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

УТВЕРЖДАЮ
Директор
ГБПОУИО «ИАТ»
_____ Якубовский А.Н.
«08» февраля 2023 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ МОДУЛЮ

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Иркутск, 2023

Рассмотрена
цикловой комиссией
ИСП протокол №9 от
17.05.2023 г.

№	Разработчик ФИО
1	Александрова Алена Сергеевна
2	Удальцов Сергей Александрович
3	Кудрявцева Марина Анатольевна

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Область применения фонда оценочных средств (ФОС)

ФОС профессионального модуля – является частью образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 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	современные методики разработки графического интерфейса
	1.3	требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"
	1.4	государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений
	1.5	интерфейс и прототип дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям
	1.6	правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций
	1.7	стандарт UIX - UI &UXDesign

	1.8	инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
	1.9	вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна
	1.10	современные тенденции дизайна
	1.11	ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений
	1.12	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
	2.5	проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
	2.6	учитывать существующие правила корпоративного стиля
	2.7	придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
	2.8	анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений
	2.9	создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях
	2.10	использовать специальные графические редакторы
	2.11	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	разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
	3.4	формировании требований к дизайну веб-приложений
	3.5	разработке эскизов веб-приложения
	3.6	разработке схем интерфейса веб-приложения
	3.7	разработке прототипов дизайна веб-приложения
Личностные результаты реализации программы воспитания	4.1	Проявляющий и демонстрирующий уважение к труду человека, осознающий ценность собственного труда и труда других людей. Экономически активный, ориентированный на осознанный выбор сферы профессиональной деятельности с учетом личных жизненных планов, потребностей своей семьи, российского общества. Выражающий осознанную готовность к получению профессионального образования, к непрерывному образованию в течение жизни Демонстрирующий позитивное отношение к регулированию трудовых отношений. Ориентированный на самообразование и профессиональную переподготовку в условиях смены технологического уклада и сопутствующих социальных перемен. Стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа»
	4.2	Осознающий и деятельно выражающий приоритетную ценность каждой человеческой жизни, уважающий достоинство личности каждого человека, собственную и чужую уникальность, свободу мировоззренческого выбора, самоопределения. Проявляющий бережливое и чуткое отношение к религиозной принадлежности каждого человека, предупредительный в отношении выражения прав и законных интересов других людей

4.3	Бережливо относящийся к природному наследию страны и мира, проявляющий сформированность экологической культуры на основе понимания влияния социальных, экономических и профессионально-производственных процессов на окружающую среду. Выражающий деятельное неприятие действий, приносящих вред природе, распознающий опасности среды обитания, предупреждающий рискованное поведение других граждан, популяризирующий способы сохранения памятников природы страны, региона, территории, поселения, включенный в общественные инициативы, направленные на заботу о них
4.4	Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры. Критически оценивающий и деятельно проявляющий понимание эмоционального воздействия искусства, его влияния на душевное состояние и поведение людей. Бережливо относящийся к культуре как средству коммуникации и самовыражения в обществе, выражающий сопричастность к нравственным нормам, традициям в искусстве. Ориентированный на собственное самовыражение в разных видах искусства, художественном творчестве с учётом российских традиционных духовно-нравственных ценностей, эстетическом обустройстве собственного быта. Разделяющий ценности отечественного и мирового художественного наследия, роли народных традиций и народного творчества в искусстве. Выражающий ценностное отношение к технической и промышленной эстетике
4.5	Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации
4.6	Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм

	4.7	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 языках

2. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНЫХ КУРСОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ НА ТЕКУЩЕМ КОНТРОЛЕ

2.1 Результаты освоения МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя подлежащие проверке на текущем контроле

2.1.1 Текущий контроль (ТК) № 1 (45 минут)

Тема занятия: 1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ
Дидактическая единица: 1.7 стандарт UIX - UI &UXDesign
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):
1.1.10. Основы проектирования UI.
Задание №1 (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое UI (User Interface) и UX (User Experience) в контексте стандарта UIX?
2. Что такое интерфейс пользователя (User Interface) и какова его роль в стандарте UIX?
3. Что такое прототипирование (prototyping) и какова его роль в процессе UIX-дизайна?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Представлены ответы на все вопросы.
4	Представлены ответы на 2 вопроса.
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 1.1 нормы и правила выбора стилистических решений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):
1.1.1. Основы веб-дизайна.
1.1.2. Пользовательский сценарий.
1.1.5. Проектирование пользовательского опыта(UX).
1.1.12. Веб-шрифты и типографика.
Задание №1 (5 минут)

Ответить на следующие вопросы:
1. Как стилистические решения в веб-дизайне влияют на восприятие сайта пользователями и как их правильно выбирать?
2. Как учесть специфику целевой аудитории при выборе стилистических решений в веб-дизайне?
3. Какие стилистические средства используются для создания удобного и понятного интерфейса на сайте и как правильно их применять?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Представлены ответы на все вопросы
4	Представлены ответы на 2 вопроса
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос

Дидактическая единица: 1.8 инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):
1.1.10. Основы проектирования UI.
Задание №1 (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Какие инструменты используются для создания прототипов дизайна веб-приложений и какова их роль в процессе разработки?
2. Что такое схема интерфейса и какие инструменты подходят для ее разработки?
3. Какие инструменты предлагают функции анимации и переходов для более реалистичного представления будущего веб-приложения?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Представлены ответы на все вопросы.
4	Представлены ответы на 2 вопроса.
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 2.6 учитывать существующие правила корпоративного стиля
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):

1.1.4. Создание карты пользовательских путей.

Задание №1 (10 минут)

Создать кнопку для веб-приложения, которая будет соответствовать корпоративному стилю компании (по вариантам) и обеспечивать удобство использования для пользователей.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Кнопка идеально соответствует корпоративному стилю, демонстрируя глубокое понимание правил и рекомендаций. Назначение кнопки четко определено, и текст для кнопки не только подходит для ее функции, но и добавляет элемент креативности или запоминаемости. Шрифт, размер, стиль и цвет текста выбраны с высокой точностью, обеспечивая превосходную читаемость и привлекательность. Дополнительные элементы, такие как тени или градиенты, добавлены, если необходимо, и соответствуют корпоративному стилю. Кнопка выглядит привлекательно и соответствует корпоративному стилю на всех устройствах и экранах, демонстрируя отличную адаптивность и отображение.
4	Кнопка точно соответствует корпоративному стилю, включая цвета, шрифты и формы. Назначение кнопки четко определено, и текст для кнопки идеально подходит для ее функции. Шрифт, размер и стиль текста выбраны правильно, обеспечивая высокую читаемость и привлекательность. Кнопка выглядит привлекательно и соответствует корпоративному стилю на большинстве устройств и экранов, демонстрируя хорошую адаптивность.
3	Кнопка в целом соответствует корпоративному стилю, но может иметь незначительные отклонения в цвете, шрифте или форме. Назначение кнопки определено, и текст для кнопки выбран, но может быть не идеально подходящим или немного длинным. Шрифт и размер текста выбраны, но читаемость и привлекательность текста могут быть не на высоком уровне. Кнопка выглядит приемлемо на большинстве устройств и экранов, но может иметь некоторые проблемы с адаптивностью или отображением на некоторых устройствах.

Дидактическая единица: 2.7 придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.1.3. Анализ целевой аудитории.

1.1.7. Выбор цветовой гаммы.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

Задание №1 (10 минут)

Улучшить визуальную привлекательность макета веб-страницы: внести небольшие изменения, чтобы улучшить визуальную привлекательность, сохраняя при этом целостность оригинальной концепции.

https://www.figma.com/file/H7HgcSta0JMiDqmQce3pkU/Test?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=RmoY2L7fToTVPW8t-0

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно изучил предоставленный макет веб-страницы и продемонстрировал глубокое понимание оригинальной концепции дизайна, а также предложил дополнительные идеи для улучшения визуальной привлекательности.
4	Студент внес изменения в выбранные элементы, сохраняя целостность оригинальной концепции дизайна, и предложил хорошие решения для улучшения визуальной привлекательности.
3	Внес изменения в выбранные элементы, сохраняя целостность оригинальной концепции дизайна, но не наилучшим образом.

2.1.2 Текущий контроль (ТК) № 2 (45 минут)

Тема занятия: 1.1.30. Разработка портфолио.

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ

Дидактическая единица: 1.6 правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.1.12. Веб-шрифты и типографика.

Задание №1 (5 минут)

Ответить на вопросы:

1. Что такое "линия шрифта" и какую роль она играет в дизайне фирменного стиля?
2. Что такое "типографика" и какова ее роль в создании эффективного фирменного стиля?
3. В чем заключается разница между "пропорциональным" и "моноширинным"

шрифтом?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 1.5 интерфейс и прототип дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.1.9. Проектирование пользовательского интерфейса(UI).

1.1.29. Добавление кнопок обмена, виджетов и лент новостей.

Задание №1 (5 минут)

Ответить на вопросы:

1. Какие типы прототипов дизайна по способу взаимодействия с пользователем знаете и в чем их различия?
2. Какие основные принципы следует учитывать при создании макета дизайна интерфейса?
3. В чем заключается разница между "дизайном для мобильных устройств" и "дизайном для десктопов" при создании макетов и прототипов?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 2.3 создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе Figma.

1.1.24. Разработка прототипа веб-приложения для планшета.

1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.

Задание №1 (15 минут)

Создать промежуточный прототип для мобильного приложения (экран поиска ресторанов).

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана поиска ресторанов, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Прототип имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал промежуточный прототип, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

Дидактическая единица: 2.4 разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.1.6. Создание прототипов веб-приложения.

1.1.8. Создание отдельных элементов интерфейса.

1.1.15. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.18. Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе Figma.

1.1.25. Разработка макета веб-приложения для планшета.

1.1.27. Разработка макета веб-приложения для телефона.

Задание №1 (10 минут)

Создать макет для мобильного приложения (экран поиска ресторанов).

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана поиска ресторанов, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Макет имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал макет, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

Дидактическая единица: 2.5 проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.1.11. Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.

1.1.13. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.

1.1.26. Разработка прототипа веб-приложения для телефона.

Задание №1 (10 минут)

Спроектировать страницу личного кабинета пользователя интернет-магазина с использованием современных стандартов.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана личного кабинета, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Макет имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал макет, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

2.1.3 Текущий контроль (ТК) № 3 (30 минут)

Тема занятия: 1.2.9. Введение в CSS.

Метод и форма контроля: Письменный опрос (Опрос)

Вид контроля: Письменный опрос

Дидактическая единица: 1.7 стандарт UIX - UI &UXDesign

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.2.8. Введение в CSS.

Задание №1 (15 минут)

Ответить на представленные вопросы:

Что такое UIX (User Interface eXperience) и какие основные принципы он включает?

В чем разница между UI (User Interface) и UX (User Experience) дизайном?

Какие инструменты и методологии используются в UI&UX дизайне для анализа пользовательских потребностей и тестирования интерфейсов?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Детально описаны принципы UIX с примерами их реализации в дизайне интерфейсов. Подробно объяснена разница между UI и UX с примерами из практики. Подробно описаны пять и более инструментов и методологий с примерами их использования.
4	Описаны основные принципы UIX, но без примеров их применения. Объяснена разница между UI и UX с указанием основных аспектов каждого направления. Описаны три-четыре инструмента или методологии с кратким описанием каждого.
3	Дано общее определение UIX без детального описания принципов. Указана общая разница между UI и UX без подробного объяснения. Названы один-два инструмента или методологии без детального описания.

Дидактическая единица: 1.8 инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):

Задание №1 (15 минут)
Ответить на представленные вопросы:

- Какие инструменты наиболее популярны среди дизайнеров для создания эскизов интерфейсов?
- Какие этапы включает в себя процесс создания схемы интерфейса и какие инструменты помогают в этом процессе?
- Какие инструменты позволяют создавать прототипы дизайна веб-приложений и какие преимущества они предоставляют?

Оценка	*Показатели оценки*

5	Подробно описаны пять и более инструментов с детальным анализом их функционала и областей применения. Детально описаны этапы создания схемы интерфейса с указанием конкретных инструментов и их функций, а также приведены примеры использования этих инструментов. Подробно описаны пять и более инструментов с детальным анализом их функционала, преимуществ и областей применения, а также приведены примеры использования этих инструментов.
4	Описаны три-четыре инструмента с кратким описанием их преимуществ и недостатков. Подробно описаны этапы создания схемы интерфейса с упоминанием нескольких инструментов, но без детального анализа их возможностей. Описаны три-четыре инструмента с кратким описанием их преимуществ и недостатков, но без примеров использования.
3	Названы один-два инструмента без указания их особенностей. Перечислены основные этапы создания схемы интерфейса без указания конкретных инструментов. Названы один-два инструмента без указания их особенностей и преимуществ.

2.1.4 Текущий контроль (ТК) № 4 (30 минут)

Тема занятия: 1.2.15. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ

Дидактическая единица: 2.4 разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.1.31. Разработка портфолио.

1.2.4. Создание первой веб-страницы.

1.2.6. Составление технического задания.

1.2.7. Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.

1.2.10. Выбор инструментальных средств.

1.2.11. Анализ проекта.

1.2.12. Описание целевой аудитории её потребностей.

1.2.13. Практическое освоение основ CSS. Оформление и стилизация страниц.

