

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский государственный колледж»

УТВЕРЖДАЮ:

Зам. директора по учебной работе

_____/Т. С. Занова /

«27» июня 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.08. Разработка дизайна веб-приложений

по специальности среднего

профессионального образования

09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация: разработчик веб и мультимедийных приложений

2022 г.

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе примерной программы по специальности СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование укрупнённой группы специальностей 09.00.00 Информатика и вычислительная техника

Рекомендована экспертной организацией: Общество с ограниченной ответственностью «Мой регион». Зарегистрировано в государственном реестре примерных основных образовательных программ под номером: 09.02.07-170511 от 11.05.2017 г.

Организация-разработчик рабочей программы: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж».

Разработчики:

Фостаковская Екатерина Викторовна, преподаватель

Иванов Евгений Олегович, преподаватель

Шварцкоп Ольга Николаевна, преподаватель

Рассмотрена и одобрена на заседании ПЦК «Информационных технологий»
Протокол № 10 от «16» мая 2022г.

СОДЕРЖАНИЕ

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРИМЕРНОЙ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 3. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ ПО МОДУЛЮ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**
- 5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ
РАБОЧИХ ОСНОВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ (РООП)**

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ *Проектирование и разработка информационных систем*

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью рабочей основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности Проектирование и разработка информационных систем и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

Содержание профессионального модуля состоит из набора разделов, каждый из которых соответствует конкретной профессиональной компетенции или нескольким компетенциям и направлен на развитие набора универсальных компетенций.

Формируемые компетенции	Название раздела		
	Действия (дескрипторы)	Умения	Знания
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	<ul style="list-style-type: none"> - создает эскизы веб-приложения. - создает схемы интерфейса веб-приложения. - создает прототип дизайна веб-приложения. - создает дизайн веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика. - разрабатывает интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов. 	<p>Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике.</p> <p>Учитывать существующие правила корпоративного стиля.</p> <p>Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность.</p> <p>Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p>	<p>Нормы и правила выбора стилистических решений.</p> <p>Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям.</p> <p>Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций.</p> <p>Стандарт UIX - UI & UX Design.</p> <p>Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений.</p>
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа	<ul style="list-style-type: none"> - анализирует целевой рынок; - создает дизайнерское решение, учитывая интересы целевой аудитории; 	<p>Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение.</p>	<p>Нормы и правила выбора стилистических решений.</p> <p>Вопросы, связанные с когнитивными,</p>

предметной области и целевой аудитории.	- знает ограничения, накладываемые мобильными приложениями	Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений. Осуществлять анализ предметной области и целевой аудитории.	социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. Стандарт UIX - UI & UXDesign. Современные тенденции дизайна. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений.
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	- создает оптимизированные изображения для веб-приложений; - использует графические редакторы для создания изображений; - интегрирует новые элементы в готовый графический дизайн-проект	Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений. Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях. Использовать специальные графические редакторы. Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции.	Современные методики разработки графического интерфейса. Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет. Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений.
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	- обосновывает постановку цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; - адекватно оценивает эффективность и качество выполнения профессиональных задач	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; Анализировать задачу и/или проблему и	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; Знать основные источники информации и

		<p>выделять её составные части; Правильно определить и найти информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; Составить план действия, Определить необходимые ресурсы; Владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Реализовать составленный план; Оценить результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника).</p>	<p>ресурсов для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте. Знать актуальные стандарты выполнения работ в профессиональной и смежных областях; Знать актуальные методы работы в профессиональной и смежных сферах.</p>
<p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения профессиональной деятельности.</p>	<p>- использует различные источники, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач</p>	<p>Определять задачи поиска информации Определять необходимые источники информации Планировать процесс поиска Структурировать получаемую информацию Выделять наиболее значимое в перечне информации Оценивать практическую значимость результатов поиска Оформлять результаты поиска</p>	<p>Номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности Приемы структурирования информации Формат оформления результатов поиска информации</p>
<p>ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать</p>	<p>точно и правильно определяет актуальность нормативно-правовой документации средствами ИТ правильно применяет современную научную и профессиональную терминологию</p>	<p>Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности. Использовать знания по финансовой грамотности в</p>	<p>Содержание актуальной нормативно-правовой документации. Современная научная и профессиональная терминология. Возможные траектории профессионального</p>

знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.	правильно называет возможные траектории профессионального развития и самообразования в сфере ИТ правильно использует знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	различных жизненных ситуациях.	развития и самообразования
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	- взаимодействует с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; - обосновывает анализ работы членов команды (подчиненных)	Организовывать работу коллектива и команды. Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	Психология коллектива Психология личности Основы проектной деятельности
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	демонстрирует грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей	Излагать свои мысли на государственном языке. Оформлять документы	Особенности социального и культурного контекста Правила оформления документов.
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	- соблюдает нормы поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,	Описывать значимость своей профессии Презентовать структуру профессиональной деятельности по профессии (специальности) Применять стандарты антикоррупционного поведения	Сущность гражданско-патриотической позиции Общечеловеческие ценности. Правила поведения в ходе выполнения профессиональной деятельности
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению,	- эффективно выполняет правила ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и	Соблюдать нормы экологической безопасности сохраняет окружающую	Правила экологической безопасности при ведении профессиональной

применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	производственной практик; - демонстрирует знания в использовании ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности	среду, бережёт ресурсы Определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по профессии (специальности)	деятельности Основные ресурсы задействованные в профессиональной деятельности Пути обеспечения ресурсосбережения.
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	- эффективно использует средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.	Использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; Применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности. Пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной профессии (специальности)	Роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; Основы здорового образа жизни; Условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для профессии (специальности) Средства профилактики перенапряжения
ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	правильно понимает тексты профессиональной документации, связанные со сферой ИТ	понимать общий смысл темы (профессиональной), понимает тексты на базовые профессиональные темы на иностранном языке; участвовать в диалогах на профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые);	правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности

		писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	
--	--	--	--

1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Объем образовательной нагрузки обучающегося – 576 часа,

в том числе в форме практической подготовки 490

Из них нагрузки МДК во взаимодействии с преподавателем – 334 часов, в том числе:

теоретическое обучение: 168 часов, в том числе в форме практической подготовки 168

лабораторные и практические работы: 168 часов; в том числе в форме практической подготовки 168

курсовое проектирование – 0 часов,

экзамены и консультации – 24 часов;

на практики: учебную – 108 часа, в том числе в форме практической подготовки 108

производственную – 72 часов, в том числе в форме практической подготовки 72

самостоятельная учебная работа обучающегося – 38 часов

2. СТРУКТУРА и содержание профессионального модуля

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (объем учебной нагрузки и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)						Практика			
			Обязательные аудиторные учебные занятия					самостоятельная учебная работа		учебная, часов	производственная часов (если предусмотрена распределенная практика)	
			всего, часов	В т.ч. в форме практической подготовки	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая проект (работа)*, часов	Консультации и экзамены	всего, часов	в т.ч., курсовой проект (работа)*, часов			
1	2	3	4	5	6	7	8		9		10	11
ПК 8.1	Раздел 1.Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя	120	120	120	60	-		9	-	-	108	
ПК 8.2, ПК 8.3	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа	267	214	214	106	-	15		38	-		
ПК8.1 - ПК 8.3 ОК.01-ОК.10	Учебная практика	108										

ПК8.1 - ПК 8.3	Производственная практика, часов	72										72
	<i>Всего:</i>	<i>576</i>	<i>334</i>	<i>334</i>	<i>168</i>		<i>15</i>	<i>9</i>	<i>38</i>		<i>108</i>	<i>72</i>

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

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
1	2		3
Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя			120
МДК. 08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя			120
Тема 08.01.01 Основы web-технологий.	Содержание (указывается перечень дидактических единиц темы каждая из которых отражена в перечне осваиваемых знаний). Лекции, в том числе в форме практической подготовки	Уровень освоения	44
	1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML	1	2
	2. Гиперссылки. Форматирование текста и фона.		2
	3. Использование изображений на странице.		2
	4. Списки. Таблицы.		2
	5. Фреймы, плавающие фреймы.		2
	6. Формы.		2
	7. Каскадные таблицы стилей (CSS)		2
	8. Использование стилей при создании сайта		2
	9. Веб-стандарты и их поддержка		2
	10. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы		2
	11. Селекторы в HTML5.		2
	12. Использование свойств CSS2 и CSS3		2
	13. Использование свойств CSS2 и CSS3		2
	14. Вёрстка страниц веб-сайта		2
	15. CSS-фреймворки.		2
	16. Динамический CSS (на примере LESS).		2
	17. Динамический CSS (на примере LESS).		2
	18. Шаблоны CMS. Типовые решения		2
	19. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта		2
	20. Язык сценариев JavaScript		2
	21. Язык сценариев JavaScript		2
	22. Язык сценариев JavaScript		2

