети гости предавачи, самостојна изработка и одбрана на проектна задача и семинарска работа, учење во електронско опкружување (форуми, консултации).		
13.	Вкупен расположив фонд на време	6 ЕКТС x 30 часа = 180 часа		
14.	Распределба на расположивото време	30 + 15 + 30 + 105 = 180 часа		
15.	Форми на наставните активности	15.1.	Предавања- теоретска настава	30 часови
		15.2.	Вежби (лабораториски, аудиториски), семинари, тимска работа	45 часови
16.	Други форми на активности	16.1.	Проектни задачи	35 часови
		16.2.	Самостојни задачи	35 часови
		16.3.	Домашно учење	35 часови

17.	Начин на оценување				
17.1.	Тестови			65 бодови	
17.2.	Семинарска работа/ проект (презентација: писмена и усна)			25 бодови	
17.3.	Активност и учество			10 бодови	
18.	Критериуми за оценување (бодови/ оценка)		до 50 бода	5 (пет) (F)	
			од 51 до 60 бода	6 (шест) (E)	
			од 61 до 70 бода	7 (седум) (D)	
			од 71 до 80 бода	8 (осум) (C)	
			од 81 до 90 бода	9 (девет) (B)	
			од 91 до 100 бода	10 (десет) (A)	
19.	Услов за потпис и полагање на завршен испит		реализирани активности 15.1 и 15.2		
20.	Јазик на кој се изведува наставата		македонски и англиски		
21.	Метод на следење на квалитетот на наставата		механизам на интерна евалуација и анкети		
22.	Литература				
22.1.	Задолжителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Brian Miller	Above the Fold: Understanding the Principles of Successful Web Site Design	HOW Books	2011
	2.	Jason Beard	The Principles of Beautiful Web Design, 2nd Edition	SitePoint; Second Edition	(December 5, 2010)
	3.	Estelle Weyl	What's New in CSS3	O'Reilly Media; 1st edition	(September 12, 2012)
22.2.	Дополнителна литература				
	Ред. број	Автор	Наслов	Издавач	Година
	1.	Lyza Danger Gardner	Head First Mobile Web	O'Reilly Media	December 29, 2011
	2.	David Geary	Core HTML5 Canvas: Graphics, Animation, and Game Development	Prentice Hall; 1st edition	(May 14, 2012)
	3.	Steve Krug	Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability, 2nd Edition	New Riders Press; 2nd edition	(August 28, 2005)