



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
АО кадров ИАЗ - филиал
"Корпорация "Иркут"

/Русяев М.Ю./

(подпись)

УТВЕРЖДАЮ

и.о. директора
ПАО ГБПОУ ИО «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)	26

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 & UX Design

	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						Промежуточная аттестация	
				Всего часов	Теоретические занятия	Лабораторные работы и практические занятия	Курсовая работа, курсовой проект	консультации			
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,	МДК.08.02	Графический дизайн и мультимедиа	142	140	50	78	0	6	6	2	

ОК.3, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3,ПК. 9.10									
ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.9, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3	УП.08	Учебная практика	144	144		144		-	-
ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.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
Раздел 1	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя				
МДК.08.01	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	134			
Подраздел 1.1	Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя	140			
Тема 1.1.1	Основы web-технологий	68			
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	
Тема 1.1.2	Web - дизайн	72			
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			
Раздел 2	Графический дизайн и мультимедиа				

МДК.08.02	Графический дизайн и мультимедиа	130			
Подраздел 2.1	Цвет и свет в дизайне	136			
Тема 2.1.1	Компьютерная графика	8			
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	
Тема 2.1.2	Векторная графика	52			
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
Тема 2.1.3	Растровая графика	32			
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	
Тема 2.1.4	Трехмерная графика	44			
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			
УП.08	Учебная практика	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 дизайнерского 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	Трёхмерная 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	
ПП.08	Производственная практика	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 цветowych 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)

3.3. Общие требования к организации образовательного процесса

В целях реализации компетентного 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	Знать 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	Знать современные методики разработки графического интерфейса	1.1.1.1
ПК.8.2		
ПК.8.1	Знать требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	1.1.1.7, 1.1.1.10
ПК.8.2		
Текущий контроль № 2.		
Метод и форма контроля: Практическая работа (Опрос)		
Вид контроля: Письменная работа		
ПК.8.1	Знать стандарт UX - UI & UX Design	1.1.1.14, 1.1.1.15
ПК.8.2	Знать современные тенденции дизайна	1.1.1.15
ПК.8.2	Знать	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	Уметь выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.3, 1.1.1.9,
ПК.8.2		1.1.1.12,
ПК.8.3		1.1.1.13,
ПК.9.10		1.1.1.16, 1.1.1.27
ПК.8.2	Уметь 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	Уметь разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.17,
ПК.8.2		1.1.1.21,
ПК.8.3		1.1.1.27, 1.1.2.3,
ПК.9.10		1.1.2.7, 1.1.2.10, 1.1.2.14

МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Индекс профессиональной 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	Знать нормы и правила выбора стилистических решений	2.1.1.2
ПК.8.1	Знать современные методики разработки графического интерфейса	2.1.1.3, 2.1.2.1
ПК.8.1	Знать требования и нормы подготовки и	2.1.1.1

	использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	
ПК.8.1	Уметь	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	Знать 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	Знать стандарт UX - UI &UXDesign	2.1.2.1
ПК.8.1	Знать современные тенденции дизайна	2.1.2.1
ПК.9.10	Знать способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	2.1.2.4
ПК.8.3	Уметь 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	Знать инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	2.1.2.2, 2.1.3.4
ПК.8.3	Знать 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	Уметь	2.1.3.7

	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	
ПК.8.1	Уметь 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
ПК.8.3		

УП.01

Индекс профессиональной 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	Уметь 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	Иметь практический опыт разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.2.2, 1.1.2.3
ПК.8.3		
Текущий контроль № 3.Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический) Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	Уметь создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	2.1.1.1
ПК.8.3	Иметь практический опыт создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.1.1.3
Текущий контроль № 4.Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)		

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

4.2. Промежуточная аттестация

МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
4	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.9.10	Знать 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	Знать современные методики разработки графического интерфейса	1.1.1.1, 1.1.1.20,
ПК.8.3		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	Знать 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	Знать государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	1.1.1.18
ПК.9.10	Знать 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	Знать 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	Уметь создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	1.1.1.18
ПК.8.1	Уметь 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	Уметь разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.17,
ПК.8.2		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	Знать 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	Знать	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	Знать 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	Знать 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	Знать стандарт UX - UI &UXDesign	2.1.2.1, 2.1.4.12
ПК.9.10	Знать современные тенденции дизайна	2.1.2.1, 2.1.4.12
ПК.8.3	Знать 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	Знать 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	Знать принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений	2.1.2.9, 2.1.4.12
ПК.9.10	Уметь 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	Уметь	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	Уметь 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	Уметь 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	Уметь выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.4.4
ПК.8.3	Уметь создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.1.3, 2.1.2.1
ПК.8.2	Уметь 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	Иметь практический опыт разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	2.1.1.1, 2.1.4.4
ПК.8.3	Иметь практический опыт создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.1.1.3, 2.1.2.1, 2.1.3.1, 2.1.4.4

ПК.8.2	Иметь практический опыт 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».