Задание №1 (30 минут)

Создать макет страницы профиля для веб-приложения. Необходимо создать макет

страницы профиля для веб-приложения, которое помогает пользователям управлять своими задачами и проектами. Приложение должно быть удобным, эстетичным и соответствовать современным стандартам веб-дизайна.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Макет имеет высокую читаемость, удобство использования и соответствует современным тенденциям в дизайне, демонстрируя высокий уровень профессионализма.
4	Создан макет страницы профиля, который включает выбранные элементы с удобным расположением и привлекательным оформлением.
3	Макет может иметь некоторые проблемы с читаемостью или удобством использования, но в целом соответствует требованиям.

2.1.5 Текущий контроль (ТК) № 5 (40 минут)

Тема занятия: 1.2.29. Размещение сайта на сервере. GitLab.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ
Дидактическая единица: 1.6 правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):
1.2.1. Основы веб-технологий.
1.2.25. CSS-фреймворки.
Задание №1 (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое CSS-фреймворк?
2. Какие бывают CSS-фреймворки?
3. Как CSS-фреймворки могут помочь в сохранении фирменного стиля и бренда при создании веб-приложений?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 2.3 создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.2.3. Выбор темы проекта. Изучение предметной области.

Задание №1 (15 минут)

Выбрать тему проекта и изучить предметную область выбранной темы.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент выбрал оригинальную и актуальную тему проекта, которая представляет значительный интерес для целевой аудитории и имеет прямое отношение к современным трендам или проблемам.
4	Выполненная работа демонстрирует хорошее понимание и исследование предметной области, но есть некоторые пробелы или недостаточно подробный анализ отдельных аспектов.
3	Представленные результаты исследования предметной области являются в целом приемлемыми, но содержат некоторые пробелы или слабые места в аргументации и выводах.

Дидактическая единица: 2.6 учитывать существующие правила корпоративного стиля

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Занятие(-я):

1.2.13. Практическое освоение основ CSS. Оформление и стилизация страниц.
1.2.19. Освоение принципов каскадирования и наследования в CSS.
1.2.21. Вёрстка страниц с использованием HTML и CSS.
1.2.24. Подключение стилей.
1.2.26. CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.
1.2.27. CSS-фреймворки: Практическое использование TailwindCSS.

Задание №1 (15 минут)

Верстка страницы авторизации и регистрации с учетом корпоративного стиля с использованием CSS-фреймворка TailwindCSS.

Оценка	***Показатели оценки***

5	Верстка выполнена с учетом корпоративного стиля с использованием CSS-фреймворка TailwindCSS.
4	Верстка выполнена корректно, но без учета корпоративного стиля.
3	Верстка выполнена не корректно, но есть отображение страниц.

2.1.6 Текущий контроль (ТК) № 6 (40 минут)

Тема занятия: 1.2.46. Знакомство с Vue.js.
Метод и форма контроля: ()
Вид контроля:
Дидактическая единица: 1.1 нормы и правила выбора стилистических решений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):
1.1.17. Адаптивный и мобильный дизайн.
1.1.19. Анимация и интерактивность.
1.1.23. Доступность и валидация.
1.1.28. Интеграция с социальными сетями и семантика.
1.2.1. Основы веб-технологий.
1.2.2. Введение в HTML.
1.2.5. Элементы и атрибуты HTML5.
1.2.8. Введение в CSS.
1.2.9. Введение в CSS.
1.2.14. Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.
1.2.20. Вёрстка страниц.
1.2.28. Размещение сайта на сервере. GitLab.
1.2.32. Основы JavaScript.
1.2.41. Анимация в JavaScript.
1.2.44. Фреймворки JavaScript.
1.2.45. Введение в Vue.js.
Задание №1 (5 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое адаптивный дизайн?
2. Что такое HTML и CSS?
3. Напишите последовательность загрузки на сервер GitLab.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.

3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 1.7 стандарт UIX - UI &UXDesign
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):

Задание №1 (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое UX и что такое UI дизайн?
2. Что такое пользовательский интерфейс (UI) и какова его роль в разработке приложений?
3. Какие основные компоненты включает в себя пользовательский интерфейс (UI) в соответствии со стандартом UIX?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица: 2.7 придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Занятие(-я):
1.1.14. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
1.1.15. Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.
1.1.16. Редизайн веб-страниц с использованием веб-шрифтов и применением основных принципов типографики.
1.1.20. Создание анимации в графическом редакторе Figma.
1.1.21. Создание анимации в графическом редакторе Figma.
1.1.22. Доработка дизайн интерфейсов и представление их.
1.1.30. Разработка портфолио.
1.1.32. Разработка портфолио.
Задание №1 (25 минут)
Улучшить визуальную привлекательность веб-страницы с учетом оригинальной

концепции дизайна. Предоставлена веб-страница, созданная с использованием HTML и CSS, с оригинальной концепцией дизайна.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Веб-страница улучшена с учетом оригинальной концепции дизайна.
4	Веб страница улучшена, без оригинальной концепции дизайна.
3	Веб страница частично улучшена, без оригинальной концепции дизайна.

2.2 Результаты освоения МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа подлежащие проверке на текущем контроле

2.2.1 Текущий контроль (ТК) № 1 (40 минут)

Тема занятия: 1.1.8. Компьютерная графика. Тестирование.
Метод и форма контроля: Тестирование (Опрос)
Вид контроля: Компьютерное тестирование
Дидактическая единица: 1.12 принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.1.4. Физические основы компьютерной графики
Задание №1 (40 минут)
Пройти тестирование "Основы компьютерной графики" в ИАС ИркАТ

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дано более 90% верных ответов
4	Дано более 70% верных ответов
3	Дано более 50% верных ответов

2.2.2 Текущий контроль (ТК) № 2 (60 минут)

Тема занятия: 1.2.6. Разработка и создание логотипа.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ
Дидактическая единица: 1.1 нормы и правила выбора стилистических решений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.1.3. Разработка интерфейса калькулятора.
1.1.5. Соответствие цветов и управление цветом

1.1.6. Создание геометрического паттерна.
1.1.8. Компьютерная графика. Тестирование.
1.2.5. Разработка и создание логотипа.

Задание №1 (15 минут)

Для указанной в варианте целевой аудитории выбрать стилистическую концепцию разрабатываемого логотипа с присущими ей атрибутами, формами, цветовой палитрой и шрифтами.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Логотип выполнен в едином стиле, все атрибуты полностью соответствуют выбраной концепции
4	Логотип выполнен в едином стиле, некоторые атрибуты не соответствуют выбраной концепции
3	Логотип не выполнен в едином стиле, атрибуты не соответствуют выбраной концепции

Дидактическая единица: 2.2 выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.2.5. Разработка и создание логотипа.

Задание №1 (15 минут)

Составить техническое задание на разработку логотипа по заданной форме, в соответствии с целевой аудиторией индивидуального варианта.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Техническое задание составлено полностью, соответствует целевой аудитории
4	Техническое задание составлено полностью, частично соответствует целевой аудитории
3	Техническое задание составлено полностью, не соответствует целевой аудитории

Дидактическая единица: 2.8 анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.2.4. Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория. Тест

Задание №1 (15 минут)

Проанализировать целевую аудиторию, указанную в варианте задания, выделить достоинства и недостатки логотипов конкурентов.
Представить дизайнерские решения, положительно выделяющие собственный логотип на фоне конкурентов.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Произведен анализ целевой аудитории, выделены достоинства и недостатки логотипов конкурентов, представлены несколько примеров дизайнерских решений.
4	Произведен анализ целевой аудитории, выделены некоторые достоинства и недостатки логотипов конкурентов, представлена пара примеров дизайнерских решений.
3	Произведен анализ целевой аудитории, не выделены достоинства и недостатки логотипов конкурентов, представлен один пример дизайнерского решения.

Дидактическая единица: 2.10 использовать специальные графические редакторы
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.1.3. Разработка интерфейса калькулятора.
Задание №1 (15 минут)
Реализовать логотип с использованием векторного графического редактора.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Создан логотип. Инструментарий и функционал графического редактора полностью освоен
4	Создан логотип. Инструментарий и функционал графического редактора освоен не полностью
3	Создан логотип. Инструментарий и функционал графического редактора освоен частично

2.2.3 Текущий контроль (ТК) № 3 (40 минут)

Тема занятия: 1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ
Дидактическая единица: 1.10 современные тенденции дизайна
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.2.3. Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших

изображений.
1.2.4. Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория. Тест
1.2.7. Инфографика. Цели и задачи. Типы инфографики. Варианты использования. Тест
1.2.10. Дизайн полиграфии. Правила и ошибки. Тест
1.2.13. Правила веб-дизайна. Тест
1.2.16. UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна. Тест

Задание №1 (20 минут)

Пройти тестирование "UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна." в ИАС ИркАТ

Оценка	***Показатели оценки***
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более

Дидактическая единица: 2.7 придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.2.4. Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория. Тест
1.2.10. Дизайн полиграфии. Правила и ошибки. Тест
1.2.11. Разработка дизайна полиграфической продукции.
1.2.12. Разработка дизайна полиграфической продукции.

Задание №1 (20 минут)

Доработать макет главной страницы веб-сайта, включив в него дополнительные секкции в соответствии с вариантом задания. При добавлении секци придерживаться оригинальной концепции дизайна страницы.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Секция добавлена на макет, соответствует дизайн концепции главной старницы
4	Секция добавлена на макет, не полностью соответствует дизайн концепции главной старницы
3	Секция добавлена на макет, не соответствует или частично соответствует дизайн концепции главной старницы

2.2.4 Текущий контроль (ТК) № 4 (55 минут)

Тема занятия: 1.2.23. Разработка интерфейса мобильного приложения.

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ
Дидактическая единица: 1.2 современные методики разработки графического интерфейса
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки
Занятие(-я):
1.1.2. Введение в компьютерную графику. Знакомство с графическими редакторами.
1.1.3. Разработка интерфейса калькулятора.
1.1.8. Компьютерная графика. Тестирование.
1.2.13. Правила веб-дизайна. Тест
1.2.14. Первый экран сайта.
1.2.15. Первый экран сайта.
1.2.16. UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна. Тест
1.2.17. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.18. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.20. Дизайн мобильных приложений. Этапы разработки. Правила и рекомендации.
1.2.21. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.22. Разработка интерфейса мобильного приложения.
Задание №1 (15 минут)
Пройти тестирование "Этапы разработки веб-дизайна" в ИАС ИркАТ

Оценка	***Показатели оценки***
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более

Дидактическая единица: 1.11 ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.1.4. Физические основы компьютерной графики
Задание №1 (15 минут)
Создать несколько вариантов страницы мобильного приложения, для различных разрешений экранов устройств. Макеты должны содержать все элементы страницы приложения.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Создано три макета разного разрешения, макеты содержат все элементы.
4	Создано два макета разного разрешения, макеты содержат все элементы.
3	Создан макет одного разрешения, макеты содержат все элементы.

Дидактическая единица: 2.9 создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

Занятие(-я):

1.2.17. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.18. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.

1.2.20. Дизайн мобильных приложений. Этапы разработки. Правила и рекомендации.

1.2.21. Разработка интерфейса мобильного приложения.

1.2.22. Разработка интерфейса мобильного приложения.

Задание №1 (25 минут)

Разработать интерфейс мобильного приложения (не менее 3 страниц) в соответствии с вариантом задания. Реализовать переход по ссылкам между всеми страницами приложения. Страницы могут включать меню настройки приложения, выбор различных параметров.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Разработаны макеты 5 страниц мобильного приложения, реализован переход между всеми страницами. Все страницы соответствуют общей концепции дизайна
4	Разработаны макеты 4 страниц мобильного приложения, реализован переход между всеми страницами. Все страницы соответствуют общей концепции дизайна, но имеются несущественные отклонения
3	Разработаны макеты 3 страниц мобильного приложения, реализован переход между всеми страницами. Не все страницы соответствуют общей концепции дизайна или полностью не соответствуют

2.2.5 Текущий контроль (ТК) № 5 (60 минут)

Тема занятия: 1.2.27. Разработка и создание лендинга.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ
Дидактическая единица: 1.7 стандарт UIX - UI &UXDesign
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Занятие(-я):
1.2.16. UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна. Тест
1.2.17. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.18. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.20. Дизайн мобильных приложений. Этапы разработки. Правила и рекомендации.
1.2.21. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.22. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.23. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.24. Лендинг. Структура лендинга, функциональные блоки. Назначение. Тест
1.2.25. Разработка и создание лендинга.
1.2.26. Разработка и создание лендинга.
Задание №1 (5 минут)
Устно ответить на вопросы по UI и UX.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Верно даны ответы на все вопросы
4	Верно даны ответы на большинство заданных вопросов
3	Верно даны ответы на половину заданных вопросов

Дидактическая единица: 1.8 инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
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
Занятие(-я):

Задание №1 (20 минут)
Пройти тестирование "Лендинг. Структура лендинга, функциональные блоки.

Назначение." в ИАС ИркАТ

Оценка	*Показатели оценки*
5	Верно даны ответы на 90% вопросов и более
4	Верно даны ответы на 70% вопросов и более
3	Верно даны ответы на 50% вопросов и более

Дидактическая единица: 1.4 государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Занятие(-я):
1.2.20. Дизайн мобильных приложений. Этапы разработки. Правила и рекомендации.
1.2.21. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.22. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.23. Разработка интерфейса мобильного приложения.
1.2.24. Лендинг. Структура лендинга, функциональные блоки. Назначение. Тест
1.2.25. Разработка и создание лендинга.
1.2.26. Разработка и создание лендинга.
Задание №1 (5 минут)
Устно ответить на вопросы по требованиям к разработке дизайна веб-приложений.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Верно даны ответы на все вопросы
4	Верно даны ответы на большинство заданных вопросов
3	Верно даны ответы на половину заданных вопросов

Дидактическая единица: 2.11 интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Занятие(-я):
1.2.17. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.18. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.19. Дизайн главной страницы сайта.
1.2.25. Разработка и создание лендинга.

