



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

Директор  
ПАО ГБПОУИО «ИАТ»

/Якубовский А.Н.

«31» мая 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Иркутск, 2021

Рассмотрена  
цикловой комиссией  
КС, ИСП протокол №9 от  
25.05.2021 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 КС, ИСП №5 от 13.03.2021 г.).

№	Разработчик ФИО
1	Александрова Алена Сергеевна
2	Гордиенко 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	38
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ОСНОВНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	58

# 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.7 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, 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 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.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	МДК.08.01	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	146	144	40	92	0	6	6	2	
ОК.1,	МДК.	Графический дизайн и	142	140	50	78	0	6	6	2	

ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3	08.02	мультимедиа								
ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3	УП.08	Учебная практика	144	144		144		-	-	
ОК.1, ОК.2,	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	



OK.3, OK.4, OK.5, OK.6, OK.7, OK.8, OK.9, ПК.01 -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.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.4 практическое занятие	Составление технического задания на разработку web-сайта.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.5 теория	Модели организации сайта. Выбор структуры и типа сайта.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	

Занятие 1.1.1.6 теория	Введение в язык разметки HTML.	1	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.7 теория	Синтаксис HTML. Краткий курс по HTML5.	1	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.8 практическое занятие	Использование изображений на странице.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.9 практическое занятие	Форматирование текста и фона.	2	1.3	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.10 теория	Списки. Таблицы.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.11 практическое занятие	Применение тегов HTML при создании web-страниц.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.12 практическое занятие	Создание списков и таблиц.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.13 теория	Типы формата web-страниц. Логическое форматирование. Физическое форматирование.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.14 теория	Основы web-технологий.	1	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	1.1, 1.2, 1.3
Занятие 1.1.1.15 теория	Блочная верстка страниц.	1	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.16 практическое занятие	Создание веб-страниц с использованием блочной верстки.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.17 практическое	Создание веб-страниц с использованием блочной верстки.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2,	

занятие				ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.18 практическое занятие	Создание формы на html-странице.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.19 теория	Каскадные таблицы стилей (CSS). Спецификация CSS. Классы.	2	1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.20 практическое занятие	Использование стилей при создании сайта.	2	1.5, 1.6	ОК.2, ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.21 практическое занятие	Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.	2	2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.22 практическое занятие	Динамические эффекты с использованием CSS.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.23 практическое занятие	Динамические эффекты с использованием CSS.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.24 теория	Веб-стандарты и их поддержка.	2	1.1, 1.4	ОК.1, ОК.5, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.25 теория	Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы. Селекторы в HTML5.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.26 практическое занятие	Использование свойств CSS3.	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.27 практическое занятие	Использование свойств CSS3.	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.28	Вёрстка страниц веб-сайта.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3,	

практическое занятие				ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.29 теория	Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.30 практическое занятие	Размещение сайта на сервере и поддержка сайта.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.31 теория	Блочная верстка.	1	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	1.4, 1.5, 1.6
Занятие 1.1.1.32 теория	Язык сценариев JavaScript.	1	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.33 практическое занятие	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	1.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.34 практическое занятие	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	1.2	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.35 теория	SEO- оптимизация.	2	1.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.36 практическое занятие	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.37 практическое занятие	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.5, ПК.8.1	
<b>Тема 1.1.2</b>	<b>Web - дизайн</b>	<b>72</b>			
Занятие 1.1.2.1 теория	WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне.	2	1.5, 1.6	ОК.2, ОК.3, ОК.4, 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.8.3	
Занятие 1.1.2.3 практическое занятие	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2.4	ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.4 практическое занятие	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.5 теория	Основные этапы разработки сайта.	2	1.5, 1.6	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.6 практическое занятие	Файловая структура сайта.	2	1.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.7 практическое занятие	Файловая структура сайта.	2	1.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.8 теория	Основы web-дизайна.	1	1.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	2.2
Занятие 1.1.2.9 теория	Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов.	1	1.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.10 практическое занятие	Создание программы проверки полномочий пользователя.	2	2.4	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.11 практическое занятие	Создание программы проверки полномочий пользователя.	2	2.4	ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.12 теория	Проектирование сайта.	2	1.1	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.13	Подготовить презентацию на тему «Логическое и физическое	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.5,	ОК.2, ПК.8.1,	

Самостоятельная работа	форматирование сайта»		1.6	ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.14 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	2	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.15 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.16 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.17 теория	Взаимодействие пользователя с сайтом.	2	1.1, 1.2	ОК.2, ОК.6, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.18 практическое занятие	Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса.	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.19 практическое занятие	Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса.	2	1.1, 1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.20 практическое занятие	Формулировка требований. Рекомендации по написанию требований.	2	2.2	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.21 практическое занятие	Формулировка требований Рекомендации по написанию требований.	2	1.2, 2.2	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.22 практическое занятие	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery.	2	2.4	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.23	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.9,	

практическое занятие				ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.24 практическое занятие	Процесс разработки приложения.	1	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	2.4
Занятие 1.1.2.25 практическое занятие	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	1	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.8, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.26 практическое занятие	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.27 практическое занятие	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей.	2	2.2, 2.4	ОК.3, ОК.5, ОК.9, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.28 практическое занятие	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.7, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.29 практическое занятие	Пользовательский интерфейс средствами CSS.	2	2.2	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.30 практическое занятие	Пользовательский интерфейс средствами CSS.	2	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.31 практическое занятие	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.32 практическое занятие	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	



Занятие 1.1.2.33 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 1.1.2.34 практическое занятие	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.2, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.35 практическое занятие	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.2, 2.4	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.36 консультация	Основы web-технологий.	2	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	
Занятие 1.1.2.37 консультация	Основы web-дизайна.	2	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	
Занятие 1.1.2.38 консультация	Основы web-технологий. web-дизайн.	2	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	
	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.8.1	

