

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Магнитогорский государственный технический университет
им. Г.И. Носова»

Многопрофильный колледж

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений
«профессионального цикла»
программы подготовки специалистов среднего звена
по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование**

Квалификация: Разработчик веб и мультимедийных приложений

Форма обучения
очная на базе основного общего образования

Магнитогорск, 2025

Рабочая программа профессионального модуля «ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений» 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).

Организация-разработчик: Многопрофильный колледж ФГБОУ ВО «Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова»

Разработчики:

преподаватель отделения №2 «Информационных технологий и транспорта»
Многопрофильного колледжа ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова»

Кристина Дмитриевна Рассадникова

преподаватель отделения №2 «Информационных технологий и транспорта»
Многопрофильного колледжа ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова»

Елена Александровна Васильева

ОДОБРЕНО

Предметной/предметно-цикловой комиссией
«Информатики и вычислительной техники»
Председатель Ремез Т.Б.
Протокол № 5 от «22» января 2025г

Методической комиссией МпК

Протокол № 3 от «19» февраля 2025г

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	9
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	36
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	41
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	51
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	52
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	57
ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ	60

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 вид деятельности Разработка дизайна веб приложений и соответствующие ему профессиональные и общие компетенции:

Код	Наименование вида 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 области веб-разработки

Код	Наименование общих компетенций
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Формируемые общие компетенции интегрированы с заявляемыми организацией-работодателем обобщенными поведенческими моделями специалиста на рабочем месте (корпоративными компетенциями):

Код	Наименование общих компетенций
КК 1	Системное мышление / Анализ информации и выработка решений
КК 2	Стратегическое мышление
КК 3	Ориентация на результат
КК 4	Адаптивность /Гибкость

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Код ПК/ ОК	иметь практический опыт (ПО)	Уметь (У)	Знать (З)
ПК 8.1, ОК 1 ОК 02, ОК 03, ОК 05	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 Уо 01.01 распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Уо 01.04 выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Уо 02.01 определять задачи для поиска информации результатов поиска Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач Уо 03.02 применять современную научную профессиональную терминологию; Уо 03.10 применять исследовательские	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 Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Зо 02.04 современные средства и устройства информатизации, порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием

		приемы и навыки, чтобы быть в курсе последних отраслевых решений; Уо 05.01 грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке;	цифровых средств; Зо 03.03 возможные траектории профессионального развития и самообразования; Зо 05.02 правила оформления документов и построения устных сообщений;
ПК 8.2, ОК 01, ОК 02, ОК 04, ОК 09	ПО.4. Формирование требований к дизайну веб приложений	У.2. Выбирать наиболее подходящее для целевого 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 Уо 01.01 распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте Уо 01.04 выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы Уо 02.01 определять задачи для поиска информации результатов поиска Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач Уо 04.02 взаимодействовать с коллегами, руководством,	3.1. Нормы и правила выбора стилистических 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 Зо 01.01 актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить

		<p>клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p>Уо 09. 06 читать, понимать и находить необходимые технические данные и инструкции в руководствах в любом доступном формате</p>	<p>Зо 02.04 современные средства и устройства информатизации, порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств;</p> <p>Зо 04.03 цифровые инструменты для разработки и создания продукта</p> <p>Зо 09.06 типы и назначение технической документации, включая руководства и рисунки в любом доступном формате</p>
<p>ПК 8.3, ОК 01, ОК 02 ОК 03, ОК 09</p>	<p>ПО.2. Создание, использование и оптимизирование изображения для веб-приложений</p> <p>ПО.5. Разработка графических макетов для веб-приложений с использованием современных стандартов</p>	<p>У.1. Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений</p> <p>У.9. Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях</p> <p>У.10. Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции</p> <p>Уо 01.01 распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте;</p> <p>Уо 01.04 выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы;</p>	<p>3.2.Современные методики разработки графического интерфейса</p> <p>3.3.Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет</p> <p>3.11.Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений</p> <p>3.12. Принципы и методы адаптации графики для веб-приложений</p> <p>Зо 01.01 актуальный профессиональный</p>

		<p>Уо 01.07 владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах;</p> <p>Уо 02.01 определять задачи для поиска информации результатов поиска</p> <p>Уо 02.07 использовать современное программное обеспечение</p> <p>Уо 02.08 использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p> <p>Уо 03.10 применять исследовательские приемы и навыки, чтобы быть в курсе последних отраслевых решений</p> <p>Уо 09.06 типы и назначение технической документации, включая руководства и рисунки в любом доступном формате</p>	<p>и социальный контекст, в котором приходится работать и жить;</p> <p>Зо 02.04 современные средства и устройства информатизации, порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств;</p> <p>Зо 03.03 возможные траектории профессионального развития и самообразования;</p> <p>Зо 09.06 типы и назначение технической документации, включая руководства и рисунки в любом доступном формате</p>
--	--	---	---

