

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова»
Многопрофильный колледж



УТВЕРЖДАЮ
Директор
/ С.А. Махновский
«09» февраля 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.08 РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ
программы подготовки специалистов среднего звена
специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование**

Квалификация: разработчик веб и мультимедийных приложений

Форма обучения

очная

Магнитогорск, 2022

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе: ФГОС по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «09» декабря 2016 г. №1547; Примерной основной образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование и примерной программы профессионального модуля ПМ.08 «Разработка дизайна веб-приложений» (Приложение № 1.8 к ПООП СПО).

ОДОБРЕНО

Предметной -цикловой комиссией
«Информатики и вычислительной
техники»

Председатель Зелен /И.Г.Зорина
Протокол № 5 от 19.01.2022

Методической комиссией МпК

Протокол № 4 от 09.02.2022

Разработчики:

преподаватель МпК ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова» Е.В. Васильева Елена Александровна
Васильева

преподаватель МпК ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова» Р.А. Закирова Регина Артуровна
Закирова

Рецензент:

Технический директор ЦИТ ФАКТ



Е.А. Гарбар /Евгений Александрович Гарбар

Рецензент:

доцент кафедры «Вычислительная техника и программирование» ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», к.т.н., доцент

А.Н. Калитаев / Александр Николаевич Калитаев

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	9
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	16
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	23
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	29
ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ	31

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.08 РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование. Рабочая программа составлена для очной формы обучения.

1.2 Место профессионального модуля в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Профессиональный модуль ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений относится к профессиональному циклу.

Освоению профессионального модуля предшествует изучение учебных дисциплин:

- ОПЦ.03. Информационные технологии (ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3)
- ОПЦ.09. Стандартизация, сертификация и техническое документоведение» (ПК.8.3)

1.3 Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля обучающийся должен освоить основной вид деятельности Разработка дизайна веб-приложений и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

Код	Наименование общих компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 04.	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09.	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11.	Использовать знаний по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 8	Разработка дизайна веб-приложений
ПК.8.1	Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
ПК.8.2	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.
ПК.8.3	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Код ОК	ПК/ ОК	Иметь практический опыт (ПО)	Уметь (У)	Знать (З)
ПК.8.1. ОК 02 ОК 04 ОК 09 ОК10 ОК11		ПО.1. Разработка дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика ПО.3. Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	У.3. Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике современных стандартов У.5. Учитывать существующие правила корпоративного стиля У.6. Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность У.02.2. Искать информацию в сети Интернет, с использованием фильтров и ключевых слов; У.02.5. Оценивать данные на достоверность У.04.2. Выбирать цифровые средства общения в соответствии с целью взаимодействия и индивидуальными особенностями (в том числе культурными) собеседника; У.09.2. Использовать современное программное обеспечение У.11.2. Выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи У.11.5. Определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности	3.1.Нормы и правила выбора стилистических решений 3.5. Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям 3.6.Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций 3.7. Стандарт UIX - UI&UXDesign 3.8.Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений 3.09.1.Современные средства и устройства информатизации 3.09.2.Порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности 3.10.1. Правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы
ПК 8.2. ОК 01		ПО.4. Формирование	У.2. Выбирать наиболее подходящее для целевого	3.1.Нормы и правила выбора стилистических

OK 04 OK 05 OK 09 OK 11	требований к дизайну веб-приложений	рынка дизайнерское решение У.5. Учитывать существующие правила корпоративного стиля У.7. Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений У.8. Осуществлять анализ предметной области и целевой аудитории У.01.1. Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте У.01.4. Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы У.03.2. Ставить себе образовательные цели под возникающие жизненные задачи У.04.2. Выбирать цифровые средства общения в соответствии с целью взаимодействия и индивидуальными особенностями (в том числе культурными) собеседника У.09.2. Использовать современное программное обеспечение У.11.2. Выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи	решений 3.4. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений 3.7. Стандарт UIX - UI&UX Design 3.9. Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна 3.10. Современные тенденции дизайна 3.11. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений 3.01.1. Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить 3.01.3. Основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте 3.05.7. Построения устных сообщений 3.05.8. Правила оформления документов
ПК 8.3. OK 03 OK 06 OK 07 OK 08 OK 09	ПО.2. Создание, использование и оптимизирование изображения для веб-приложений ПО.5. Разработка графических макетов для веб-приложений с использованием	У.1. Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений У.9. Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных	3.2. Современные методики разработки графического интерфейса 3.3. Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет 3.11. Ограничения, накладываемые

	современных стандартов	разрешениях У.10. Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции У.03.2. Ставить себе образовательные цели под возникающие жизненные задачи; У.09.2.Использовать современное программное обеспечение	мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений 3.12. Принципы и методы адаптации графики для веб-приложений 3.06.3. Основы нравственности и морали демократического общества 3.07.3. Основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности 3.08.4. Средства профилактики перенапряжения
--	------------------------	--	---

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1 Структура профессионального модуля ПМ.08. Разработка дизайна веб-приложений

Коды ОК/ПК	Наименования разделов профессионального модуля/МДК	Формы промежуточной аттестации (семестр)					Объем профессионального модуля, час.									
							Объем ОП, час с учетом практик	Самостоятельная работа	с преподавателем							Промежуточная аттестация
		Всего	в том числе													
			в практической подготовке	лекции, уроки	практические занятия	лабораторные занятия			курсовой проект (работа)	Консультации						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
ПК.8.1 ОК 02, ОК 04, ОК 09- ОК 11	Раздел 1.Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя / МДК.08.01.Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	4к		3			145	17	122	73	28	4	73		17	6
ПК.8.2, ПК.8.3 ОК 01, ОК 03-ОК 09, ОК 11	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа / МДК.08.02.Графический дизайн и мультимедиа	4к					151	17	128	77	34		77		17	6
ПК.8.1 – ПК.8.3 ОК 01-ОК 11	Учебная практика		4				108		108	108						
ПК.8.1 – ПК.8.3 ОК 01-ОК 11	Производственная (по профилю специальности) практика, час.		4				108		108	108						
ПК8.1 – ПК.8.3 ОК 01 – ОК 03, ОК 05, ОК 09, ОК 10	Экзамен (квалификационный)	4					12									12
	Всего	3	2	1			524	34	250	366	62	4	150		34	24

2.2 Тематический план и содержание профессионального модуля ПМ.08. Разработка дизайна веб-приложений

