



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 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Иркутск, 2022

Рассмотрена  
цикловой комиссией  
ИСП протокол №12 от  
25.05.2022 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 ИСП №10 от 04.04.2022 г.).

№	Разработчик ФИО
1	Желтов Константин Юрьевич
2	Удальцов Сергей Александрович
3	Александрова Алена Сергеевна

## СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	8
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	35
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ОСНОВНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	57

# 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:

Результаты освоения профессионального модуля	№ результата	Формируемый результат
Знать	1.1	нормы и правила выбора стилистических решений
	1.2	требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"
	1.3	правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилизованных инструкций
	1.4	инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
	1.5	вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна
	1.6	современные тенденции дизайна

Уметь	2.1	выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение
	2.2	создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике
	2.3	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
	2.4	учитывать существующие правила корпоративного стиля
	2.5	придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
	2.6	анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений
	2.7	создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях
	2.8	использовать специальные графические редакторы
	2.9	интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции
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	формировании требований к дизайну веб-приложений
	3.4	разработке эскизов веб-приложения
	3.5	разработке схем интерфейса веб-приложения
	3.6	разработке прототипов дизайна веб-приложения
Личностные результаты воспитания	4.1	Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».
	4.2	Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

4.3	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.
4.4	Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации.
4.5	Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм.
4.6	Демонстрирующий готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

### **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 правовой и 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 российских духовно-нравственных 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 языке

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

Всего часов - 1440

Из них на освоение МДК 288

на практики учебную 144 и производственную (по профилю специальности)1008

## 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		-	-	

ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.01 -03										
ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
Всего:			1440	1436	90	1322	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	Формируемые результаты: знать, уметь, личностные результаты воспитания	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., 1., 4.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
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	1., 1.6	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.4 практическое занятие	Составление технического задания на разработку web-сайта.	2	1.6	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
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	1.2, 1.6, 2., 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.9 практическое занятие	Форматирование текста и фона.	2	1.4	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.10 теория	Списки. Таблицы.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.11 практическое занятие	Применение тегов HTML при создании web-страниц.	2	2.	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.12 практическое занятие	Создание списков и таблиц.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.13 теория	Типы формата web-страниц. Логическое форматирование. Физическое форматирование.	2	1.1, 1., 2., 2.	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.8.2	1., 1.1, 1.6
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	2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.17 практическое	Создание веб-страниц с использованием блочной верстки.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	

занятие					
Занятие 1.1.1.18 практическое занятие	Создание формы на html-странице.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.19 теория	Каскадные таблицы стилей (CSS). Спецификация CSS. Классы.	2	1., 1.4, 2., 2.7	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.20 практическое занятие	Использование стилей при создании сайта.	2	1.4, 1., 2., 2.7	ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.21 практическое занятие	Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.22 практическое занятие	Динамические эффекты с использованием CSS.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.23 практическое занятие	Динамические эффекты с использованием CSS.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.24 теория	Веб-стандарты и их поддержка.	2	1.1, 1.	ОК.1, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.25 теория	Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы. Селекторы в HTML5.	2	1., 1., 2.6, 2.7, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.26 практическое занятие	Использование свойств CSS3.	2	1.1, 1.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.27 практическое занятие	Использование свойств CSS3.	2	1.1, 1.	ОК.1, ОК.5, ПК.8.1	

Занятие 1.1.1.28 практическое занятие	Вёрстка страниц веб-сайта.	2	2.3, 2., 4.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
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	2., 2.6	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.31 теория	Блочная верстка.	1	1.1, 1.	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	1., 2., 2.6
Занятие 1.1.1.32 теория	Язык сценариев JavaScript.	1	1.1, 1.	ОК.1, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.33 практическое занятие	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	1.	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.	ОК.1, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.35 теория	SEO- оптимизация.	2	1.4, 1., 2., 2.6	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.1.36 практическое занятие	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	1., 2.3	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 1.1.1.37 практическое занятие	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	2.3	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	1.2, 1., 2., 2.3	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.2 теория	Юзабилити.	2	1., 1., 2.7	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.3 практическое занятие	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2.3	ОК.3, ОК.9, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.4 практическое занятие	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.5 теория	Основные этапы разработки сайта.	2	1.1, 1.2, 1., 1.6, 2., 2.3	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.	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	1.2, 1.4, 2.7, 2.8
Занятие 1.1.2.9 теория	Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов.	1	1.	ОК.2, ОК.3, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.10 практическое занятие	Создание программы проверки полномочий пользователя.	2	2.3	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.11 практическое занятие	Создание программы проверки полномочий пользователя.	2	2.3	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	Логическое и физическое форматирование сайта.	2	1.1, 1., 1.2, 1., 2.3	ОК.2, ПК.8.1,	

Самостоятельная работа				ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.14 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.15 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	2	2.3	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.16 практическое занятие	Словарь схемы сайта. Логическая схема сайта.	2	2.3	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.17 теория	Взаимодействие пользователя с сайтом.	2	1.1, 1.	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., 1., 2.7	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.19 практическое занятие	Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса.	2	1.1, 1.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.20 практическое занятие	Формулировка требований. Рекомендации по написанию требований.	2	2.3	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.21 практическое занятие	Формулировка требований Рекомендации по написанию требований.	2	1., 4.5	ОК.2, ПК.8.3	
Занятие 1.1.2.22 практическое занятие	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery.	2	2.3	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.23	Архитектурные шаблоны Web-приложений. Шаблон Web Delivery.	2	2.3	ОК.2, ОК.9,	

практическое занятие				ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.24 практическое занятие	Процесс разработки приложения.	1	2.3, 4.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	1., 2.3
Занятие 1.1.2.25 практическое занятие	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	1	2.3	ОК.1, ОК.8, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.26 практическое занятие	Процесс разработки приложения. Анализ прецедентов.	2	2.3	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.27 практическое занятие	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей.	2	2.3	ОК.5, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.28 практическое занятие	Итеративность. Пакеты. Определение модели верхнего уровня. Анализ диаграммы последовательностей.	2	2.3	ОК.2, ОК.7, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.29 практическое занятие	Пользовательский интерфейс средствами CSS.	2	2.3	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.30 практическое занятие	Пользовательский интерфейс средствами CSS.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.31 практическое занятие	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.3	ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.32 практическое занятие	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	

