



Министерство образования Иркутской области  
Государственное бюджетное профессиональное  
образовательное учреждение Иркутской области  
«Иркутский авиационный техникум»

СОГЛАСОВАНО

Зам. генерального директора по  
техническому развитию АО  
"ИРЗ"

  
/Максименко Д.В./  
(подпись)

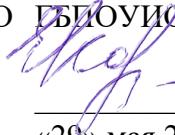
СОГЛАСОВАНО

Начальник отдела подготовки и.о. директора  
кадров ИАЗ - филиал ПАО ГБПОУИО «ИАТ»  
"Корпорация "Иркут"

  
/Русяев М.Ю./  
(подпись)

УТВЕРЖДАЮ

ГБПОУИО «ИАТ»

  
/Коробкова Е.А./  
«29» мая 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Иркутск, 2020

Рассмотрена  
цикловой комиссией  
ПКС протокол №11 от  
13.05.2020 г.

Председатель ЦК

\_\_\_\_\_ / /

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование; учебного плана специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование; с учетом примерной рабочей программы профессионального модуля «Разработка дизайна веб-приложений» в составе примерной основной образовательной программы специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование», № 09.02.07-170511 от 11.05.2017 г.; на основе рекомендаций работодателя (протокол заседания ВЦК ПКС №6 от 15.01.2020 г.).

№	Разработчик ФИО
1	Александрова Алена Сергеевна
2	Юргина Александра Павловна

## СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	7
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	23
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ОСНОВНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	27

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## ПМ.08 РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

### 1.1. Область применения рабочей программы

РП профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование в части освоения основного вида деятельности: Разработка дизайна веб-приложений и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

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

### 1.2 Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

С целью овладения указанным основным видом деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен	№ дидактической единицы	Формируемая дидактическая единица
Знать	1.1	нормы и правила выбора стилистических решений
	1.2	современные методики разработки графического интерфейса
	1.3	требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)
	1.4	государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений
	1.5	стандарт UIX - UI & UXDesign

	1.6	современные тенденции дизайна
	1.7	способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям
	1.8	инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
	1.9	принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений
Уметь	2.1	создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений
	2.2	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение
	2.3	создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике
	2.4	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
Иметь практический опыт	3.1	разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика
	3.2	создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений
	3.3	разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

### 1.3. Формируемые общие компетенции:

ОК.1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам

ОК.2 Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

ОК.3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях

ОК.4 Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

ОК.5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном

языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста

ОК.6 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

ОК.9 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

**1.4. Количество часов предусмотренных на освоение программы профессионального модуля:**

Всего часов - 576

Из них на освоение МДК 288

на практики учебную 144 и производственную (по профилю специальности)144

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### 2.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Индекс	Наименование МДК(разделов), практик	Объем профессионального модуля, час	Объем профессионального модуля, час							Самостоятельная работа	
				Занятия во взаимодействии с преподавателем, час								
				Всего часов	Теоретические занятия	Лабораторные работы и практические занятия	Курсовая работа, курсовой проект	консультации	Промежуточная аттестация			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	МДК. 08.01	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	146	144	40	92	0	6	6	2		
ОК.1, ОК.2, 08.02	МДК. 08.02	Графический дизайн и мультимедиа	142	140	50	78	0	6	6	2		

OK.3, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3,ПК. 9.10								
OK.1, OK.2, OK.3, OK.4, OK.5, OK.6, OK.9, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3	УП.08	Учебная практика	144	144	144	-	-	
OK.1, OK.2, OK.3, OK.4, OK.5, OK.6, OK.7, OK.8, OK.9, ПК.01	ПП.08	Производственная практика	144	144	144	-	-	