	Тематика практических занятий и лабораторных работ , в том числе в форме практической подготовки		44
	1 Практическая работа «Составление технического задания на разработку web-сайта»		2
	2 Применение тегов HTML при создании web-страниц		2
	3 Применение тегов HTML при создании web-страниц		2
	4 Применение тегов HTML при создании web-страниц		2
	5 Применение тегов HTML при создании web-страниц		2
	6 Применение тегов HTML при создании web-страниц		2
	7 Создание формы на html-странице.		2
	8 Создание формы на html-странице.		2
	9 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	10 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	11 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	12 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	13 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	14 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	15 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	16 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.		2
	17 Вёрстка		2
	18 Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта		2
	19 Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта		2
	20 Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта		2
	21 Подготовка и оптимизация графики на web-странице		2
	22 Создание баннера для web-страницы		2
Тема 08.01.02 Web-дизайн	Содержание Лекции , в том числе в форме практической подготовки	Уровень освоения	16
	1. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание.	I	2
	2. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта		2
	3. Цветовой круг. Модели цвета. Цвет в дизайне. Фоновые цвета.		2
	4. Взаимодействие пользователя с сайтом		2
	5. Вопросы разработки интерфейса		2
	6. Визуализация элементов интерфейса		2
	7. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств		2
	8. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование		2

	Тематика практических занятий и лабораторных работ, в том числе в форме практической подготовки		16
	1	Разработка эскизов веб-приложения	2
	2	Разработка эскизов веб-приложения	2
	3	Разработка прототипа дизайна веб-приложения	2
	4	Разработка прототипа дизайна веб-приложения	2
	5	Разработка прототипа дизайна веб-приложения	2
	6	Разработка схемы интерфейса веб-приложения	2
	7	Разработка схемы интерфейса веб-приложения	2
	8	Разработка схемы интерфейса веб-приложения	2
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа			
МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа			252
Тема 08.02.01 Трехмерная графика	Содержание Лекции, в том числе в форме практической подготовки		34
	1.	Введение в трехмерное моделирование. Основы трехмерной графики.	2
	2.	3D моделирование	2
	3.	Этапы создания готовой 3d модели	2
	4.	Основы построения сцен	2
	5.	Концептуальные основы моделирования объектов	2
	6.	Геометрическое моделирование с использованием модификаторов	2
	7.	Понятие каркаса объекта (Mesh)	2
	8.	Основы работы с текстурами	2
	9.	Редактор материалов. Библиотеки материалов	2
	10.	Основы освещения в 3-D графике. Создание источников света	2
	11.	Система рендеринга Blender	2
	12.	Объект Text	2
	13.	Симметричное моделирование. Скульптурное моделирование	2
	14.	Булевы операции	2
	15.	Высокополигональное моделирование	2
	16.	Основы анимации в Blender	2
	17.	Визуализация конечной сцены. Настройка и проведение визуализации	2
	Тематика практических занятий и лабораторных работ, в том числе в форме практической подготовки		30
	1	Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	2
	2	Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»	2

	3	Лабораторная работа «Создание и редактирование трехмерных объектов»	2	
	4	Лабораторная работа «Создание трехмерных моделей на основе примитивов. Применение модификаторов»	2	
	5	Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сетки»	2	
	6	Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»	2	
	7	Лабораторная работа «Материалы и текстура»	2	
	8	Лабораторная работа «Булевы операции»	2	
	9	Лабораторная работа «Анимация на основе ключевых кадров»	2	
	10	Лабораторная работа «Анимация на основе траектории»	2	
	11	Лабораторная работа «Арматура (кости и скелет)»	2	
	12	Лабораторная работа «Создание анимации с деформацией»	2	
	13	Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»	2	
	14	Лабораторная работа «Создание проекта. Визуализация конечной сцены»	2	
	15	Лабораторная работа «Создание проекта. Визуализация конечной сцены»	2	
Тема 08.02.02 Компьютерная графика и дизайн	Содержание Лекции, в том числе в форме практической подготовки		Уровень освоения	24
	1.	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	1	2
	2.	Физические основы компьютерной графики. Цвет.		2
	3.	Цветовые модели.		2
	4.	Цветовые модели.		2
	5.	Системы управления цветом.		2
	6.	Инструменты для измерения цвета. Передача цветовых значений.		2
	7.	Форматы хранения графических изображений		2
	8.	Виды печати		2
	9.	Цвет в дизайне.		2
	10.	Шрифты. Типографика в веб.		2
	11.	Композиция.		2
	12.	Правила разработки пользовательского графического интерфейса		2
	Тематика практических занятий и лабораторных работ, в том числе в форме практической подготовки			Не предусмотрено
Тема 08.02.03 Векторная графика	Содержание Лекции, в том числе в форме практической		Уровень освоения	26