1.4 Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов **542**

в том числе в форме практической подготовки **384**

Из них на освоение МДК **314**

в том числе самостоятельная работа **30**

практики **216**

в том числе учебная **108**

в том числе производственная (по профилю специальности) **108**

Промежуточная аттестация **12**

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.08 РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

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.										Промежуточная аттестация
		Экзамены	Зачеты	Дифференциальные зачеты	Курсовые проекты	Курсовые работы	Объем ОП, час с учетом практики	Самостоятельная работа	с преподавателем						Курсовый проект (работа)		
									Всего	в практической подготовке	лекции, уроки	практические занятия	лабораторные занятия	курсовая работа			
1	2	3	4	5	6	7	8	9							10	11	12
ПК 8.1 ОК 01, ОК 02, ОК 03 КК 1 – КК 5	Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя / МДК.08.01.Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	4к		3			157	15	136	82	34	4	82		16	6	

ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01, ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа / МДК.08.02.Графический дизайн и мультимедиа	4к					157	15	136	86	34		86		16	6
ПК 8.1 – ПК 8.3 ОК 01 – ОК 05, ОК 9 КК 1 – КК 5	Учебная практика		4				108		108	108			108			
ПК 8.1 – ПК 8.3 ОК 01 – ОК 05, ОК 9 КК 1 – КК 5	Производственная (по профилю специальности) практика		4				108		108	108			108			
ПК 8.1 – ПК 8.3 ОК 01 – ОК 05, ОК 9 КК 1 – КК 5	Экзамен квалификационный	4					12									12
	Всего	3	2	1			542	30	272	384	68	4	168		32	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, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад.ч.	Код ПК, ОК, КК	Коды осваиваемых элементов компетенций
1	2	3		4
Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя		157/82		
МДК. 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя		157/82		
Тема 08.01.01 Основы Web-технологий	Содержание	96/64		
	1.Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, З.1, З.8 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01 Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	2.Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, З.1, З.8 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01 Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	3.Списки. Таблицы	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У3, У5, У6, З1, З7 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01 Зо 01.01, Зо 02.04,

				Зо 03.03, Зо 05.02
4.Фреймы, плавающие фреймы, формы	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
5.Каскадные таблицы стилей (CSS)	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
6.Использование стилей при создании сайта	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
7.Веб-стандарты и их поддержка	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
8.Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10,	

				Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
9.Селекторы в HTML5	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
10.Использование свойств CSS2 и CSS3	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
11.Вёрстка страниц веб-сайта	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
12.CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
13.Размещение сайта на сервере и поддержка сайта	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо	

				03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
14. Язык сценариев JavaScript	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
В том числе практических и лабораторных занятий	64/64			
Практическая работа №1 «Составление технического задания на разработку web-сайта»	4/4	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
Лабораторная работа №1. Применение тегов HTML при создании web-страниц	8/8	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 01.07 Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
Лабораторная работа №2. Создание формы на html-странице	8/8	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
Лабораторная работа №3. Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей	8/8	ПК 8.1 ОК 1, ОК	У.3, У.6, 3.1, 3.6, 3.7	

			02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
Лабораторная работа № 4. Вёрстка	20/20		ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.6 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
Лабораторная работа № 5. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	8/8		ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Зо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
Лабораторная работа № 6. Подготовка и оптимизация графики на web-странице	4/4		ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
Лабораторная работа № 7. Создание баннера для web-страницы	4/4		ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04,

				Зо 03.03, Зо 05.02
Самостоятельная работа	7/0			
Верстка сайта при помощи языка гипертекстовой разметки HTML	7/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.6, 3.7, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03	
Консультации	8/0			
Составление технического задания	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
Создание web-страниц при помощи html	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
Создание CSS для web-страницы	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	
Использование языка сценариев JavaScript при	2/0	ПК 8.1	У.3, У.5, У.6, 3.5,	

	создании web-сайта		ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
Тема 08.01.02 Web-дизайн	Содержание	55/38		
	15. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.1, 3.5, 3.6 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	16. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	17. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.6 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	18. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02

	19.Взаимодействие пользователя с сайтом	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.5, 3.7 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	20.Вопросы разработки интерфейса	1/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	21.Визуализация элементов интерфейса	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.6 Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	22.Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	23.Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03,