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.	ОК.1, ОК.4, ПК.8.2	
Занятие 1.1.2.34 практическое занятие	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.3, 2.6,	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.35 практическое занятие	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.3	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.36 консультация	Основы web-технологий.	2	1.1, 1., 2.3	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., 2.3	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., 2.3	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>Компьютерная графика</b>	<b>6</b>			
<b>Тема 2.1.1</b>	<b>1. Введение в компьютерную графику</b>	<b>6</b>			
Занятие 2.1.1.1 теория	Виды компьютерной графики.	2	1.4	ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.1.1.2 теория	Форматы хранения графических изображений.	2	1.2	ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.1.1.3 теория	Физические основы компьютерной графики.	2	1.4	ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	

<b>Подраздел 2.2</b>	<b>Векторная графика</b>	<b>81</b>			
<b>Тема 2.2.1</b>	<b>Работа в векторном редакторе Inscare и графическом редакторе Figma</b>	<b>81</b>			
Занятие 2.2.1.1 теория	Особенности векторной графики.	2	2.8	ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.2 теория	Обзор редакторов векторной графики.	2	1.4	ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.2.1.3 практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений.	2	2.8	ОК.1, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.4 практическое занятие	Освоение инструментов векторного редактора, работа со слоями.	2	2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.5 практическое занятие	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	2	2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.6 практическое занятие	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	2	2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.7 практическое занятие	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	1	2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.3	1.2, 2.8
Занятие 2.2.1.8 теория	Инфографика как способ визуализации данных. Принципы создания инфографики. Этапы создания инфографики.	2	1.1, 1.6, 2.8	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.9 практическое занятие	Создание инфографики.	2	1.1, 2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.10	Создание инфографики.	2	1.1, 2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5,	

практическое занятие				ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.11 теория	Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля и их использование в различных видах дизайн - продукции.	2	1.1, 1.3, 4.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 2.2.1.12 теория	Логотип. Этапы разработки. Оптимизация для веб-приложений.	2	1.1, 1.2, 1.3	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.13 практическое занятие	Разработка и создание логотипа средствами векторной графики.	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.4, 2.8	ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.14 практическое занятие	Разработка и создание логотипа средствами векторной графики.	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.6, 2.1, 2.4, 2.8	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.15 теория	Подготовка презентации и демонстрация готового логотипа, применимо к различной продукции.	1	1.1, 1.6	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	1.1, 1.6, 2.1
Занятие 2.2.1.16 теория	Полигональный дизайн.	2	1.1, 1.3, 2.5	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.2.1.17 практическое занятие	Создание изображения в стиле полигонального дизайна.	2	1.1, 1.6, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.18 практическое занятие	Создание изображения в стиле полигонального дизайна.	2	1.1, 1.6, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.19 теория	Векторные иллюстрации персонажей.	2	1.1, 1.4, 1.5, 1.6	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.20 практическое занятие	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	2	2.2, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.21 практическое	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	2	2.2, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	

занятие					
Занятие 2.2.1.22 практическое занятие	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	1	2.2, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	1.5, 2.2, 2.5
Занятие 2.2.1.23 теория	Знакомство с онлайн сервисом для разработки интерфейсов и прототипирования.	2	1.4, 1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.2.1.24 практическое занятие	Разработка интерфейса калькулятора.	2	2.1, 2.3, 2.7, 2.8, 4.1	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.25 Самостоятельная работа	Разработка интерфейса калькулятора.	2	1.1, 1.6, 2.1, 2.3, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.26 теория	Современные тенденции дизайна веб-приложений.	2	1.6, 4.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.7, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.27 теория	Адаптивный и отзывчивый веб-дизайн.	2	1.1, 1.5, 1.6, 2.1, 2.7	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.28 теория	Разработка дизайна web-сайта.	2	1.5, 1.6	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.29 теория	UI/UX дизайн.	2	1.1, 1.6, 4.4	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.30 теория	Прототипирование и макетирование дизайна. Средства разработки макетов и прототипов дизайна веб-страниц.	2	1.4, 1.6	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.31 практическое занятие	Дизайн интернет-магазина. Создание прототипа.	2	2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.32 практическое занятие	Дизайн интернет-магазина. Отрисовка главной страницы.	2	2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	

Занятие 2.2.1.33 лабораторная работа	Дизайн интернет-магазина. Каталог товаров.	2	2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.34 практическое занятие	Дизайн интернет-магазина. Карточка товаров. Служебные страницы.	2	2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.35 практическое занятие	Дизайн интернет магазина. UI-KIT.	1	2.1, 2.2, 2.3, 2.5, 2.7, 2.8, 2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	1.4, 2.3
Занятие 2.2.1.36 теория	Анализ целевой аудитории. Разработка дизайна с учётом целевой аудитории.	2	2.6, 4.5	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.37 теория	Экономические, культурные и социальные факторы, влияющие на выбор дизайна.	2	1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.2.1.38 практическое занятие	Создание технического задания на дизайн веб-приложения.	2	1.1, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.39 теория	Расчёт стоимости дизайн проекта.	2	1.1, 1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.6, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 2.2.1.40 теория	Формировании требований к дизайну веб-приложений.	2	1.2, 1.6	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.2.1.41 практическое занятие	Создание прототипа веб-приложения.	2	1.4, 2.2, 2.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.42 практическое занятие	Создание эскиза веб-приложения.	2	1.1, 1.4, 1.6, 2.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.2	
Занятие 2.2.1.43	Демонстрация эскиза веб-приложения.	1	1.6, 2.4, 2.6, 2.7	ОК.1, ОК.2, ОК.5,	1.3, 2.4,