	1. Особенности векторной графики Редакторы векторной графики	1	2
	2. Построение объектов. Контуры и фигуры		2
	3. Работа с узлами.		2
	4. Цвет, заливки, обводки.		2
	5. Работа с текстом		2
	6. Специальные эффекты		2
	7. Разработка логотипов Составляющие логотипа.		2
	8. Определение целевой аудитории при разработке логотипа.		2
	9. Цветовая палитра и шрифты в дизайне логотипа.		2
	10. Основы компьютерной анимации. Редактор		2
	11. Классическая автоматическая анимация.		2
	12. Автоматическая анимация изменения формы.		2
	13. Мультимедиа		2
	Тематика практических занятий и лабораторных работ, в том числе в форме практической подготовки		36
	1. Векторные редакторы. Создание простейших изображений		2
	2. Создание простейших рисунков из примитивов		2
	3. Выделение и группировка объектов		2
	4. Работа с контурами		2
	5. Создание рисунка из кривых		2
	6. Заливки.		2
	7. Работа с узлами. Инструменты обрезки.		2
	8. Использование эффектов.		2
	9. Создание контуров. Использование заливок.		2
	10. Интерактивное перетекание. Вытягивание объектов.		2
	11. Приемы работы с текстом.		2
	12. Работа с различными кистями и распылителями		2
	13. Создание собственных кистей и распылителей		2
	14. Работа со слоями		2
	15. Создание сложных изображений		2
	16. Создание сложных изображений		2
	17. Разработка дизайна логотипов с использованием различных видов шрифтов		2
	18. Разработка логотипов с учетом предпочтений целевой аудитории		2
Тема 08.02.04 Растровая графика	Содержание Лекции, в том числе в форме практической	Уровень освоения	24

	1. Особенности растровой графики. Редакторы растровой графики	I	2
	2. Интерфейс программы. Параметры изображения.		2
	3. Базовый инструментарий редактора.		2
	4. Изменение параметров холста и изображения. Выделение фрагментов изображения. Маски.		2
	5. Работа со слоями, объектами, каналами.		2
	6. Работа с режимами наложения.		2
	7. Коррекция тонового диапазона		2
	8. Баланс цветов.		2
	9. Эффекты искажения		2
	10. Текстуры		2
	11. Творческие эффекты, фоторисование		2
	12. Основные приемы ретуши изображений		2
Тематика практических занятий и лабораторных работ, в том числе в форме практической подготовки		40	
1	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики	2	
2	Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска	2	
3	Создание и редактирование изображений	2	
4	Работа с масками.	2	
5	Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры	2	
6	Работа со стилями слоев и фильтрами	2	
7	Создание коллажей. Фотомонтаж	2	
8	Фотомонтаж с дорисовкой деталей изображения	2	
9	Корректировка цифровых фотографий	2	
10	Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты.	2	
11	Текстовый дизайн	2	
12	Создание анимированных изображений	2	
13	Создание рекламного баннера	2	
14	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта	2	
15	Создание макета сайта, буклета	2	
16	Изображения для Web. Создание Gif-анимаций	2	
17	Разработка веб-дизайна сайта-визитки	2	
18	Разработка веб-дизайна сайта-визитки	2	
19	Оформление дизайна информационного сайта	2	
20	Оформление дизайна информационного сайта	2	

Самостоятельная учебная работа при изучении раздела 2		38
	Работа с объектами в Blender	2
	Создание модели объекта физического мира (кресла, чашки, кота, робота и т.п.)	2
	Создание трехмерного логотипа	2
	Базовое редактирование - моделирование местности и маяка	2
	Назначение материалов ландшафту. Назначение текстур ландшафту и маяка	2
	Освещение на маяке	2
	Анимация маяка.	2
	Создание презентации своих работ.	2
	Технология рисования в программе Adobe Flash CS 6	2
	Технология рисования в программе Adobe Flash CS 6	2
	Покадровая анимация в векторном редакторе Adobe Flash CS 6.	2
	Покадровая анимация в векторном редакторе Adobe Flash CS 6.	2
	Автоматическая классическая анимация движения	2
	Анимированное движение по заданной траектории	2
	Автоматическая анимация изменения формы.	2
	Сложные анимированные символы	2
	Сложные анимированные символы	2
	Создание баннера	2
	Создание баннера	2
Учебная практика по модулю 1. Создание, использование и оптимизация изображений для веб-приложений 2. Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения 3. Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике 4. Подготовка графической информации, графических элементов. Выбор цветового решения. 5. Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей 6. Компоновка страниц сайта 7. Формы и элементы пользовательского интерфейса 8. Создание динамических элементов. Реализация сценариев на Java Script 9. Проектирование и разработка интерфейса пользователя		108
Производственная практика 1. Сбор и анализ информации о предприятии (организации). 2. Постановка задачи, определение аппаратной и программной конфигурации средств вычислительной техники (ВТ), необходимых для решения поставленной задачи.		72