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	Коды компетенций/осваиваемых элементов компетенций
1	2	3	4
Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя			ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3, ОК 01-ОК 11
МДК. 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя		145	ПК 8.1, ОК.02, ОК.04, ОК.09-ОК.11
Тема 08.01.01. Основы web-технологий	Содержание	63	У.4, У.5 У.02.2, У.02.5, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5 3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1, 3.09.2, 3.10.1
	1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML	14	
	2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона		
	3. Списки. Таблицы		
	4. Фреймы, плавающие фреймы, формы		
	5. Каскадные таблицы стилей (CSS)		
	6. Использование стилей при создании сайта		
	7. Веб-стандарты и их поддержка		
	8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы		
	9. Селекторы в HTML5		
	10. Использование свойств CSS2 и CSS3		
	11. Вёрстка страниц веб-сайта		
	12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения		
	13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта		
	14. Язык сценариев JavaScript		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ		59
Практическая работа №1. «Составление технического задания на разработку web-сайта»	4		

	Лабораторная работа № 1. Применение тегов HTML при создании web-страниц	8	
	Лабораторная работа № 2. Создание формы на html-странице	8	
	Лабораторная работа № 3. Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей	4	
	Лабораторная работа № 4. Вёрстка	18	
	Лабораторная работа № 5. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	8	
	Лабораторная работа № 6. Подготовка и оптимизация графики на web-странице	4	
	Лабораторная работа № 7. Создание баннера для web-страницы	5	
Тема 08.01.02. Web-дизайн	Содержание		У.3, У.6
	1. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити	14	У.02.2, У.02.5, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5
	2. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов		3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1, 3.09.2, 3.10.1
	3. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта		
	4. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета		
	5. Взаимодействие пользователя с сайтом		
	6. Вопросы разработки интерфейса		
	7. Визуализация элементов интерфейса		
	8. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств		
	9. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование		
	В том числе лабораторных работ	18	
	Лабораторная работа № 8. Разработка эскизов веб-приложения	6	
	Лабораторная работа № 9. Разработка прототипа дизайна веб-приложения	6	
Лабораторная работа № 10. Разработка схемы интерфейса веб-приложения	6		
Тематика самостоятельной работы при изучении раздела 1 Практическое задание: Верстка сайта при помощи языка гипертекстовой разметки HTML 1. Подключение каскадной таблицы стилей к сайту 2. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта 3. Оценка юзабилити web-сайта		17	У.3 - У.6 У.02.2, У.02.5, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5 3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1, 3.09.2, 3.10.1
Консультации: 1. Составление технического задания 2. Создание web-страниц при помощи html 3. Создание CSS для web-страницы		17	

4. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта			
5. Разработка эскиза для web-страницы			
6. Разработка прототипа дизайна для web-страницы			
7. Юзабилити web-сайта			
8. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта			
Промежуточная аттестация		6	
В том числе			
экзамен		6	
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа			ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3, ОК 01-ОК 11
МДК. 08.02.Графический дизайн и мультимедиа		151	ПК 8.2, ПК.8.3, ОК.01, ОК.3-ОК.09, ОК.11
Тема 08.02.01. Компьютерная графика	Содержание	8	У.2, У.5, У.7, У.8
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	8	У.01.1, У.01.4, У.04.2, У.9.02, У.11.2
	2. Физические основы компьютерной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		3.1, 3.4, 3.7, 3.9 – 3.11 3.01.1, 3.01.3, 3.05.7, 3.05.8
Тема 08.02.02. Векторная графика	Содержание	38	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2
	1. Введение в векторную графику. Виды векторной графики	8	3.1 – 3.4, 3.7, 3.9 – 3.12 3.06.3, 3.07.3, 3.08.4
	2. Физические основы векторной графики		
	3. Соответствие цветов и управление цветом		
	4. Форматы хранения графических изображений		
	В том числе лабораторных работ	30	
	Лабораторная работа № 1. «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	2	
	Лабораторная работа №2. «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»	2	
	Лабораторная работа №3. «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»	2	
	Лабораторная работа №4. «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»	2	

	Лабораторная работа №5. «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»	2	
	Лабораторная работа №6. «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	2	
	Лабораторная работа №7. «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	2	
	Лабораторная работа №8. «Создание автоматической анимации»	2	
	Лабораторная работа №9. «Разработка программной анимации объектов»	2	
	Лабораторная работа №10. «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	2	
	Лабораторная работа №11. «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2	
	Лабораторная работа №12. «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	2	
	Лабораторная работа №13. «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	2	
	Лабораторная работа №14. «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»	2	
	Лабораторная работа №15. «Создание игрового приложения»	2	
Тема 08.02.03. Растровая графика	Содержание	36	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2 3.1 – 3.4, 3.7, 3.9 – 3.12 3.06.3, 3.07.3, 3.08.4
	1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики	8	
	В том числе лабораторных работ	28	
	Лабораторная работа №16. «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	2	
	Лабораторная работа № 17. «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	2	
	Лабораторная работа № 18. «Создание и редактирование изображений»	2	
	Лабораторная работа № 19. «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	2	
	Лабораторная работа № 20. «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»	2	
	Лабораторная работа № 21. «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2	
	Лабораторная работа № 22. «Создание коллажей. Фотомонтаж»	2	
	Лабораторная работа № 23. «Корректировка цифровых фотографий»	2	
	Лабораторная работа № 24. «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2	
	Лабораторная работа № 25. «Создание анимированных изображений»	2	
	Лабораторная работа № 26. «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	2	
	Лабораторная работа № 27. «Создание макета сайта, буклета»	2	

	Лабораторная работа№ 28. «Создание рекламного баннера»	2	
	Лабораторная работа№ 29. «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	2	
Тема 08.02.04. Трёхмерная графика	Содержание	28	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2
	1. Основы трехмерной графики	9	3.1 – 3.4, 3.7, 3.9 – 3.12 3.06.3, 3.07.3, 3.08.4
	2. Основы построения сцен		
	3. 3D моделирование		
	В том числе лабораторных работ	19	
	Лабораторная работа № 30. «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	19	
Тематика самостоятельной работы при изучении раздела 2 Практическое задание: составить сравнительный анализ видов компьютерной графики Практическое задание: выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики		17	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2
Консультации 1. Выполнение заданий компьютерной графики 2. Выполнение заданий векторной графики 3. Выполнение работ с анимацией 4. Выполнение заданий растровой графики 5. Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта 6. Выполнение заданий трехмерной графики 7. Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов 8. Создание трёхмерных сцен		17	3.1 – 3.4, 3.7, 3.9 – 3.12 3.06.3, 3.07.3, 3.08.4
Промежуточная аттестация		6	
В том числе			
экзамен		6	
Учебная практика модуля. Виды работ 1. Создание стилового оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей 2. Компоновка страниц сайта 3. Формы и элементы пользовательского интерфейса 4. Создание динамических элементов. 5. Реализация сценариев на JavaScript 6. Проектирование и разработка интерфейса пользователя 7. Создание, использование и оптимизация изображений для веб-приложений 8. Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения 9. Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в		108	ПО.1 –ПО.5 У.01.1, У.01.4, У.02.2, У.02.5, У.03.2, У.09.2, У.11.2