1.2.26. Разработка и создание лендинга.

Задание №1 (30 минут)

Спроектировать дизайн макет одностраничного сайта с использованием 10 блоков и секций на выбор из списка. Обязательно использовать блоки: первый экран, блок о проекте , футтер лендинга, контактные данные, призыв к действию. В процессе выполнения руководствоваться общими правилами дизайна веб-страниц, лендинг должен быть выполнен в едином фирменном стиле с использованием выбранной палитры цветов. Изображения и иллюстрации, используемые в проекте должны соответствовать тематике лендинга, быть подходящими по цвету и стилю, соответствовать общей тематике проекта.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Макет лендинга спроектирован, выполнены все условия задания.
4	Макет лендинга спроектирован, некоторые условия задания не выполнены.
3	Макет лендинга спроектирован, многие условия задания не выполнены.

2.2.6 Текущий контроль (ТК) № 6 (60 минут)

Тема занятия: 1.3.13. Создание рекламного баннера.

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ

Дидактическая единица: 1.3 требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.1.4. Физические основы компьютерной графики

1.1.8. Компьютерная графика. Тестирование.

1.3.2. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.3. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.4. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.5. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.

1.3.6. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.

1.3.7. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.

1.3.8. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.9. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.10. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.11. Создание рекламного баннера.
1.3.12. Создание рекламного баннера.

Задание №1 (10 минут)

Устно ответить на вопросы по требованиям и нормам подготовки изображений для использования в сети.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Верно даны ответы на все вопросы
4	Верно даны ответы на большинство заданных вопросов
3	Верно даны ответы на половину заданных вопросов

Дидактическая единица: 1.9 вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.1.1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики
1.1.5. Соответствие цветов и управление цветом
1.1.7. Форматы хранения графических изображений
1.2.1. Векторная графика. Редакторы векторной графики
1.2.2. Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.
1.3.1. Растровая графика. Редакторы растровой графики.
1.3.5. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.
1.3.6. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.
1.3.7. Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.
1.3.8. Создание коллажей. Фотомонтаж.
1.3.9. Создание коллажей. Фотомонтаж.
1.3.10. Создание коллажей. Фотомонтаж.
1.3.11. Создание рекламного баннера.
1.3.12. Создание рекламного баннера.

Задание №1 (10 минут)

Устно ответить на вопросы связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Верно даны ответы на все вопросы
4	Верно даны ответы на большинство заданных вопросов
3	Верно даны ответы на половину заданных вопросов

Дидактическая единица: 2.1 создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Занятие(-я):

1.1.7. Форматы хранения графических изображений

1.3.2. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.3. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.4. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.

1.3.8. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.9. Создание коллажей. Фотомонтаж.

1.3.11. Создание рекламного баннера.

1.3.12. Создание рекламного баннера.

Задание №1 (40 минут)

С помощью графического редактора создать изображение рекламного веб-баннера с соотношением сторон 1240x400, опираясь на примеры, представленные в папке.

Баннер должен содержать следующие элементы:

- название и краткое описание
- логотип
- изображение или фотографию в соответствии с тематикой
- адрес веб-страницы компании

Баннер необходимо выполнить с использованием определенной цветовой палитры и геометрических форм.

Представить пять вариантов баннера разных разрешений.

Например:

160x600, 300x250, 200x200, 300x50, 727X88

Оценка	***Показатели оценки***
5	Создано изображение рекламного баннера, все условия задания соблюдены
4	Создано изображение рекламного баннера, соблюдены не все условия задания
3	Создано изображение рекламного баннера, условия задания не соблюдены или соблюдены минимально

2.2.7 Текущий контроль (ТК) № 7 (60 минут)

Тема занятия: 1.4.11. Моделирование сложного объекта.

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ
Дидактическая единица: 2.10 использовать специальные графические редакторы
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.4.1. Основы трехмерной графики. Программы для 3D моделирования.
1.4.2. Blender - знакомство с программой. Интерфейс программы. Работа с окнами. Навигация. Меню и элементы интерфейса. Настройки.
1.4.3. Blender - знакомство с программой. Тестирование.
1.4.4. Перемещение, вращение и масштабирование. Объекты и их данные. Сцены слои и коллекции. Структура мешей. Способы выделения элементов меша. Панель инструментов и боковая панель. Топология.
1.4.5. Реорганизация структуры объекта.
1.4.6. Моделирование. Ориентация трансформации. Точки вращения и 3D курсор. Привязка. Пропорциональное редактирование.
1.4.7. Моделирование. Оверлеи в окне 3D вида и режимы отображения. Генерирующие модификаторы. Деформирующие модификаторы.
1.4.8. Моделирование сложного объекта.
1.4.9. Моделирование сложного объекта.
1.4.10. Моделирование сложного объекта.
Задание №1 (60 минут)
С использованием редактогра Blender выполнить задание по видео-уроку 1 или 2. Готовый результат может незначительно отличаться в деталях форме и цвете от примера.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Готовая работа незначительно отличается от примера в видеоуроке
4	В работе имеются существенные отличия от примера.
3	Работа выполнена не полностью, отсутствуют некоторые объекты сцены.

2.2.8 Текущий контроль (ТК) № 8 (60 минут)

Тема занятия: 1.4.27. Постобработка. Постобработка изображения и слои рендера. Проходы рендера.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с использованием ИКТ
Дидактическая единица: 2.10 использовать специальные графические редакторы
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Занятие(-я):
1.4.11. Моделирование сложного объекта.

1.4.12. Материалы и свет. Лампы и источники света. Редактор нодов и вкладка материалов. PBR. Камера.
1.4.13. Материалы и свет. Рендеры cycles и eevee. UV - развёртка. Работа с нодами.
1.4.14. Создание материала.
1.4.15. Создание материала.
1.4.16. Анимация. Анимация и ключевые кадры. Риггинг.
1.4.17. Анимация. Ограничители. Экшены.
1.4.18. Анимация. Драйвера. Ключевые формы.
1.4.19. Создание анимации.
1.4.20. Создание анимации.
1.4.21. Физические симуляции. Физика твёрдых тел. Физика ограничителей твёрдых тел.
1.4.22. Физические симуляции. Симуляция тканей. Симуляция мягких тел.
1.4.23. Физические симуляции. Симуляция жидкостей. Симуляция огня и дыма.
1.4.24. Физические симуляции. Силовые поля
1.4.25. Создание физической симуляции.
1.4.26. Создание физической симуляции.

Задание №1 (60 минут)

Текстурировать объекты, выполнить рендер сцены.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Модель текстурирована с использованием собственной цветовой схемы и текстур, отличающихся от примера, выполнен рендер модели.
4	Модель текстурирована с использованием цветовой схемы и текстур как в примере, выполнен рендер модели.
3	Модель текстурирована не полностью, выполнен рендер модели.

2.3. Результаты освоения УП.08, подлежащие проверке на текущем контроле

2.3.1 Текущий контроль (ТК) № 1 (60 минут)

Вид работы: 1.1.2.5 Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)

Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ

Дидактическая единица: 2.4 разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Задание №1 (15 минут)

1. **Создание макета интерфейса:**
    - Разработайте макет интерфейса для веб-приложения, которое представляет собой простой список задач (To-Do List).
    - Макет должен включать следующие элементы:
        - Заголовок страницы.
        - Поле ввода для добавления новых задач.
        - Список уже существующих задач с возможностью их удаления.
        - Кнопка для очистки всего списка задач.
2. **Оформление интерфейса:**
    - Примените современные стандарты и технологии для оформления интерфейса.
    - Убедитесь, что интерфейс является адаптивным и корректно отображается на различных устройствах (десктоп, планшет, смартфон).
    - Используйте семантическую разметку HTML и современные подходы в CSS для стилизации элементов.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Макет интерфейса включает все необходимые элементы. Интерфейс корректно отображается на десктопе.
4	Интерфейс является адаптивным и корректно отображается на различных устройствах. Используется семантическая разметка HTML и современные подходы в CSS.
5	Интерфейс имеет привлекательный и современный дизайн. Используются современные фреймворки и библиотеки для разработки интерфейса.

Дидактическая единица: 2.6 учитывать существующие правила корпоративного стиля

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Задание №1 (15 минут)

Доработать дизайн-макет, учитывая существующие правила корпоративного стиля.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Задание выполнено частично, применены не все правила.
4	Задания выполнено полностью, присутствуют незначительные ошибки.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 3.3 разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Задание №1 (15 минут)

1. **Создание макета интерфейса:**
    - Разработайте макет интерфейса для веб-приложения, которое представляет собой простой калькулятор.
    - Макет должен включать следующие элементы:
        - Экран отображения результатов.
        - Кнопки для цифр от 0 до 9.
        - Кнопки для основных операций (+, -, *, /).
        - Кнопка "=" для вычисления результата.
        - Кнопка "C" для очистки экрана.
2. **Оформление интерфейса:**

- Примените современные стандарты и технологии для оформления интерфейса.

- Убедитесь, что интерфейс является адаптивным и корректно отображается на различных устройствах (десктоп, планшет, смартфон).

- Используйте семантическую разметку HTML и современные подходы в CSS для стилизации элементов.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Макет интерфейса включает все необходимые элементы. Интерфейс корректно отображается на десктопе.
4	Интерфейс является адаптивным и корректно отображается на различных устройствах. Используется семантическая разметку HTML и современные подходы в CSS.
5	Интерфейс имеет привлекательный и современный дизайн. Используются современные фреймворки и библиотеки для разработки интерфейса.

2.3.2 Текущий контроль (ТК) № 2 (60 минут)

Вид работы: 1.1.1.3 Разработка схемы интерфейса веб-приложения.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Сравнение с аналогом)
Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ
Дидактическая единица: 2.3 создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (15 минут)
Создать дизайн-макет по созданному ранее эскизу.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными замечаниями.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 2.5 проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (15 минут)
Разработать главное меню веб-приложения в среде разработки с анализом и обоснованием его различных состояний.

Оценка	*Показатели оценки*
3	Представлена страница с главным меню.
4	Представлена страница с главным меню, но анализ проведет частично.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 3.1 разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (15 минут)

1. **Анализ требований заказчика:**
    - Представьте, что вам предоставлен бриф от заказчика с требованиями к веб-приложению (например, корпоративный сайт).
    - Определите ключевые требования заказчика: целевая аудитория, функциональность, стиль и атмосфера, предпочтительные цвета и шрифты, бюджет и сроки.
2. **Создание макета дизайна:**
    - На основе требований заказчика разработайте макет главной страницы веб-приложения.
    - Включите все необходимые элементы, такие как логотип, навигационное меню, баннер, секции с контентом, формы обратной связи и футер.

- Убедитесь, что дизайн соответствует стандартам доступности и адаптивного дизайна.

3. **Оптимизация и улучшение дизайна:**

   - Предложите и реализуйте несколько улучшений для повышения качества и соответствия требованиям заказчика.

   - Используйте современные дизайнерские подходы, такие как анимация, градиенты, иллюстрации, шрифты и т.д.

   - Убедитесь, что улучшения не нарушают требования заказчика и соответствуют стандартам веб-разработки.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Проведен анализ требований заказчика. Создан макет, соответствующий базовым требованиям. Предложены базовые улучшения для дизайна.
4	Требования заказчика детально проанализированы и учтены в макете. Макет включает детализированные элементы, соответствующие требованиям. Улучшения для дизайна оригинальны и эффективны.
5	Требования заказчика глубоко проработаны и интегрированы в дизайн. Макет демонстрирует высокий уровень детализации и качества. Улучшения для дизайна инновационны и значительно улучшают соответствие требованиям заказчика и стандартам веб-разработки.

2.3.3 Текущий контроль (ТК) № 3 (60 минут)

Вид работы: 2.1.1.4 Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ
Дидактическая единица: 2.2 выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

Задание №1 (15 минут)
Создать эскиз наиболее подходящий для целевого рынка. Тема - Магазин парфюмерии.

Оценка	*Показатели оценки*
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными замечаниями.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 2.7 придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1 (15 минут)

1. **Определение оригинальной концепции:**
    - Выберите гипотетический проект (например, веб-сайт для кафе).
    - Определите оригинальную концепцию дизайна, которая будет отражать стиль и атмосферу проекта (например, минималистичный дизайн с теплыми тонами).
2. **Создание макета:**
    - Создайте простой макет главной страницы проекта, который будет отражать оригинальную концепцию.
    - Включите ключевые элементы дизайна: логотип, навигационное меню, баннер, секции с контентом и футер.
3. **Улучшение визуальной привлекательности:**
    - Предложите и реализуйте несколько улучшений для повышения визуальной привлекательности макета.
    - Используйте современные дизайнерские подходы, такие как анимация, градиенты, иллюстрации, шрифты и т.д.

- Убедитесь, что улучшения соответствуют оригинальной концепции и не нарушают ее целостность.

Оценка	*Показатели оценки*
3	Определена оригинальная концепция дизайна. Создан простой макет, отражающий концепцию. Предложены базовые улучшения для визуальной привлекательности.
4	Концепция дизайна четко определена и отражена в макете. Макет включает детализированные элементы, соответствующие концепции. Улучшения для визуальной привлекательности оригинальны и эффективны.
5	Концепция дизайна уникальна и креативна. Макет демонстрирует высокий уровень детализации и качества. Улучшения для визуальной привлекательности инновационны и значительно улучшают восприятие проекта.

Дидактическая единица: 3.5 разработке эскизов веб-приложения
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (15 минут)
Разработать эскизы веб-приложения на выбранную тематику. Представить не менее 3-х эскизов.