теория				ПК.8.1, ПК.8.2, ПК.8.3	2.6, 2.7
<b>Подраздел 2.3</b>	<b>Растровая графика</b>	<b>16</b>			
<b>Тема 2.3.1</b>	<b>Графический редактор Adobe Photoshop</b>	<b>16</b>			
Занятие 2.3.1.1 теория	Особенности растровой графики.	2	2.8	ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.3.1.2 теория	Обзор редакторов растровой графики. Интерфейс и инструменты Adobe photoshop.	2	1.4	ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 2.3.1.3 практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.3.1.4 практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.3.1.5 практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop. Выполнение индивидуального задания.	2	1.2, 1.4, 1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.3.1.6 практическое занятие	Создание коллажа в Adobe Photoshop. Выполнение индивидуального задания.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	2.8
Занятие 2.3.1.7 практическое занятие	Создание рисунка с использованием шаблона в Adobe Photoshop.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.3.1.8 практическое занятие	Создание рисунка с использованием шаблона в Adobe Photoshop.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
<b>Подраздел 2.4</b>	<b>Трехмерная графика</b>	<b>33</b>			
<b>Тема 2.4.1</b>	<b>Программа трехмерного моделирования Blender</b>	<b>33</b>			

Занятие 2.4.1.1 теория	Основы трёхмерной графики.	2	1.6	ОК.5, ПК.8.2	
Занятие 2.4.1.2 теория	Обзор редакторов 3D графики. Вводный урок по Blender.	2	2.8	ОК.5, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.3 практическое занятие	Работа с окнами, заголовки окон, меню и рабочие пространства в Blender.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.4 практическое занятие	Навигация по меню, способы ввода, контекстные и круговые меню.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.5 практическое занятие	Навигация по меню, способы ввода, контекстные и круговые меню.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.6 практическое занятие	Перемещение, вращение, масштаб, структура меша, данные объекта. Топология.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.7 практическое занятие	Сцены, слои, коллекции, видимость объектов, модификаторы.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.8 практическое занятие	Моделирование персонажа в Blender.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.9 практическое занятие	Моделирование персонажа в Blender.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.10 практическое занятие	Моделирование персонажа в Blender.	2	2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.11	Текстурирование персонажа в Blender.	2	2.2, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5,	

практическое занятие				ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.12 практическое занятие	Текстурирование персонажа в Blender.	2	2.2, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.13 практическое занятие	Текстурирование персонажа в Blender.	2	2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	
Занятие 2.4.1.14 практическое занятие	Презентация персонажа.	1	2.2, 2.5, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1, ПК.8.3	2.9
Занятие 2.4.1.15 консультация	Графический дизайн и мультимедиа.	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9, 4.6	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 2.4.1.16 консультация	Графический дизайн и мультимедиа.	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9	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 2.4.1.17 консультация	Графический дизайн и мультимедиа.	2	1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5, 2.6, 2.7, 2.8, 2.9	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	
	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	2.1, 3., 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	2.1, 3., 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	2.3, 3.	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.4	Применение тегов HTML при создании web-страниц, создание форм.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.5	Создание стилового оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	2	2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.6	Создание стилового оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	2	2.2, 2., 3.1	ОК.1, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.7	Блочная вёрстка сайта.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.5, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.8	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	2	2.2, 2.3, 3.1	ОК.2, ОК.4, ОК.6, ПК.8.1, ПК.8.2	
Вид работ 1.1.1.9	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.10	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.4, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 1.1.1.11	Подготовка и оптимизация графики на web-странице.	2	2., 2.4, 2.8, 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., 2.1, 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.5, ОК.7, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.13	Создание баннера для web-страницы.	2	2., 2.2, 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.14	Создание баннера для web-страницы.	2	2., 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.4,	

				ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.15	Создание баннера для web-страницы.	1	2., 2.3, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.16	Основы web-технологий.	1	2.3, 3.	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	2., 2.1, 2.2, 2.3
Тема 1.1.2	Web - дизайн	20			
Вид работ 1.1.2.1	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2., 3.4, 3.6	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.2	Разработка эскизов веб-приложения.	2	2., 3.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.3	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2., 2.7, 3.5, 3.6	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.4	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	2	2.2, 2., 3.1, 3.6	ОК.1, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.5	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.2, 2., 3.1, 3.4, 3.5	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.6	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.2, 2., 3., 3.4, 3.5	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.7	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	1	2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.8	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	1	2.2, 3.1	ОК.1, ОК.3, ПК.8.1	2., 2.4, 2.7, 2.8
Вид работ 1.1.2.9	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	2	2., 2.1, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.10	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	2	2., 2.5, 2.6, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.11	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	2	2.1, 2.9, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	

Тема 2.1.1	1. Введение в компьютерную графику	18			
Вид работ 2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	2	2., 2.5, 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.1.2	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	2	2., 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.1.3	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.	2	2.1, 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.4	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения.	2	2., 2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.1.1.5	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	2	2.5, 2.6, 2.7, 3.6	ОК.1, ОК.2, 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., 2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.7	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике.	2	2., 3.2	ОК.3, ОК.4, 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, 2.9, 3.6	ОК.1, ОК.2, ПК.8.2	
Вид работ 2.1.1.9	Растровые и векторные форматы.	2	2.1, 2.9, 3.2, 3.6	ОК.1, ОК.2, ОК.6, ОК.9, ПК.8.1	
Тема 2.2.1	Работа в векторном редакторе Inscare и графическом редакторе Figma	28			
Вид работ 2.2.1.1	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	2	2., 3.2	ОК.1, ОК.4, ОК.5, ПК.8.3	
Вид работ 2.2.1.2	Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом.	2	2.1, 2.2, 3.2, 3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.2.1.3	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	1	2., 2.1, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.4	Создание изображений с использованием спецэффектов:	1	2., 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9,	2.5, 2.6,