3. Разработка дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика. 4. Создание, использование и оптимизирование изображений для веб-приложений. 5. Разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов. 6. Оформление отчета по практике в соответствии с требованиями стандартов.	
Всего	<i>576 (с учетом консультаций и экзамена)</i>

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Студия «Разработки дизайна веб-приложений» оснащенная в соответствии с п. 6.1.2.1. Примерной программы по *специальности*:

- Автоматизированные рабочие места на 12-15 обучающихся с конфигурацией: Core i5 или аналог, дискретная видеокарта от 2GB ОЗУ, не менее 8GB ОЗУ, два монитора 23", мышь, клавиатура;
- Автоматизированное рабочее место преподавателя с конфигурацией: Core i5 или аналог, дискретная видеокарта, не менее 8GB ОЗУ, один или два монитора 23", мышь, клавиатура;
- Специализированная эргономичная мебель для работы за компьютером;
- Проектор и экран;
- Маркерная доска;
- Принтер А3, цветной;
- Многофункциональное устройство (МФУ) формата А4;
- Программное обеспечение общего и профессионального назначения.

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.2 Примерной программы по *специальности*.

Реализация образовательной программы предполагает обязательную учебную и производственную практику.

Учебная практика реализуется в мастерских профессиональной образовательной организации и требует наличия оборудования, инструментов, расходных материалов, обеспечивающих выполнение всех видов работ, определенных содержанием программ профессиональных модулей в соответствии с выбранной траекторией, в том числе оборудования и инструментов, используемых при проведении чемпионатов WorldSkills и указанных в инфраструктурных листах конкурсной документации WorldSkills по компетенции «Веб-дизайн 17 WebDesign» и «Программные решения для бизнеса 09 IT SoftwareSolutionsforBusiness» (или их аналогов).

Оборудование предприятий и технологическое оснащение рабочих мест производственной практики должно соответствовать содержанию деятельности и давать возможность обучающемуся овладеть профессиональными компетенциями по всем осваиваемым видам деятельности, предусмотренным программой с использованием современных технологий, материалов и оборудования.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

3.2.1. Печатные издания

1. Фостаковская Е.В. Методические указания по выполнению самостоятельной аудиторной работы обучающихся по МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа: методические указания для студентов. - Издательский центр ЮУГК, 2019. – 49 с.

2. Шварцкоп О.Н. Методические указания по выполнению практических работ обучающихся по учебной дисциплине

«Трехмерное моделирование»: методические указания для студентов. - Издательский центр ЮУГК, 2019. – 79 с.

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Трехмерное моделирование: электронный учебный курс. – URL: <https://els.ecol.edu.ru/course/view.php?id=457#section-1>.

2. 2. Технология трехмерного моделирования в Blender 3d: учебное пособие / А. А. Кузьменко, А. Д. Гладченков, Л. Б. Филиппова [и др.]. — Москва: ФЛИНТА, 2018. — 79 с. — ISBN 978-5-9765-4015-6. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/113463>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Технология трехмерного моделирования и текстурирования объектов в Blender 3d и 3d Max: учебное пособие / А. А. Кузьменко, А. Д. Гладченков, В. А. Шкаберин [и др.]. — Москва: ФЛИНТА, 2019. — 142 с. — ISBN 978-5-9765-4216-7. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/125515>. — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Компьютерная графика и дизайн. Электронный учебник. - ЮУГК, 2017, - Фостаковская Е.В. - <https://els.ecol.edu.ru/> (дата обращения 30. 08.2021). – Текст: электронный

5. Поляков Е.Ю. Введение в векторную графику: учебное пособие для СПО/ Е.Ю. Поляков. – Санкт – Петербург: Лань, 2022. – 256 с.