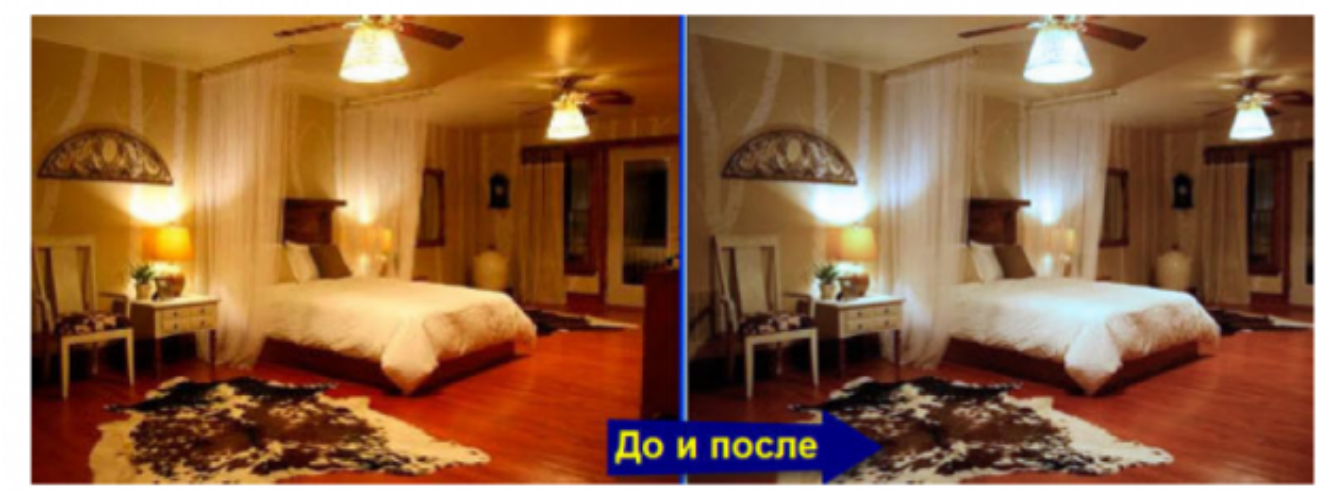
Оценка	*Показатели оценки*
3	Представлен 1 эскиз.
4	Представлено 2 эскиза.
5	Задание выполнено в полном объеме.

2.3.4 Текущий контроль (ТК) № 4 (60 минут)
Вид работы: 2.1.2.3 Создание векторных изображений и иллюстраций для веб-страниц
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ
Дидактическая единица: 3.2 создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

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

Задание №1 (10 минут)

Настройте баланс белого у фотографии слева так, чтобы она выглядела, как изображено справа:



Оценка	*Показатели оценки*
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными замечаниями.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 3.4 формировании требований к дизайну веб-приложений

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

Задание №1 (10 минут)

1. **Определение целевой аудитории:**
    - Опишите гипотетическую целевую аудиторию для веб-приложения (например, онлайн-магазин электроники).
    - Укажите основные характеристики аудитории: возраст, пол, интересы, географическое положение, уровень дохода и т.д.

2. **Анализ конкурентов:**

   - Выберите 3-5 конкурентов и проанализируйте их дизайн и функциональность.

   - Определите сильные и слабые стороны их веб-приложений.

3. **Формирование требований к дизайну:**

   - На основе анализа целевой аудитории и конкурентов сформулируйте основные требования к дизайну вашего веб-приложения.

   - Укажите, какие элементы дизайна должны быть включены (навигация, поиск, корзина, оформление заказа и т.д.).

   - Определите ключевые принципы дизайна, которые должны быть соблюдены (удобство использования, доступность, адаптивность и т.д.).

Оценка	***Показатели оценки***
3	Определена целевая аудитория с основными характеристиками. Проведен базовый анализ конкурентов. Сформулированы основные требования к дизайну.
4	Детально описана целевая аудитория. Проведен глубокий анализ конкурентов с выявлением сильных и слабых сторон. Требования к дизайну включают конкретные элементы и принципы.
5	Целевая аудитория описана с учетом аналитических данных и исследований. Анализ конкурентов включает рекомендации по улучшению дизайна. Требования к дизайну отражают современные стандарты и пользовательские потребности, включая инновационные подходы и решения.

Дидактическая единица: 3.6 разработке схем интерфейса веб-приложения
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (10 минут)
Разработать схемы интерфейса веб-приложения для эскизов, созданных ранее.

Оценка	*Показатели оценки*
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными нарушениями.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 3.7 разработке прототипов дизайна веб-приложения
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (15 минут)
Разработать прототипы веб-приложения, с проработкой каждого элемента страницы. Представить не менее 3х страниц.

Оценка	*Показатели оценки*
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными нарушениями.
5	Задание выполнено в полном объеме.

2.3.5 Текущий контроль (ТК) № 5 (60 минут)
Вид работы: 2.1.3.3 Создание рекламного баннера для веб-страницы
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: Практическая работа с применением ИКТ
Дидактическая единица: 2.1 создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки
Задание №1 (15 минут)

1. **Создание изображений:**
    - Создайте или подготовьте три изображения для использования в веб-приложении:
        - Изображение баннера (1920x600 пикселей).
        - Изображение товара (800x800 пикселей).

- Иконка сайта (16x16 пикселей).

2. **Оптимизация изображений:**

   - Оптимизируйте изображения для веб-использования, уменьшив их размер без потери качества.

   - Используйте подходящие форматы изображений (например, JPEG для фотографий, PNG для иконок и прозрачности, WebP для современных браузеров).

   - Примените методы сжатия и уменьшения разрешения, где это возможно.

3. **Использование изображений в веб-приложении:**

   - Вставьте оптимизированные изображения в простой HTML-шаблон веб-страницы.

   - Используйте атрибуты alt для изображений, чтобы обеспечить доступность.

   - Примените CSS для стилизации изображений и обеспечения адаптивного поведения.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Созданы и подготовлены изображения для веб-приложения. Оптимизированы изображения с уменьшением размера файлов. Изображения корректно вставлены в HTML-шаблон.
4	Использованы подходящие форматы изображений для различных типов контента. Применены методы сжатия и уменьшения разрешения для оптимизации. Использованы атрибуты alt для изображений и CSS для стилизации.
5	Изображения оптимизированы с высокой степенью сжатия без потери качества. Использованы современные форматы изображений (например, WebP). Применены передовые техники адаптивного дизайна для изображений (например, использование srcset и sizes в HTML).

Дидактическая единица: 2.10 использовать специальные графические редакторы
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки
Задание №1 (15 минут)
Используя специальные графические редакторы, спроектируйте прототипы лендинг страницы выбранной компании.

Оценка	*Показатели оценки*
3	Задание выполнено с грубыми ошибками.
4	Задание выполнено с незначительными нарушениями.
5	Задание выполнено в полном объеме.

Дидактическая единица: 2.11 интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки
Задание №1 (15 минут)

1. **Анализ готового дизайн-проекта:**
    - Получите готовый дизайн-проект.
    - Определите общую концепцию и стилистику проекта: цветовую палитру, шрифты, композицию и общий стиль.
2. **Разработка новых графических элементов:**
    - Разработайте три новых графических элемента, которые можно интегрировать в проект (например, иконка, баннер, иллюстрация).
    - Убедитесь, что новые элементы соответствуют общей концепции и стилистике проекта.
3. **Интеграция новых элементов в дизайн-проект:**
    - Интегрируйте новые графические элементы в готовый дизайн-проект.

- Убедитесь, что новые элементы гармонично вписываются в общую композицию и не нарушают целостность дизайна.

- При необходимости внесите корректировки в существующие элементы, чтобы обеспечить согласованность.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Проведен анализ готового дизайн-проекта. Разработаны новые графические элементы, соответствующие базовой концепции. Новые элементы интегрированы в дизайн-проект без серьезных нарушений.
4	Детально проанализирована общая концепция и стилистика проекта. Новые графические элементы оригинальны и эффективно дополняют проект. Интеграция новых элементов гармонична и согласована с существующим дизайном.
5	Глубоко проработана общая концепция и стилистика проекта. Новые графические элементы инновационны и значительно улучшают качество дизайна. Интеграция новых элементов демонстрирует высокий уровень профессионализма и соответствия общей концепции.

2.3.6 Текущий контроль (ТК) № 6 (60 минут)

Вид работы: 2.1.4.4 Добавление 3D-элементов на сайт.
Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля:
Дидактическая единица: 2.8 анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1 (20 минут)

1. **Анализ целевого рынка:**

   - Выберите гипотетический продукт (например, приложение для здорового питания).

   - Определите целевую аудиторию (возраст, пол, интересы,

географическое положение и т.д.).

- Проанализируйте конкурентов и их стратегии продвижения.

- Определите ключевые преимущества вашего продукта.

2. **Разработка стратегии продвижения:**

   - Создайте краткое описание стратегии продвижения продукта через веб-приложение.

   - Определите ключевые элементы дизайна, которые будут использоваться для привлечения и удержания пользователей (цветовая схема, шрифты, иконки, изображения и т.д.).

   - Предложите идеи для интерактивных элементов, которые могут повысить вовлеченность пользователей (видео, анимация, интерактивные формы и т.д.).

3. **Прототипирование дизайна веб-приложения:**

   - Создайте простой прототип веб-приложения, который отражает вашу стратегию продвижения.

   - Прототип должен включать главную страницу с ключевыми элементами, которые привлекают внимание и стимулируют пользователей к действию (например, кнопка "Загрузить приложение", "Попробовать бесплатно" и т.д.).

   - Убедитесь, что дизайн соответствует особенностям целевой аудитории и отражает ключевые преимущества продукта.

Оценка	***Показатели оценки***
3	Проведен базовый анализ целевого рынка. Определены ключевые преимущества продукта. Создан простой прототип с главными элементами.
4	Детальный анализ целевой аудитории и конкурентов. Стратегия продвижения включает конкретные идеи для дизайна и интерактивных элементов. Прототип отражает стратегию продвижения и учитывает особенности целевой аудитории.

5	Глубокий анализ рынка с использованием аналитических инструментов. Креативная и эффективная стратегия продвижения с использованием современных дизайнерских решений. Прототип демонстрирует высокий уровень детализации и вовлекающих элементов, которые могут значительно повысить конверсию.

Дидактическая единица: 2.9 создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

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

Задание №1 (25 минут)

Разработать сайт по предложенному эскизу:



Оценка	*Показатели оценки*
3	Сайт разработан не полностью, цвета не соответствуют предложенным на эскизе.
4	Сайт разработан не полностью, цвета подобраны верно.
5	Задание выполнено в полном объеме, сайт соответствует эскизу.

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

3.1 МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя, МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

№ семестра	Вид промежуточной аттестации
4	Комплексный экзамен

Комплексный экзамен может быть выставлен автоматически по результатам текущих контролей
Текущий контроль №1 МДК.08.01
Текущий контроль №2 МДК.08.01
Текущий контроль №3 МДК.08.01
Текущий контроль №4 МДК.08.01
Текущий контроль №5 МДК.08.01
Текущий контроль №6 МДК.08.01
Текущий контроль №1 МДК.08.02
Текущий контроль №2 МДК.08.02
Текущий контроль №3 МДК.08.02
Текущий контроль №4 МДК.08.02
Текущий контроль №5 МДК.08.02
Текущий контроль №6 МДК.08.02
Текущий контроль №7 МДК.08.02
Текущий контроль №8 МДК.08.02

Метод и форма контроля: Практическая работа (Информационно-аналитический)
Вид контроля: По выбору выполнить 1 теоретическое задание и 1 практическое задание
Дидактическая единица для контроля:
1.1 нормы и правила выбора стилистических решений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1
Представить ответы на следующие вопросы:

- Какие основные стилистические решения в веб-дизайне вы знаете и как они влияют на восприятие сайта пользователями?

- Как выбираются цвета и шрифты в веб-дизайне с учетом целевой аудитории и контента сайта?
- Какие нормы и правила необходимо учитывать при выборе макета страницы и структуры сайта?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Названы 5 и более основных стилистических решений, объяснено их влияние на восприятие сайта, приведены примеры и проанализирована взаимосвязь между стилистическими решениями. Объяснено влияние цвета и шрифтов на восприятие сайта, названы основные принципы выбора цветов и шрифтов, учтена целевая аудитория и контент сайта, а также проанализированы примеры успешного использования цветов и шрифтов на сайтах. Названы 5 и более основных норм и правил выбора макета страницы и структуры сайта, объяснено их влияние на удобство использования сайта, а также проанализированы примеры успешного использования макетов и структуры на сайтах.
4	Обяснено влияние цвета и шрифтов на восприятие сайта, названы основные принципы выбора цветов и шрифтов, а также учтена целевая аудитория и контент сайта. Названы 4-5 основных стилистических решений, объяснено их влияние на восприятие сайта и приведены примеры. Названы 4-5 основных норм и правил выбора макета страницы и структуры сайта, а также объяснено их влияние на удобство использования сайта.
3	Обяснено влияние цвета и шрифтов на восприятие сайта и названы основные принципы выбора цветов и шрифтов. Названы 2-3 основных стилистических решения и их влияние на восприятие сайта. Названы 2-3 основных нормы и правила выбора макета страницы и структуры сайта.

Задание №2

Проанализировать предложенное описание дизайна веб-страницы и определить, какие стилистические принципы были использованы, а также оценить, насколько эффективно они применены.