	перетекание, прозрачность, тень.			ПК.8.1	2.9, 3.1
Вид работ 2.2.1.5	Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.	2	2., 2.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.2.1.6	Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений.	2	2., 2.1, 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.7	Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации.	2	2.1, 2.8, 3.2, 3.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.8	Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация.	2	2., 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.9	Создание автоматической анимации.	2	2., 2.9, 3.2	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.10	Разработка программной анимации объектов.	2	2., 2.1, 2.8, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.11	Создание простых сценариев. Работа с событиями.	2	2., 2.8, 3.2	ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.12	Создание игрового приложения.	2	2.3, 2.8, 2.9, 3.	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.13	Создание игрового приложения.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.14	Создание игрового приложения.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.2.1.15	Создание игрового приложения.	2	2.3, 3.	ОК.1, ОК.5, ОК.9, ПК.8.1	
Тема 2.3.1	Графический редактор Adobe Photoshop	24			
Вид работ 2.3.1.1	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	2	2., 2.4, 3.2	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.2	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	2	2., 2.2, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	

Вид работ 2.3.1.3	Цветоделение и печать. Преобразование цветowych моделей. Выполнение цветоделения.	2	2., 3.2	ОК.1, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.4	Цветоделение и печать. Преобразование цветowych моделей. Выполнение цветоделения.	1	2., 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.5	Цветоделение и печать. Преобразование цветowych моделей. Выполнение цветоделения.	1	2., 3.2	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	3., 3.2, 3.3
Вид работ 2.3.1.6	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2., 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.7	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2., 2.2, 3.1, 3.2	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.8	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2., 2.2, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.9	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	2	2., 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.10	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	2	2., 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.11	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	2	2.1, 2.2, 3.1, 3.4	ОК.1, ОК.2, ОК.6, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.12	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	2	2.1, 2.2, 2.9, 3.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.3.1.13	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	2	2., 2.2, 3.	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Тема 2.4.1	Программа трехмерного моделирования Blender	24			
Вид работ 2.4.1.1	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.2	
Вид работ 2.4.1.2	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	2	2.1, 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.3	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2.2, 3.	ОК.2, ОК.3,	

				ПК.8.3	
Вид работ 2.4.1.4	Создание и редактирование трехмерных объектов.	2	2., 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.5	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2., 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.4.1.6	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2., 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.7	Моделирование 3d объектов.	1	2., 2.2, 3.2	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.8	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	1	2., 2.2, 3.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	3.4, 3.5, 3.6
Вид работ 2.4.1.9	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	2	2., 2.2, 3.2, 3.	ОК.1, ОК.2, ОК.8, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.10	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2., 2.2, 3.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.11	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2., 2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.12	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2., 2.2, 3.	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Вид работ 2.4.1.13	Создание сложных трёхмерных сцен.	2	2., 2.2, 2.8, 3.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>	144			
Виды работ 1	Разработка дизайна веб-приложения	14		ПК.01	
Содержание работы 1.1	Разработать дизайн веб-приложения в соответствии с индивидуальным заданием и существующим корпоративным стилем. Оформить отчёт о проделанной работе.	14	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3	
Виды работ 2	Составление технического задания на разработку дизайна сайта	10		ПК.01	

Содержание работы 2.1	Составить техническое задание на разработку дизайна-сайта компании.	10	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Виды работ 3	Разработка дизайна сайта	12		ПК.01	
Содержание работы 3.1	Разработать макет сайта для компании.	12	3.6	ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Виды работ 4	Анализ корпоративного стиля организации	4		ПК.01	
Содержание работы 4.1	Проанализировать корпоративный стиль предложенных примеров веб-страниц. Охарактеризовать палитры используемых цветов, шрифты, элементы фирменного стиля, особенности оформления страниц.	4	3.1	ОК.1, ОК.2	
Виды работ 5	Анализ используемых инструментов	12		ПК.02	
Содержание работы 5.1	<b>Подобрать графические средства и технические инструменты для реализации интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</b>	12	3.	ОК.2, ОК.3, ОК.5	
Виды работ 6	Анализ предметной области и целевой аудитории	14		ПК.02	
Содержание работы 6.1	Изучить предметную область и проанализировать целевую аудиторию в соответствии с индивидуальным заданием.	2	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9	
Содержание работы 6.2	Определить будущие визуальные характеристики дизайна веб-сайта на основе проделанной работы.	2	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9	
Содержание работы 6.3	Представить прототипы трёх веб-страниц сайта.	4	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9	
Содержание работы 6.4	Выполнить макеты дизайна пяти страниц веб-сайта.	6	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9	
Виды работ 7	Составление описания сайта	8		ПК.02	
Содержание работы 7.1	Описать на выбор 2 веб-приложения, по общим критериям оценивания приложений. Представить отчет.	8	3.5	ОК.2, ОК.3, ОК.6	

Виды работ 8	Разработка веб-интерфейса с учётом актуальных трендов дизайна.	10		ПК.03	
Содержание работы 8.1	Проанализировать актуальные тренды веб-дизайна последних лет. Применить актуальные решения в дизайне веб-приложения в соответствии с вариантом задания.	10	3.	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Виды работ 9	Разработка фирменного дизайна	10		ПК.03	
Содержание работы 9.1	Разработать дизайн фирменного стиля компании. Необходимо создать не менее 5 видов элементов с фирменным стилем.	10	3.	ОК.2, ОК.3, ОК.7	
Виды работ 10	Создание макетов веб-страниц с применением различных стилей.	10		ПК.02	
Содержание работы 10.1	Создать эскизы веб-страниц, используя различные стили оформления.	10	3.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ОК.5	
Виды работ 11	Концепция разработки веб-сайта	8		ПК.03	
Содержание работы 11.1	Описать функционал будущего веб-приложения или сайта. Определить концепцию дизайна. Составить прототип сайта.	8	3.	ОК.1, ОК.4, ОК.9	
Виды работ 12	Создание прототипов и схем интерфейса веб-приложения	8		ПК.02	
Содержание работы 12.1	Создать прототип веб-приложения в соответствии с вариантом задания. Осуществить проектирование схемы, отражающей взаимодействие страниц веб-приложения и их связи.	8	3.5	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5	
Виды работ 13	Разработка интерфейса	13		ПК.03	
Содержание работы 13.1	Разработать интерфейс веб-приложения, по составленному ранее техническому заданию.	13	3.	ОК.2, ОК.3, ОК.8, ОК.9	
Виды работ 14	Разработка дизайна мобильного приложения	11		ПК.03	
Содержание работы 14.1	Разработать дизайн мобильного приложения в соответствии с вариантом задания. Реализовать макеты 10 страниц приложения. Оформить отчёт с описанием страниц приложения и характеристикой проделанной работы.	11	3.1	ОК.1, ОК.2	
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>				