технической эстетике 10. Подготовка графической информации, графических элементов 11. Выбор цветового решения. 12. Создание Gif-анимации, flash-анимации к сайту 13. Подготовка мультимедиа для сайта		
Производственная практика модуля. Виды работ 1. Сбор и анализ информации о предприятии (организации). – разработка дизайн-концепции веб-приложений с применением современных стандартов, в соответствии с корпоративным стилем заказчика 2.Выполнение индивидуального задания: постановка задачи, определение аппаратной и программной конфигурации средств ВТ, необходимых для решения поставленной задачи. 3.Описание этапов выполнения индивидуального задания. 4.Оформление отчета по практике в соответствии с требованиями стандартов. Индивидуальное задание предполагает выполнение работ по одному (или нескольким) из следующих направлений: – ; – формирование требований к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории; – разработка макета интерфейса веб-приложения в графическом редакторе; – создание, использование и оптимизирование изображений для веб-приложений; – разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.	108	ПО.1 –ПО.5 У.01.1, У.01.4, У.02.2, У.02.5, У.03.2, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5
Экзамен квалификационный	12	
Всего	524	

ЗУСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1 Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы профессионального модуля предусмотрены следующие специальные помещения и оснащение:

Тип и наименование специального помещения	Оснащение специального помещения
Лаборатория Разработки веб-приложений	Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации. Учебно-методическая документация, дидактические средства
Студия Разработки дизайна веб-приложений	Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации. Учебно-методическая документация, дидактические средства
Студия Инженерной и компьютерной графики	Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации. Учебно-методическая документация, дидактические средства
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и с доступом в электронную информационно-образовательную среду университета

3.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение реализации программы

Основные источники:

1. Немцова, Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2019. — 400 с. + Доп. материалы. - Режим доступа: <https://new.znaniyum.com/read?id=329728> — (Среднее профессиональное образование).
2. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс]: учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2018. — 288 с. + Доп. материалы. - Режим доступа: <https://new.znaniyum.com/read?id=328146>

Дополнительные источники:

1. Павловская, Е.Э. Графический дизайн. Современные концепции [Электронный ресурс]: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 119 с. — (Университеты России). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/bcode/444790>
2. Лаврентьев, А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика [Электронный ресурс]: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А.Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 208 с. — (Авторский учебник). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/bcode/424029>

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

MS Windows 7
MS Office 2007
7 Zip
DesignPremium CS5.5
Dreamweaver CS5
PhotoshopExtended CS5 12
CorelDraw Graphics Suite X3

Интернет-ресурсы:

1. Интуит - Национальный открытый университет. Курс «HTML5. Основы клиентской разработки»[Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.intuit.ru/studies/professional_retraining/16256/courses/976/info, свободный. – Загл. с экрана. Яз. рус.
2. Интуит - Национальный открытый университет. Курс «Создание компьютерной анимации в AdobeFlash CS3 Professional» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.intuit.ru/studies/professional_retraining/961/courses/375/info, свободный. – Загл. с экрана. Яз. рус.
3. Курсы по программированию: [Электронный ресурс] // URL: <https://htmlacademy.ru/>

3.3 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося. Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений обучающихся.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы осуществляется в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия и внеаудиторную самостоятельную работу обучающихся по учебной дисциплине, проходит как в письменной, так и устной или смешанной форме, с представлением изделия или продукта творческой деятельности.

В качестве форм и методов контроля внеаудиторной самостоятельной работы используются: проверка выполненной работы преподавателем, семинарские занятия, тестирование, самоотчеты, контрольные работы, защита творческих работ и др.

№	Наименование раздела/темы	Оценочные средства (задания) для самостоятельной внеаудиторной работы
1	Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя / МДК. 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	<i>Практическое задание:</i> Верстка сайта при помощи языка гипертекстовой разметки HTML <i>Цель:</i> – систематизация материала – активизация познавательной деятельности. <i>Рекомендации по выполнению задания:</i> Создать по выбранному макету web-страницу с использованием языка гипертекстовой разметки HTML. Проработать структуру сайта для четкого понимания элементов, необходимых в web-страницы. Необходимо разработать пользовательский интерфейс для сайта с выбранной тематикой. Необходимо учесть основные принципы проектирования интерфейса. Выполнить следующие задания: 1. Подключение каскадной таблицы стилей к сайту. В данном файле требуется прописать стилистические решения для каждого объекта с выделением классов и наследников. Расположение элементов и цветовое решение должно соответствовать макету-оригиналу. 2. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта. Добавить язык сценариев JavaScript, который применяется кHTMLдокументу, и может обеспечить динамическую интерактивность на веб-сайтах. Необходимо запрограммировать элементы, предусмотренные для каждого макета-оригинала. 3. Оценка юзабилити web-сайта.

		Получившийся сайт в задании 6 необходимо проверить на юзабилити. 1 вариант проверки – это использование готовых программ, таких как Яндекс.Метрики, GoogleAnalytics и т.п. 2 вариант - проверка эргономичности, метод оценки удобства продукта в использовании, основанный на привлечении пользователей в качестве тестирующих, испытателей и суммировании полученных от них выводов. <i>Критерии оценки:</i> Оценка «отлично» ставится, если задание выполнено и корректно работает в полном соответствии с заданием, web-сайт полностью совпадает с макетом, студент хорошо разбирается в программе. Оценка «хорошо» ставится, если задание выполнено и работает, web-сайт имеет небольшие отклонения от макета, студент ориентируется в программе. Оценка «удовлетворительно» ставится, если приведено неполное выполнение задания. Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание не выполнено.																					
2	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа \ МДК. 08.02.Графический дизайн и мультимедиа \ Тема 08.02.01. Компьютерная графика	<i>Практическое задание:</i> выполнить анализ видов компьютерной графики <i>Цель:</i> – систематизация материала – активизация познавательной деятельности. <i>Рекомендации по выполнению задания:</i> Сравнительный анализ должен включать в себя ряд вопросов: виды компьютерной графики, основной элемент изображения, основные характеристики, достоинства и недостатки, примеры программ, форматы графических файлов. Результат работы представить в виде таблицы. <table><tr><td>Виды компьютерной графики</td><td>Основной элемент изображения</td><td>Основные характеристики</td><td>Достоинства</td><td>Недостатки</td><td>Примеры программ</td><td>Форматы графических файлов</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <i>Критерии оценки:</i> Оценка «отлично» ставится, если задание выполнено верно и даны полные ответы на вопросы. Оценка «хорошо» ставится, если ход выполнения задания верный, но была допущена одна или две ошибки, либо в ответах на вопросы допущена неточность. Оценка «удовлетворительно» ставится, если приведено неполное выполнение задания (упущены важные показатели), либо в ответах на вопросы допущены грубые ошибки. Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание не выполнено.	Виды компьютерной графики	Основной элемент изображения	Основные характеристики	Достоинства	Недостатки	Примеры программ	Форматы графических файлов														
Виды компьютерной графики	Основной элемент изображения	Основные характеристики	Достоинства	Недостатки	Примеры программ	Форматы графических файлов																	
3	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа \ МДК. 08.02.Графический дизайн и мультимедиа	<i>Практическое задание:</i> выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики <i>Цель:</i> – систематизация материала – активизация познавательной деятельности. <i>Рекомендации по выполнению задания:</i> Необходимо выбрать одну из программ для работы с изображением. Самостоятельно изучить панель элементов, внешний интерфейс, меню и т.д. В выбранной программе создать графический элемент, согласно индивидуальному варианту. Программы для работы с векторной графикой:																					