Описание дизайна: Дизайн веб-страницы выполнен в минималистичном стиле. Цветовая гамма состоит из двух основных цветов: белого и синего. Текст написан шрифтом без засечек, размер шрифта - 16 пикселей. Все элементы дизайна расположены на странице симметрично.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Глубокий анализ использованных стилистических принципов, дана точная оценка их эффективности.
4	Определены основные стилистические принципы, проведен анализ их эффективности. Однако в анализе могут быть незначительные неточности.
3	Выявлены некоторые стилистические принципы, но анализ неполный. Оценка эффективности использования принципов поверхностная.

Задание №3

Описать основные нормы и правила выбора стилистических решений в веб-разработке с точки зрения удобства использования, доступности и акцентирования внимания на главных элементах страницы. Привести примеры использования различных стилей и объяснить их целесообразность.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Студент подробно описал основные нормы и правила выбора стилистических решений, привел примеры использования стилей с объяснением их целесообразности с точки зрения удобства использования, доступности и акцентирования внимания на главных элементах страницы.
4	Студент подробно описал основные нормы и правила выбора стилистических решений, привел примеры использования стилей, но не объяснил их целесообразности.
3	1Студент описал основные нормы и правила выбора стилистических решений, но не привел примеров или их объяснений.

Задание №4 (из текущего контроля) (5 минут)

Ответить на следующие вопросы:

1. Как стилистические решения в веб-дизайне влияют на восприятие сайта пользователями и как их правильно выбирать?
2. Как учесть специфику целевой аудитории при выборе стилистических решений в веб-дизайне?
3. Какие стилистические средства используются для создания удобного и понятного интерфейса на сайте и как правильно их применять?

Оценка	*Показатели оценки*

5	Представлены ответы на все вопросы
4	Представлены ответы на 2 вопроса
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос

Задание №5 (из текущего контроля) (5 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое адаптивный дизайн?
2. Что такое HTML и CSS?
3. Напишите последовательность загрузки на сервер GitLab.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица для контроля:
1.5 интерфейс и прототип дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (из текущего контроля) (5 минут)
Ответить на вопросы:
1. Какие типы прототипов дизайна по способу взаимодействия с пользователем знаете и в чем их различия?
2. Какие основные принципы следует учитывать при создании макета дизайна интерфейса?
3. В чем заключается разница между "дизайном для мобильных устройств" и "дизайном для десктопов" при создании макетов и прототипов?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица для контроля:
1.6 правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Задание №1

Представить ответы на следующие вопросы:

1. Что такое фирменный стиль?
2. Для чего нужен брендбук? Что входит в брендбук?
3. Назвать компании, в которых используются разные атрибуты применения фирменного стиля.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Представлен развернутый ответ на каждый вопрос. Названы несколько компаний с применением множества разных атрибутов фирменного стиля.
4	Представлены ответы на все вопросы.
3	Представлены ответы на 2 вопроса.

Задание №2

Разработать рекомендации по поддержанию фирменного стиля и стилевых инструкций для конкретного веб-сайта.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Рекомендации по поддержанию стиля для веб-сайта сформулированы подробно, содержат анализ целевой аудитории, конкурентов и предлагают конкретные шаги по улучшению существующего дизайна.
4	Рекомендации по поддержанию стиля для веб-сайта сформулированы подробно и содержат анализ целевой аудитории и конкурентов.
3	Рекомендации по поддержанию стиля для веб-сайта сформулированы кратко и не содержат детального анализа.

Задание №3

1. Анализ рекомендаций:
   а. Выполнить детальный анализ предоставленных рекомендаций по дизайну главной страницы веб-сайта.

b. Выявить и охарактеризовать основные элементы фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций, которые должны быть учтены при разработке макета главной страницы.

2. Планирование структуры страницы:
   a. Разработать концепцию структуры главной страницы, определив основные секции (шапка, меню навигации, баннер, разделы с контентом, подвал и т.д.) и их взаимосвязь.
   b. Определить оптимальное расположение и размеры элементов на странице, учитывая рекомендации и требования к отображению на различных устройствах, а также обеспечивая удобство и привлекательность пользовательского интерфейса.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Анализ рекомендаций и планирование структуры страницы демонстрируют творческий подход и оригинальные решения, соответствующие современным тенденциям веб-дизайна. Разработанная структура страницы обеспечивает идеальную адаптивность и удобство использования на различных устройствах, а также создает целостное и запоминающееся впечатление от фирменного стиля и бренда.
4	Анализ рекомендаций проведен глубоко и детально, с выявлением взаимосвязей между элементами фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций. Структура страницы хорошо продумана, с учетом оптимального расположения и размеров элементов, а также обеспечивает удобство и привлекательность пользовательского интерфейса.
3	Студент выполнил анализ предоставленных рекомендаций по дизайну главной страницы и определил основные элементы фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций. Разработанная структура страницы включает в себя основные секции и учитывает требования к отображению на различных устройствах.

Задание №4

Опишите правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций в контексте разработки дизайна веб-приложений. Объясните, почему важно соблюдать эти правила и как они влияют на восприятие бренда пользователями.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Полное понимание принципов фирменного стиля и брендинга. Знание последних тенденций и инноваций в области брендинга. Умение разрабатывать и внедрять эффективные стратегии брендинга и стилевые инструкции.
4	Глубокое понимание роли фирменного стиля и брендинга в современном бизнесе. Знание различных аспектов брендинга, таких как логотип, цвета, шрифты и другие элементы. Умение анализировать примеры успешного и неудачного использования фирменного стиля и брендинга.
3	Понимание основных принципов фирменного стиля и брендинга. Знание основных элементов бренда и их важности для идентификации компании. Умение объяснить, почему соблюдение стилевых инструкций важно для сохранения единства бренда.

Задание №5 (из текущего контроля) (5 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое "линия шрифта" и какую роль она играет в дизайне фирменного стиля?
2. Что такое "типографика" и какова ее роль в создании эффективного фирменного стиля?
3. В чем заключается разница между "пропорциональным" и "моноширинным" шрифтом?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Задание №6 (из текущего контроля) (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое CSS-фреймворк?
2. Какие бывают CSS-фреймворки?
3. Как CSS-фреймворки могут помочь в сохранении фирменного стиля и бренда при создании веб-приложений?

Оценка	*Показатели оценки*
5	Студент ответил на все вопросы.

4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица для контроля:
1.7 стандарт UIX - UI &UXDesign
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1
Представить ответы на следующие вопросы:

1. Что такое стандарт UIX и какие принципы он включает?
2. Опишите основные различия между UI и UX дизайном.
3. Как учитываются потребности пользователей при разработке дизайна интерфейса?
4. Какие методы тестирования пользовательского опыта применяются в UI&UX дизайне?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Ответ содержит исчерпывающую информацию по теме, демонстрирует глубокое понимание вопроса и умение анализировать и применять полученные знания на практике.
4	Ответ содержит достаточно полное и точное описание темы, демонстрирует хорошее понимание вопроса.
3	Ответ содержит базовые знания по теме, но не демонстрирует глубокого понимания вопроса.

Задание №2 (из текущего контроля) (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое UI (User Interface) и UX (User Experience) в контексте стандарта UIX?
2. Что такое интерфейс пользователя (User Interface) и какова его роль в стандарте UIX?
3. Что такое прототипирование (prototyping) и какова его роль в процессе UIX-дизайна?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Представлены ответы на все вопросы.
4	Представлены ответы на 2 вопроса.

3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.

Задание №3 (из текущего контроля) (15 минут)
Ответить на представленные вопросы:
Что такое UIX (User Interface eXperience) и какие основные принципы он включает?
В чем разница между UI (User Interface) и UX (User Experience) дизайном?
Какие инструменты и методологии используются в UI&UX дизайне для анализа пользовательских потребностей и тестирования интерфейсов?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Детально описаны принципы UIX с примерами их реализации в дизайне интерфейсов. Подробно объяснена разница между UI и UX с примерами из практики. Подробно описаны пять и более инструментов и методологий с примерами их использования.
4	Описаны основные принципы UIX, но без примеров их применения. Объяснена разница между UI и UX с указанием основных аспектов каждого направления. Описаны три-четыре инструмента или методологии с кратким описанием каждого.
3	Дано общее определение UIX без детального описания принципов. Указана общая разница между UI и UX без подробного объяснения. Названы один-два инструмента или методологии без детального описания.

Задание №4 (из текущего контроля) (10 минут)
Ответить на вопросы:
1. Что такое UX и что такое UI дизайн?
2. Что такое пользовательский интерфейс (UI) и какова его роль в разработке приложений?
3. Какие основные компоненты включает в себя пользовательский интерфейс (UI) в соответствии со стандартом UIX?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент ответил на все вопросы.
4	Студент ответил на 2 вопроса.
3	Студент развернуто ответил на 1 вопрос.

Дидактическая единица для контроля:
1.8 инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна

веб-приложений

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Задание №1 (из текущего контроля) (10 минут)

Ответить на вопросы:

1. Какие инструменты используются для создания прототипов дизайна веб-приложений и какова их роль в процессе разработки?
2. Что такое схема интерфейса и какие инструменты подходят для ее разработки?
3. Какие инструменты предлагают функции анимации и переходов для более реалистичного представления будущего веб-приложения?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Представлены ответы на все вопросы.
4	Представлены ответы на 2 вопроса.
3	Представлен развернутый ответ на 1 вопрос.

Задание №2 (из текущего контроля) (15 минут)

Ответить на представленные вопросы:

- Какие инструменты наиболее популярны среди дизайнеров для создания эскизов интерфейсов?
- Какие этапы включает в себя процесс создания схемы интерфейса и какие инструменты помогают в этом процессе?
- Какие инструменты позволяют создавать прототипы дизайна веб-приложений и какие преимущества они предоставляют?

Оценка	***Показатели оценки***
5	Подробно описаны пять и более инструментов с детальным анализом их функционала и областей применения. Детально описаны этапы создания схемы интерфейса с указанием конкретных инструментов и их функций, а также приведены примеры использования этих инструментов. Подробно описаны пять и более инструментов с детальным анализом их функционала, преимуществ и областей применения, а также приведены примеры использования этих инструментов.

4	Описаны три-четыре инструмента с кратким описанием их преимуществ и недостатков. Подробно описаны этапы создания схемы интерфейса с упоминанием нескольких инструментов, но без детального анализа их возможностей. Описаны три-четыре инструмента с кратким описанием их преимуществ и недостатков, но без примеров использования.
3	Названы один-два инструмента без указания их особенностей. Перечислены основные этапы создания схемы интерфейса без указания конкретных инструментов. Названы один-два инструмента без указания их особенностей и преимуществ.

Дидактическая единица для контроля:
2.3 создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1
Разработайте дизайн интерфейса для мобильного приложения, предназначенного для управления домашним хозяйством. Дизайн должен быть основан на промежуточных эскизах, учитывать требования к эргономике и технической эстетике.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Создан дизайн интерфейса с использованием промежуточных эскизов, которые демонстрируют пошаговый процесс разработки и объясняют принятые решения. Учтены основные эргономические требования, предложены улучшения для повышения удобства использования, а также проведен анализ целевой аудитории и ее особенностей. Учтена техническая эстетика, гармоничное сочетание цветов, шрифтов, иконок, использование современных тенденций в дизайне, а также проведен анализ конкурентных решений и предложены оригинальные идеи для дизайна.

4	Создан дизайн интерфейса с использованием промежуточных эскизов, которые демонстрируют пошаговый процесс разработки. Учтены основные эргономические требования и предложены улучшения для повышения удобства использования. Учтена техническая эстетика, гармоничное сочетание цветов, шрифтов, иконок, а также использование современных тенденций в дизайне.
3	Создан дизайн интерфейса с использованием промежуточных эскизов. Учтены основные эргономические требования (удобство использования, понятность, доступность). Учтена техническая эстетика (гармоничное сочетание цветов, шрифтов, иконок).

Задание №2

Разработайте дизайн одной страницы веб-сайта для местного кафе, включая главную страницу. Ваш дизайн должен быть основан на промежуточных эскизах, учитывать требования к эргономике и технической эстетике.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Создан дизайн главной страницы веб-сайта с использованием промежуточных эскизов, которые демонстрируют пошаговый процесс разработки и объясняют принятые решения. Учтены основные эргономические требования, предложены улучшения для повышения удобства использования, а также проведен анализ целевой аудитории и ее особенностей. Учтена техническая эстетика, гармоничное сочетание цветов, шрифтов, иконок, использование современных тенденций в дизайне, а также проведен анализ конкурентных решений и предложены оригинальные идеи для дизайна.
4	Создан дизайн главной страницы веб-сайта с использованием промежуточных эскизов, которые демонстрируют пошаговый процесс разработки. Учтены основные эргономические требования и предложены улучшения для повышения удобства использования. Учтена техническая эстетика, гармоничное сочетание цветов, шрифтов, иконок, а также использование современных тенденций в дизайне.
3	Создан дизайн главной страницы веб-сайта с использованием промежуточных эскизов. Учтены основные эргономические требования (удобство использования, понятность, доступность). Учтена техническая эстетика (гармоничное сочетание цветов, шрифтов, иконок).