6. Диков А.В. Клиентские технологии веб-дизайна. HTML5 и CSS3: учебное пособие / А.В.Диков. — Санкт-Петербург: Лань, 2022. — 188с.: ил. — (Учебники для вузов. Специальная литература). — Текст: непосредственный.

3.2.3. Дополнительные источники

1. Занятия по изучению данной дисциплины проводится в традиционной форме обучения, которая характеризуется традиционной подачей материала при непосредственном общении обучаемых с преподавателем и возможностью диалога между ними, а также проведением практических занятий. При этом рекомендуется использование ИКТ и других технических средств обучения.

2. Каждый обучающийся должен иметь доступ к компьютеру на все время обучения, оборудование должно быть соответствующим.

3. При выполнении самостоятельной работы преподавателем оказывается консультационная помощь, материалы методических указаний для выполнения этого вида деятельности.

4. Для демонстрации материала на лекционных занятиях необходим мультимедийный проектор.

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

1. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы.

2. Реализация образовательной программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, деятельность которых связана с направленностью реализуемой образовательной программы (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет).

3. Квалификация педагогических работников образовательной организации должна отвечать квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональных стандартах (при наличии).

4. Педагогические работники получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, указанной в пункте 1.5 настоящего ФГОС СПО, не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ)

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
Раздел модуля 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя		
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	<p>Оценка «отлично» - разработаны эскизы пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; обоснован выбор эскиза для дальнейшей разработки; разработана и обоснована схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.</p> <p>Оценка «хорошо» - разработан и обоснован эскиз пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - разработан и обоснован эскиз пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке дизайн – концепции веб-приложения в соответствии с запросами заказчика</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа		
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	Оценка «отлично» - проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы и оформлены в стандартном виде ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; требования сгруппированы и выбрано дизайнерское решение.	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по формированию требований к дизайну веб – приложения.

	<p>Оценка «хорошо» - проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p>	<p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам.</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
<p>ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.</p>	<p>Оценка «отлично» - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением относительных размеров, контрольных точек и вложенных объектов; макет корректно отображается на различных устройствах; заданные элементы интегрированы в дизайн оптимальным образом; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка «хорошо» - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; макет корректно отображается на большинстве устройств; заданные элементы интегрированы в общий дизайн; разработанный дизайн соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; большинство заданных элементов интегрировано в дизайн; макет корректно отображается на одном устройстве; разработанный дизайн в основном соответствует современным стандартам.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке графических макетов для веб-приложений и интеграции новых графических элементов.</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.</p>	<p>– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач;</p> <p>- адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач</p>	<p>Экспертное наблюдение за выполнением работ</p>
<p>ОП 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для</p>	<p>- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач</p>	

выполнения задач профессиональной деятельности.		
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	<ul style="list-style-type: none"> - демонстрация ответственности за принятые решения - обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы; 	
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	<ul style="list-style-type: none"> - взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; - обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных) 	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей	
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.	- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<ul style="list-style-type: none"> - эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик; - демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности 	

ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.	
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;	
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	- эффективность использования в профессиональной деятельности необходимой технической документации, в том числе на английском языке.	

5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ РАБОЧИХ ОСНОВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММАХ (ООП)

Квалификация «Программист»

Программист с помощью специальных математических моделей разрабатывает компьютерные программы. К настоящему моменту в сообществе этих специалистов можно выделить три группы: прикладные, системные и web-программисты. Именно от прикладных программистов зависит, насколько успешно и безопасно будет идти работа в компании, в которой задействованы современные технические устройства (будь то бухгалтерская программа или система пожаротушения). Деятельность системных программистов заключается в работе с системным программным обеспечением. Они могут заниматься разработкой, созданием, управлением операционных систем.

Квалификация «Разработчик веб и мультимедийных технологий»

Квалификация "Разработчик веб и мультимедийных технологий" Разработчики Web и мультимедийных приложений сочетают в своей работе дизайнерские и технические знания для проведения исследований, анализа, оценки, проектирования, программирования и изменения веб-сайтов и приложений, объединяющих текстовые, графические,

мультипликационные, изобразительные, звуковые и видеоматериалы, а также другие интерактивные средства.

Разработчики:

Е.В. Фостаковская - преподаватель ГБПОУ «ЮУГК»

О.Н. Шварцкоп - преподаватель ГБПОУ «ЮУГК»

Е.О. Иванов - преподаватель ГБПОУ «ЮУГК»

Эксперт:

Руководитель отдела информационных технологий ЗАО ЮУИК «Трейд-Альянс» А.Ю. Скворцов