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>54</b>			
Занятие 2.1.2.1 теория	Современные тенденции web дизайна.	2	1.2, 1.5, 1.6	ОК.1, 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	ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.4 теория	Знакомство с интерфейсом редактора разработки мультимедийного контента.	2	1.7	ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.5 теория	Знакомство с интерфейсом редактора разработки мультимедийного контента.	2	1.7	ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.6 практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений.	2	2.4	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.7 практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений.	2	2.4	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.8 практическое занятие	Создание контуров, использование заливок и работа с текстом.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.9 практическое занятие	Создание изображений с использованием спецэффектов.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.10 практическое занятие	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	1	2.1, 2.3	ПК.8.3	1.1, 1.2, 1.3, 2.1

Занятие 2.1.2.11 практическое занятие	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	2	2.1, 2.3	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.12 практическое занятие	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	2	2.1, 2.3	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.13 практическое занятие	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	2	2.1, 2.3	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.14 практическое занятие	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	1	2.1, 2.3	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.15 теория	Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.	2	1.9	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.16 теория	Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.	2	1.9	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.17 теория	Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.	2	1.9	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.18 теория	Язык ActionScript 3.0 и его синтаксис.	2	1.9	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.19 практическое занятие	Работа с функциями в ActionScript 3.0.	2	2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.20 практическое занятие	Работа с функциями в ActionScript 3.0	2	2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.21 практическое занятие	Работа с функциями в ActionScript 3.0	2	2.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	

Занятие 2.1.2.22 практическое занятие	Создание анимации средствами ActionScript 3.0.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.23 практическое занятие	Создание анимации средствами ActionScript 3.0	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.24 практическое занятие	Создание анимации средствами ActionScript 3.0	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.25 практическое занятие	Создание анимации средствами ActionScript 3.0	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.26 практическое занятие	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	1	2.1, 2.4	ОК.3, ПК.8.1	1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 2.3
Занятие 2.1.2.27 практическое занятие	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	1	2.1, 2.4	ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.28 практическое занятие	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	2	2.1, 2.4	ОК.1, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 2.1.2.29 практическое занятие	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	2	2.1, 2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
<b>Тема 2.1.3</b>	<b>Растровая графика</b>	<b>33</b>			
Занятие 2.1.3.1 теория	Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики.	2	1.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.2 теория	Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Преимущества и недостатки растровой графики.	2	1.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	

Занятие 2.1.3.3 теория	Индексированный цвет. Монохромные изображения. Программные средства создания растровых изображений.	2	1.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.4 теория	Форматы растровых изображений.	2	1.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.5 теория	Редактор растровой графики, меню, основные инструменты.	2	1.8	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.6 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 2.1.3.7 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.1.3.8 практическое занятие	Создание и редактирование изображений.	2	2.1	ПК.8.3	
Занятие 2.1.3.9 практическое занятие	Создание и редактирование изображений.	2	2.2	ОК.1, ОК.4, ПК.8.2	
Занятие 2.1.3.10 практическое занятие	Создание и редактирование изображений.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.11 практическое занятие	Работа с масками и с векторными контурами фигуры.	2	2.1, 2.2	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.12 практическое занятие	Ретуширование изображений.	2	2.1	ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.13 практическое	Работа со стилями слоев и фильтрами, Создание текстовых объектов.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	

занятие					
Занятие 2.1.3.14 практическое занятие	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.	1	2.1	ОК.2, ПК.8.1	1.8, 1.9
Занятие 2.1.3.15 практическое занятие	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.3.16 практическое занятие	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.1.3.17 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>41</b>			
Занятие 2.1.4.1 теория	Основы трехмерной графики. Стэк модификаторов.	2	1.1, 1.7, 2.1	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 2.1.4.2 теория	Полигональное моделирование. Сплайновое моделирование.	2	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.	2	1.2, 1.7	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.7 теория	Основы компьютерной анимации, рендеринг.	2	1.2, 1.7	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	

Занятие 2.1.4.8 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.	1	2.1, 2.4	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.9 практическое занятие	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	1	2.3	ОК.2, ПК.8.2	2.2, 2.4
Занятие 2.1.4.10 практическое занятие	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	1	2.3	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 2.1.4.11 практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.1	ПК.8.1	
Занятие 2.1.4.12 практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.13 практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.1.4.14 практическое занятие	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 2.1.4.15 практическое занятие	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.16 практическое занятие	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 2.1.4.17 практическое	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.2	

занятие					
Занятие 2.1.4.18 практическое занятие	Создание сложных трехмерных сцен.	2	2.1, 2.2	ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.19 практическое занятие	Создание сложных трехмерных сцен.	2	2.1	ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 2.1.4.20 консультация	Подготовка к промежуточной аттестации.	2	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	
Занятие 2.1.4.21 консультация	Подготовка к промежуточной аттестации.	2	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, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.4.22 консультация	Подготовка к промежуточной аттестации.	2	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, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.9, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
	Экзамен	6			
ВСЕГО часов:		276			
<b>УП.08</b>	<b>Учебная практика</b>	144			
Тема 1.1.1	Основы web-технологий	30			
Вид работ 1.1.1.1	Составление технического задания на разработку web-сайта.	2	2.2, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 1.1.1.2	Составление технического задания на разработку web-сайта.	2	2.2, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.2	