<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>				
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>				
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>				
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>				
<b>ПП.08</b>	<b>Производственная практика</b>				
ВСЕГО часов:		1152			

### 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.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Персональный компьютер
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.	Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Notepad++, Google Chrome, Adobe Photoshop CS3, 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
2.1.1.1	Виды компьютерной графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска

2.1.1.2	Форматы хранения графических изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.3	Освоение интерфейса векторного редактора и создание простейших изображений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.4	Освоение инструментов векторного редактора, работа со слоями.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.5	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.6	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.7	Выполнение рисунка сложносоставного объекта в векторном редакторе.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.8	Инфографика как способ визуализации данных. Принципы создания инфографики. Этапы создания	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система

	инфографики.	Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.9	Создание инфографики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.10	Создание инфографики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.12	Логотип. Этапы разработки. Оптимизация для веб-приложений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.13	Разработка и создание логотипа средствами векторной графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.14	Разработка и создание логотипа средствами векторной графики.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.15	Подготовка презентации и демонстрация готового логотипа, применимо к различной продукции.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.16	Полигональный дизайн.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный

		компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.17	Создание изображения в стиле полигонального дизайна.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.18	Создание изображения в стиле полигонального дизайна.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.20	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.21	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.22	Разработка дизайна персонажа для видеоигры в векторном редакторе.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Inkscape, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.23	Знакомство с онлайн сервисом для разработки интерфейсов и прототипирования.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.24	Разработка интерфейса калькулятора.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный

		компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.25	Разработка интерфейса калькулятора.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.26	Современные тенденции дизайна веб-приложений.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.27	Адаптивный и отзывчивый веб- дизайн.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.28	Разработка дизайна web-сайта.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.29	UI/UX дизайн.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.30	Прототипирование и макетирование дизайна. Средства разработки макетов и прототипов дизайна веб- страниц.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.31	Дизайн интернет-магазина.	Microsoft Office Professional Plus

	Создание прототипа.	2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.32	Дизайн интернет-магазина. Отрисовка главной страницы.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.33	Дизайн интернет-магазина. Каталог товаров.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.34	Дизайн интернет-магазина. Карточка товаров. Служебные страницы.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.35	Дизайн интернет магазина. UI-KIT.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.36	Анализ целевой аудитории. Разработка дизайна с учётом целевой аудитории.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска
2.2.1.38	Создание технического задания на дизайн веб-приложения.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска
2.2.1.39	Расчёт стоимости дизайн	Персональный компьютер,

	проекта.	Google Chrome, Интерактивная доска
2.2.1.40	Формировании требований к дизайну веб-приложений.	Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска
2.2.1.41	Создание прототипа веб-приложения.	Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.42	Создание эскиза веб-приложения.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Интерактивная доска, Figma
2.2.1.43	Демонстрация эскиза веб-приложения.	Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска, Figma
2.3.1.2	Обзор редакторов растровой графики. Интерфейс и инструменты Adobe photoshop.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.3.1.3	Создание коллажа в Adobe Photoshop.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.3.1.4	Создание коллажа в Adobe Photoshop.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска

2.3.1.5	Создание коллажа в Adobe Photoshop. Выполнение индивидуального задания.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.3.1.6	Создание коллажа в Adobe Photoshop. Выполнение индивидуального задания.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.3.1.7	Создание рисунка с использованием шаблона в Adobe Photoshop.	Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.3.1.8	Создание рисунка с использованием шаблона в Adobe Photoshop.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Adobe Photoshop CS3, Интерактивная доска
2.4.1.3	Работа с окнами, заголовки окон, меню и рабочие пространства в Blender.	Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.4	Навигация по меню, способы ввода, контекстные и круговые меню.	Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.5	Навигация по меню, способы ввода, контекстные и круговые меню.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска

2.4.1.6	Перемещение, вращение, масштаб, структура меша, данные объекта. Топология.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.7	Сцены, слои, коллекции, видимость объектов, модификаторы.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.8	Моделирование персонажа в Blender.	Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.9	Моделирование персонажа в Blender.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.10	Моделирование персонажа в Blender.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.11	Текстурирование персонажа в Blender.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.12	Текстурирование персонажа в Blender.	Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска

2.4.1.13	Текстурирование персонажа в Blender.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.14	Презентация персонажа.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Операционная система Microsoft Windows 10 Pro, Blender, Интерактивная доска
2.4.1.15	Графический дизайн и мультимедиа.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска
2.4.1.16	Графический дизайн и мультимедиа.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска
2.4.1.17	Графический дизайн и мультимедиа.	Microsoft Office Professional Plus 2019, Персональный компьютер, Google Chrome, Интерактивная доска

### 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 стилового оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	
1.1.1.6	Создание стилового 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	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	
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.	
2.2.1.1	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	
2.2.1.2	Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом.	
2.2.1.3	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	
2.2.1.4	Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.	
2.2.1.5	Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.	
2.2.1.6	Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений.	
2.2.1.7	Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации.	
2.2.1.8	Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация.	
2.2.1.9	Создание автоматической анимации.	

2.2.1.10	Разработка программной анимации объектов.	
2.2.1.11	Создание простых сценариев. Работа с событиями.	
2.2.1.12	Создание игрового приложения.	
2.2.1.13	Создание игрового приложения.	
2.2.1.14	Создание игрового приложения.	
2.2.1.15	Создание игрового приложения.	
2.3.1.1	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	
2.3.1.2	Основные приемы работы в Photoshop. Выделение областей изображения.	
2.3.1.3	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
2.3.1.4	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
2.3.1.5	Цветоделение и печать. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения.	
2.3.1.6	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.3.1.7	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.3.1.8	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	

2.3.1.9	Многослойное изображение, эффекты слоя, формирование художественных эффектов текста.	
2.3.1.10	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	
2.3.1.11	Создание графических примитивов. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.	
2.3.1.12	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	
2.3.1.13	Элементы векторной графики. Художественные фильтры.	
2.4.1.1	Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики.	
2.4.1.2	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	
2.4.1.3	Создание и редактирование трехмерных объектов.	
2.4.1.4	Создание и редактирование трехмерных объектов.	
2.4.1.5	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.4.1.6	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.4.1.7	Моделирование 3d объектов.	
2.4.1.8	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.4.1.9	Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов.	
2.4.1.10	Создание сложных трёхмерных сцен.	

