

Министерство образования и науки Нижегородской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Нижегородский промышленно-технологический техникум»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ  
«ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений»

Специальность

09.02.07 Информационные системы и программирование (квалификация:  
разработчик веб и мультимедийных приложений)

Нижний Новгород

2023 г.

## 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

**1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  
**ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**  
**«ПМ.08. Разработка дизайна веб-приложений»**

**1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля**

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

**1.1.1. Перечень общих компетенций**

<b>Код</b>	<b>Наименование общих компетенций</b>
ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.
ОК 2	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 5	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 9	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.
ОК 10	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ОК 11	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать

	предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.
--	--

### 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

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

### 1.1.3. Личностные результаты реализации программы воспитания

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации	ЛР 13
Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм	ЛР 14
Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.	ЛР 15

#### 1.1.4. В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	В разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика; создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений; разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
уметь	создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений; выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение; создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике; разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
знать	нормы и правила выбора стилистических решений; современные методики разработки графического интерфейса; требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет); государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений

#### 1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

	Квалификация
	Разработчик веб и мультимедийных приложений
<b>Всего часов:</b>	<b>819</b>
На освоение МДК	423
Из них самостоятельная работа	141
На практики	
Учебную	<b>180</b>
Производственную	<b>216</b>

## 2. Структура и содержание профессионального модуля

### 2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.					Самостоятельная работа <sup>1</sup>
			Обучение по МДК			Практики		
			Всего	Из них лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная	
ПК 8.1	Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя	165	110	40	20	180	216	55
ПК 8.2, ПК 8.3	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа	258	172	50				86
	<b>Всего:</b>	<b>819</b>	282	90	20	<b>180</b>	<b>216</b>	141

<sup>1</sup>Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией с соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

## 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, курсовая работа (проект)	Объем в часах
1	2	3
<b>Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя</b>		
<b>МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>		
<b>Тема 08.01.01 Основы web-технологий.</b>	<b>Содержание</b>	<b>36</b>
	1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML	4
	2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона	2
	3. Списки. Таблицы.	2
	4. Фреймы, плавающие фреймы, формы	4
	5. Каскадные таблицы стилей (CSS)	2
	6. Использование стилей при создании сайта	2
	7. Веб-стандарты и их поддержка	2
	8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы	4
	9. Селекторы в HTML5.	2
	10. Использование свойств CSS2 и CSS3	2
	11. Вёрстка страниц веб-сайта	4
	12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения	2
	13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта	2
	14. Язык сценариев JavaScript	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	
1 Практическая работа «Составление технического задания на разработку web-сайта»	2	
2 Практическая работа «Применение тегов HTML при создании web-страниц»	2	
3 Лабораторная работа «Создание формы на html-странице.»	4	
4 Лабораторная работа «Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц»	4	

	стилей.	
	5 Лабораторная работа «Вёрстка»	4
	6 Лабораторная работа «Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта»	4
	7 Лабораторная работа «Подготовка и оптимизация графики на web-странице»	4
	8 Лабораторная работа «Создание баннера для web-страницы»	4
<b>Тема 08.01.02 Web-дизайн</b>	<b>Содержание</b>	<b>34</b>
	1. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити	4
	2. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов	4
	3. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта	2
	4. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета	4
	5. Взаимодействие пользователя с сайтом	4
	6. Вопросы разработки интерфейса	4
	7. Визуализация элементов интерфейса	4
	8. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств	4
	9. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование	4
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>12</b>
	1 Лабораторная работа «Разработка эскизов веб-приложения»	4
	2 Лабораторная работа «Разработка прототипа дизайна веб-приложения»	4
3 Лабораторная работа «Разработка схемы интерфейса веб-приложения»	4	
<b>Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа</b>		
<b>МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа</b>		
<b>Тема 08.02.01 Компьютерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>34</b>
	1. Введение в компьютерную графику.	2
	2. История развития и области применения компьютерной графики	2
	3. Виды компьютерной графики	2
	4. Методы представления графической информации	2
	5. Физические основы компьютерной графики	2
	6. Соответствие цветов и управление цветом	2
	7. Психологическое воздействие цвета Систематизация цветов. Цветовой круг. Гармоничные сочетания цветов.	2
	8. Композиции в графическом дизайне. Виды композиции. Принципы композиции. Правила	2