				3о 05.02
В том числе лабораторных занятий	22/18			
Лабораторная работа №8. Разработка эскизов веб-приложения	8/8	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 05.01, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 05.02	
Лабораторная работа №9. Разработка прототипа дизайна веб-приложения	8/6	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.6 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 05.02	
Лабораторная работа №10. Разработка схемы интерфейса веб-приложения	6/4	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 05.02	
Самостоятельная работа	8/0			
Верстка сайта при помощи языка гипертекстовой разметки HTML	8/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.6, 3.7, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 05.02	
Консультации	8/0			

	Разработка эскиза для web-страницы	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.5, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	Разработка прототипа дизайна для web-страницы	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.1, 3.5, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	Юзабилити web-сайта	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.3, У.6, 3.1, 3.6, 3.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	2/0	ПК 8.1 ОК 1, ОК 02, ОК 03, ОК 05 КК 1 – КК 5	У.5, У.6, 3.5, 3.6, 3.7 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02
Промежуточная аттестация		6/0		
В том числе:				
экзамен		6/0		

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				
Тематика консультаций при изучении раздела 1 1. Составление технического задания 2. Создание web-страниц при помощи html 3. Создание CSS для web-страницы 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				
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа		157/86		
МДК. 08.02.Графический дизайн и мультимедиа		157/86		
Тема 08.02.01 Компьютерная графика	Содержание	17/0		
	24. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.2, 3.3, 3.7, 3.10 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06
	25. Физические основы компьютерной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.8, 3.2, 3.3, 3.4, 3.7, 3.11 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.010, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06

	26. Соответствие цветов и управление цветом	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.5, У.7, У.8, У.9, У.10, 3.1, 3.3, 3.7, 3.9, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06
	27. Форматы хранения графических изображений	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, У.10, 3.1, 3.2, 3.7, 3.9, 3.12 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06
	Самостоятельная работа	7/0		
	Составить сравнительный анализ видов компьютерной графики	7/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У5, У.7, У.8, У.9, У.10, 3.1 – 3.4, 3.7, 3.9, 3.10 – 3.12 У.01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06
	Консультации	2/0		
	Выполнение заданий компьютерной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04,	У.1, У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.2, 3.4, 3.9, 3.10 Уо 01.01, Уо 02.07,

			ОК 09, КК 1 – КК 5	Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
Тема 08.02.02 Векторная графика	Содержание	50/30	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	
	28. Введение в векторную графику. Виды векторной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, У.10, 3.4, 3.7, 3.9, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06 Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	29. Физические основы векторной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	30. Соответствие цветов и управление цветом	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.4, 3.9 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	31. Форматы хранения графических изображений	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3	У.5, У.7, У.8, У.10, 3.7, 3.8, 3.11

			ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	В том числе лабораторных занятий	30/30		
	Лабораторная работа №11. «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, У.10, 3.1, 3.4, 3.9, 3.10 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №12. «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.5, У.9, 3.4, 3.7, 3.12 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №13. «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.4, У.7, У.10, 3.1, 3.4, 3.7, 3.10 Уо 01.01, Уо 04.02, Уо 07.04, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №14. «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.5, 3.7, 3.10 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01,

				Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №15. «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.9, 3.3, 3.4, 3.7, 3.12 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №16. «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.7, У.8, У.10, 3.1, 3.7, 3.10 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №17. «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.7, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №18. «Создание автоматической анимации»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.5, У.9, У.10, 3.1, 3.4, 3.7, 3.9 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №19. «Разработка программной анимации объектов»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04,	У.1, У.2, У.8, У.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 04.02,

			ОК 09, КК 1 – КК 5	Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
Лабораторная работа №20. «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №21. «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №22. «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.5, У.8, У.9, 3.2, 3.3, 3.9, 3.11 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №23. «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.5, У.7, У.9, 3.4, 3.7, 3.10 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №24. «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3	У.2, У.5, У.9, 3.2, 3.3, 3.11	

			ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
Лабораторная работа №25. «Создание игрового приложения»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.5, У.9, 3.1, 3.2, 3.7, 3.10 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Самостоятельная работа	8/0			
Выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики	8/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У5, У.7, У.8, У.9, У.10, 3.1 – 3.4, 3.7, 3.9, 3.10 – 3.12 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Консультации	4/0			
Выполнение заданий векторной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.2, 3.4, 3.9, 3.10 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	

	Выполнение работ с анимацией	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.2, 3.4, 3.9, 3.10 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
Тема 08.02.03. Растровая графика	Содержание	38/28		
	32.Особенности растровой графики. Редактор растровой графики	8/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.8, 3.2, 3.3, 3.4, 3.7, 3.11 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	В том числе лабораторных работ	28/28		
	Лабораторная работа №26. «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.5, У.7, У.8, У.9, У.10, 3.1, 3.3, 3.7, 3.9, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	Лабораторная работа №27. «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, У.10, 3.1, 3.2, 3.7, 3.9, 3.12 Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04,