2.4.1.11	Создание сложных трёхмерных сцен.	
2.4.1.12	Создание сложных трёхмерных сцен.	
2.4.1.13	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)

### 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.8.2	<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, 1.1.1.13
ПК.8.3	<b>Знать</b>	1.1.1.1, 1.1.1.13
ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.3
ПК.8.3	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	1.1.1.3, 1.1.1.4, 1.1.1.8
ПК.8.3	<b>Знать</b>	1.1.1.1
<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>	1.1.1.24
ПК.8.3	<b>Знать</b>	1.1.1.20

ПК.8.3	<b>Уметь</b>	1.1.1.8, 1.1.1.11, 1.1.1.13, 1.1.1.19
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	1.1.1.13, 1.1.1.20, 1.1.1.28, 1.1.1.30
ПК.8.2	<b>Уметь</b> анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	1.1.1.25, 1.1.1.30
<b>Текущий контроль № 3.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Опрос)		
<b>Вид контроля:</b> Практическая работа с использованием ИКТ		
ПК.8.3	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"	1.1.1.8, 1.1.2.1, 1.1.2.5
ПК.8.1	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб- приложений	1.1.1.9, 1.1.1.19, 1.1.1.20, 1.1.1.35
ПК.8.3	<b>Уметь</b> создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	1.1.1.19, 1.1.1.20, 1.1.1.25, 1.1.2.2
ПК.8.3	<b>Уметь</b> использовать специальные графические редакторы	1.1.1.8, 1.1.1.25
<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>Знать</b>	1.1.1.25, 1.1.2.2, 1.1.2.5, 1.1.2.18
ПК.8.1	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб- приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.12, 1.1.1.16, 1.1.1.17, 1.1.1.18, 1.1.1.21, 1.1.1.22, 1.1.1.23,

		1.1.1.28, 1.1.1.36, 1.1.1.37, 1.1.2.1, 1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.5, 1.1.2.10, 1.1.2.11, 1.1.2.13, 1.1.2.14, 1.1.2.15, 1.1.2.16, 1.1.2.20, 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> Лабораторная работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> лабораторная работа с использованием ИКТ		
ПК.8.3	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"	2.1.1.2
ПК.8.3	<b>Уметь</b> использовать специальные графические редакторы	2.2.1.1, 2.2.1.3, 2.2.1.4, 2.2.1.5, 2.2.1.6
<b>Текущий контроль № 2.</b> <b>Метод и форма контроля:</b> Лабораторная работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> лабораторная работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.11, 2.2.1.12, 2.2.1.13, 2.2.1.14

ПК.8.2	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	2.2.1.8, 2.2.1.13, 2.2.1.14
ПК.8.2	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.2.1.13, 2.2.1.14
<b>Текущий контроль № 3.</b> <b>Метод и форма контроля:</b> Лабораторная работа (Опрос) <b>Вид контроля:</b> Лабораторная работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Знать</b> вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна	2.2.1.19
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.20, 2.2.1.21
ПК.8.1	<b>Уметь</b> придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	2.2.1.16, 2.2.1.20, 2.2.1.21
<b>Текущий контроль № 4.</b> <b>Метод и форма контроля:</b> Лабораторная работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> лабораторная работа с использованием ИКТ		
ПК.8.1	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	2.1.1.1, 2.1.1.3, 2.2.1.2, 2.2.1.19, 2.2.1.23, 2.2.1.30
ПК.8.2	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	2.2.1.24, 2.2.1.25, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34
<b>Текущий контроль № 5.</b> <b>Метод и форма контроля:</b> Лабораторная работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> лабораторная работа с использованием ИКТ		

ПК.8.1	<b>Знать</b> правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций	2.2.1.11, 2.2.1.12, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.16
ПК.8.1	<b>Уметь</b> учитывать существующие правила корпоративного стиля	2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.38
ПК.8.3	<b>Уметь</b> создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	2.2.1.24, 2.2.1.27, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35
ПК.8.2	<b>Уметь</b> анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	2.2.1.36
<b>Текущий контроль № 6.</b>		
<b>Метод и форма контроля:</b> Лабораторная работа (Информационно-аналитический)		
<b>Вид контроля:</b> лабораторная работа с использованием ИКТ		
ПК.8.3	<b>Уметь</b> использовать специальные графические редакторы	2.2.1.7, 2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.17, 2.2.1.18, 2.2.1.20, 2.2.1.21, 2.2.1.22, 2.2.1.24, 2.2.1.25, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.3.1.1, 2.3.1.3, 2.3.1.4
<b>Текущий контроль № 7.</b>		

<b>Метод и форма контроля:</b> ()		
<b>Вид контроля:</b>		
ПК.8.3	<b>Уметь</b> интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.2.1.38

## 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.8.1	<b>Уметь</b>	1.1.1.11, 1.1.1.12, 1.1.1.13, 1.1.1.14, 1.1.1.15
ПК.8.2	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.1.12
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.1.5, 1.1.1.6, 1.1.1.8, 1.1.1.12, 1.1.1.13
ПК.8.3	<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, 1.1.1.15
<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>	1.1.2.1, 1.1.2.2,