Вид работ 1.1.1.3	Применение тегов HTML при создании web-страниц.	2	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.4	Применение тегов HTML при создании web-страниц, создание форм.	2	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.5	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	2	2.3, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.6	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	2	2.3, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.7	Блочная вёрстка сайта.	2	2.4, 3.3	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.2, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.8	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	2	2.3, 2.4, 3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1, ПК.8.2	
Вид работ 1.1.1.9	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	2.4, 3.3	ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.10	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.11	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	2.1, 2.4, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.12	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	2.1, 2.4, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.13	Создание баннера для web-страницы.	2	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.14	Создание баннера для web-страницы.	2	2.1, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.15	Создание баннера для web-страницы.	1	2.4, 3.3	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.16	Основы web-технологий.	1	2.4, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	2.4

Тема 1.1.2	Web - дизайн	20			
Вид работ 1.1.2.1	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2.3, 3.3	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.2	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2.3, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.3	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.3, 3.1	ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.4	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.3, 3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.5	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.3, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.6	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.7	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	1	2.3, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.8	Основы web-дизайна.	1	2.3, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	2.3, 3.1
Вид работ 1.1.2.9	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	2	2.1, 2.2, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.10	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	2	2.2, 3.1	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.11	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	2	2.2, 3.2	ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.2	
Тема 2.1.1	Компьютерная графика	18			
Вид работ 2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	2	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.1.2	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	2	2.1, 3.2	ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.1	

Вид работ 2.1.1.3	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.	2	2.1, 3.2	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.4	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.	2	2.2, 3.2	ОК.3, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.1.5	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.1.6	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.7	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	2	2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.8	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	2	2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.9	Растровые и векторные форматы.	2	2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Тема 2.1.2	Векторная графика	28			
Вид работ 2.1.2.1	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	2	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.2.2	Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом.	2	2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.2.3	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	1	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.4	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	1	2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	2.1
Вид работ 2.1.2.5	Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.	2	2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.2.6	Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений.	2	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.7	Создание статических изображений в среде редактора	2	2.1, 3.2	ОК.2, ОК.4, ОК.9,	

	компьютерной анимации.			ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.8	Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация.	2	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.9	Создание автоматической анимации.	2	2.1, 3.2	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.10	Разработка программной анимации объектов.	2	2.1, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.11	Создание простых сценариев. Работа с событиями.	2	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.12	Создание игрового приложения.	2	2.1, 3.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.13	Создание игрового приложения.	2	2.3, 3.1, 3.3	ОК.2, ОК.4, ОК.8, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.14	Создание игрового приложения.	2	2.2, 2.3, 3.2	ОК.3, ОК.6, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.2.15	Создание игрового приложения.	2	2.1, 2.4, 3.2, 3.3	ОК.2, ОК.4, ОК.7, ПК.8.1	
Тема 2.1.3	Растровая графика	24			
Вид работ 2.1.3.1	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	2	2.1, 2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.2	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	2	2.1, 2.3, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.3	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.4	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	1	2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.5	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	1	2.1, 2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	2.2, 3.3

Вид работ 2.1.3.6	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.3.7	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.8	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2.1, 3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.3.9	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2.2, 2.3, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.3.10	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	2	2.1, 2.2, 3.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.11	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	2	2.1, 2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.3.12	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.3.13	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Тема 2.1.4	Трехмерная графика	24			
Вид работ 2.1.4.1	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.	2	2.2, 2.3, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.4.2	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	2	2.1, 2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.4.3	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.1, 2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.4	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.1, 2.3, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.4.5	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2.1, 2.3, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.6	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2.4, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9,	

				ПК.8.1	
Вид работ 2.1.4.7	Моделирование 3d объектов.	1	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.4, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.4.8	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	1	2.1, 3.1	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	2.2, 3.2
Вид работ 2.1.4.9	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2.1, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.4.10	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2.1, 2.3, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.11	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2.1, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.4.12	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2.1, 2.2, 3.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.4.13	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2.3, 2.4, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>	144			
Виды работ 1	Выполнение различных видов работ со шрифтами	24		ПК.01	
Содержание работы 1.1	Художественное оформление шрифтовых плакатов для кафе в стиле лофт.	12	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3	
Содержание работы 1.2	Художественное оформление шрифтовой обложки книги - учебника по Web-дизайну	12	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4	
Виды работ 2	Составление технического задания на разработку дизайна сайта	8		ПК.01	
Содержание работы 2.1	Составить техническое задание на разработку дизайна-сайта, по структуре:	8	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основная цель;</li> <li>2. Основная задача;</li> <li>3. Целевая аудитория;</li> <li>4. Предполагаемая структура сайта;</li> <li>5. Дополнительная информация.</li> </ol>				
Виды работ 3	Дизайн-проект логотипа	20		ПК.01	
Содержание работы 3.1	Разработать логотип музыкальной студии с учетом подбора шрифта и цветовой палитры по выбору: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Текстовый</i></li> <li>2. <i>Знаковый</i></li> <li>3. <i>Комбинированный: знак + текст</i></li> </ol>	8	3.3	ОК.2, ОК.5	
Содержание работы 3.2	Разработать дизайн буклета по образцу	12	3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.5	

**Домострой**  
*Лучшие загородные дома*

Россия, Москва, 123007,  
5-ая Магистральная улица,  
11, офис 33,  
тел.: 7(495) 940 0294,  
факс: 7(495) 940 2660,  
www.domostroy.ru,  
e-mail: dm@domostroy.ru


**DOMOSTROY.RU**

Современный небольшой коттедж предназначен для постоянного проживания семьи из 5-7 человек. Небольшой рельеф на участке удачно обыгран террасой. Двухуровневая планировка по этажам вносит разнообразие во внутреннее пространство и создает предпосылки для интересного интерьерного решения.