				3о 03.03, 3о 04.02, 09.06
Лабораторная работа №28. «Создание и редактирование изображений»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №29. «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.4, 3.9 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №30. «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.5, У.7, У.8, У.10, 3.7, 3.8, 3.11 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №31. «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 04.02, Уо 09.06, 3о 01.01, 3о 02.04, 3о 03.03, 3о 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №32. «Создание коллажей. Фотомонтаж»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3	У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.4, 3.9	

			ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
Лабораторная работа №33. «Корректировка цифровых фотографий»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.5, У.7, У.8, У.10, 3.7, 3.8, 3.11 Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №34. «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.8, У.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №35. «Создание анимированных изображений»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №36. «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.8, 3.2, 3.3, 3.4, 3.7, 3.11 Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06,	

				3o 01.01, 3o 02.04, 3o 03.03, 3o 04.02, 09.06
Лабораторная работа №37. «Создание макета сайта, буклета»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.5, У.7, У.8, У.9, У.10, 3.1, 3.3, 3.7, 3.9, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3o 01.01, 3o 02.04, 3o 03.03, 3o 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №38. «Создание рекламного баннера»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, У.10, 3.1, 3.2, 3.7, 3.9, 3.12 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3o 01.01, 3o 02.04, 3o 03.03, 3o 04.02, 09.06	
Лабораторная работа №39. «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	2/2	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.5, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.7, 3.12 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, 3o 01.01, 3o 02.04, 3o 03.03, 3o 04.02, 09.06	
Консультации	2/0			
Выполнение заданий растровой графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09,	У.1, У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.2, 3.4, 3.9, 3.10 Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10,	

			КК 1 – КК 5	Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
Тема 08.02.04. Трехмерная графика	Содержание	44/28		
	33.Основы трехмерной графики	4/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	34.Основы построения сцен	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.4, 3.9 Уо 01.04, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	35.3D моделирование	4/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.5, У.7, У.8, У.10, 3.7, 3.8, 3.11 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, 09.06
	В том числе лабораторных работ	28/28		
Лабораторная работа №40. «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	28/28	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, 3.2, 3.3, 3.11 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01,	

				Зо 03.02, Зо 04.03, Зо 09.06
	Консультации	6/0		
	Выполнение заданий трехмерной графики	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.9, У.10, 3.4, 3.7, 3.9, 3.11 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 03.02, Зо 04.03, Зо 09.06
	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.1, У.2, У.7, У.9, 3.1, 3.4, 3.11, 3.12 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 03.02, Зо 04.03, Зо 09.06
	Создание трёхмерных сцен	2/0	ПК 8.2, ПК 8.3 ОК 01 – ОК 04, ОК 09, КК 1 – КК 5	У.2, У.5, У.7, У.10, 3.1, 3.4, 3.9 Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 03.02, Зо 04.03, Зо 09.06
Промежуточная аттестация		6/0		
В том числе:				
экзамен		6/0		
Тематика самостоятельной работы при изучении раздела 2				
1. Практическое задание: составить сравнительный анализ видов компьютерной графики				
2. Практическое задание: выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики				
Тематика консультаций при изучении раздела 2				
1.Выполнение заданий компьютерной графики				
2.Выполнение заданий векторной графики				
3.Выполнение работ с анимацией				

<p>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</p>			
<p>Учебная практика модуля. Виды работ 1. Создание стилевого 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 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</p>	108/108		ПО.1 – ПО.5
<p>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;</p>	108/108		ПО.1 – ПО.5

- разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.			
Экзамен квалификационный	12/0		
Всего	542		

3 УСЛОВИЯ 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
Кабинет Инженерной графики и компьютерного моделирования	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 : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1905248> (дата обращения: 16.04.2025). – Режим доступа: по подписке.
2. Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2023. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0800-6. – Режим доступа: <https://znanium.com/read?id=428047>
3. Калитаев А. Н. Разработка Web-приложений. Основы HTML и CSS : практикум [для вузов] / А. Н. Калитаев, Л. Г. Егорова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2022. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/3323> . - ISBN 978-5-9967-2477-2. - Текст: электронный.
4. Карманова Е. В. Web-разработка на клиентской стороне : учебно-методическое пособие [для вузов] / Е. В. Карманова ; Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2023. - 1 CD-ROM. - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://host.megaprolib.net/MP0109/Download/MObject/20996> . - ISBN 978-5-9967-2639-4. - Текст : электронный.

Дополнительные источники:

1. Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 29.04.2025);
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство

Юрайт, 2025. — 215 с.— (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. URL: <https://urait.ru/bcode/563913> (дата обращения: 29.04.2025).