	композиции.	
	9. Оформление текстовой информации	2
	10. Классификация шрифтов. Варианты использования и смешивания шрифтов	2
	11. Техники стилизации текста	2
	12. Применение специальных эффектов.	2
	13. Управление объектами с помощью диспетчера слоев.	2
	14. Средства для отображения на странице графических элементов	2
	15. Форматы хранения графических изображений	2
	16. Основные тенденции развития компьютерной графики. Развитие программного обеспечения для компьютерной графики	2
	17. Современные графические программы	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	Не предусмотрено
<b>Тема 08.02.02</b>	<b>Содержание</b>	<b>22</b>
<b>Векторная графика</b>	1. Особенности векторной графики	2
	2. Редактор векторной графики	2
	3. Редактор разработки мультимедийного контента	2
	4. Управляющие элементы программы.	2
	5. Интерфейс пользователя-дизайнера. Преобразование стандартных объектов.	2
	6. Инструменты для создания объектов.	2
	7. Трансформация и изменение положения объектов.	2
	8. Изменения форм объектов, инструменты управления параметрами контура	2
	9. Работа с текстовыми блоками	2
	10. Создание изображений с использованием спецэффектов.	2
	11. Анимация движения	2
	<b>В том числе практических и лабораторных работ</b>	<b>18</b>
	1. Лабораторная работа «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»	1
	2. Лабораторная работа «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»	1
	3. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»	1
	4. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»	1

	5. Лабораторная работа «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»	1
	6. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	1
	7. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	1
	8. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»	1
	9. Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»	1
	10. Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	1
	11. Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2
	12. Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	1
	13. Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	1
	14. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»	2
	15. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»	2
<b>Тема 08.02.03 Растровая графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>18</b>
	1. Особенности растровой графики.	2
	2. Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики	2
	3. Редактор растровой графики. Меню, основные инструменты	2
	4. Управляющие элементы программы. Интерфейс инструментов. Настройка инструментов.	2
	5. Индексированный цвет. Монохромные изображения. Программные средства создания растровых изображений.	2
	6. Форматы растровых изображений	2
	7. Общие сведения о цветовых режимах, модели цвета, использование фильтров	2
	8. Палитры. Стандартные операции с изображением.	2
	9. Веб-графика.	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>24</b>
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»	1
	2 Лабораторная работа «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»	1
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»	2
	4 Лабораторная работа «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»	2
	5 Лабораторная работа «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»	2
	6 Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2

	7 Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»	1
	8 Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»	1
	9 Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2
	10 Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»	2
	11 Лабораторная работа «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»	2
	12 Лабораторная работа «Создание макета сайта, буклета»	2
	13 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»	2
	14 Лабораторная работа «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	2
<b>Тема 08.02.04 Трехмерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>28</b>
	1. Основы трехмерной графики	2
	2. Основы построения сцен	2
	3. Создание графических примитивов	2
	4. Визуализация сцены	2
	5. Видовые преобразования.	2
	6. Аффинные преобразования	2
	7. Закрашивание объектов сцены. Источники света.	2
	8. Наложение текстуры	2
	9. Использование дополнительных библиотек	2
	10. Полигональное моделирование	2
	11. Стекло модификаторов	2
	12. Сплайновое моделирование	2
	13. Nurbs поверхности	2
	14. 3D моделирование	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>8</b>
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	1
	2 Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»	1
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование трехмерных объектов»	2
4 Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»	2	
5 Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»	2	
<b>Курсовой проект (работа)</b>		
1. Особенности разработки программы подбора персонала.		<b>20</b>
2. Себестоимость ИТ-проекта.		