-03									
Всего:		576	572	90	458	0	12	12	4

## 2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК), подразделов, тем и занятий	Наименование темы теоретического обучения, лабораторных занятий, практических занятий, самостоятельной работы, консультаций, курсового проекта (работы)	Объем часов	№ дидактической единицы	Формируемые компетенции	Текущий контроль
1	2	3	4	5	6
<b>Раздел 1</b>	<b>Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>				
<b>МДК.08.01</b>	<b>Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>	<b>134</b>			
<b>Подраздел 1.1</b>	<b>Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя</b>	<b>140</b>			
<b>Тема 1.1.1</b>	<b>Основы web-технологий</b>	<b>68</b>			
Занятие 1.1.1.1 теория	Общие концепции веб-дизайна. Структура интернет. Множество устройств	2	1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.2 теория	Основные этапы разработки сайта.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.3 практическое занятие	Составление технического задания на разработку web-сайта	4	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.4 теория	Модели организации сайта. Выбор структуры и типа сайта.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.5 теория	Введение в язык разметки HTML.	1	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.6	Синтаксис HTML. Краткий курс по HTML5	1	1.1	ОК.1, ОК.2,	

теория				ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.7 практическое занятие	Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона	4	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.8 теория	Списки. Таблицы	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.9 практическое занятие	Применение тегов HTML при создании web-страниц	4	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.10 теория	Типы формата web-страниц. Логическое форматирование. Физическое форматирование	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.11 теория	Фреймы	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	1.1, 1.2, 1.3
Занятие 1.1.1.12 практическое занятие	Оптимизация web-страниц с использованием фреймов	4	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.1.13 практическое занятие	Создание формы на html-странице.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.14 теория	Каскадные таблицы стилей (CSS). Спецификация CSS. Классы	2	1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.15 практическое занятие	Использование стилей при создании сайта	2	1.5, 1.6	ОК.2, ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.16 практическое занятие	Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.17 практическое	Динамические эффекты с использованием CSS	4	2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	

занятие					
Занятие 1.1.1.18 теория	Веб-стандарты и их поддержка	2	1.1, 1.4, 2.1	ОК.1, ОК.5, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.19 теория	Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы. Селекторы в HTML5.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.20 практическое занятие	Использование свойств CSS3	4	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.21 практическое занятие	Вёрстка страниц веб-сайта	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.22 теория	Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.23 практическое занятие	Размещение сайта на сервере и поддержка сайта	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.1.24 теория	Язык сценариев JavaScript	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	1.4, 1.5, 1.6
Занятие 1.1.1.25 практическое занятие	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	4	1.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.1.26 теория	SEO- оптимизация	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.27 практическое занятие	Подготовка и оптимизация графики на web-странице	4	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
<b>Тема 1.1.2</b>	<b>Web - дизайн</b>	<b>72</b>			
Занятие 1.1.2.1	WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру.	2	1.5, 1.6	ОК.2, ОК.3, ОК.4,	

теория	Специализация в web-дизайне.			ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.2 теория	Юзабилити	2	1.5, 1.6	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.3 практическое занятие	Разработка эскизов веб-приложения	4	2.4	ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.4 теория	Основные этапы разработки сайта.	2	1.5, 1.6	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.5 практическое занятие	Файловая структура сайта	4	1.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.6 теория	Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов	2	1.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	2.1, 2.2
Занятие 1.1.2.7 практическое занятие	Создание программы проверки полномочий пользователя	6	2.4	ОК.2, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.8 теория	Проектирование сайта	2	1.1	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.9 Самостоятельная работа	Подготовить презентацию на тему «Логическое и физическое форматирование сайта»	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 1.6	ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.10 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	6	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.11 теория	Взаимодействие пользователя с сайтом	2	1.1, 1.2	ОК.2, ОК.6, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.12 практическое занятие	Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	