Программное обеспечение:

- MS Windows 7
- MS Office 2007
- 7 Zip
- Design Premium CS5.5
- Dreamweaver CS5
- Photoshop Extended CS5
- CorelDraw
- Graphics Suite X3 16
- SublimeText 3
- OpenServer
- JetBrains PHPStorm
- Visual Studio Code

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 профессиональному модулю, 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	<i>Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя / МДК. 08.01. Проектирование и разработка</i>	<p>Практическое задание: Верстка сайта при помощи языка гипертекстовой разметки HTML</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> –систематизация материала –активизация познавательной деятельности. <p>Рекомендации по выполнению задания:</p> <p>Создать по выбранному макету web-страницу с использованием языка гипертекстовой разметки HTML.</p> <p>Проработать структуру сайта для четкого понимания</p>

	<p><i>интерфейсов пользователя</i></p>	<p>элементов, необходимых в web-страницы. Необходимо разработать пользовательский интерфейс для сайта с выбранной тематикой.</p> <p>Необходимо учесть основные принципы проектирования интерфейса.</p> <p>Выполнить следующие задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 к HTML-документу, и может обеспечить динамическую интерактивность на веб-сайтах. Необходимо запрограммировать элементы, предусмотренные для каждого макета-оригинала. 3. Оценка юзабилити web-сайта. <p>Получившийся сайт в задании 6 необходимо проверить на юзабилити.</p> <p>1 вариант проверки –это использование готовых программ, таких как Яндекс.Метрики, Google Analytics и т.п.</p> <p>2 вариант - проверка эргономичности, метод оценки удобства продукта в использовании, основанный на привлечении пользователей в качестве тестировщиков, испытателей и суммировании полученных от них выводов.</p> <p>Критерии оценки:</p> <p>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.</p> <p>Оценка «хорошо» ставится, если задание выполнено и работает, web-сайт имеет небольшие отклонения от макета, студент ориентируется в программе.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» ставится, если приведено неполное выполнение задания.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание не выполнено.</p>							
2	<p><i>Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа МДК. 08.02. Графический дизайн и мультимедиа Тема 08.02.01. Компьютерная графика</i></p>	<p>Практическое задание: выполнить анализ видов компьютерной графики</p> <p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none"> –систематизация материала –активизация познавательной деятельности. <p>Рекомендации по выполнению задания:</p> <p>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.</p> <table border="1" data-bbox="534 1989 1391 2047"> <tr> <td>Виды компью</td> <td>Основной</td> <td>Основной</td> <td>Достоинства</td> <td>Недостатки</td> <td>Примеры</td> <td>Форматы</td> </tr> </table>	Виды компью	Основной	Основной	Достоинства	Недостатки	Примеры	Форматы
Виды компью	Основной	Основной	Достоинства	Недостатки	Примеры	Форматы			

		терной график и	элемент изображения	характеристик и			программ	графических файлов
		<p>Критерии оценки: 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.</p>						
3	<p><i>Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа \МДК. 08.02.Графический дизайн и мультимедиа</i></p>	<p>Практическое задание: выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики Цель: –систематизация материала –активизация познавательной деятельности. Рекомендации по выполнению задания: 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.</p>						<p>Критерии оценки: Оценивается использование различных технических приемов рисования, обработки изображений. Сложность и обоснованность выбора использования технических приемов. 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.</p>
								<p>20 По 3 балла за применение каждого программного приема (средства)+ 2 балла за сложность и (или) за оригинальность</p>

		<ul style="list-style-type: none"> 2. Работа с цветом. 3. Работа с текстом. 4. Тоновая и цветовая коррекция. 5. Ретуширование изображений. 6. Элементы векторной графики. 	
		<ul style="list-style-type: none"> 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
<p>Оценка «отлично» ставится, если задание выполнено верно и даны полные ответы на вопросы.</p> <p>Оценка «хорошо» ставится, если ход выполнения задания верный, но была допущена одна или две ошибки, либо в ответах на вопросы допущена неточность.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» ставится, если приведено неполное выполнение задания (упущены важные показатели), либо в ответах на вопросы допущены грубые ошибки.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание не выполнено.</p>			

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля осуществляется преподавателем 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	Критерии оценки
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика		
ПО1, ПО3	Виды работ по практике	
У.3, У.5, У.6, З.1, З.5, З.6, З.7 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02	Контрольная работа Лабораторные работы	Смотри критерии оценки лабораторных работ
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории		
ПО4	Виды работ по практике	
У.2, У.5, У.7, У.8, З.1, З.4, З.7, З.9, З.10, З.11 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 04.02, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 04.03, Зо 09.06	Контрольная работа Лабораторные работы	Смотри критерии оценки лабораторных работ
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки		
	Виды работ по практике	
У.1, У.9, У.10, З.2, З.3, З.11, З.12 Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 09.06	Тест Лабораторные работы	Смотри критерии оценки лабораторных работ

Критерии оценки лабораторных работ

Оценка «отлично» ставится, если задание выполнено верно.