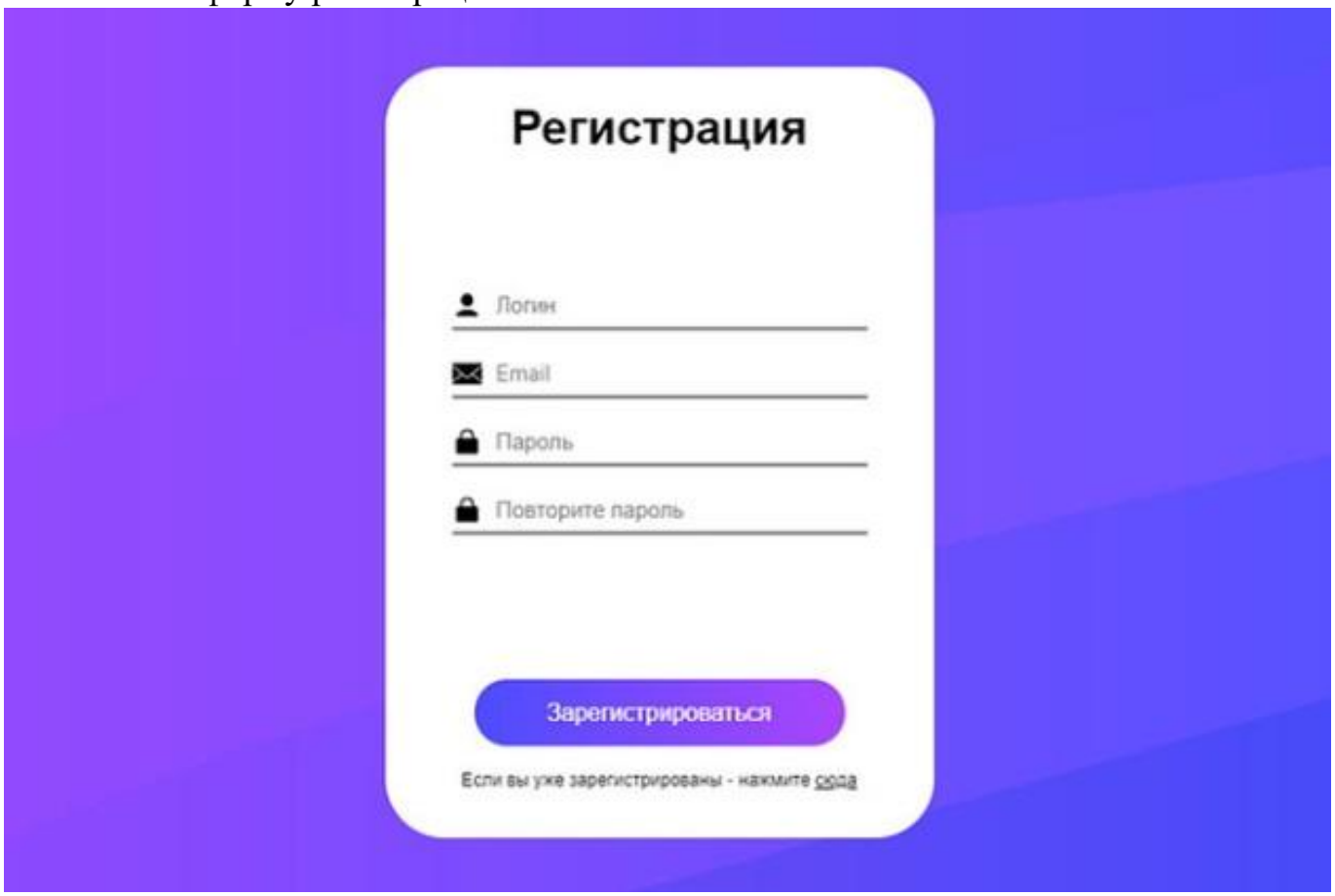
Задание №3

Разработать дизайн главной страницы веб-приложения для онлайн-бронирования столиков в ресторанах.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Дизайн инновационный и интуитивно понятный. Реализована адаптивная анимация. В дизайне используются уникальные графические элементы.
4	Дизайн оптимизирован под различные устройства. Учтены принципы информационной архитектуры. В дизайне используются элементы брендинга.
3	Дизайн соответствует основным требованиям юзабилити. Используются стандартные элементы интерфейса. В дизайне учтены базовые принципы визуального оформления.

Задание №4

Реализовать форму регистрации:



Оценка	***Показатели оценки***

5	Форма регистрации реализована. Проработан каждый элемент макета.
4	Форма регистрации реализована полностью. Содержаться незначительные ошибки при позиционировании элементов.
3	Форма регистрации реализована. Содержаться значительные ошибки в оформлении страницы.

Задание №5
Создать страницу корзины для интернет-магазина, которая будет соответствовать требованиям заказчика и обеспечивать удобство использования для покупателей.
Требования:

1. **Структура:** страница должна содержать следующие элементы: Иконка корзины; Список товаров в корзине; Количество товаров; Общая стоимость товаров; Кнопка «Удалить товар»; Кнопка «Продолжить покупки»; Кнопка «Оформить заказ».

2. **Дизайн:** страница должна быть оформлена в соответствии с фирменным стилем интернет-магазина, иметь понятный и интуитивно понятный интерфейс.

3. **Адаптивность:** страница должна быть адаптирована для просмотра на различных устройствах, включая мобильные телефоны и планшеты.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Страница корзины соответствует всем требованиям, имеет удобный и функциональный интерфейс. Дизайн соответствует фирменному стилю интернет-магазина и обеспечивает удобство использования. Страница адаптирована для мобильных устройств и имеет хорошую SEO-оптимизацию.
4	Страница корзины соответствует всем требованиям, имеет удобный и функциональный интерфейс. Дизайн соответствует фирменному стилю интернет-магазина. Страница адаптирована для мобильных устройств. SEO-оптимизация присутствует, но требует доработки.

3	Страница корзины соответствует основным требованиям, имеет базовый дизайн. Интерфейс понятен, но может быть неудобен в использовании. Страница не адаптирована для мобильных устройств. SEO-оптимизация отсутствует.

Задание №6 (из текущего контроля) (15 минут)
Создать промежуточный прототип для мобильного приложения (экран поиска ресторанов).

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана поиска ресторанов, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Прототип имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал промежуточный прототип, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

Задание №7 (из текущего контроля) (15 минут)
Выбрать тему проекта и изучить предметную область выбранной темы.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент выбрал оригинальную и актуальную тему проекта, которая представляет значительный интерес для целевой аудитории и имеет прямое отношение к современным трендам или проблемам.
4	Выполненная работа демонстрирует хорошее понимание и исследование предметной области, но есть некоторые пробелы или недостаточно подробный анализ отдельных аспектов.
3	Представленные результаты исследования предметной области являются в целом приемлемыми, но содержат некоторые пробелы или слабые места в аргументации и выводах.

Дидактическая единица для контроля:
2.4 разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика

Задание №1

Разработать страницу авторизации с использованием JS-фреймворка.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Страница авторизации оптимизирована под различные устройства. Реализована анимация и интерактивные элементы. В дизайне использованы элементы брендинга.
4	Реализована анимация и интерактивные элементы. В дизайне использованы элементы брендинга.
3	Используются стандартные элементы интерфейса. Соблюдены базовые принципы визуального оформления.

Задание №2

Разработать интерфейс главной страницы для нового онлайн-магазина одежды, используя любой css-фреймворк. Должно быть реализовано:

- интерфейс главной страницы;
- адаптивная верстка;
- графические элеиенты;
- анимация.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Дизайн инновационный и интуитивно понятный. Реализована адаптивная анимация. В дизайне используются уникальные графические элементы.
4	Дизайн оптимизирован под различные устройства. Учтены принципы информационной архитектуры. В дизайне используются элементы брендинга.
3	Дизайн соответствует основным требованиям юзабилити. Используются стандартные элементы интерфейса. В дизайне учтены базовые принципы визуального оформления.

Задание №3

Разработать интерфейс страницы регистрации с использованием HTML и CSS.

Оценка	***Показатели оценки***

5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Выполненное задание содержит незначительные ошибки.
3	Выполненное задание содержит грубые ошибки.

Задание №4

Создать веб-страницу, содержащую следующие элементы: Заголовок страницы с логотипом компании. Меню навигации с выпадающим списком. Основной контент страницы с изображением и текстом. Подвал страницы с контактной информацией.
Требования к странице: Все элементы должны быть оформлены с использованием CSS. Страница должна быть адаптивной и корректно отображаться на различных устройствах. Необходимо использовать семантическую разметку HTML.
Спецификации: Для меню навигации использовать CSS-псевдокласс :hover для отображения выпадающего списка. Для изображения использовать CSS-свойство max-width для адаптации размера изображения под разные экраны. Для текста использовать CSS-свойства font-family и text-align для оформления.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и CSS, все элементы оформлены с использованием CSS, страница адаптирована под различные устройства.
4	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и CSS, все элементы оформлены с использованием CSS.
3	Создана базовая структура страницы с использованием HTML и CSS, но без детальной проработки элементов.

Задание №5

Создать веб-страницу, содержащую следующие элементы: Заголовок страницы с логотипом компании. Меню навигации с выпадающим списком. Основной контент страницы с изображением и текстом. Подвал страницы с контактной информацией.
Требования к странице: Все элементы должны быть оформлены с использованием Bootstrap. Страница должна быть адаптивной и корректно отображаться на различных устройствах. Необходимо использовать семантическую разметку HTML.
Спецификации: Для меню навигации использовать компоненты Bootstrap. Для изображения использовать классы Bootstrap для адаптации размера изображения под разные экраны. Для текста использовать классы Bootstrap для оформления.

Оценка	***Показатели оценки***

5	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и Bootstrap, все элементы оформлены с использованием Bootstrap, страница адаптирована под различные устройства.
4	Создана детальная структура страницы с использованием HTML и Bootstrap, все элементы оформлены с использованием Bootstrap.
3	Создана базовая структура страницы с использованием HTML и Bootstrap, но без детальной проработки элементов.

Задание №6 (из текущего контроля) (10 минут)
Создать макет для мобильного приложения (экран поиска ресторанов).

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана поиска ресторанов, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Макет имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал макет, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

Задание №7 (из текущего контроля) (30 минут)
Создать макет страницы профиля для веб-приложения. Необходимо создать макет страницы профиля для веб-приложения, которое помогает пользователям управлять своими задачами и проектами. Приложение должно быть удобным, эстетичным и соответствовать современным стандартам веб-дизайна.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Макет имеет высокую читаемость, удобство использования и соответствует современным тенденциям в дизайне, демонстрируя высокий уровень профессионализма.
4	Создан макет страницы профиля, который включает выбранные элементы с удобным расположением и привлекательным оформлением.
3	Макет может иметь некоторые проблемы с читаемостью или удобством использования, но в целом соответствует требованиям.

Дидактическая единица для контроля:
2.5 проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1 (из текущего контроля) (10 минут)
Спроектировать страницу личного кабинета пользователя интернет-магазина с использованием современных стандартов.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно определил основные функции и элементы интерфейса для экрана личного кабинета, а также предложил дополнительные идеи для улучшения пользовательского опыта.
4	Макет имеет высокую доступность и читаемость, а также соответствует современным тенденциям в дизайне.
3	Студент создал макет, включающий выбранные элементы, но с недочетами в расположении или оформлении.

Дидактическая единица для контроля:
2.6 учитывать существующие правила корпоративного стиля
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1
Создайте карту навигации для образовательного портала. На карте в зависимости от специфики системы выделите разделы, доступные различным пользователям в зависимости от роли, опишите условия перехода из различных разделов.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Задание выполнено в полном объеме.
4	Создана карта навигации, но выделены не все разделы.
3	Создана неполная карта навигации, не выделены разделы.

Задание №2
Создайте макет веб-страницы, который будет соответствовать существующим правилам корпоративного стиля компании и содержать следующие элементы:

1. Логотип компании.
2. Название компании.
3. Краткое описание компании и ее миссии.
4. Главный баннер с изображением продукции.
5. Меню навигации по сайту.
6. Секция "О нас" с информацией о компании.
7. Секция "Продукция" с изображениями и описанием товаров.
8. Секция "Новости" с последними новостями компании.
9. Секция "Контакты" с информацией о способах связи с компанией.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Макет веб-страницы содержит все необходимые элементы. Дизайн страницы полностью соответствует корпоративному стилю компании. Все элементы совместимы с корпоративным стилем и соответствуют ему. Внедрены дополнительные элементы, которые усиливают корпоративный стиль и создают целостный образ сайта.
4	Макет веб-страницы содержит все необходимые элементы. Дизайн страницы в целом соответствует корпоративному стилю компании. Большинство элементов совместимы с корпоративным стилем и соответствуют ему. Некоторые мелкие детали могут быть улучшены для большей совместимости с корпоративным стилем.
3	Макет веб-страницы содержит все необходимые элементы. Дизайн страницы в целом соответствует корпоративному стилю компании. Некоторые элементы могут быть не вполне совместимы с корпоративным стилем или не соответствовать ему.

Задание №3
Разработать макет главной страницы по созданным рекомендациям.

- Разработать структуру главной страницы, включая основные секции.
- Выбрать и настроить подходящие цвета, шрифты и другие элементы дизайна, соответствующие фирменному стилю и бренду.
- Создать макет главной страницы, используя графический редактор.

Оценка	***Показатели оценки***

5	Макет главной страницы демонстрирует творческий подход к реализации рекомендаций, предлагая инновационные и эффективные дизайнерские решения. Фирменный стиль и бренд находятся в гармонии с макетом, создавая целостное и запоминающееся впечатление.
4	Макет главной страницы имеет четкую и логичную структуру, а также элегантный и современный дизайн. Фирменный стиль и бренд хорошо отражены в макете, включая цвета, шрифты, логотип и другие элементы.
3	Макет главной страницы содержит основные секции и элементы, указанные в рекомендациях. Фирменный стиль и бренд частично отражены в макете (цвета, шрифты, логотип).