Занятие 1.1.2.13 практическое занятие	Формулировка требований Рекомендации по написанию требований.	4	2.2	ОК.2, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.14 практическое занятие	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery	4	2.4	ОК.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.15 практическое занятие	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	4	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	2.4
Занятие 1.1.2.16 практическое занятие	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей	4	2.2, 2.4	ОК.3, ОК.5, ОК.9, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.17 практическое занятие	Пользовательский интерфейс средствами CSS	4	2.2	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.18 практическое занятие	Разработка прототипа дизайна веб-приложения	4	2.2, 2.4	ОК.2, ПК.8.2, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.19 теория	Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.3, ОК.4, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.20 практическое занятие	Разработка схемы интерфейса веб-приложения	4	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
Занятие 1.1.2.21 консультация	Основы web-технологий. web-дизайн	6	1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 1.6, 2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
	Экзамен	6			
<b>Раздел 2</b>	<b>Графический дизайн и мультимедиа</b>				

<b>МДК.08.02</b>	<b>Графический дизайн и мультимедиа</b>	<b>130</b>			
<b>Подраздел 2.1</b>	<b>Цвет и свет в дизайне</b>	<b>136</b>			
<b>Тема 2.1.1</b>	<b>Компьютерная графика</b>	<b>8</b>			
Занятие 2.1.1.1 теория	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	2	1.3, 1.4	ПК.8.1	
Занятие 2.1.1.2 теория	Физические основы компьютерной графики	2	1.1, 1.4	ПК.8.1	
Занятие 2.1.1.3 теория	Соответствие цветов и управление цветом	2	1.2, 1.4	ПК.9.10	
Занятие 2.1.1.4 теория	Форматы хранения графических изображений	2	1.4	ОК.2, ПК.8.1	
<b>Тема 2.1.2</b>	<b>Векторная графика</b>	<b>52</b>			
Занятие 2.1.2.1 теория	Современные тенденции web дизайна	2	1.2, 1.5, 1.6	ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.2 теория	Особенности векторной графики	2	1.8	ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.3 теория	Редактор векторной графики	2	1.4	ПК.9.10	
Занятие 2.1.2.4 теория	Знакомство с интерфейсом редактора разработки мультимедийного контента	4	1.7	ПК.9.10	
Занятие 2.1.2.5 практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений	4	2.4	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.6 практическое занятие	Создание контуров, использование заливок и работа с текстом	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.7 практическое	Создание изображений с использованием спецэффектов	2	2.1	ОК.2, ПК.9.10	

занятие					
Занятие 2.1.2.8 практическое занятие	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений	8	2.1, 2.3	ПК.8.3	1.1, 1.2, 1.3, 2.1
Занятие 2.1.2.9 теория	Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис	6	1.9	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.10 практическое занятие	Работа с функциями в ActionScript 3.0.	6	2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.11 практическое занятие	Создание анимации средствами ActionScript 3.0	8	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.12 практическое занятие	Создание Flash-баннера и Gif-анимации	6	2.1, 2.4	ОК.3, ПК.8.1	1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 2.3
<b>Тема 2.1.3</b>	<b>Растровая графика</b>	<b>32</b>			
Занятие 2.1.3.1 теория	Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики	4	1.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.2 теория	Индексированный цвет. Монохромные изображения. Программные средства создания растровых изображений.	2	1.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.3 теория	Форматы растровых изображений	2	1.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.4 теория	Редактор растровой графики, меню, основные инструменты	2	1.8	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.5 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики	4	2.1	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 2.1.3.6	Создание и редактирование изображений	6	2.1	ПК.8.3	

практическое занятие						
Занятие 2.1.3.7 практическое занятие	Работа с масками и с векторными контурами фигуры	2	2.1, 2.2	ОК.2, ПК.8.1		
Занятие 2.1.3.8 практическое занятие	Ретуширование изображений	2	2.1	ПК.8.1		
Занятие 2.1.3.9 практическое занятие	Работа со стилями слоев и фильтрами, Создание текстовых объектов	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1		
Занятие 2.1.3.10 практическое занятие	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера	4	2.1	ОК.2, ПК.8.1	1.8, 1.9	
Занятие 2.1.3.11 Самостоятельная работа	Составить сравнительную характеристику растровой и векторной график	2	1.2, 2.1	ОК.2, ПК.8.1		
<b>Тема 2.1.4</b>	<b>Трехмерная графика</b>	<b>44</b>				
Занятие 2.1.4.1 теория	Основы трехмерной графики. Стэк модификаторов	3	1.1, 1.7, 2.1	ОК.2, ПК.8.1		
Занятие 2.1.4.2 теория	Полигональное моделирование. Сплайновое моделирование	3	1.7	ОК.2, ПК.8.3		
Занятие 2.1.4.3 теория	NURBS -поверхности	2	1.2, 1.7	ОК.2, ПК.8.1		
Занятие 2.1.4.4 теория	Типы источников света	2	1.1, 1.2	ОК.2, ПК.8.3		
Занятие 2.1.4.5 теория	Основы построения сцен	2	1.7	ОК.2, ПК.8.1		