	MacromediaFreeHand,Deneba'sCanvas, AdobeIllustrator. Программы для работы с растровой графикой: PixelPaintPro, FractalDesignPainter, FauveMatisse, ImagePhotoPlus, PhotoStylerPhotoFinish и др. <i>Критерии оценки:</i> <table border="1"> <tr> <td>Оценивается использование различных технических приемов рисования, обработки изображений. Сложность и обоснованность выбора использования технических приемов.</td><td>20 По 3 балла за применение каждого программного приема (средства) + 2 балла за сложность и (или) за оригинальность</td></tr> <tr> <td> Векторный редактор: 1. Преобразование объектов. 2. Работа с кривыми. 3. Работа с текстом. 4. Различные способы окрашивания объектов. 5. Работа с растровыми изображениями. 6. Работа со слоями. Растровый редактор: 1. Работа со слоями. 2. Работа с цветом. 3. Работа с текстом. 4. Тоновая и цветовая коррекция. 5. Ретуширование изображений. 6. Элементы векторной графики. </td><td></td></tr> <tr> <td> 1. Грамотное использование шрифтов, цвета, смысловых акцентов. 2. Применение маркетинговых приёмов и психологии восприятия. 3. Соблюдение законов композиции. 4. Целостность художественного образа и сила воздействия на зрителя. </td><td>20</td></tr> </table> Оценка «отлично» ставится, если задание выполнено на 90-100%. Оценка «хорошо» ставится, если задание выполнено на 75-89%. Оценка «удовлетворительно» ставится, если задание выполнено на 60-79%. Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание выполнено менее чем на 60%.	Оценивается использование различных технических приемов рисования, обработки изображений. Сложность и обоснованность выбора использования технических приемов.	20 По 3 балла за применение каждого программного приема (средства) + 2 балла за сложность и (или) за оригинальность	Векторный редактор: 1. Преобразование объектов. 2. Работа с кривыми. 3. Работа с текстом. 4. Различные способы окрашивания объектов. 5. Работа с растровыми изображениями. 6. Работа со слоями. Растровый редактор: 1. Работа со слоями. 2. Работа с цветом. 3. Работа с текстом. 4. Тоновая и цветовая коррекция. 5. Ретуширование изображений. 6. Элементы векторной графики.		1. Грамотное использование шрифтов, цвета, смысловых акцентов. 2. Применение маркетинговых приёмов и психологии восприятия. 3. Соблюдение законов композиции. 4. Целостность художественного образа и сила воздействия на зрителя.	20
Оценивается использование различных технических приемов рисования, обработки изображений. Сложность и обоснованность выбора использования технических приемов.	20 По 3 балла за применение каждого программного приема (средства) + 2 балла за сложность и (или) за оригинальность						
Векторный редактор: 1. Преобразование объектов. 2. Работа с кривыми. 3. Работа с текстом. 4. Различные способы окрашивания объектов. 5. Работа с растровыми изображениями. 6. Работа со слоями. Растровый редактор: 1. Работа со слоями. 2. Работа с цветом. 3. Работа с текстом. 4. Тоновая и цветовая коррекция. 5. Ретуширование изображений. 6. Элементы векторной графики.							
1. Грамотное использование шрифтов, цвета, смысловых акцентов. 2. Применение маркетинговых приёмов и психологии восприятия. 3. Соблюдение законов композиции. 4. Целостность художественного образа и сила воздействия на зрителя.	20						

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля осуществляется преподавателем/мастером производственного обучения в процессе текущего контроля и промежуточной аттестации.

Формой итоговой аттестации по профессиональному модулю является экзамен квалификационный.

4.1 Текущий контроль:

Контролируемые результаты (практический опыт, умения, знания)	Наименование оценочного средства
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика	
ПО.1, ПО.3	Виды работ по практике

У.3, У.4, У.5, У.6 У.02.2., У.02.5., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5. 3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1.	Контрольная работа Лабораторные работы
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории	
ПО.4	Виды работ по практике
У.2, У.5, У.7, У.8 У.01.1., У.01.4., У.03.2., У.04.2., У.09.2., У.11.2. 3.1, 3.4, 3.7, 3.9, 3.10, 3.11 3.01.1., 3.01.3., 3.05.7., 3.05.8.	Контрольная работа Лабораторные работы
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки	
ПО.2, ПО.5	Виды работ по практике
У.1., У.9., У.10. У.03.2., У.09.2. 3.2., 3.3., 3.11., 3.12. 3.06.3., 3.07.3., 3.08.4.	Тест Лабораторные работы

4.2 Промежуточная аттестация

Код	Структурный элемент профессионального модуля	Форма промежуточной аттестации	Семестр
МДК.08.01	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	Дифференцированный зачет, комплексный экзамен	3, 4
МДК.08.02	Графический дизайн и мультимедиа	Дифференцированный зачет, комплексный экзамен	3, 4
УП.08	Учебная практика	Комплексный	4
ПП.08	Производственная практика	Зачет	4

4.2.1 Оценочные средства для дифференцированного зачета по МДК.08.01

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1	Теоретические вопросы по содержанию курса 1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML 2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона 3. Списки. Таблицы 4. Фреймы, плавающие фреймы, формы 5. Каскадные таблицы стилей (CSS) 6. Использование стилей при создании сайта 7. Веб-стандарты и их поддержка 8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы 9. Селекторы в HTML5 10. Использование свойств CSS2 и CSS3 11. Вёрстка страниц веб-сайта 12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения 13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта 14. Язык сценариев JavaScript

У.3, У.4, У.5, У.6 У.02.2., У.02.5., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5.	Типовые практические задания Верстка сайта при помощи языка гипертекстовой разметки HTML
---	--

Критерии оценки дифференцированного зачета

– «Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.