Задание №4 (из текущего контроля) (10 минут)
Создать кнопку для веб-приложения, которая будет соответствовать корпоративному стилю компании (по вариантам) и обеспечивать удобство использования для пользователей.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Кнопка идеально соответствует корпоративному стилю, демонстрируя глубокое понимание правил и рекомендаций. Назначение кнопки четко определено, и текст для кнопки не только подходит для ее функции, но и добавляет элемент креативности или запоминаемости. Шрифт, размер, стиль и цвет текста выбраны с высокой точностью, обеспечивая превосходную читаемость и привлекательность. Дополнительные элементы, такие как тени или градиенты, добавлены, если необходимо, и соответствуют корпоративному стилю. Кнопка выглядит привлекательно и соответствует корпоративному стилю на всех устройствах и экранах, демонстрируя отличную адаптивность и отображение.
4	Кнопка точно соответствует корпоративному стилю, включая цвета, шрифты и формы. Назначение кнопки четко определено, и текст для кнопки идеально подходит для ее функции. Шрифт, размер и стиль текста выбраны правильно, обеспечивая высокую читаемость и привлекательность. Кнопка выглядит привлекательно и соответствует корпоративному стилю на большинстве устройств и экранов, демонстрируя хорошую адаптивность.

3	Кнопка в целом соответствует корпоративному стилю, но может иметь незначительные отклонения в цвете, шрифте или форме. Назначение кнопки определено, и текст для кнопки выбран, но может быть не идеально подходящим или немного длинным. Шрифт и размер текста выбраны, но читаемость и привлекательность текста могут быть не на высоком уровне. Кнопка выглядит приемлемо на большинстве устройств и экранов, но может иметь некоторые проблемы с адаптивностью или отображением на некоторых устройствах.

Задание №5 (из текущего контроля) (15 минут)
Верстка страницы авторизации и регистрации с учетом корпоративного стиля с использованием CSS-фреймворка TailwindCSS.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Верстка выполнена с учетом корпоративного стиля с использованием CSS-фреймворка TailwindCSS.
4	Верстка выполнена корректно, но без учета корпоративного стиля.
3	Верстка выполнена не корректно, но есть отображение страниц.

Дидактическая единица для контроля:
2.7 придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
Задание №1
Проведите редизайн главного экрана приложения, учитывая следующие требования:

1. Сохранение оригинальной концепции дизайна, но с улучшением визуальной привлекательности.
2. Интуитивно понятный интерфейс.
3. Легкость навигации по приложению.
4. Выделение ключевых функций приложения (составление планов тренировок, отслеживание прогресса, социальные функции).

5. Использование цветов, шрифтов и иконок, соответствующих концепции дизайна.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Редизайн сохраняет оригинальную концепцию дизайна. Визуальная привлекательность значительно улучшена и соответствует оригинальной концепции. Интерфейс интуитивно понятен, удобен в использовании и привлекателен. Навигация по приложению проста, ключевые функции выделены и хорошо видны. Использование цветов, шрифтов и иконок идеально соответствует концепции дизайна и усиливает визуальную привлекательность.
4	Редизайн сохраняет оригинальную концепцию дизайна. Визуальная привлекательность значительно улучшена. Интерфейс интуитивно понятен и удобен в использовании. Навигация по приложению проста, ключевые функции выделены, но могут быть более заметными.
3	Редизайн сохраняет оригинальную концепцию дизайна. Визуальная привлекательность улучшена, но незначительно. Интерфейс интуитивно понятен, но может быть улучшен. Навигация по приложению проста, но не все ключевые функции выделены.

Задание №2
Составить структуру страницы с каталогом товаров, на которой должны присутствовать следующие элементы:

- логотип;
- навигационное меню;
- слайдер;
- меню с поиском и фильтрацией/сортировкой данных;
- информационный блок (footer).

Оценка	***Показатели оценки***
5	Структура страницы инновационная и интуитивно понятная. Реализована адаптивная анимация между элементами. В структуре использованы уникальные графические элементы.

4	Структура страницы оптимизирована под различные устройства. Элементы расположены таким образом, чтобы обеспечить удобство использования. В структуре использованы элементы брендинга.
3	Структура страницы логична и понятна. Все необходимые элементы присутствуют. Соблюдены базовые принципы визуального оформления.

Задание №3
Доработка дизайн-макета веб-страницы по предоставленным рекомендациям.

1. Анализ рекомендаций:
   a. Проанализировать предоставленные рекомендации по улучшению дизайн-макета веб-страницы.
   b. Определить, какие элементы дизайна и структуры страницы требуют изменений.

2. Внесение изменений в макет:
   a. Внести коррективы в цвета, шрифты, расположение и размеры элементов, согласно рекомендациям.
   b. Улучшить интерфейсные элементы (кнопки, иконки, формы и т.д.), если это необходимо.
   c. Обеспечить адаптивность макета для отображения на различных устройствах и разрешениях экрана.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент проанализировал рекомендации и определил необходимые изменения в макете. Внесены детальные коррективы в макет, включая улучшение интерфейсных элементов и обеспечение адаптивности для различных устройств. Макет соответствует предоставленным рекомендациям и требованиям к фирменному стилю, бренду и стилевым инструкциям. Доработанный макет демонстрирует творческий подход и оригинальные решения, соответствующие современным тенденциям веб-дизайна. Макет адаптивен для отображения на различных устройствах, обеспечивая удобство и привлекательность пользовательского интерфейса.

4	Студент проанализировал рекомендации и определил необходимые изменения в макете. Внесены детальные коррективы в макет, включая улучшение интерфейсных элементов и обеспечение адаптивности для различных устройств. Макет соответствует предоставленным рекомендациям и требованиям к фирменному стилю, бренду и стилевым инструкциям.
3	Студент проанализировал рекомендации и определил необходимые изменения в макете. Внесены коррективы в цвета, шрифты и некоторые элементы дизайна, согласно рекомендациям. Макет адаптивен для отображения на разных устройствах, хотя может быть некоторые проблемы с масштабированием или отображением некоторых элементов.

Задание №4 (из текущего контроля) (10 минут)
Улучшить визуальную привлекательность макета веб-страницы: внести небольшие изменения, чтобы улучшить визуальную привлекательность, сохраняя при этом целостность оригинальной концепции.
https://www.figma.com/file/H7HgcSta0JMiDqmQce3pkU/Test?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=RmoY2L7fToTVPW8t-0

Оценка	***Показатели оценки***
5	Студент правильно изучил предоставленный макет веб-страницы и продемонстрировал глубокое понимание оригинальной концепции дизайна, а также предложил дополнительные идеи для улучшения визуальной привлекательности.
4	Студент внес изменения в выбранные элементы, сохраняя целостность оригинальной концепции дизайна, и предложил хорошие решения для улучшения визуальной привлекательности.
3	Внес изменения в выбранные элементы, сохраняя целостность оригинальной концепции дизайна, но не наилучшим образом.

Задание №5 (из текущего контроля) (25 минут)
Улучшить визуальную привлекательность веб-страницы с учетом оригинальной концепции дизайна. Предоставлена веб-страница, созданная с использованием HTML и CSS, с оригинальной концепцией дизайна.

Оценка	***Показатели оценки***

5	Веб-страница улучшена с учетом оригинальной концепции дизайна.
4	Веб страница улучшена, без оригинальной концепции дизайна.
3	Веб страница частично улучшена, без оригинальной концепции дизайна.

Дидактическая единица для контроля:
1.1 нормы и правила выбора стилистических решений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1
Дайте определение термина: Текстура.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Дидактическая единица для контроля:
1.2 современные методики разработки графического интерфейса
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки
Задание №1
Дайте определение термина: Скетч.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2
Дайте определение термина: Графический интерфейс.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно

4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №3
Дайте определение термина: Дизайн-макет.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Определение термина дано верно
4	Дайте определение термина: Дизайн-макет.
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №4
Опишите графический редактор Inscape: назначение, интерфейс, инструменты.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Дано исчерпывающее описание графического редактора, его интструментов и функционала
4	Дано достаточное описание графического редактора, его интструментов и функционала
3	Дано поверхностное описание графического редактора, его интструментов и функционала

Дидактическая единица для контроля:
1.3 требования и нормы подготовки и использования изображений в сети "Интернет"
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1
Укажите основные преимущества и недостатки растровой графики.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Верно указаны основные преимущества и недостатки растровой графики
4	Верно указаны некоторые преимущества и недостатки растровой графики
3	Верно указана пара преимуществ и недостатков растровой графики

Задание №2
Дайте определение термина: Анимация.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №3
Опишите цветовую модель RGB.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дано верное описание цветовой модели
4	Описание цветовой модели дано с некоторыми неточностями
3	Описание цветовой модели дано поверхностно

Задание №4
Укажите основные преимущества и недостатки векторной графики.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Указаны основные преимущества и недостатки векторной графики
4	Указаны некоторые преимущества и недостатки векторной графики
3	Указаны пара преимуществ и недостатков векторной графики

Дидактическая единица для контроля:
1.4 государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1
Дайте определение термина: Референс.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно

3	Определение термина дано поверхностно

Дидактическая единица для контроля:
1.7 стандарт UIX - UI &UXDesign
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1
Дайте определение термина: Экструдирование в 3D.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2
Дайте определение термина: Мультимедиа.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Дидактическая единица для контроля:
1.8 инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1
Дайте определение термина: Анимация.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2
Дайте определение термина: Инфографика.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Дидактическая единица для контроля:
1.9 вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1
Дайте определение термина: Дизайн.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2
Назовите различные цвета и присущий для них эмоциональный окрас.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дан исчерпывающий ответ на вопрос
4	Дан достаточно полный ответ на вопрос
3	Дан поверхностный ответ на вопрос

Задание №3
Укажите цвета, являющиеся лучшим фоном, по мнению некоторых дизайнеров. Дайте обоснование.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дан исчераывающий ответ на вопрос
4	Дан достаточно обоснованый ответ на вопрос
3	Дан поверхностный ответ на вопрос

Задание №4
Назовите различные цвета и присущий для них эмоциональный окрас.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дан исчерпывающий ответ на вопров
4	Дан достаточно обоснованый ответ на вопрос
3	Дан поверхностный ответ на вопрос

Дидактическая единица для контроля:
1.10 современные тенденции дизайна
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1
Дайте определение термина: Иллюстрация.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2
Приведите примеры не менее 5 актуальных трендов web-дизайна.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Приведено 5 актуальных трендов веб-дизайна
4	Приведено 4 актуальных тренда веб-дизайна
3	Приведено 3 актуальных тренда веб-дизайна

Задание №3
Дайте определение термина: Иллюстрация.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №4
Дайте определение термина: Инфографика.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Дидактическая единица для контроля:
1.11 ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1
Дайте определение термина: Разрешение изображения.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2
Дайте определение термина: Разрешение изображения.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Дидактическая единица для контроля:
1.12 принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1
Что такое цветовая модель? Назовите существующие цветовые модели.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №2

Назовите основные преимущества векторного и растрового способов хранения изображения.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дан исчерпывающий ответ на вопрос
4	Дан достаточно полный ответ на вопрос
3	Дан поверхностный ответ на вопрос

Задание №3
Укажите основные преимущества и недостатки векторной графики.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Дан исчерпывающий ответ на вопрос
4	Дан достаточно полный ответ на вопрос
3	Дан поверхностный ответ на вопрос

Задание №4
Дайте определение термина: Глубина цвета.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №5
Дайте определение термина: Полигон в 3D.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Определение термина дано верно
4	Определение термина дано недостаточно точно
3	Определение термина дано поверхностно

Задание №6
Укажите основные преимущества и недостатки растровой графики.

Оценка	*Показатели оценки*

5	Дан исчерпывающий ответ на вопрос
4	Дан достаточно полный ответ на вопрос
3	Дан поверхностный ответ на вопрос

Задание №7
Перечислите 5 различных форматов графических изображений и дайте их краткое описание.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Перечислено 5 форматов, дано их краткое описание
4	Перечислено 4 формата, дано их краткое описание
3	Перечислено 3 формата, дано их краткое описание