Занятие 2.1.4.6 теория	Основы компьютерной анимации, рендеринг	4	1.2, 1.7	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.7 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики	2	2.1, 2.4	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.8 практическое занятие	Освоение основных инструментов редактора 3D графики	2	2.3	ОК.2, ПК.9.10	2.2, 2.4
Занятие 2.1.4.9 практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов	6	2.1	ПК.8.1	
Занятие 2.1.4.10 практическое занятие	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов	6	2.1	ОК.2, ПК.9.10	
Занятие 2.1.4.11 практическое занятие	Создание сложных трёхмерных сцен	6	2.1, 2.2	ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.12 консультация	Подготовка к промежуточной аттестации	6	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3, ПК.9.10	
	Экзамен	6			
ВСЕГО часов:		276			
<b>УП.08</b>	<b>Учебная практика</b>	144			
Тема 1.1.1	Основы web-технологий	16			
Вид работ 1.1.1.1	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей	8	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.2	Компоновка страниц сайта	8	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3,	

				ОК.9, ПК.8.3	
Тема 1.1.2	Web - дизайн	32			
Вид работ 1.1.2.1	Формы и элементы пользовательского интерфейса	8	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.2.2	Создание динамических элементов. Реализация сценариев на Java Script	12	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2, ПК.8.3	2.4
Вид работ 1.1.2.3	Проектирование и разработка интерфейса пользователя	12	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Тема 2.1.1	Компьютерная графика	26			
Вид работ 2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений	12	2.1, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	3.3
Вид работ 2.1.1.2	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнераского решения	6	2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.1.3	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике	8	2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Тема 2.1.2	Векторная графика	16			
Вид работ 2.1.2.1	Подготовка графической информации, графических элементов. Выбор цветового решения	8	2.3, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	2.1, 3.2
Вид работ 2.1.2.2	Создание автоматической анимации	8	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.4, ПК.8.2	
Тема 2.1.3	Растровая графика	24			
Вид работ 2.1.3.1	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	8	3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.3.2	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов	8	2.1, 2.2	ОК.1, ОК.6, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.3	Создание Flash-баннера и Gif-анимации	8	2.1, 3.3	ОК.1, ОК.9, ПК.8.3	2.2

Тема 2.1.4	Трехмерная графика	30			
Вид работ 2.1.4.1	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов	10	2.3, 3.2	ОК.4, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.4.2	Создание сложных трёхмерных сцен	8	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.4.3	Подготовка мультимедиа для сайта	10	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	2.3, 3.1
Вид работ 2.1.4.4	Оформление отчета	2	2.2, 2.4, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.6, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>	144			
Виды работ 1	Разработка дизайна веб-приложения	44		ПК.01	
Содержание работы 1.1	Создать макеты (схемы) страниц веб-приложения, учитывая его цели и функциональность. В макетах необходимо определить структуру и расположение элементов интерфейса, выбрать цветовую гамму и типографику, учитывая использование на различных устройствах (ПК).	20	3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.5	
Содержание работы 1.2	Создать макеты (схемы) страниц веб-приложения, учитывая его цели и функциональность. В макетах необходимо определить структуру и расположение элементов интерфейса, выбрать цветовую гамму и типографику, учитывая использование на различных устройствах (планшет).	12	3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.6	
Содержание работы 1.3	Создать макеты (схемы) страниц веб-приложения, учитывая его цели и функциональность. В макетах необходимо определить структуру и расположение элементов интерфейса, выбрать цветовую гамму и типографику, учитывая использование на различных устройствах (смартфон).	12	3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.4	
Виды работ 2	Формирование требований к дизайну веб-приложения	16		ПК.02	
Содержание	Изучить и проанализировать веб-приложение, для которого	16	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3,	