Объект: коттедж, №2, 199-1	Объект: коттедж, №3, 106-0
Тип фундамента: Ленточный, монолитные Ж/Б	Кирпич
Материал наружных стен: Кирпич	Ж/Б плиты, маномит по кругу
Тип перекрытия: Кирпич	Мансарда
Крыша: Металлочерепица	Виниловая вагонка
Наружная отделка: Наружная отделка цоколя: Природный камень	Природный камень
Количество этажей: 2 этажа	Есть
Цокольный этаж: Есть	



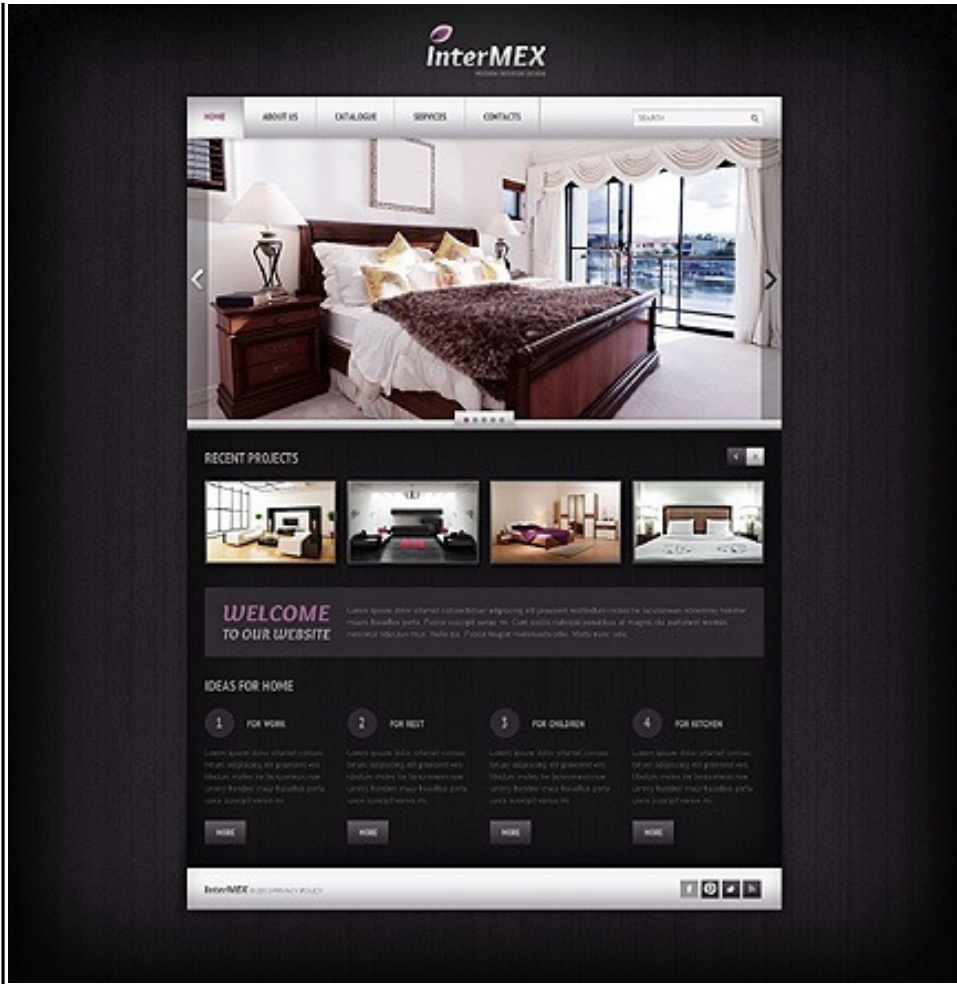
Виды работ 4	Разработка дизайна сайта	8		ПК.01	
Содержание работы 4.1	<p>Разработать макет сайта для компании, занимающейся продажей электронной техники.</p> <p>Рекомендованное содержание сайта:</p> <p>На главной странице сайта должны присутствовать следующие модули:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Название (сайта или организации)</li> <li>2. Логотип (или любой графический знак, который уникальным образом идентифицирует проект или организацию)</li> <li>3. Навигационное меню.</li> <li>4. Данные. Собственно содержание первой страницы.</li> <li>5. Второстепенные данные. Это может быть графический баннер партнерского проекта или текстовая информация о спонсорах.</li> </ol>	8	3.3	ОК.2, ОК.4, ОК.9	
Виды работ 5	Создание нескольких видов рекламной продукции	21		ПК.02	
Содержание работы 5.1	<p>Создать постеры в журнале и газете на любую тематику, учитывая общепринятые правила оформления:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• название доклада;</li> <li>• фамилии авторов доклада;</li> <li>• город и название организации, где было выполнено исследование;</li> <li>• контактные данные (по желанию автора).</li> </ul>	9	3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5	
Содержание работы 5.2	Разработать дизайн-проект серии социальных плакатов на любую тематику (от 5 до 7 плакатов):	12	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.8	

	<p>Человек и технологии;  Человек и спорт;  Человек и транспорт;  Человек и дом;  Человек и здоровье;  Человек и экология;  Человек и город.</p>				
Виды работ 6	Анализ используемых инструментов	12		ПК.02	
Содержание работы 6.1	<p>Тема для разработки сайта: "Танцевальный клуб Киви"  Выбрать графические средства и технические инструменты в соответствии с тематикой и задачами проекта.  Составить отчет по проделанной работе.</p>	12	3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.5	
Виды работ 7	Изменение цвета объекта на фотографии	6		ПК.03	
Содержание работы 7.1	<p>Произвести изменения цвета объекта на фотографиях, как показано ниже.</p> 	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3	