– «Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

– «Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.

«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.

4.2.2 Оценочные средства для дифференцированного зачета по МДК.08.02

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
3.1, 3.2., 3.3., 3.4, 3.7, 3.9, 3.10, 3.11., 3.12. 3.01.1., 3.01.3., 3.05.7., 3.05.8., 3.06.3., 3.07.3., 3.08.4.	Теоретические вопросы по содержанию курса 1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики 2. Физические основы компьютерной графики 3. Соответствие цветов и управление цветом 4. Форматы хранения графических изображений 5. Виды векторной графики 6. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики
У.1., У.2, У.5, У.7, У.8, У.9., У.10. У.01.1., У.01.4., У.03.2., У.04.2., У.09.2., У.11.2.	Типовые практические задания Выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики

Критерии оценки дифференцированного зачета

– «Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.

– «Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

– «Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.

«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.

4.2.3 Оценочные средства для комплексного экзамена по МДК.08.01 и МДК.08.02

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
3.1, 3.2., 3.3., 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11., 3.12. 3.01.1., 3.01.3., 3.05.7., 3.05.8., 3.06.3.,	Теоретические вопросы по содержанию курса 1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML 2. Гиперссылки. Использование изображений на

3.07.3., 3.08.4., 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1.	странице. Форматирование текста и фона 3. Списки. Таблицы 4. Фреймы, плавающие фреймы, формы 5. Каскадные таблицы стилей (CSS) 6. Использование стилей при создании сайта 7. Веб-стандарты и их поддержка 8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы 9. Селекторы в HTML5 10. Использование свойств CSS2 и CSS3 11. Вёрстка страниц веб-сайта 12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения 13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта 14. Язык сценариев JavaScript
У.1., У.2, У.3, У.4, У.5, У.6, У.7, У.8, У.9, У.10. У.01.1., У.01.4., У.02.2., У.02.5., У.03.2., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5.	Типовые практические задания Создать по выбранному макету web-страницу с использованием языка гипертекстовой разметки HTML. Проработать структуру сайта для четкого понимания элементов, необходимых в web-страницы.

Критерии оценки экзамена

– «Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.

– «Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.

– «Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.

«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.

4.2.4 Оценочные средства для зачета по практике

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
ПО.1 – ПО.5 У.01.1, У.01.4, У.02.2, У.02.5, У.03.2, У.09.2, У.11.2	Отчет по учебной практике Виды работ: 1. Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей 2. Компонировка страниц сайта 3. Формы и элементы пользовательского интерфейса 4. Создание динамических элементов. 5. Реализация сценариев на JavaScript 6. Проектирование и разработка интерфейса пользователя 7. Создание, использование и оптимизация изображений для веб-приложений 8. Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения 9. Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике

10. Подготовка графической информации, графических элементов
11. Выбор цветового решения.
12. Создание Gif-анимации, flash-анимации к сайту
13. Подготовка мультимедиа для сайта
14. Оформление отчета

Результат выполнения: отчет по учебной практике.

Критерии оценки:

Коды проверяемых компетенций	Основные показатели оценки результата (ОПОР)	Оценка (да / нет)
ПК 8.1	ОПОР 8.1.4. Разработка дизайна веб-приложений с поддержанием фирменного стиля	
	ОПОР 8.1.5. Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений	
ПК 8.2	ОПОР 8.2.1. Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения	
	ОПОР 8.2.2. Учет существующих правил корпоративного стиля	
	ОПОР 8.2.3. Анализ целевого рынка для продвижения продукции	
ПК 8.3	ОПОР 8.3.1. Макетирование веб-приложений с использованием современных стандартов	
	ОПОР 8.3.2. Адаптация графических объектов для веб-приложений	
	ОПОР 8.3.3. Интеграция в готовый дизайн-проект новых графических элементов	
ОК 01	ОПОР 01.1. Определяет профессиональную задачу с учетом профессионального и социального контекста	
	ОПОР 01.2. Осуществляет поиск информации, необходимой для решения задачи и/или проблемы	
ОК 02	ОПОР 02.1. Планирует поиск информации в зависимости от поставленных задач в заявленных условиях	
	ОПОР 02.2. Структурирует получаемую информацию	
ОК 03	ОПОР 03.2. Владеет современной научной профессиональной терминологией	
ОК 04	ОПОР 04.2. Взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	
ОК 05	ОПОР 05.2. Осуществляет устное общение в профессиональной деятельности в соответствии с нормами русского языка	
	ОПОР 05.3. Оформляет документы о профессиональной тематике на государственном языке	
ОК 06	ОПОР 06.2. Аргументировано обосновывает сущность и значимость будущей профессии	
ОК 07	ОПОР 07.2. Осуществляет профессиональную деятельность в соответствии с учетом энергосберегающих и ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности по специальности	
ОК 08	ОПОР 08.3. Применяет техники профилактики перенапряжения в профессиональной деятельности	
ОК 09	ОПОР 09.1. Использует информационные технологии при решении профессиональных задач	
	ОПОР 09.2. Использует современное программное обеспечение в профессиональной деятельности	
ОК 10	ОПОР 10.1. Осуществляет коммуникацию (устную и письменную) на государственном и иностранном языках	
ОК 11	ОПОР 11.2. Презентует коммерческую идею	
всего количество оценок		
количество положительных оценок		
% положительных оценок		