работы 2.1	необходимо разработать дизайн. Определить его целевую аудиторию, функциональные особенности, технические требования и другие важные аспекты.			ОК.4	
Виды работ 3	Подготовка материалов для верстки	8		ПК.03	
Содержание работы 3.1	Подготовить изображения для верстки макетов веб-приложения.	8	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3	
Виды работ 4	Разработка фирменного дизайна веб-приложения	48		ПК.03	
Содержание работы 4.1	Создать дизайн-макеты для каждой страницы веб-приложения для ПК, используя современные инструменты для разработки дизайна (например, Adobe Photoshop, Sketch, Figma). Дизайн-макеты должны быть аккуратными, эстетичными и соответствовать общему стилю и функциональности веб-приложения.	20	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.7	
Содержание работы 4.2	Создать дизайн-макеты для каждой страницы веб-приложения для мобильной версии, используя современные инструменты для разработки дизайна (например, Adobe Photoshop, Sketch, Figma). Дизайн-макеты должны быть аккуратными, эстетичными и соответствовать общему стилю и функциональности веб-приложения.	14	3.1	ОК.1, ОК.3, ОК.8	
Содержание работы 4.3	Создать дизайн-макеты для каждой страницы веб-приложения для планшета, используя современные инструменты для разработки дизайна (например, Adobe Photoshop, Sketch, Figma). Дизайн-макеты должны быть аккуратными, эстетичными и соответствовать общему стилю и функциональности веб-приложения.	14	3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.9	
Виды работ 5	Верстка страниц веб-приложения	28		ПК.03	
Содержание работы 5.1	Сверстать страницы с использованием HTML, CSS (допускается применение CSS-фреймворков) по разработанному дизайну с применением адаптивной верстки для трех видов устройств (ПК, планшет, смартфон).	24	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Содержание	Подготовить отчетную документацию.	4	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9	

работы 5.2					
	ВСЕГО часов:	288			

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных кабинетов:

#### **УП.01 Учебная практика**

Индекс вида работ	Наименование вида работ	Перечень оборудования
1.1.1.1	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей	ПК,
1.1.1.2	Компоновка страниц сайта	ПК, Notepad++
1.1.2.1	Формы и элементы пользовательского интерфейса	ПК, NotePad++
1.1.2.2	Создание динамических элементов. Реализация сценариев на Java Script	ПК, NotePad++
1.1.2.3	Проектирование и разработка интерфейса пользователя	ПК, Notepad++
2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений	ПК, CorelDraw
2.1.1.2	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения	ПК, MS Word
2.1.1.3	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике	ПК, Notepad++, MS Word
2.1.2.1	Подготовка графической информации, графических элементов. Выбор цветового решения	ПК, CorelDraw, 3Dmax
2.1.2.2	Создание автоматической анимации	ПК, CorelDraw, 3Dmax

2.1.3.1	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	ПК, CorelDraw, 3Dmax
2.1.3.2	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов	ПК, CorelDraw, 3Dmax
2.1.3.3	Создание Flash-баннера и Gif-анимации	ПК, CorelDraw, 3Dmax
2.1.4.1	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов	ПК, 3DMax
2.1.4.2	Создание сложных трёхмерных сцен	ПК, 3Dmax
2.1.4.3	Подготовка мультимедиа для сайта	ПК, CorelDraw, 3Dmax
2.1.4.4	Оформление отчета	ПК, MS Word

### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

Перечень рекомендуемых учебных, учебно-методических печатных и/ или электронных изданий, нормативных и нормативно-технических документов