Виды работ 8	Составление описания сайта	12		ПК.02																																					
Содержание работы 8.1	<p>Опишите два сайта по следующим критериям и проведите их сравнение:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>№ п/п</th> <th>Критерий</th> <th>Наличие критерия, характеристика</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Название сайта</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Адрес сайта</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Отображается в браузерах (перечислите)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>“шапка” (хедер). логотип</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>блок отображения меню главного меню сайта</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Блок для входа зарегистрированных пользователей на сайт</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Блок отображения различного рода графической информации (рекламные баннеры, изображения)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>           Сайт позволяет пользователям:           <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять навигацию по сайту (переход между страницами)</li> <li>• скачивать (при наличии необходимых прав доступа) различного рода документы и файлы</li> <li>• изменять язык сайта с русского на английский и наоборот</li> <li>• выполнять вход на сайт как зарегистрированный пользователь</li> </ul> </td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>страницы сайта (количество, названия)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>меню навигации по сайту</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Какая информация присутствует на сайте</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	№ п/п	Критерий	Наличие критерия, характеристика		Название сайта			Адрес сайта			Отображается в браузерах (перечислите)			“шапка” (хедер). логотип			блок отображения меню главного меню сайта			Блок для входа зарегистрированных пользователей на сайт			Блок отображения различного рода графической информации (рекламные баннеры, изображения)			Сайт позволяет пользователям: <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять навигацию по сайту (переход между страницами)</li> <li>• скачивать (при наличии необходимых прав доступа) различного рода документы и файлы</li> <li>• изменять язык сайта с русского на английский и наоборот</li> <li>• выполнять вход на сайт как зарегистрированный пользователь</li> </ul>			страницы сайта (количество, названия)			меню навигации по сайту			Какая информация присутствует на сайте		12	3.3	ОК.2, ОК.3, ОК.6	
№ п/п	Критерий	Наличие критерия, характеристика																																							
	Название сайта																																								
	Адрес сайта																																								
	Отображается в браузерах (перечислите)																																								
	“шапка” (хедер). логотип																																								
	блок отображения меню главного меню сайта																																								
	Блок для входа зарегистрированных пользователей на сайт																																								
	Блок отображения различного рода графической информации (рекламные баннеры, изображения)																																								
	Сайт позволяет пользователям: <ul style="list-style-type: none"> <li>• осуществлять навигацию по сайту (переход между страницами)</li> <li>• скачивать (при наличии необходимых прав доступа) различного рода документы и файлы</li> <li>• изменять язык сайта с русского на английский и наоборот</li> <li>• выполнять вход на сайт как зарегистрированный пользователь</li> </ul>																																								
	страницы сайта (количество, названия)																																								
	меню навигации по сайту																																								
	Какая информация присутствует на сайте																																								
Виды работ 9	Разработка фирменного дизайна	12		ПК.03																																					
Содержание работы 9.1	Разработайте дизайн фирменного стиля магазина спортивных товаров по примеру:	12	3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.7																																					



Виды работ 10	Концепция разработки web-сайта	8		ПК.03	
Содержание работы 10.1	<p>Концепция разработки web-сайта. Оформить отчет по следующим пунктам:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Подбор функционала (Согласование всех функций, которые будет выполнять сайт);</li> <li>2. Определение концепции дизайна (отрисовка макетов основных страниц);</li> <li>3. Прототип сайта (визуальное представление логики распределения страниц по сайту – его структура).</li> </ol>	8	3.3	ОК.1, ОК.3, ОК.4, ОК.9	
Виды работ 11	Верстка веб-страниц по макету	13		ПК.03	
Содержание работы 11.1	Сверстать сайт по предложенному макету:	13	3.3	ОК.2, ОК.3, ОК.9	



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:

#### ОБЕСПЕЧЕННОСТЬ ВСЕХ ВИДОВ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ И ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ (далее – ЛПР)

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

Индекс практического занятия, лабораторной работы	Наименование занятия ЛПР	Перечень оборудования
1.1.1.3	Составление технического задания на разработку web-сайта.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Персональный компьютер
1.1.1.4	Составление технического задания на разработку web-сайта.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Персональный компьютер
1.1.1.8	Использование изображений на странице.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.1.9	Форматирование текста и фона.	Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome
1.1.1.10	Списки. Таблицы.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.11	Применение тегов HTML при создании web-страниц.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome,

		Персональный компьютер
1.1.1.12	Создание списков и таблиц.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.16	Создание веб-страниц с использованием блочной верстки.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.17	Создание веб-страниц с использованием блочной верстки.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.18	Создание формы на html-странице.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.20	Использование стилей при создании сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.21	Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.22	Динамические эффекты с использованием CSS.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.23	Динамические эффекты с использованием CSS.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.26	Использование свойств CSS3.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.27	Использование свойств CSS3.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro,

		Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.28	Вёрстка страниц веб-сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.30	Размещение сайта на сервере и поддержка сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.33	Использование языка сценариев JavaScript при создании web- сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.34	Использование языка сценариев JavaScript при создании web- сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.36	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	Adobe Photoshop CS3, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.1.37	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.2.3	Разработка эскизов веб- приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.2.4	Разработка эскизов веб- приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Персональный компьютер
1.1.2.6	Файловая структура сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome,



		Персональный компьютер
1.1.2.7	Файловая структура сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.10	Создание программы проверки полномочий пользователя.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.11	Создание программы проверки полномочий пользователя.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.14	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.15	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.16	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.18	Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.2.19	Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.2.20	Формулировка требований. Рекомендации по написанию требований.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Персональный компьютер

1.1.2.21	Формулировка требований Рекомендации по написанию требований.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.22	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.23	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.24	Процесс разработки приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.25	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.26	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.27	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.28	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.29	Пользовательский интерфейс средствами CSS.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome,

		Персональный компьютер
1.1.2.30	Пользовательский интерфейс средствами CSS.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
1.1.2.31	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.2.32	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, Персональный компьютер
1.1.2.34	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер, Интерактивная доска
1.1.2.35	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Google Chrome, Персональный компьютер, Интерактивная доска

### МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Индекс практического занятия, лабораторной работы	Наименование занятия ЛПР	Перечень оборудования
2.1.2.6	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.7	Освоение интерфейса	Microsoft Office Professional Plus

	векторного редактора и создание простейших изображений.	2019, Персональный компьютер, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.8	Создание контуров, использование заливок и работа с текстом.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.9	Создание изображений с использованием спецэффектов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.10	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, CorelDRAW Graphics Suite X4, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.11	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, CorelDRAW Graphics Suite X4, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.12	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, CorelDRAW Graphics Suite X4, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.13	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, CorelDRAW Graphics Suite X4, Inkscape,

		Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.14	Освоение приемов работы со слоями и создание сложных изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, CorelDRAW Graphics Suite X4, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.19	Работа с функциями в ActionScript 3.0.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.20	Работа с функциями в ActionScript 3.0	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.21	Работа с функциями в ActionScript 3.0	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.22	Создание анимации средствами ActionScript 3.0.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.23	Создание анимации средствами ActionScript 3.0	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.24	Создание анимации средствами ActionScript 3.0	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.25	Создание анимации средствами	Microsoft Office Professional Plus

	ActionScript 3.0	2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.26	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.27	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.2.28	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, GIMP, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.2.29	Создание Flash-баннера и Gif-анимации.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.3.6	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.1.3.7	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3
2.1.3.8	Создание и редактирование изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска

2.1.3.9	Создание и редактирование изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3
2.1.3.10	Создание и редактирование изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3
2.1.3.11	Работа с масками и с векторными контурами фигуры.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.1.3.12	Ретуширование изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.1.3.13	Работа со стилями слоев и фильтрами, Создание текстовых объектов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.1.3.14	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.1.3.15	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска

2.1.3.16	Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта. Создание макета сайта, буклета, рекламного баннера.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3
2.1.4.8	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.4.9	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.4.10	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.4.11	Создание и редактирование трехмерных объектов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.4.12	Создание и редактирование трехмерных объектов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.4.13	Создание и редактирование трехмерных объектов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro



2.1.4.14	Создание и редактирование трехмерных объектов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.4.15	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.4.16	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.4.17	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro
2.1.4.18	Создание сложных трехмерных сцен.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.1.4.19	Создание сложных трехмерных сцен.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Autodesk 3ds Max, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro

### УП.01 Учебная практика

Индекс вида работ	Наименование вида работ	Перечень оборудования
1.1.1.1	Составление технического задания на разработку web-	

	сайта.	
1.1.1.2	Составление технического задания на разработку web-сайта.	
1.1.1.3	Применение тегов HTML при создании web-страниц.	
1.1.1.4	Применение тегов HTML при создании web-страниц, создание форм.	
1.1.1.5	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	
1.1.1.6	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	
1.1.1.7	Блочная вёрстка сайта.	
1.1.1.8	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	
1.1.1.9	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	
1.1.1.10	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	
1.1.1.11	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	
1.1.1.12	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	
1.1.1.13	Создание баннера для web-страницы.	
1.1.1.14	Создание баннера для web-страницы.	
1.1.1.15	Создание баннера для web-страницы.	
1.1.1.16	Основы web-технологий.	
1.1.2.1	Разработка эскизов веб-	

	приложения.	
1.1.2.2	Разработка эскизов веб-приложения.	
1.1.2.3	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	
1.1.2.4	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	
1.1.2.5	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	
1.1.2.6	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	
1.1.2.7	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	
1.1.2.8	Основы web-дизайна.	
1.1.2.9	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	
1.1.2.10	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	
1.1.2.11	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	
2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	
2.1.1.2	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	
2.1.1.3	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.	
2.1.1.4	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.	
2.1.1.5	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	

2.1.1.6	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	
2.1.1.7	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	
2.1.1.8	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	
2.1.1.9	Растровые и векторные форматы.	
2.1.2.1	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	
2.1.2.2	Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом.	
2.1.2.3	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	
2.1.2.4	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	
2.1.2.5	Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.	
2.1.2.6	Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений.	
2.1.2.7	Создание статических	

	изображений в среде редактора компьютерной анимации.	
2.1.2.8	Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация.	
2.1.2.9	Создание автоматической анимации.	
2.1.2.10	Разработка программной анимации объектов.	
2.1.2.11	Создание простых сценариев. Работа с событиями.	
2.1.2.12	Создание игрового приложения.	
2.1.2.13	Создание игрового приложения.	
2.1.2.14	Создание игрового приложения.	
2.1.2.15	Создание игрового приложения.	
2.1.3.1	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	
2.1.3.2	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	
2.1.3.3	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
2.1.3.4	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
2.1.3.5	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
2.1.3.6	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.1.3.7	Многослойное изображение,	

	эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.1.3.8	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.1.3.9	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.1.3.10	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	
2.1.3.11	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	
2.1.3.12	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	
2.1.3.13	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	
2.1.4.1	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.	
2.1.4.2	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	
2.1.4.3	Создание и редактирование трехмерных объектов.	
2.1.4.4	Создание и редактирование трехмерных объектов.	
2.1.4.5	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.1.4.6	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	

2.1.4.7	Моделирование 3d объектов.	
2.1.4.8	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.1.4.9	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.1.4.10	Создание сложных трёхмерных сцен.	
2.1.4.11	Создание сложных трёхмерных сцен.	
2.1.4.12	Создание сложных трёхмерных сцен.	
2.1.4.13	Создание сложных трёхмерных сцен.	