<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Особенности программирования программы по встраиванию информации в цифровое аудио.</li> <li>4. Разработка программ для резервирования билетов.</li> <li>5. Методы программирования приложений по фитнесу.</li> <li>6. База данных MySQL и ее роль в создании проектов.</li> <li>7. Разработка «Умного дома».</li> <li>8. Программа учета инструментов. Принципы ее разработки.</li> <li>9. Мультимедийный архив данных. Процесс создания.</li> <li>10. Автоматизация контроля знаний студентов.</li> <li>11. Программа Складского комплекса.</li> <li>12. Автоматизированный мониторинг продукции.</li> <li>13. Разработка мобильных приложений по учету питания.</li> <li>14. Разработка мультимедиа-энциклопедии.</li> <li>15. Разработка мультимедиа-галереи.</li> <li>16. Разработка мультимедийного учебного курса.</li> <li>17. Интерактивное дистанционное обучение посредством мультимедийных обучающих программ.</li> <li>18. Электронные мультимедийные учебники, словари, атласы географические.</li> <li>19. Средства «виртуальной реальности» (перчатки, очки, шлемы виртуальной реальности, используемые в играх).</li> <li>20. Инструментальные программные средства для создания мультимедийных приложений.</li> <li>21. Аппаратные и программные средства работы с видео</li> </ol>	
<p><b>Учебная практика</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.</li> <li>2. Компоновка страниц сайта.</li> <li>3. Формы и элементы пользовательского интерфейса.</li> </ol>	<p><b>180</b></p>

<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Создание динамических элементов. Реализация сценариев на JavaScript.</li> <li>5. Проектирование и разработка интерфейса пользователя.</li> <li>6. Создание, использование и оптимизация изображений для веб-приложений.</li> <li>7. Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.</li> <li>8. Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетики.</li> <li>9. Подготовка графической информации, графических элементов. Выбор цветового решения.</li> <li>10. Создание Gif-анимации, flash-анимации к сайту.</li> <li>11. Подготовка мультимедиа для сайта.</li> <li>12.3d моделирование.</li> <li>13. Визуализация.</li> <li>14. Графический дизайн.</li> <li>15. Рендеринг сцен.</li> </ol>	
<p><b>Производственная практика</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Изучение информации о предприятии: структуре, правилах внутреннего распорядка, обязанностей практиканта.</li> <li>2.Изучение информации об автоматизируемом рабочем месте: требования охраны труда и пожарной безопасности.</li> <li>3.Изучение видов работ на предприятии, дополнительных теоретических сведения по рекомендации руководителя практики на предприятии.</li> <li>4.Участие в проведении переговоров с заказчиком и выяснении его первоначальных потребностей и бизнес- задач</li> <li>5.Сбор детальной информации для формализации предметной области проекта и требований пользователей заказчика.</li> <li>6.Участие в составлении технического задания для проекта.</li> <li>7.Разработка эскиза и прототипа сайта.</li> </ol>	<p><b>216</b></p>

<p>8.Разработка схемы интерфейса.</p> <p>9.Участие в создании сайта средствами HTML. Вёрстка.</p> <p>10.Участие в реализации интерфейса средствами CSS.</p> <p>11.Реализация динамического сайта средствами JavaScript и jQuery.</p> <p>12.Выбор методики тестирования юзабилити сайта. Проведение тестирования юзабилити сайта.</p> <p>13.Участие в разработке макета сайта, выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения</p> <p>14.Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.</p> <p>15.Подготовка графической информации, поиск и подборка материалов. Выбор цветового решения. Выбор методов создания и обработки двумерных и трехмерных объектов.</p> <p>16.Подготовка и оптимизация изображений для WEB.</p> <p>17.Подготовка графических элементов: логотип, кнопки и фоновые картинки</p> <p>18.Создание Gif-анимации и баннера</p> <p>19.Разработка flash-баннера</p> <p>20.Создание 3D- изображений</p> <p>21.Подготовка интерактивных элементов средствами ActionScript</p> <p>22.Подготовка мультимедиа для сайта</p> <p>23.Формирование внутренней документации по результатам выполнения работ, оформление результатов тестирования.</p> <p>24.Ведение дневника практики. Подготовка отчёта по практике. Оформление документации по практике в соответствии со стандартами и Положением об оформлении текстовой документации учебного заведения.</p>	
<b>Всего</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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

**Студия «Разработки дизайна веб-приложений»:**

- 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:

Inkscape, Gimp, Figma, Sketch. Ресурсы: FreshStock, Muzli Colors, Google Fonts, Unsplash, Generated Photos, Awwwards.