#### **МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя**

№	Библиографическое описание	Тип (основной источник, дополнительный источник, электронный ресурс)

#### **МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа**

№	Библиографическое описание	Тип (основной источник, дополнительный источник, электронный

		ресурс)
1.	Лабораторный практикум соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта Высшего образования, предъявляемым к уровню подготовки специалистов и бакалавров. Методическое пособие предназначено для практического освоения материала учебной дисциплины «Мультимедиа технологии» в соответствии с учебными планами направлений подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», 11.03.02 «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», 11.03.01 «Радиотехника», 43.03.01 «Сервис», уровень – бакалавриат. Рекомендовано к использованию НМС ТИС (филиал) ДГТУ.	[основная]
2.	Поляков Е.А. Web-дизайн : практикум / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 123 с. — ISBN 978-5-4487-0488-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/81869.html">https://www.iprbookshop.ru/81869.html</a> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]

### **3.3. Общие требования к организации образовательного процесса**

В целях реализации компетентностного подхода в образовательном процессе по профессиональному модулю используются активные и интерактивные формы проведения занятий (компьютерные симуляции, разбор конкретных ситуаций, групповые дискуссии) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Выполнение курсового проекта (работы) рассматривается как вид учебной деятельности по междисциплинарному курсу профессионального модуля и реализуется в пределах времени, отведенного на его изучение.

Учебная практика и производственная практика (по профилю специальности) проводятся при освоении обучающимися профессиональных компетенций в рамках профессионального модуля и реализовываются концентрированно после изучения теоретического курса профессионального модуля.

Производственная практика проводится в организациях, направление деятельности которых соответствует профилю подготовки обучающихся.

Аттестация по итогам производственной практики проводится с учетом (или на основании) результатов, подтвержденных документами соответствующих организаций.

### **3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса**

Реализация профессионального модуля ПМ.08 обеспечивается педагогическими работниками, образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации профессионального модуля на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организации, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет).

Педагогические работники, привлекаемые к реализации профессионального модуля, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, не реже 1 раз 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, в общем числе педагогических работников, реализующих образовательную программу, должна быть не менее 25 процентов.

## **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ОСНОВНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)**

Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля проводится на основе заданий и критериев их оценивания, представленных в фондах оценочных средств по ПМ.08. Фонды оценочных средств содержит контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

### **4.1. Текущий контроль**

Текущий контроль успеваемости осуществляется преподавателем в процессе проведения теоретических занятий, практических занятий, лабораторных работ, курсового проектирования

#### **МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя**

Индекс профессиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
-------------------------------------	--	---------------------

#### **Текущий контроль № 1.**

**Метод и форма контроля:** Письменный опрос (Опрос)

**Вид контроля:** Письменная работа

ПК.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.2, 1.1.1.4, 1.1.1.5, 1.1.1.6, 1.1.1.8
ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.1
ПК.8.2	современные методики разработки графического интерфейса	
ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.7, 1.1.1.10
ПК.8.2	требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	

#### **Текущий контроль № 2.**

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Письменная работа

ПК.8.1	<b>Знать</b> стандарт UIX - UI & UXDesign	1.1.1.14, 1.1.1.15
ПК.8.2	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	1.1.1.15
ПК.8.2	<b>Знать</b>	1.1.1.18

государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений
--

**Текущий контроль № 3.**

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

ПК.8.1	<b>Уметь</b>	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.3, 1.1.1.9, 1.1.1.12, 1.1.1.13, 1.1.1.16, 1.1.1.27		
ПК.8.2					
ПК.8.3					
ПК.9.10					
ПК.8.2	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	1.1.1.18			

**Текущий контроль № 4.**

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

ПК.8.1	<b>Уметь</b>	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.17, 1.1.1.21, 1.1.1.27, 1.1.2.3, 1.1.2.7, 1.1.2.10, 1.1.2.14		
ПК.8.2					
ПК.8.3					
ПК.9.10					

**МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа**

Индекс професиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
------------------------------------	--	---------------------

**Текущий контроль № 1.**

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

ПК.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	2.1.1.2
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные методики разработки графического интерфейса	2.1.1.3, 2.1.2.1
ПК.8.1	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и	2.1.1.1

	использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	2.1.2.6, 2.1.2.7
ПК.9.10	создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	

### Текущий контроль № 2.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

ПК.9.10	<b>Знать</b> государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	2.1.1.1, 2.1.1.2, 2.1.1.3, 2.1.1.4, 2.1.2.3
ПК.8.1	<b>Знать</b> стандарт UIX - UI & UXDesign	2.1.2.1
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	2.1.2.1
ПК.9.10	<b>Знать</b> способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	2.1.2.4
ПК.8.3	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.2.8

### Текущий контроль № 3.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

ПК.8.1	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	2.1.2.2, 2.1.3.4
ПК.8.3	<b>Знать</b> принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений	2.1.2.9

### Текущий контроль № 4.

**Метод и форма контроля:** Практическая работа (Опрос)

**Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ

ПК.8.1	<b>Уметь</b>	2.1.3.7
--------	--------------	---------

	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	2.1.2.5, 2.1.2.10,
ПК.8.3	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	2.1.2.12, 2.1.4.7

## УП.01

Индекс профессио нальной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, практический опыт)	Индекс вида работ
---	---	-------------------

**Текущий контроль № 1.Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

ПК.8.3	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.2.1
--------	---	---------------------------

**Текущий контроль № 2.Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b>	1.1.2.2, 1.1.2.3
ПК.8.3	разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	

**Текущий контроль № 3.Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

**Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ

ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	2.1.1.1
ПК.8.3	<b>Иметь практический опыт</b> создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.1.1.3

**Текущий контроль № 4.Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический)

<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.3	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.3.2
<b>Текущий контроль № 5. Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический)		
<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.3	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.4.1
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	

#### 4.2. Промежуточная аттестация

##### МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователей

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
4	Экзамен

<b>Экзамен может быть выставлен автоматически по результатам текущих контролей</b>	
Текущий контроль №1	
Текущий контроль №2	
Текущий контроль №3	
Текущий контроль №4	

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс темы занятия
ПК.9.10	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.2, 1.1.1.4, 1.1.1.5, 1.1.1.6, 1.1.1.8, 1.1.1.11, 1.1.1.18, 1.1.1.20,

		1.1.1.22, 1.1.1.24, 1.1.2.5, 1.1.2.8, 1.1.2.9, 1.1.2.11, 1.1.2.12, 1.1.2.19, 1.1.2.21
ПК.8.2	<b>Знать</b>	1.1.1.1, 1.1.1.20,
ПК.8.3	современные методики разработки графического интерфейса	1.1.1.24,
ПК.9.10		1.1.1.25, 1.1.2.6, 1.1.2.9, 1.1.2.11, 1.1.2.12, 1.1.2.19, 1.1.2.21
ПК.8.2	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	1.1.1.7, 1.1.1.10, 1.1.1.19, 1.1.1.23, 1.1.1.26, 1.1.2.9, 1.1.2.21
ПК.8.2	<b>Знать</b> государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	1.1.1.18
ПК.9.10	<b>Знать</b> стандарт UIX - UI & UXDesign	1.1.1.14, 1.1.1.15, 1.1.2.1, 1.1.2.2, 1.1.2.4, 1.1.2.9, 1.1.2.21
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	1.1.1.15, 1.1.2.1,
ПК.8.2		1.1.2.2, 1.1.2.4,
ПК.8.3		1.1.2.9, 1.1.2.21
ПК.9.10		
ПК.8.2	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	1.1.1.18
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.3, 1.1.1.9, 1.1.1.12, 1.1.1.13, 1.1.1.16, 1.1.1.27, 1.1.2.10,