Оценка «хорошо» ставится, если ход выполнения задания верный, но была допущена одна или две ошибки, приведшие к неправильной работе проекта.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если приведено неполное выполнение задания.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если задание не выполнено.

4.2 Промежуточная аттестация

Код	Структурный элемент профессионального модуля	Форма промежуточной аттестации	Семестр
МДК.08.0 1	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	Дифференцированный зачет, комплексный экзамен	3,4
МДК.08.0 2	Графический дизайн и мультимедиа	Дифференцированный зачет, комплексный экзамен	3,4
УП.08	Учебная практика	Комплексный Зачет	4
ПП.08	Производственная практика	Комплексный Зачет	4

4.2.1 Оценочные средства для зачета, экзамена по МДК, практике

Оценочные средства для дифференцированного зачета по МДК.08.01

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
<p>У.3, У.5, У.6, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01</p> <p>З.1,З.5,З.6,З.7, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 05.02</p>	<p>Теоретические вопросы по содержанию курса:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.Верстка 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 <p>Практическое задание: Сверстать сайт по макету при помощи языка гипертекстовой разметки</p> <p>Условия выполнения: Сверстать сайт городской библиотеки согласно предложенному макету, используя язык разметки HTML и каскадные таблицы стилей.</p>

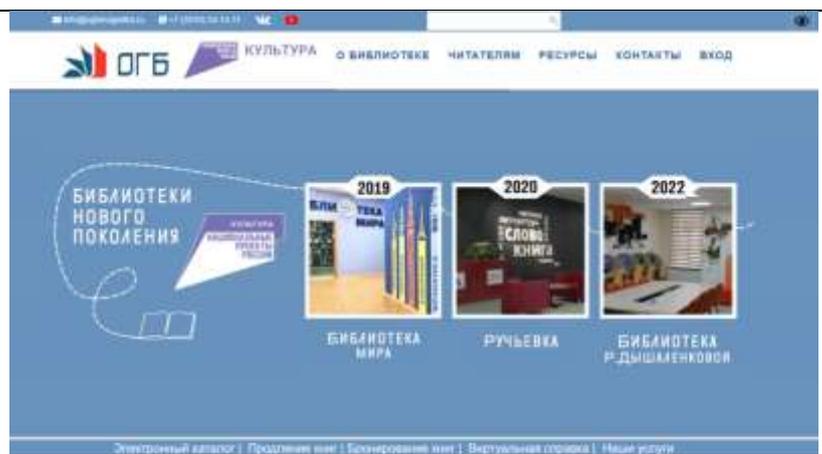


Рисунок 1 - Макет библиотеки

Критерии оценки: Смотри критерии оценки дифференцированного зачёта

Оценочные средства для дифференцированного зачета по МДК.08.02

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
<p>У.1, У.2, У.5, У.7, У.8, У.9, У.10, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06</p> <p>З.1, З.2, З.3, З.4, З.7, З.9, З.10, З.11, З.12, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.03, Зо 09.06</p>	<p>Теоретические вопросы по содержанию курса:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Практическое задание: Выполнение индивидуальных заданий векторной и растровой графики</p> <p>Условия выполнения: Выполнение индивидуального задания векторной и растровой графики по вариантам</p> <p>Критерии оценки: Смотри критерии оценки дифференцированного зачёта</p>

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.

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

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
<p><i>У.1, У.2, У.3, У.5 - У.10, 3.1 - 3.7, 3.9, 3.10, 3.11, 3.12</i> <i>Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 05.01, Уо 09.06, Зо 01.01, Зо 02.04, Зо 03.03, Зо 04.02, Зо 05.02, Зо 09.06</i></p>	<p>Теоретические вопросы по содержанию курса 1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML 2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. 3. Форматирование текста и фона 4. Списки. Таблицы 5. Фреймы, плавающие фреймы, формы 6. Каскадные таблицы стилей (CSS) 7. Использование стилей при создании сайта 8. Веб-стандарты и их поддержка 9. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы 10. Селекторы в HTML5 11. Использование свойств CSS2 и CSS3 12. Верстка страниц веб-сайта 13. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения 14. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта 15. Язык сценариев JavaScript Практическое задание: 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: Смотри критерии оценки комплексного экзамена</p>

Критерии оценки комплексного 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.