	Оценка в универсальной шкале оценок																															
	Для оценки образовательных достижений обучающихся применяется универсальная шкала их оценки																															
	Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка уровня подготовки																														
	70 ÷ 100	отметка																														
	менее 70	зачет																														
		незачет																														
ПО.1 –ПО.5 У.01.1, У.01.4, У.02.2, У.02.5, У.03.2, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5	Отчет по производственной практике Текст задания: индивидуальное задание предполагает выполнение работ по одному (или нескольким) из следующих направлений: – разработка дизайн-концепции веб-приложений с применением современных стандартов, в соответствии с корпоративным стилем заказчика; – формирование требований к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории; – разработка макета интерфейса веб-приложения в графическом редакторе; – создание, использование и оптимизирование изображений для веб-приложений; – разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов. Виды работ: 1. Сбор и анализ информации о предприятии (организации). 2. Выполнение индивидуального задания: постановка задачи, определение аппаратной и программной конфигурации средств ВТ, необходимых для решения поставленной задачи. 3. Описание этапов выполнения индивидуального задания. 4. Оформление отчета по практике в соответствии с требованиями стандартов. Результат выполнения: отчет по производственной практике Критерии оценки <table><tr><th>Коды проверяемых компетенций</th><th>Основные показатели оценки результата (ОПОР)</th><th>Оценка (да / нет)</th></tr><tr><td rowspan="2">ПК 8.1</td><td>ОПОР 8.1.4.Разработка дизайна веб-приложений с поддержанием фирменного стиля</td><td></td></tr><tr><td>ОПОР 8.1.5.Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений</td><td></td></tr><tr><td rowspan="3">ПК 8.2</td><td>ОПОР 8.2.1.Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения</td><td></td></tr><tr><td>ОПОР 8.2.2.Учет существующих правил корпоративного стиля</td><td></td></tr><tr><td>ОПОР 8.2.3.Анализ целевого рынка для продвижения продукции</td><td></td></tr><tr><td rowspan="3">ПК 8.3</td><td>ОПОР 8.3.1.Макетирование веб-приложений с использованием современных стандартов</td><td></td></tr><tr><td>ОПОР 8.3.2.Адаптация графических объектов для веб-приложений</td><td></td></tr><tr><td>ОПОР 8.3.3.Интеграция в готовый дизайн-проект новых графических элементов</td><td></td></tr><tr><td rowspan="2">ОК 01</td><td>ОПОР 01.1. Определяет профессиональную задачу с учетом профессионального и социального контекста</td><td></td></tr><tr><td>ОПОР 01.2. Осуществляет поиск информации, необходимой для решения задачи и/или проблемы</td><td></td></tr><tr><td>ОК 02</td><td>ОПОР 02.1. Планирует поиск информации в зависимости от поставленных задач в заявленных условиях</td><td></td></tr></table>		Коды проверяемых компетенций	Основные показатели оценки результата (ОПОР)	Оценка (да / нет)	ПК 8.1	ОПОР 8.1.4.Разработка дизайна веб-приложений с поддержанием фирменного стиля		ОПОР 8.1.5.Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений		ПК 8.2	ОПОР 8.2.1.Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения		ОПОР 8.2.2.Учет существующих правил корпоративного стиля		ОПОР 8.2.3.Анализ целевого рынка для продвижения продукции		ПК 8.3	ОПОР 8.3.1.Макетирование веб-приложений с использованием современных стандартов		ОПОР 8.3.2.Адаптация графических объектов для веб-приложений		ОПОР 8.3.3.Интеграция в готовый дизайн-проект новых графических элементов		ОК 01	ОПОР 01.1. Определяет профессиональную задачу с учетом профессионального и социального контекста		ОПОР 01.2. Осуществляет поиск информации, необходимой для решения задачи и/или проблемы		ОК 02	ОПОР 02.1. Планирует поиск информации в зависимости от поставленных задач в заявленных условиях	
Коды проверяемых компетенций	Основные показатели оценки результата (ОПОР)	Оценка (да / нет)																														
ПК 8.1	ОПОР 8.1.4.Разработка дизайна веб-приложений с поддержанием фирменного стиля																															
	ОПОР 8.1.5.Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений																															
ПК 8.2	ОПОР 8.2.1.Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения																															
	ОПОР 8.2.2.Учет существующих правил корпоративного стиля																															
	ОПОР 8.2.3.Анализ целевого рынка для продвижения продукции																															
ПК 8.3	ОПОР 8.3.1.Макетирование веб-приложений с использованием современных стандартов																															
	ОПОР 8.3.2.Адаптация графических объектов для веб-приложений																															
	ОПОР 8.3.3.Интеграция в готовый дизайн-проект новых графических элементов																															
ОК 01	ОПОР 01.1. Определяет профессиональную задачу с учетом профессионального и социального контекста																															
	ОПОР 01.2. Осуществляет поиск информации, необходимой для решения задачи и/или проблемы																															
ОК 02	ОПОР 02.1. Планирует поиск информации в зависимости от поставленных задач в заявленных условиях																															

		ОПОР 02.2. Структурирует получаемую информацию	
	ОК 03	ОПОР 03.2. Владеет современной научной профессиональной терминологией	
	ОК 04	ОПОР 04.2. Взаимодействует с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	
	ОК 05	ОПОР 05.2. Осуществляет устное общение в профессиональной деятельности в соответствии с нормами русского языка	
		ОПОР 05.3. Оформляет документы о профессиональной тематике на государственном языке	
	ОК 06	ОПОР 06.2. Аргументировано обосновывает сущность и значимость будущей профессии	
	ОК 07	ОПОР 07.2. Осуществляет профессиональную деятельность в соответствии с учетом энергосберегающих и ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности по специальности	
	ОК 08	ОПОР 08.3. Применяет техники профилактики перенапряжения в профессиональной деятельности	
	ОК 09	ОПОР 09.1. Использует информационные технологии при решении профессиональных задач	
		ОПОР 09.2. Использует современное программное обеспечение в профессиональной деятельности	
	ОК 10	ОПОР 10.1. Осуществляет коммуникацию (устную и письменную) на государственном и иностранном языках	
	ОК 11	ОПОР 11.2 Презентует коммерческую идею	
	макс. количество оценок		
	количество положительных оценок		
	% положительных оценок		
	Оценка в универсальной шкале оценок		
	Для оценки образовательных достижений обучающихся применяется универсальная шкала их оценки		
	Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка уровня подготовки	
		отметка	
		зачет	
		незачет	

4.2.5 Экзамен (квалификационный)

Оценочные средства промежуточной аттестации по профессиональному модулю – экзамену (квалификационному)

Код ПК/ ОК	Оценочные средства
ПК8.1 – ПК.8.3 ОК 01 – ОК 03, ОК 05, ОК 09, ОК 10	Задача К Вам обратилась компания «Му-Giro», занимающаяся продажей гироскутеров, чтобы Вы создали им небольшой сайт, который бы рассказывал потенциальным клиентам о компании и демонстрировал их товарный ряд. Главная цель – совершение заказа потенциальным клиентом. Технологии этого модуля: HTML5, CSS3, Граф. дизайн. Описание проекта Вам необходимо создать одностраничный сайт в формате LandingPage, на котором будут находиться следующие блоки: 1. Шапка, содержащая логотип, телефон компании и кнопку для заказа звонка; 2. Блок со слайдером, содержащим преимущества компании; 3. Блок, содержащий особенности особенностей гироскутеров, электросамокатов и сигвеев; 4. Блок со списком товаров: фото, название, цена, вид; 5. Фильтр по виду: Всё, Гироскутеры, Электросамокаты, Сигвеи; 6. Блок, содержащий информацию о консультантах;