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**

Библиотечный фонд образовательной организации укомплектован печатными изданиями и (или) электронными изданиями по каждой дисциплине, модулю из расчета одно печатное издание и (или) электронное издание по каждой дисциплине, модулю на одного обучающегося. Библиотечный фонд укомплектован печатными изданиями и (или) электронными изданиями основной и дополнительной учебной литературы, вышедшими за последние 5 лет.

#### **Основные источники**

1. Фролов, А. Б. Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов : учебное пособие для СПО / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов. — Саратов : Профобразование, 2020. — 244 с. — ISBN 978-5-4488-0861-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS
2. Вагин, Д. В. Современные технологии разработки веб-приложений : учебное пособие / Д. В. Вагин, Р. В. Петров. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2019. — 52 с. — ISBN 978-5-7782-3939-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS
3. Сычев, А. В. Теория и практика разработки современных клиентских веб-приложений : учебное пособие для СПО / А. В. Сычев. — Саратов : Профобразование, 2021. — 482 с. — ISBN 978-5-4488-1012-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS

#### **Дополнительные источники**



1. Фролов, А. Б. Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов : учебное пособие для СПО / А. Б. Фролов, И. А. Нагаева, И. А. Кузнецов. — Саратов : Профобразование, 2020. — 244 с. — ISBN 978-5-4488-0861-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/96765.html>
2. Епифанова, А. Г. История графического дизайна и рекламы : учебное пособие для СПО / А. Г. Епифанова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2023. — 220 с. — ISBN 978-5-4497-1791-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/123351.html>

### **3.3. Требования к кадровым условиям реализации образовательной программы.**

3.3.1. Реализация образовательной программы обеспечивается 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, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, указанной в пункте 1.5 ФГОС СПО (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет).

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

Педагогические работники, привлекаемые к реализации образовательной программы, 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 ФГОС СПО, не реже 1 раза в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенций.

Доля педагогических работников (в приведенных к целочисленным значениям ставок), обеспечивающих освоение обучающимися профессиональных модулей, имеющих опыт деятельности не менее 3 лет в организациях,

направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, указанной в пункте 1.5 ФГОС СПО, в общем числе педагогических работников, реализующих образовательную программу, не менее 25 процентов.

#### **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
<b>Раздел модуля 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя</b>		
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	<p>Оценка «<b>отлично</b>» - 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 «<b>хорошо</b>» - 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 «<b>удовлетворительно</b>» - разработан и обоснован эскиз пользовательского</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 обу-</p>

	интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.	чающегося в процессе практики
<b>Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа</b>		
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	<p>Оценка «<b>отлично</b>» - 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.</p> <p>Оценка «<b>хорошо</b>» - 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 «<b>удовлетворительно</b>» - сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по формированию требований к дизайну веб – приложения.</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам.</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с	Оценка « <b>отлично</b> » - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением относительных размеров, контрольных точек и вложенных	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по

<p>учетом современных тенденций в области веб-разработки.</p>	<p>объектов; макет корректно отображается на различных устройствах; заданные элементы интегрированы в дизайн оптимальным образом; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка «<b>хорошо</b>» - 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 «<b>удовлетворительно</b>» - 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>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>ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию</p>	<p>- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения</p>	

информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	профессиональных задач	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	- 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.	- 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	

<p>ОК 06.</p> <p>Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.</p>	<p>- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,</p> <p>- соблюдение стандартов антикоррупционного поведения</p>	
<p>ОК 07.</p> <p>Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.</p>	<p>- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик;</p> <p>- демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности</p>	
<p>ОК 08.</p> <p>Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в</p>	<p>- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности</p>	

<p>процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.</p>		
<p>ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.</p>	<p>- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту</p>	
<p>ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>	<p>- эффективность использования в профессиональной деятельности необходимой технической документации, в том числе на английском языке</p>	
<p>ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной</p>	<p>-эффективно использовать знания по финансовой грамотности, - эффективно планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере при проведении работ по конструированию сетевой инфраструктуры</p>	

ой сфере.		
-----------	--	--