		1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.5, 1.1.2.6
ПК.8.1	<b>Уметь</b> учитывать существующие правила корпоративного стиля	
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	1.1.2.3
ПК.8.1	<b>Уметь</b> использовать специальные графические редакторы	
<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> придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	1.1.2.10, 2.1.1.1, 2.1.1.5
ПК.8.1	<b>Уметь</b> анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	1.1.2.10, 2.1.1.5
ПК.8.2	<b>Уметь</b> интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	1.1.2.11, 2.1.1.8, 2.1.1.9
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	1.1.2.8, 1.1.2.9, 1.1.2.10, 1.1.2.11
<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>Иметь практический опыт</b> создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.2.1.4, 2.2.1.5, 2.2.1.6, 2.2.1.7, 2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.11, 2.3.1.1, 2.3.1.2, 2.3.1.3, 2.3.1.4
ПК.8.3	<b>Иметь практический опыт</b>	2.2.1.12, 2.2.1.13,

		2.2.1.14, 2.2.1.15
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> формировании требований к дизайну веб-приложений	
<b>Текущий контроль № 5. Метод и форма контроля:</b> Практическая работа (Информационно-аналитический) <b>Вид контроля:</b> Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке эскизов веб-приложения	2.3.1.11
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке схем интерфейса веб-приложения	
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> разработке прототипов дизайна веб-приложения	

#### 4.2. Промежуточная аттестация

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

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
4	Экзамен

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

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс темы занятия
ПК.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, 1.1.1.13, 1.1.1.14, 1.1.1.15,

ПК.8.2		1.1.1.24,
ПК.8.3		1.1.1.26, 1.1.1.27, 1.1.1.29, 1.1.1.31, 1.1.1.32, 1.1.2.5, 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.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.1, 1.1.1.13,
ПК.8.2		1.1.1.19,
ПК.8.3		1.1.1.26, 1.1.1.27, 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.8.1	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"	1.1.1.8, 1.1.2.1,
ПК.8.2		1.1.2.5, 1.1.2.13
ПК.8.3		
ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.24, 1.1.2.1,
ПК.8.2		1.1.2.13
ПК.8.3		

ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.3, 1.1.1.25
ПК.8.2		
ПК.8.3		
ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.25, 1.1.2.2, 1.1.2.5, 1.1.2.18
ПК.8.2		
ПК.8.3		
ПК.8.1	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб- приложений	1.1.1.9, 1.1.1.19, 1.1.1.20, 1.1.1.35
ПК.8.2		
ПК.8.3		
ПК.8.1	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	1.1.1.3, 1.1.1.4, 1.1.1.8, 1.1.2.5
ПК.8.2		
ПК.8.3		
ПК.8.3	<b>Знать</b>	1.1.1.1, 1.1.1.35
ПК.8.1	<b>Знать</b>	1.1.1.20, 1.1.1.36, 1.1.2.2
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	1.1.1.8, 1.1.1.11, 1.1.1.13, 1.1.1.19, 1.1.2.1, 1.1.2.5
ПК.8.2		
ПК.8.3		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб- приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.12, 1.1.1.16, 1.1.1.17, 1.1.1.18, 1.1.1.21, 1.1.1.22, 1.1.1.23, 1.1.1.28, 1.1.1.36, 1.1.1.37, 1.1.2.1, 1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.5, 1.1.2.10, 1.1.2.11, 1.1.2.13, 1.1.2.14, 1.1.2.15, 1.1.2.16,

ПК.8.2		1.1.2.20,
ПК.8.3		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, 1.1.2.29, 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	<b>Уметь</b>	1.1.1.13,
ПК.8.2		1.1.1.20,
ПК.8.3		1.1.1.28, 1.1.1.30, 1.1.1.35
ПК.8.2	<b>Уметь</b> анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	1.1.1.25,
ПК.8.3		1.1.1.30, 1.1.1.35, 1.1.2.34
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	1.1.1.19,
ПК.8.2		1.1.1.20,
ПК.8.3		1.1.1.25, 1.1.2.2, 1.1.2.18
ПК.8.1	<b>Уметь</b> использовать специальные графические редакторы	1.1.1.8, 1.1.1.25
ПК.8.2		
ПК.8.3		

### МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

<b>№ семестра</b>	<b>Вид промежуточной аттестации</b>
3	Экзамен

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

**контролей**

Текущий контроль №1
Текущий контроль №2
Текущий контроль №3
Текущий контроль №4
Текущий контроль №5
Текущий контроль №6
Текущий контроль №7

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс темы занятия
ПК.8.1	<b>Знать</b> нормы и правила выбора стилистических решений	2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.11, 2.2.1.12, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.15, 2.2.1.16, 2.2.1.17, 2.2.1.18, 2.2.1.19, 2.2.1.25, 2.2.1.27, 2.2.1.29, 2.2.1.38, 2.2.1.39, 2.2.1.42, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.3	<b>Знать</b> требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"	2.1.1.2, 2.2.1.12, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.40, 2.3.1.5, 2.4.1.15,

		2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Знать</b> правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций	2.2.1.11, 2.2.1.12, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.16, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Знать</b> инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	2.1.1.1, 2.1.1.3, 2.2.1.2, 2.2.1.19, 2.2.1.23, 2.2.1.30, 2.2.1.41, 2.2.1.42, 2.3.1.2, 2.3.1.5, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Знать</b> вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна	2.2.1.19, 2.2.1.23, 2.2.1.27, 2.2.1.28, 2.2.1.37, 2.2.1.39, 2.3.1.5, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.2	<b>Знать</b> современные тенденции дизайна	2.2.1.8, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.15, 2.2.1.17, 2.2.1.18, 2.2.1.19, 2.2.1.25, 2.2.1.26, 2.2.1.27, 2.2.1.28, 2.2.1.29, 2.2.1.30,

		2.2.1.40, 2.2.1.42, 2.2.1.43, 2.4.1.1, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.2.1.13,
ПК.8.2		2.2.1.14,
ПК.8.3		2.2.1.24, 2.2.1.25, 2.2.1.27, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.2.1.38, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.20, 2.2.1.21, 2.2.1.22, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.2.1.38, 2.2.1.41, 2.2.1.42, 2.3.1.3, 2.3.1.4, 2.3.1.6, 2.3.1.7, 2.3.1.8, 2.4.1.3, 2.4.1.4, 2.4.1.5, 2.4.1.6, 2.4.1.7, 2.4.1.8, 2.4.1.9, 2.4.1.10, 2.4.1.11, 2.4.1.12, 2.4.1.14,