### 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.	Бондарева Г.А. Лабораторный практикум по дисциплине «Мультимедиа технологии» / Бондарева Г.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2017. — 108 с. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL:	[основная]

	<a href="https://www.iprbookshop.ru/56282.html">https://www.iprbookshop.ru/56282.html</a> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	
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.	Основы работы в Photoshop : учебное пособие для СПО / Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ» . — Саратов : Профобразование, 2021. — 1380 с. — ISBN 978-5-4488-1004-6. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/102197.html">https://www.iprbookshop.ru/102197.html</a> (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]
4.	Царик С.В. Основы работы с CorelDRAW X3 : учебное пособие / Царик С.В.. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 332 с. — ISBN 978-5-4497-0899-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <a href="https://www.iprbookshop.ru/102035.html">https://www.iprbookshop.ru/102035.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 компетенции.

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
<b>Текущий контроль № 1.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Письменный опрос (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Письменная работа		
ПК.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.2, 1.1.1.5, 1.1.1.6, 1.1.1.7, 1.1.1.10
ПК.8.2	<b>Знать</b> современные методики разработки графического интерфейса	1.1.1.1
ПК.8.1	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	1.1.1.8, 1.1.1.9, 1.1.1.13
ПК.8.2		
<b>Текущий контроль № 2.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Письменная работа		
ПК.8.1	<b>Знать</b> стандарт UX - UI & UX Design	1.1.1.19, 1.1.1.20
ПК.8.2	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	1.1.1.20
ПК.8.2	<b>Знать</b>	1.1.1.24

	государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	
<b>Текущий контроль № 3.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.3, 1.1.1.4,
ПК.8.2		1.1.1.11,
ПК.8.3		1.1.1.12, 1.1.1.16, 1.1.1.17, 1.1.1.18, 1.1.1.21, 1.1.1.36, 1.1.1.37
<b>Текущий контроль № 4.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.22,
ПК.8.2		1.1.1.23,
ПК.8.3		1.1.1.28, 1.1.1.36, 1.1.1.37, 1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.10, 1.1.2.11, 1.1.2.14, 1.1.2.15, 1.1.2.16, 1.1.2.22, 1.1.2.23

### МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Индекс профессиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
<b>Текущий контроль № 1.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Знать</b>	2.1.1.2

	нормы и правила выбора стилистических решений	
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 использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	2.1.1.1
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	2.1.2.8, 2.1.2.9
<b>Текущий контроль № 2.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	<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 UX - UI & UX Design	2.1.2.1
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	2.1.2.1
ПК.8.1	<b>Знать</b> способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	2.1.2.4, 2.1.2.5
ПК.8.3	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.2.10, 2.1.2.11, 2.1.2.12, 2.1.2.13, 2.1.2.14
<b>Текущий контроль № 3.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> 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, 2.1.3.5

ПК.8.3	<b>Знать</b> принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений	2.1.2.15, 2.1.2.16, 2.1.2.17, 2.1.2.18
<b>Текущий контроль № 4.</b> <b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.3.9, 2.1.3.11
ПК.8.1 ПК.8.3	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	2.1.2.6, 2.1.2.7, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.26, 2.1.2.27, 2.1.2.28, 2.1.2.29, 2.1.4.8

## УП.01

Индекс профессиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, практический опыт)	Индекс вида работ
<b>Текущий контроль № 1.Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.2	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.3, 1.1.1.4, 1.1.1.7, 1.1.1.8, 1.1.1.9, 1.1.1.10, 1.1.1.11, 1.1.1.12, 1.1.1.15
<b>Текущий контроль № 2.Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных	1.1.2.1, 1.1.2.2, 1.1.2.3, 1.1.2.4,

	эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.2.5, 1.1.2.6, 1.1.2.7
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	1.1.2.2, 1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.5, 1.1.2.7
<b>Текущий контроль № 3.Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	1.1.2.9, 2.1.1.1, 2.1.1.2, 2.1.1.3, 2.1.1.5, 2.1.1.6, 2.1.2.1, 2.1.2.3
ПК.8.3		
<b>Текущий контроль № 4.Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.2.14, 2.1.3.1, 2.1.3.3
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	2.1.2.12, 2.1.2.13, 2.1.2.15
<b>Текущий контроль № 5.Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.2	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.3.5, 2.1.3.6, 2.1.3.7, 2.1.3.9, 2.1.3.10, 2.1.3.11, 2.1.3.12, 2.1.3.13, 2.1.4.1, 2.1.4.7
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.1.3.6, 2.1.3.7, 2.1.3.9, 2.1.3.12, 2.1.3.13, 2.1.4.1, 2.1.4.2, 2.1.4.3, 2.1.4.4, 2.1.4.5, 2.1.4.7

## 4.2. Промежуточная аттестация

### МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

<b>№ семестра</b>	<b>Вид промежуточной аттестации</b>
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.8.2	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.2, 1.1.1.5, 1.1.1.6, 1.1.1.7, 1.1.1.10, 1.1.1.14, 1.1.1.15, 1.1.1.24, 1.1.1.26, 1.1.1.27, 1.1.1.29, 1.1.1.31, 1.1.1.32, 1.1.2.6, 1.1.2.7, 1.1.2.12, 1.1.2.13, 1.1.2.17, 1.1.2.18, 1.1.2.19, 1.1.2.33, 1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38
ПК.8.2	<b>Знать</b> современные методики разработки графического	1.1.1.1, 1.1.1.26, 1.1.1.27,