ПК.8.2		1.1.2.13,
ПК.8.3		1.1.2.15,
ПК.9.10		1.1.2.16, 1.1.2.17, 1.1.2.18, 1.1.2.20, 1.1.2.21
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	1.1.1.17,
ПК.8.2	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.21,
ПК.8.3		1.1.1.27, 1.1.2.3, 1.1.2.7, 1.1.2.10,
ПК.9.10		1.1.2.14, 1.1.2.15, 1.1.2.16, 1.1.2.18, 1.1.2.20, 1.1.2.21

## МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
3	Экзамен

**Экзамен может быть выставлен автоматически по результатам текущих контролей**

Текущий контроль №1

Текущий контроль №2

Текущий контроль №3

Текущий контроль №4

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс темы занятия
ПК.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	2.1.1.2, 2.1.4.1, 2.1.4.4, 2.1.4.12
ПК.9.10	<b>Знать</b>	2.1.1.3, 2.1.2.1,

	современные методики разработки графического интерфейса	2.1.3.1, 2.1.3.2, 2.1.3.3, 2.1.3.11, 2.1.4.3, 2.1.4.4, 2.1.4.6, 2.1.4.12
ПК.8.3	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	2.1.1.1, 2.1.4.12
ПК.8.2	<b>Знать</b> государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	2.1.1.1, 2.1.1.2, 2.1.1.3, 2.1.1.4, 2.1.2.3, 2.1.4.12
ПК.8.1	<b>Знать</b> стандарт UIX - UI & UXDesign	2.1.2.1, 2.1.4.12
ПК.9.10	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	2.1.2.1, 2.1.4.12
ПК.8.3	<b>Знать</b> способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	2.1.2.4, 2.1.4.1, 2.1.4.2, 2.1.4.3, 2.1.4.5, 2.1.4.6, 2.1.4.12
ПК.8.2	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	2.1.2.2, 2.1.3.4, 2.1.4.12
ПК.8.3	<b>Знать</b> принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений	2.1.2.9, 2.1.4.12
ПК.9.10	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	2.1.2.6, 2.1.2.7, 2.1.2.8, 2.1.2.11, 2.1.2.12, 2.1.3.5, 2.1.3.6, 2.1.3.7, 2.1.3.8, 2.1.3.9, 2.1.3.10, 2.1.3.11, 2.1.4.1, 2.1.4.7, 2.1.4.9, 2.1.4.10, 2.1.4.11, 2.1.4.12
ПК.8.2	<b>Уметь</b>	2.1.3.7, 2.1.4.11,

ПК.9.10	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.4.12
ПК.9.10	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.2.8, 2.1.4.8, 2.1.4.12
ПК.9.10	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	2.1.2.5, 2.1.2.10, 2.1.2.12, 2.1.4.7, 2.1.4.12

### Промежуточная аттестация УП

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
4	Дифференцированный зачет

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс вида работ
ПК.8.2	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.4.4
ПК.8.3	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.1.3, 2.1.2.1
ПК.8.2	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.2.2, 1.1.2.3, 2.1.2.2, 2.1.4.4
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	2.1.1.1, 2.1.4.4
ПК.8.3	<b>Иметь практический опыт</b> создании, использовании и оптимизации изображений для веб-приложений	2.1.1.3, 2.1.2.1, 2.1.3.1, 2.1.4.4

ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.2.2, 1.1.2.3, 2.1.2.2
--------	---	------------------------------

---

### **Производственная практика**

По производственной практике обучающиеся ведут дневник практики, в котором выполняют записи о решении профессиональных задач, выполнении заданий в соответствии с программой, ежедневно подписывают дневник с отметкой о выполненных работах у руководителя практики. Оценка по производственной практике выставляется на основании аттестационного листа.

### **4.3. Критерии и нормы оценки результатов освоения элементов профессионального модуля**

Для каждой дидактической единицы представлены показатели оценивания на «3», «4», «5» в фонде оценочных средств по дисциплине.

Оценка «2» ставится в случае, если обучающийся полностью не выполнил задание, или выполненное задание не соответствует показателям на оценку «3».