ПК.8.2		2.4.1.15,
ПК.8.3		2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	2.2.1.24,
ПК.8.2		2.2.1.25,
ПК.8.3		2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.2.1.38, 2.2.1.41, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.1	<b>Уметь</b> придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	2.2.1.16, 2.2.1.20, 2.2.1.21, 2.2.1.22, 2.2.1.25, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.2.1.38, 2.4.1.11, 2.4.1.12, 2.4.1.13, 2.4.1.14, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.2	<b>Уметь</b> анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	2.2.1.36, 2.2.1.43, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.3	<b>Уметь</b> использовать специальные графические	2.2.1.1, 2.2.1.3, 2.2.1.4, 2.2.1.5,

	редакторы	2.2.1.6, 2.2.1.7, 2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.17, 2.2.1.18, 2.2.1.20, 2.2.1.21, 2.2.1.22, 2.2.1.24, 2.2.1.25, 2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.3.1.1, 2.3.1.3, 2.3.1.4, 2.3.1.6, 2.3.1.7, 2.3.1.8, 2.4.1.2, 2.4.1.3, 2.4.1.4, 2.4.1.5, 2.4.1.6, 2.4.1.7, 2.4.1.8, 2.4.1.9, 2.4.1.10, 2.4.1.11, 2.4.1.12, 2.4.1.13, 2.4.1.14, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17
ПК.8.3	<b>Уметь</b> интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	2.2.1.31, 2.2.1.32, 2.2.1.33, 2.2.1.34, 2.2.1.35, 2.2.1.38, 2.4.1.15, 2.4.1.16, 2.4.1.17

## 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>	1.1.1.11, 1.1.1.12, 1.1.1.13, 1.1.1.14, 1.1.1.15, 1.1.2.9, 1.1.2.10, 2.1.1.2, 2.1.1.4, 2.2.1.3, 2.2.1.4, 2.2.1.6, 2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.11, 2.3.1.1, 2.3.1.2, 2.3.1.3, 2.3.1.4, 2.3.1.5, 2.3.1.6, 2.3.1.7, 2.3.1.8, 2.3.1.9, 2.3.1.10, 2.3.1.13, 2.4.1.4, 2.4.1.6, 2.4.1.7, 2.4.1.8, 2.4.1.9, 2.4.1.10, 2.4.1.11, 2.4.1.12, 2.4.1.13
ПК.8.1	<b>Уметь</b> выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	1.1.1.12, 1.1.2.9, 2.1.1.3, 2.1.1.4, 2.1.1.9, 2.2.1.3, 2.2.1.6, 2.2.1.7, 2.2.1.10, 2.3.1.11, 2.3.1.12, 2.4.1.2
ПК.8.3	<b>Уметь</b>	2.2.1.2, 2.4.1.3,

	создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	2.4.1.5
ПК.8.1	<b>Уметь</b> разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.8, 1.1.1.15,
ПК.8.3		1.1.1.16, 2.2.1.12, 2.2.1.13, 2.2.1.14, 2.2.1.15
ПК.8.1	<b>Уметь</b>	1.1.1.6, 1.1.2.1, 1.1.2.2, 1.1.2.3, 1.1.2.4, 1.1.2.5, 1.1.2.6
ПК.8.1	<b>Уметь</b> учитывать существующие правила корпоративного стиля	1.1.1.11, 2.3.1.1
ПК.8.1	<b>Уметь</b> придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	1.1.2.10, 2.1.1.5
ПК.8.3		
ПК.8.1	<b>Уметь</b> анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	1.1.2.10, 2.1.1.5
ПК.8.1	<b>Уметь</b> создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	1.1.2.3, 2.1.1.5
ПК.8.1	<b>Уметь</b> использовать специальные графические редакторы	1.1.1.11,
ПК.8.2		1.1.1.13, 1.1.1.14, 2.1.1.3, 2.2.1.6, 2.2.1.7, 2.2.1.8, 2.2.1.10, 2.2.1.11, 2.2.1.12, 2.4.1.13
ПК.8.2	<b>Уметь</b> интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	1.1.2.11, 2.1.1.8

ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	1.1.1.5, 1.1.1.6, 1.1.1.8, 1.1.1.15, 1.1.2.4, 1.1.2.5, 1.1.2.7, 1.1.2.8, 1.1.2.9, 1.1.2.10, 2.3.1.2, 2.3.1.7, 2.3.1.8, 2.3.1.11, 2.4.1.11, 2.4.1.13
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	1.1.1.11, 1.1.1.12, 1.1.1.13, 1.1.1.14, 1.1.1.15, 1.1.2.9, 2.1.1.2, 2.1.1.3, 2.1.1.4, 2.1.1.9, 2.2.1.3, 2.2.1.4, 2.2.1.6, 2.2.1.7, 2.2.1.8, 2.2.1.9, 2.2.1.10, 2.2.1.11, 2.3.1.1, 2.3.1.2, 2.3.1.3, 2.3.1.4, 2.3.1.5, 2.3.1.6, 2.3.1.7, 2.3.1.8, 2.3.1.9, 2.3.1.10, 2.4.1.2, 2.4.1.4, 2.4.1.6, 2.4.1.7, 2.4.1.8, 2.4.1.9
ПК.8.3	<b>Иметь практический опыт</b>	1.1.1.3, 1.1.1.4, 1.1.1.7, 1.1.1.9, 1.1.1.10, 2.4.1.3
ПК.8.2	<b>Иметь практический опыт</b> формировании требований к дизайну веб-приложений	1.1.1.1, 1.1.1.2
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке эскизов веб-приложения	1.1.2.1, 1.1.2.2, 1.1.2.5, 1.1.2.6, 2.3.1.11
ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке схем интерфейса веб-приложения	1.1.2.3, 1.1.2.5, 1.1.2.6, 2.2.1.7

ПК.8.1	<b>Иметь практический опыт</b> разработке прототипов дизайна веб-приложения	1.1.2.1, 1.1.2.3,
ПК.8.2		1.1.2.4, 2.1.1.5, 2.1.1.9

### **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».