	7. Блок, содержащий бренды, представленные в магазине; 8. Блок, содержащий полезную информацию: фото и текст к нему; 9. Блок, содержащий краткую информацию о компании и форму для подписки на email-рассылки. Поля формы: имя, адрес эл. почты, кнопка «подписаться». 10. Кнопка, позволяющая вернуться наверх. Общие требования к дизайну: 1. Дизайн сайта должен соответствовать целевой аудитории. Целевая аудитория: 20-30 летние жители мегаполисов; 2. Дизайн сайта должен соответствовать деятельности компании; 3. Должны использоваться простые и понятные заголовки; 4. Шрифты должны соответствовать деятельности компании; 5. Дизайн сайта должен быть привлекателен: 5.1. Размеры шрифтов должны использоваться гармонично (должна быть предусмотрена некая иерархия размеров); 5.2. Используемые цвета должны помогать восприятию контента; 5.3. Свободное пространство должно быть равномерным в однотипных блоках. 6. Интерфейс должен быть удобен. Общие требования к логотипу: 1. Логотип должен быть разработан в векторе; 2. Логотип должен быть оригинальным и соответствовать теме сайта. Интерактивные требования: 1. Изначально в блоке со списком товаров выводятся товары по всем видам. При клике на соответствующий вид в фильтре, в блоке остаются только товары этого вида. При клике на категорию «Все» фильтр должен сбрасываться; 2. Преимущества в блоке со слайдером должны переключаться; 3. Кнопка, позволяющая вернуться наверх страницы всегда зафиксирована снизу экрана; 4. На сайте должны присутствовать анимации, способствующие положительному пользовательскому опыту; 5. Все интерактивные действия должны происходить без обновления страницы и без использования языков программирования. Требования к верстке: 1. HTML и CSS должны быть валидны; 2. Ваш код должен быть структурирован и комментирован. Его должен понять другой разработчик. ИНСТРУКЦИЯ ДЛЯ ЭКЗАМЕНУЮЩЕГОСЯ Входные данные: Описание компании; Полезная информация с фото; Список товаров с фото и описаниями; Информация о консультантах; Необходимые медиа данные для дизайна. Выходные данные: HTML-шаблон и/или дизайн макет, исходник логотипа. Оценка будет производиться при помощи браузера GoogleChrome с использованием DeviceToolbar. Время на выполнение: 3 часа
--	--

Критерии оценки экзамена квалификационного

Коды проверяемых компетенций	Основные показатели оценки результата (ОПОР)	Оценка (да / нет)
------------------------------	--	-------------------

ПК 8.1	ОПОР 8.1.1.Разработка эскизов веб-приложений	
	ОПОР 8.1.2.Разработка схемы интерфейса веб-приложений	
	ОПОР 8.1.3.Разработка прототипа дизайна веб-приложений	
	ОПОР 8.1.4.Разработка дизайна веб-приложений с поддержанием фирменного стиля	
	ОПОР 8.1.5.Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений	
ПК 8.2	ОПОР 8.2.1.Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения	
	ОПОР 8.2.2.Учет существующих правил корпоративного стиля	
	ОПОР 8.2.3.Анализ целевого рынка для продвижения продукции	
ПК 8.3	ОПОР 8.3.1.Макетирование веб-приложений с использованием современных стандартов	
	ОПОР 8.3.2.Адаптация графических объектов для веб-приложений	
	ОПОР 8.3.3. Интеграция в готовый дизайн-проект новых графических элементов	
ОК 01	ОПОР 01.1. Определяет профессиональную задачу с учетом профессионального и социального контекста	
ОК 02	ОПОР 02.2. Структурирует получаемую информацию	
ОК 03	ОПОР 03.2. Владеет современной научной профессиональной терминологией	
ОК 05	ОПОР 05.2. Осуществляет устное общение в профессиональной деятельности в соответствии с нормами русского языка	
ОК 09	ОПОР 09.1. Использует информационные технологии при решении профессиональных задач	
	ОПОР 09.2. Использует современное программное обеспечение в профессиональной деятельности	
ОК 10	ОПОР 10.1. Осуществляет коммуникацию (устную и письменную) на государственном и иностранном языках	
max количество оценок		
количество положительных оценок		
% положительных оценок		
Оценка в универсальной шкале оценок		

Для оценки образовательных достижений обучающихся применяется универсальная шкала их оценки

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка уровня подготовки	
	балл (отметка)	вербальный аналог
90 ÷ 100	5	отлично
80 ÷ 89	4	хорошо
70 ÷ 79	3	удовлетворительно
менее 70	2	неудовлетворительно

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ВКЛЮЧАЯ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название образовательной технологии (с указанием автора) / активные и интерактивные методы обучения	Цель использования образовательной технологии	Планируемый результат использования образовательной технологии	Описание порядка использования (алгоритм применения) технологии в практической профессиональной деятельности
1	Традиционная технология обучения (Я.А.Коменский и И.Ф.Герbart)	Организация усвоения учащимися знаний, умений.	На этапе объяснительно-иллюстративного метода.	Формирование знаний, умений и воспроизведение усвоенного знания.
2	Информационно коммуникационная технология (М.В.Моисеева. Е.С.Полат. М.В.Бухаркина)	Обеспечение наглядности.	На протяжении урока: воспроизведение презентации.	Повышение интереса к изучаемой теме, овладение обучающимися первичными навыками работы по данной тематике, снижение уровня затруднения восприятия новой информации
3	Технология электронного обучения (Беляев М.И.)	Использование средств вычислительной техники для контроля знаний.	Выполнение лабораторных и практических работ. Работа с образовательным порталом	Контроль знаний, развитие навыков самоконтроля в интерактивном режиме.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРАКТИЧЕСКИХ/ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

МДК. 08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

Разделы/темы	Темы практических/лабораторных занятий	Количество часов	Требования ФГОС СПО (уметь)
Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя			
Тема 08.01.01 Основы web-технологий.	Практическая работа №1. «Составление технического задания на разработку web-сайта»	4	У.4, У.5 У.02.2, У.02.5, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5
	Лабораторная работа №1. Применение тегов HTML при создании web-страниц	8	
	Лабораторная работа №2. Создание формы на html-странице.	8	
	Лабораторная работа №3. Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.	4	
	Лабораторная работа №4. Вёрстка	18	
	Лабораторная работа №5. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	8	
	Лабораторная работа №6. Подготовка и оптимизация графики на web-странице	4	
	Лабораторная работа №7. Создание баннера для web-страницы	5	
Тема 08.01.02 Web-дизайн	Лабораторная работа № 8. Разработка эскизов веб-приложения	6	У.3, У.6 У.02.2, У.02.5, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5
	Лабораторная работа №9. Разработка прототипа дизайна веб-приложения	6	
	Лабораторная работа №10. Разработка схемы интерфейса веб-приложения	6	
ИТОГО		77	

МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Разделы/темы	Темы лабораторных занятий	Количество часов	Требования ФГОС СПО (уметь)
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа		77	
Тема 08.02.02 Векторная графика	Лабораторная работа № 1. «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	2	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2
	Лабораторная работа №2. «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»	2	
	Лабораторная работа №3. «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»	2	

	Лабораторная работа №4. «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»	2	
	Лабораторная работа №5. «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»	2	
	Лабораторная работа №6. «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	2	
	Лабораторная работа №7. «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	2	
	Лабораторная работа №8. «Создание автоматической анимации»	2	
	Лабораторная работа №9. «Разработка программной анимации объектов»	2	
	Лабораторная работа №10. «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	2	
	Лабораторная работа №11. «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2	
	Лабораторная работа №12. «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	2	
	Лабораторная работа №13. «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	2	
	Лабораторная работа №14. «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»	2	
	Лабораторная работа №15. «Создание игрового приложения»	2	
Тема 08.02.03 Растровая графика	Лабораторная работа №16. «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	2	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2
	Лабораторная работа № 17. «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	2	
	Лабораторная работа № 18. «Создание и редактирование изображений»	2	
	Лабораторная работа № 19. «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	2	
	Лабораторная работа № 20. «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»	2	
	Лабораторная работа № 21. «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2	
	Лабораторная работа № 22. «Создание коллажей. Фотомонтаж»	2	
	Лабораторная работа № 23. «Корректировка цифровых фотографий»	2	
	Лабораторная работа № 24. «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2	
	Лабораторная работа № 25. «Создание	2	

	анимированных изображений»		
	Лабораторная работа № 26. «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	2	
	Лабораторная работа № 27. «Создание макета сайта, буклета»	2	
	Лабораторная работа № 28. «Создание рекламного баннера»	2	
	Лабораторная работа № 29. «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	2	
Тема 08.02.04 Трехмерная графика	Лабораторная работа № 30. «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	19	У.1, У.9, У.10 У.03.2, У.09.2
ИТОГО		77	

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ

Контрольная точка	Контролируемые разделы (темы) профессионального модуля	Контролируемые результаты	Оценочные средства	
МДК. 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя				
№1	Тема 08.01.02. Web-дизайн	У.3, У.4, У.5, У.6 У.02.2., У.02.5., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5. 3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1.	Контрольная работа №1	1. Лабораторные работы
Промежуточная аттестация	МДК 08.01 Дифференцированный зачет	3.1, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1 У.3, У.4, У.5, У.6 У.02.2., У.02.5., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5.	Итоговая Контрольная работа	1. Теоретические вопросы 2. Типовые практические задания
Промежуточная аттестация	МДК 08.01 Комплексный экзамен	3.1, 3.2., 3.3., 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11., 3.12. 3.01.1., 3.01.3., 3.05.7., 3.05.8., 3.06.3., 3.07.3., 3.08.4., 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1. У.1., У.2, У.3, У.4, У.5, У.6, У.7, У.8, У.9, У.10. У.01.1., У.01.4., У.02.2., У.02.5., У.03.2., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5.	Экзаменационные билеты	1 Теоретические вопросы по содержанию курса 2. Типовые практические задания
МДК. 08.02.Графический дизайн и мультимедиа				
№3	Тема 08.02.01. Компьютерная графика		Контрольная работа №2	1. Тест
Промежуточная аттестация	МДК 08.02 Дифференцированный зачет	3.1, 3.2., 3.3., 3.4, 3.7, 3.9, 3.10, 3.11., 3.12. 3.01.1., 3.01.3.,	Итоговая Контрольная работа	1. Теоретические вопросы 2. Типовые практические задания

		3.05.7., 3.05.8., 3.06.3., 3.07.3., 3.08.4. У.1., У.2, У.5, У.7, У.8, У.9., У.10. У.01.1., У 01.4., У.03.2., У.04.2., У.09.2., У.11.2.		
Промежуточ ная аттестация	МДК 08.02 Комплексный экзамен	3.1, 3.2., 3.3., 3.4, 3.5, 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, 3.11., 3.12. 3.01.1., 3.01.3., 3.05.7., 3.05.8., 3.06.3., 3.07.3., 3.08.4., 3.09.1., 3.09.2., 3.10.1. У.1., У.2, У.3, У.4, У.5, У.6, У.7, У.8, У.9, У.10. У.01.1., У 01.4., У.02.2., У.02.5., У.03.2., У.04.2., У.09.2., У.11.2., У.11.5.	Экзаменационн ые билеты	1 Теоретические вопросы по содержанию курса 2. Типовые практические задания
Промежуточ ная аттестация	Учебная практика Зачет	ПО.1 –ПО.5 У.01.1, У.01.4, У.02.2, У.02.5, У.03.2, У.09.2, У.11.2	Задание на практику	1. Дневник по практике 2. Отчет по практике
Промежуточ ная аттестация	Практика по профилю специальности Зачет	ПО.1 –ПО.5 У.01.1, У.01.4, У.02.2, У.02.5, У.03.2, У.04.2, У.09.2, У.11.2, У.11.5	Задание на практику	1. Дневник по практике 2. Отчет по практике
Промежуточ ная аттестация	Экзамен (квалификац ионный)	ПК8.1 – ПК.8.3 ОК 01 – ОК 03, ОК 05, ОК 09, ОК 10	Экзаменационн ые билеты	Типовые практико- ориентированные задания

ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ

№ п/п	Раздел рабочей программы	Краткое содержание изменения/дополнения	Дата, № протокола заседания ПК	Подпись председателя ПК
		Рабочая программа профессионального модуля «Разработка дизайна веб-приложений» актуализирована. В рабочую программу внесены следующие изменения:		
	3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	1. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа http://www.znanium.com]. — (Высшее образование). - Режим доступа: http://znanium.com/catalog/product/922641 2. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2018. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа: http://znanium.com/catalog/product/961571]. — (Среднее профессиональное образование). 3. Жданова, Н.С. Методика обучения учащихся основам дизайна : учеб. пособие / Н.С. Жданова. - Москва : ФЛИНТА, 2015. - 190 с. - ISBN 978-5-9765-2415-6. - Режим доступа: http://znanium.com/catalog/product/1036421 Дополнительные источники: 1. Компьютерный дизайн. Векторная графика: Учебно-методическое пособие / Зиновьева Е.А., - 2-е изд., стер. - М.:Флинта, 2017. - 115 с.: ISBN 978-5-9765-3112-3 - Режим доступа: http://znanium.com/catalog/product/960143 2. Компьютерная графика: Учебное пособие / Ткаченко Г.И. - Таганрог:Южный федеральный университет, 2016. - 94 с.: ISBN 978-5-9275-2201-9 - Режим доступа: http://znanium.com/catalog/product/996346	14.09.2022 г. Протокол № 1	