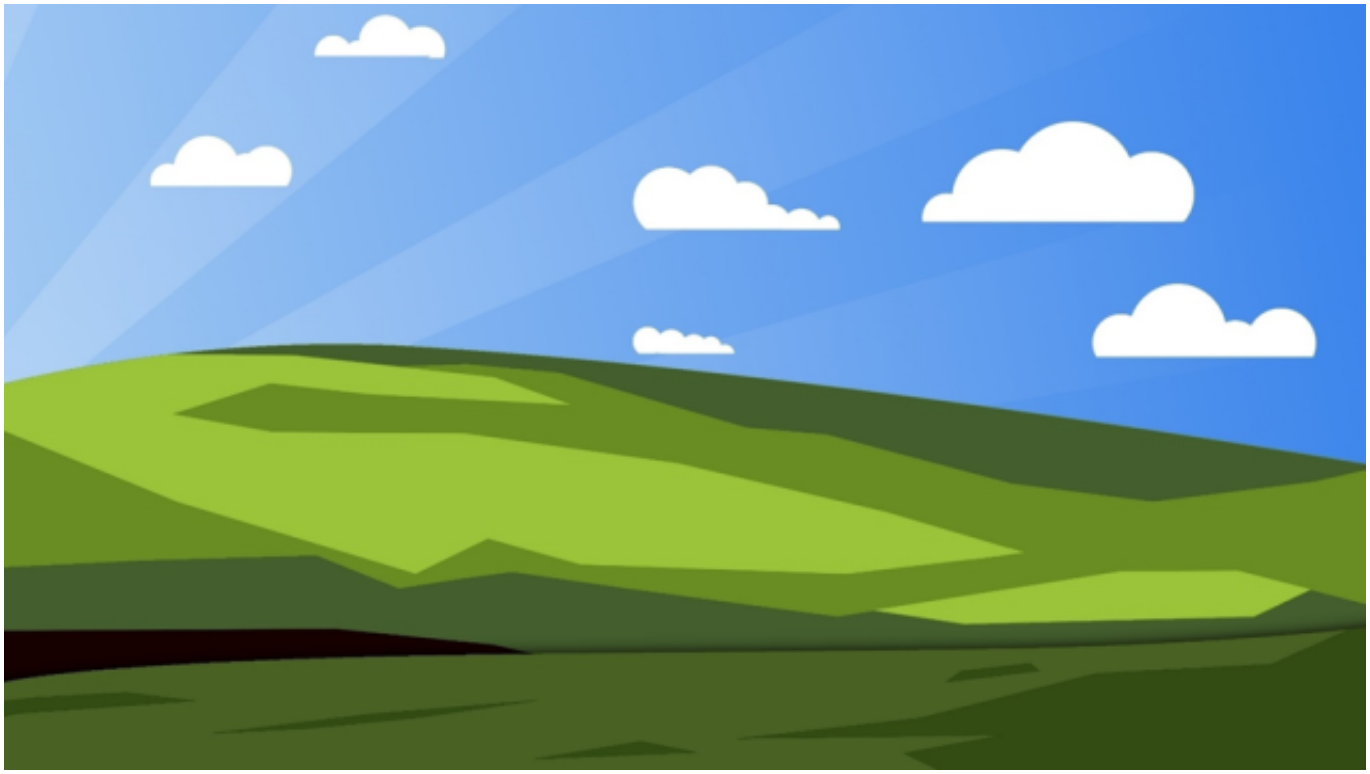
Задание №8
Опишите цветовую модель CMYK.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Дано верное описание цветовой модели
4	Описание цветовой модели дано с некоторыми неточностями
3	Описание цветовой модели дано поверхностно

Задание №9
Что такое сжатие изображений с потерями и без потерь.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Дан исчерпывающий ответ на вопрос
4	Дано достаточное описание
3	Дан поверхностный ответ

Дидактическая единица для контроля:
2.1 создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1
В векторном редакторе создать рисунок по образцу:



Оценка	*Показатели оценки*
5	Рисунок создан в соответствии с образцом, допускаются незначительные отличия форм и цветовой палитры.
4	Рисунок создан в соответствии с образцом, имеются значительные отличия форм и цветовой палитры.
3	Рисунок имеет некоторую схожесть с образцом.

Задание №2

В растровом редакторе создать изображение рекламного баннера магазина часов с разрешением 1500x500.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Создан рекламный баннер. Учтены базовые правила дизайна. Баннер соответствует целевому рынку.
4	Создан рекламный баннер. Учтены базовые правила дизайна. Баннер частично соответствует целевому рынку.
3	Создан рекламный баннер. Не учтены базовые правила дизайна. Баннер частично соответствует целевому рынку.

Задание №3

В векторном редакторе создать рисунок по образцу:



Оценка	*Показатели оценки*
5	Рисунок создан в соответствии с образцом, допускаются незначительные отличия форм и цветовой палитры.
4	Рисунок создан в соответствии с образцом, имеются значительные отличия форм и цветовой палитры.
3	Рисунок имеет некоторую схожесть с образцом.

Задание №4

В векторном редакторе создать рисунок по образцу:



Оценка	*Показатели оценки*
5	Рисунок создан в соответствии с образцом, допускаются незначительные отличия форм и цветовой палитры.
4	Рисунок создан в соответствии с образцом, имеются значительные отличия форм и цветовой палитры.
3	Рисунок имеет некоторую схожесть с образцом.

Задание №5

В растровом редакторе создать изображение рекламного баннера фитнес центра с

разрешением 1500х500.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Создан рекламный баннер. Учтены базовые правила дизайна. Баннер соответствует целевому рынку.
4	Создан рекламный баннер. Учтены базовые правила дизайна. Баннер частично соответствует целевому рынку.
3	Создан рекламный баннер. Не учтены базовые правила дизайна. Баннер частично соответствует целевому рынку.

Задание №6

В векторном редакторе создать рисунок по образцу:



Оценка	*Показатели оценки*
5	Рисунок создан в соответствии с образцом, допускаются незначительные отличия форм и цветовой палитры.
4	Рисунок создан в соответствии с образцом, имеются значительные отличия форм и цветовой палитры.
3	Рисунок имеет некоторую схожесть с образцом.

Дидактическая единица для контроля:
2.2 выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
Задание №1
В растровом редакторе создать изображение рекламного баннера магазина одежды с разрешением 1500x500.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Создан рекламный баннер. Учтены базовые правила дизайна. Баннер соответствует целевому рынку.
4	Создан рекламный баннер. Учтены базовые правила дизайна. Баннер частично соответствует целевому рынку.
3	Создан рекламный баннер. Не учтены базовые правила дизайна. Баннер частично соответствует целевому рынку.

Задание №2
Создать логотип кофейни с использованием векторного редактора.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Логотип создан и подходит для целевого рынка.
4	Логотип создан и частично подходит для целевого рынка.
3	Логотип создан и не подходит для целевого рынка.

Дидактическая единица для контроля:
2.7 придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1

Создать логотип магазина оптики с использованием векторного редактора.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Логотип создан и подходит для целевого рынка.
4	Логотип создан и частично подходит для целевого рынка.
3	Логотип создан и не подходит для целевого рынка.

Дидактическая единица для контроля:
2.8 анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
Задание №1 (из текущего контроля) (15 минут)
Проанализировать целевую аудиторию, указанную в варианте задания, выделить достоинства и недостатки логотипов конкурентов.
Представить дизайнерские решения, положительно выделяющие собственный логотип на фоне конкурентов.

Оценка	*Показатели оценки*
5	Произведен анализ целевой аудитории, выделены достоинства и недостатки логотипов конкурентов, представлены несколько примеров дизайнерских решений.
4	Произведен анализ целевой аудитории, выделены некоторые достоинства и недостатки логотипов конкурентов, представлена пара примеров дизайнерских решений.
3	Произведен анализ целевой аудитории, не выделены достоинства и недостатки логотипов конкурентов, представлен один пример дизайнерского решения.

Дидактическая единица для контроля:
2.9 создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях
Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки
Задание №1
С использованием редактора Figma создать главную страницу web-сайта интернет-магазина цифровой техники.

Оценка	*Показатели оценки*

5	Страница создана, учтены правила дизайна, выбрана цветовая палитра. Работа выполнена в единая концепции дизайна. Страница соответствует заданию
4	Страница создана, учтены некоторые правила дизайна, выбрана цветовая палитра. В работе прослеживается единая концепция дизайна. Страница соответствует заданию
3	Страница создана, учтены некоторые правила дизайна, цветовая палитра не определена. В работе не прослеживается единая концепция дизайна. Страница соответствует заданию

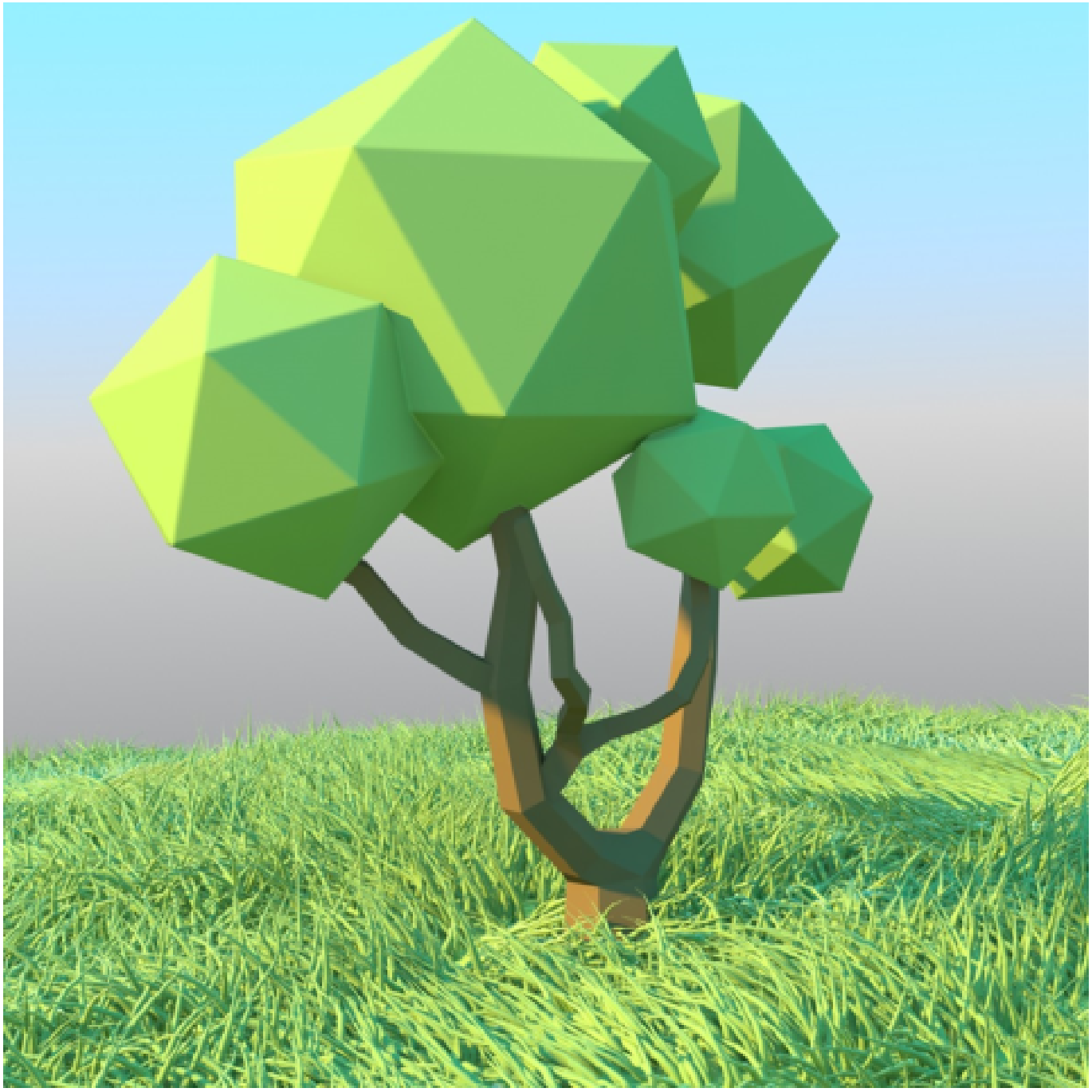
Дидактическая единица для контроля:

2.10 использовать специальные графические редакторы

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

Задание №1

Создайте 3D модель с использованием референса.



Оценка	*Показатели оценки*
5	Модель создана в соответствии с референсом, имеются незначительные отличия
4	Модель создана в соответствии с референсом, имеются существенные отличия
3	Модель создана, имеется некоторое сходство с референсом

Дидактическая единица для контроля:

2.11 интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не

нарушая общей концепции

Профессиональная(-ые) компетенция(-ии):

ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории

Задание №1

С использованием редактора Figma создать главную страницу web-сайта интернет-магазина подарков.

Оценка	***Показатели оценки***
5	Страница создана, учтены правила дизайна, выбрана цветовая палитра. Работа выполнена в единая концепции дизайна. Страница соответствует заданию
4	Страница создана, учтены некоторые правила дизайна, выбрана цветовая палитра. В работе прослеживается единая концепция дизайна. Страница соответствует заданию
3	Страница создана, учтены некоторые правила дизайна, цветовая палитра не определена. В работе не прослеживается единая концепция дизайна. Страница соответствует заданию

Задание №2

Создайте 3D модель с использованием референса.



Оценка	*Показатели оценки*
5	Модель создана в соответствии с референсом, имеются незначительные отличия
4	Модель создана в соответствии с референсом, имеются существенные отличия
3	Модель создана, имеется некоторое сходство с референсом

3.2 УП.08

Учебная практика направлена на формирование у обучающихся практических профессиональных умений, приобретение первоначального практического опыта, реализуется в рамках профессионального модуля по основному основному виду деятельности для последующего освоения ими общих и профессиональных компетенций по избранной специальности. Предметом оценки по учебной практике

являются дидактические единицы: уметь, иметь практический опыт.
По учебной 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.

3.3 Производственная практика

Производственная практика по профилю специальности направлена на формирование у обучающегося общих и профессиональных компетенций, приобретение практического опыта и реализуется в рамках модулей ППССЗ по каждому из основных видов деятельности, предусмотренных ФГОС СПО по специальности.
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.

3.3.1 Форма аттестационного листа по производственной практике



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

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ
по производственной практике (по профилю специальности)

ФИО _____
Студента группы _____ ____ курса специальности код и наименование специальности
Сроки практики _____
Место практики _____

Оценка выполнения работ с целью оценки сформированности профессиональных компетенций обучающегося

ПК *(перечислить индексы)*	**Виды работ** *(перечислить по каждой ПК)*	**Оценка качества выполнения работ**	**Подпись руководителя**

Оценка сформированности общих компетенций обучающегося

ОК *(Перечисляются индексы)*	**Характеристика** *(Перечислить формулировки общих компетенций в соответствии с ФГОС по специальности)*	**Оценка сформированности**

Характеристика профессиональной деятельности обучающегося во время производственной практики:

_____

_____

Итоговая оценка за практику _____

Дата «__»_____20_____г
Подпись руководителя практики от предприятия

_____/_____

Подпись руководителя практики от техникума

_____/_____