ПК.8.3	интерфейса	1.1.1.31, 1.1.1.32, 1.1.1.33, 1.1.1.34, 1.1.2.8, 1.1.2.9, 1.1.2.13, 1.1.2.17, 1.1.2.18, 1.1.2.19, 1.1.2.21, 1.1.2.33, 1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38
ПК.8.2	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	1.1.1.8, 1.1.1.9, 1.1.1.13, 1.1.1.25, 1.1.1.30, 1.1.1.35, 1.1.2.13, 1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38
ПК.8.2	<b>Знать</b> государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	1.1.1.24
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	1.1.1.20, 1.1.2.1,
ПК.8.2		1.1.2.2, 1.1.2.5,
ПК.8.3		1.1.2.13, 1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.3, 1.1.1.4, 1.1.1.11, 1.1.1.12, 1.1.1.16, 1.1.1.17, 1.1.1.18, 1.1.1.21, 1.1.1.36, 1.1.1.37,



ПК.8.2		1.1.2.14,
ПК.8.3		1.1.2.15, 1.1.2.16, 1.1.2.20, 1.1.2.21, 1.1.2.23, 1.1.2.24, 1.1.2.25, 1.1.2.26, 1.1.2.27, 1.1.2.28, 1.1.2.29, 1.1.2.30, 1.1.2.31, 1.1.2.32, 1.1.2.34, 1.1.2.35, 1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38
ПК.8.1	<p><b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов</p>	1.1.1.22, 1.1.1.23, 1.1.1.28, 1.1.1.36, 1.1.1.37, 1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.10, 1.1.2.11, 1.1.2.14, 1.1.2.15, 1.1.2.16, 1.1.2.22, 1.1.2.23, 1.1.2.24, 1.1.2.25, 1.1.2.26, 1.1.2.27, 1.1.2.28, 1.1.2.30, 1.1.2.31, 1.1.2.32, 1.1.2.34,

ПК.8.2	1.1.2.35,
ПК.8.3	1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38

### МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

<b>№ семестра</b>	<b>Вид промежуточной аттестации</b>
3	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.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	2.1.1.2, 2.1.4.1, 2.1.4.4, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные методики разработки графического интерфейса	2.1.1.3, 2.1.2.1, 2.1.3.1, 2.1.3.2, 2.1.3.3, 2.1.3.4, 2.1.3.17, 2.1.4.3, 2.1.4.4, 2.1.4.6, 2.1.4.7, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет)	2.1.1.1, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22

ПК.8.1	<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, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Знать</b> стандарт UX - UI &UXDesign	2.1.2.1, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	2.1.2.1, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.3	<b>Знать</b> способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	2.1.2.4, 2.1.2.5, 2.1.4.1, 2.1.4.2, 2.1.4.3, 2.1.4.5, 2.1.4.6, 2.1.4.7, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	2.1.2.2, 2.1.3.5, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.3	<b>Знать</b> принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений	2.1.2.15, 2.1.2.16, 2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	2.1.2.8, 2.1.2.9, 2.1.2.10, 2.1.2.11, 2.1.2.12, 2.1.2.13, 2.1.2.14, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.24, 2.1.2.25, 2.1.2.26,

ПК.8.2		2.1.2.27,
ПК.8.3		2.1.2.28, 2.1.2.29, 2.1.3.6, 2.1.3.7, 2.1.3.8, 2.1.3.10, 2.1.3.11, 2.1.3.12, 2.1.3.13, 2.1.3.14, 2.1.3.15, 2.1.3.16, 2.1.3.17, 2.1.4.1, 2.1.4.8, 2.1.4.11, 2.1.4.12, 2.1.4.13, 2.1.4.14, 2.1.4.15, 2.1.4.16, 2.1.4.17, 2.1.4.18, 2.1.4.19, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	2.1.3.9, 2.1.3.11,
ПК.8.3	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.4.18, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.2	<b>Уметь</b>	2.1.2.10,
ПК.8.3	создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.1.2.11, 2.1.2.12, 2.1.2.13, 2.1.2.14, 2.1.4.9, 2.1.4.10, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	2.1.2.6, 2.1.2.7,
	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-	2.1.2.19,

ПК.8.3	приложений с использованием современных стандартов	2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.26, 2.1.2.27, 2.1.2.28, 2.1.2.29, 2.1.4.8, 2.1.4.20, 2.1.4.21, 2.1.4.22
--------	--	---

### Промежуточная аттестация УП

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
4	Дифференцированный зачет

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс вида работ
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	1.1.1.11, 1.1.1.12, 1.1.1.13, 1.1.1.14, 1.1.2.9, 2.1.1.2, 2.1.1.5, 2.1.2.3, 2.1.2.6, 2.1.2.7, 2.1.2.8, 2.1.2.9, 2.1.2.10, 2.1.2.11, 2.1.2.12, 2.1.2.15, 2.1.3.1, 2.1.3.2, 2.1.3.3, 2.1.3.4, 2.1.3.5, 2.1.3.7, 2.1.3.10, 2.1.3.11, 2.1.3.13, 2.1.4.4, 2.1.4.8, 2.1.4.9, 2.1.4.11, 2.1.4.12
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	1.1.2.9, 1.1.2.10,

	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.1.4, 2.1.1.5, 2.1.1.9, 2.1.2.3, 2.1.2.14, 2.1.3.1, 2.1.3.3, 2.1.3.5, 2.1.3.7, 2.1.3.10, 2.1.3.11, 2.1.3.13, 2.1.4.12
ПК.8.2	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.1.8, 2.1.3.9, 2.1.4.1, 2.1.4.2, 2.1.4.13
ПК.8.2	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.7, 1.1.1.8, 2.1.4.13
ПК.8.3	<b>Иметь практический опыт</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	2.1.3.8
ПК.8.3	<b>Иметь практический опыт</b> создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.1.1.1, 2.1.2.1, 2.1.2.2, 2.1.2.4, 2.1.2.5, 2.1.4.3, 2.1.4.5, 2.1.4.10
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.1.7

### **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».