Оценочные средства для зачета по практике

Результаты обучения	Оценочные средства для промежуточной аттестации
ПО.1 – ПО.5	Отчёт по учебной практике Виды работ:

1. Создание стилевого 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 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 8.2.3.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	
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.	
	ОПОР 01.3 Составляет план действий для решения задач, реализует его, в том числе с учётом изменяющихся условий, и оценивает результаты решения профессиональной задачи	
ОК 02	ОПОР 02.1 Определяет задачи и источники поиска в заявленных условиях	
	ОПОР 02.4 Использует информационные технологии при решении профессиональных задач.	
	ОПОР 02.5 Использует современное программное обеспечение в профессиональной деятельности.	

	ОК 03	ОПОР 03.2 Владеет современной научной профессиональной терминологией																				
	ОК 04	ОПОР 04.2 Взаимодействует с коллегами, руководством, в ходе профессиональной деятельности																				
	ОК 05	ОПОР 05.2 Оформляет документы о профессиональной тематике на государственном языке																				
	ОК 09	ОПОР 09.1 Осуществляет коммуникацию (устную и письменную) на государственном и иностранном языке.																				
	max количество оценок																					
	количество положительных оценок																					
	% положительных оценок																					
	Оценка в универсальной шкале оценок																					
	<p>Для оценки образовательных достижений, обучающихся применяется универсальная шкала их оценки</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Процент результативности (правильных ответов)</th> <th colspan="2">Качественная оценка уровня подготовки</th> </tr> <tr> <th>балл (отметка)</th> <th>вербальный аналог</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90 ÷ 100</td> <td>5</td> <td>отлично</td> </tr> <tr> <td>80 ÷ 89</td> <td>4</td> <td>хорошо</td> </tr> <tr> <td>70 ÷ 79</td> <td>3</td> <td>удовлетворительно</td> </tr> <tr> <td>менее 70</td> <td>2</td> <td>неудовлетворительно</td> </tr> </tbody> </table>					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
	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																				
ПО.1 – ПО.5	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Результат выполнения: отчет по производственной практике</p> <p>Критерии оценки</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Коды проверяемых компетенций</th> <th>Основные показатели оценки результата (ОПОР)</th> <th>Оценка (да / нет)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ПК 8.1</td> <td>ОПОР 8.1.4. Разработка дизайна веб-приложений с поддержанием фирменного стиля</td> <td></td> </tr> </tbody> </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													
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 8.2.3.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	
	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.	
		ОПОР 01.3 Составляет план действий для решения задач, реализует его, в том числе с учётом изменяющихся условий, и оценивает результаты решения профессиональной задачи	
	ОК 02	ОПОР 02.1 Определяет задачи и источники поиска в заявленных условиях	
		ОПОР 02.4 Использует информационные технологии при решении профессиональных задач.	
		ОПОР 02.5 Использует современное программное обеспечение в профессиональной деятельности.	
	ОК 03	ОПОР 03.2 Владеет современной научной профессиональной терминологией	
	ОК 04	ОПОР 04.2 Взаимодействует с коллегами, руководством, в ходе профессиональной деятельности	
	ОК 05	ОПОР 05.2 Оформляет документы о профессиональной тематике на государственном языке	
	ОК 09	ОПОР 09.1 Осуществляет коммуникацию (устную и письменную) на государственном и иностранном языке.	
	тах 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

4.2.2 Экзамен квалификационный

Оценочные средства промежуточной аттестации по профессиональному модулю – экзамену квалификационному

Код ПК/ ОК	Оценочные средства
ПК 8.1 – ПК 8.3 ОК 1 – ОК 5, ОК 9 КК 1 – КК 5	<p>Задание: К Вам обратилась компания «My-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.</p> <p>Технологии этого модуля: HTML5, CSS3, Граф. дизайн.</p> <p>Описание проекта Вам необходимо создать одностраничный сайт в формате LandingPage, на котором будут находиться следующие блоки:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Шапка, содержащая логотип, телефон компании и кнопку для заказа звонка; 2. Блок со слайдером, содержащим преимущества компании; 3. Блок, содержащий особенности особенностигироскутеров, электросамокотов 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. <p>Общие требования к дизайну:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Общие требования к логотипу:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Логотип должен быть разработан в векторе; 2. Логотип должен быть оригинальным и соответствовать теме сайта. <p>Интерактивные требования:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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

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 Анализирует и структурирует получаемую информацию	
ОК 03	ОПОР 03.2 Владеет современной научной профессиональной терминологией	
ОК 04	ОПОР 04.2 Взаимодействует с коллегами, руководством, в ходе профессиональной деятельности	
ОК 05	ОПОР 06.5 Описывает структуру профессиональной деятельности.	
ОК 09	ОПОР 09.1 Осуществляет коммуникацию (устную и письменную) на государственном и иностранном языке.	
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

При проведении теоретических и практических/лабораторных занятий используются следующие педагогические технологии:

№ 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	в том числе в практ. подготовке	Требования ФГОС СПО (уметь)
<i>Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя</i>		86	86	
<i>Тема 08.01.01 Основы web-технологий</i>	Практическая работа №1. «Составление технического задания на разработку web-сайта»	4	4	У.3, У.6, Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01
	Лабораторная работа №1. Применение тегов HTML при создании web-страниц	8	8	У.3, У.5, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01
	Лабораторная работа №2. Создание формы на html-странице	8	8	У.5, У.6, Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01
	Лабораторная работа №3. Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей	8	8	У.3, У.6, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01
	Лабораторная работа №4. Вёрстка	20	20	У.5, У.6, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01
	Лабораторная работа №5. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	8	8	У.3, У.5, У.6, Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 05.01
	Лабораторная работа №6. Подготовка и оптимизация графики на web-странице	4	4	У.5, У.6, Уо 01.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 03.10, Уо 05.01
	Лабораторная работа №7. Создание баннера для web-страницы	4	4	У.3, У.5, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо

				03.10, Уо 05.01
Тема 08.01.02 Web-дизайн	Лабораторная работа №8. Разработка эскизов веб-приложения	8	8	У.3, У.6, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 05.01
	Лабораторная работа №9. Разработка прототипа дизайна веб-приложения	8	8	У.5, У.6, Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01
	Лабораторная работа №10. Разработка схемы интерфейса веб-приложения	6	6	У.5, У.6, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.02, Уо 05.01
ИТОГО		86	86	

ПЕРЕЧЕНЬ ЛАБОРАТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Разделы/темы	Темы практических/лабораторных занятий	Количество часов	в том числе в практ. подготовке	Требования ФГОС СПО (уметь)
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа		86	86	
Тема 08.02.02 Векторная графика	Лабораторная работа №11. «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	2	2	У.2, У.5, У.9, У.10, Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №12. «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»	2	2	У.1, У.2, У.5, У.9, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №13. «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»	2	2	У.1, У.4, У.7, У.10, Уо 01.01, Уо 04.02, Уо 07.04, Уо 09.06
	Лабораторная работа №14. «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные	2	2	У.2, У.5, У.7, У.10, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06

	искажения, экструзия»			
	Лабораторная работа №15. «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»	2	2	У.2, У.5, У.7, У.9, Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №16. «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	2	2	У.1, У.7, У.8, У.10, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №17. «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	2	2	У.2, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №18. «Создание автоматической анимации»	2	2	У.1, У.5, У.9, У.10, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №19. «Разработка программной анимации объектов»	2	2	У.1, У.2, У.8, У.9, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №20. «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	2	2	У.2, У.5, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №21. «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2	2	У.1, У.2, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №22. «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	2	2	У.5, У.8, У.9, Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №23. «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	2	2	У.5, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №24. «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»	2	2	У.2, У.5, У.9, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 03.10,

				Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №25. «Создание игрового приложения»	2	2	У.1, У.5, У.9, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 04.02, Уо 09.06
Тема 08.02.03 Растровая графика	Лабораторная работа №26. «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	2	2	У.1, У.5, У.7, У.8, У.9, У.10, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №27. «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	2	2	У.2, У.5, У.9, У.10, Уо 01.01, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №28. «Создание и редактирование изображений»	2	2	У.1, У.2, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.07, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №29. «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	2	2	У.2, У.5, У.7, У.10, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.0
	Лабораторная работа №30. «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»	2	2	У.5, У.7, У.8, У.10, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №31. «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2	2	У.1, У.2, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная №32. «Создание коллажей. Фотомонтаж»	2	2	У.2, У.5, У.7, У.10, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная №33. «Корректировка цифровых фотографий»	2	2	У.5, У.7, У.8, У.10, Уо 01.01, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо

				09.06
	Лабораторная работа №34. «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2	2	У.1, У.2, У.8, У.9, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №35. «Создание анимированных изображений»	2	2	У.2, У.5, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №36. «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	2	2	У.2, У.5, У.7, У.8, Уо 01.04, Уо 01.07, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №37. «Создание макета сайта, буклета»	2	2	У.1, У.5, У.7, У.8, У.9, У.10, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №38. «Создание рекламного баннера»	2	2	У.2, У.5, У.9, У.10, Уо 01.01, Уо 02.01, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
	Лабораторная работа №39. «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	2	2	У.1, У.5, У.7, У.9, Уо 01.04, Уо 02.01, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
Тема 08.02.04 Трехмерная графика	Лабораторная работа №40. «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	28	28	У.2, У.5, У.9, Уо 01.01, Уо 01.04, Уо 02.07, Уо 02.08, Уо 03.10, Уо 04.02, Уо 09.06
ИТОГО		86	86	

