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.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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.

Рабочая программа разработана на основе ФГОС СПО специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование; учебного плана специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование; с учетом примерной рабочей программы профессионального модуля «Разработка дизайна веб-приложений» в составе примерной основной образовательной программы специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование», протокол Федерального учебно-методического объединения по УГПС 09.00.00от 15 июля 2021 г. № 3, приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-24 от 02.02.2022 года; на основе рекомендаций работодателя (протокол заседания ВЦК ИСП №8 от 30.03.2023 г.).

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

СОДЕРЖАНИЕ

		стр.
1	ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	9
3	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	43
4	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ОСНОВНОГО ВИДА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)	61

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.08 РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

1.1. Область применения рабочей программы

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

ПК.8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
ПК.8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
ПК.8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

1.2 Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

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

Результаты освоения профессионального модуля	№ результата	Формируемый результат
Знать	1.1	нормы и правила выбора стилистических решений
	1.2	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	стандарт UIX - UI &UXDesign
	1.6	вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна

	1.7	современные тенденции дизайна
	1.8	ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений
	1.9	принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений
	1.10	интерфейс и прототип дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям
	1.11	правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций
	1.12	инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна 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	проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
	2.4	придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность
	2.5	анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений
	2.6	создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях
	2.7	использовать специальные графические редакторы
	2.8	интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции
	2.9	создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике
	2.10	разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

	2.11	учитывать существующие правила корпоративного стиля
Иметь практический опыт	3.1	создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений
	3.2	формировании требований к дизайну веб-приложений
	3.3	разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика
	3.4	разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
	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:

1.4. Количество часов предусмотренных на освоение программы профессионального модуля:
Всего часов - 632
Из них на освоение МДК 332
на практики учебную 144 и производственную (по профилю специальности)144,
экзамен по профессиональному модулю 12

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Тематический план профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Индекс	Наименование МДК(разделов), практик	Объем профессионального модуля, час	Объем профессионального модуля, час						
				Занятия во взаимодействии с преподавателем, час						Самостоятельная работа
				Всего часов	Теоретические занятия	Лабораторные работы и практические занятия	Курсовая работа, курсовой проект	консультации	Промежуточная аттестация	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1	МДК.08.01	Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	172	168	44	88	30	3	3	4

ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.2 ,ПК.8. 3	МДК. 08.02	Графический дизайн и мультимедиа	160	156	56	94	0	3	3	4
ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.6, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.8.1 ,ПК.8. 2,ПК.8 .3	УП.08	Учебная практика	144	144		144		-	-	

ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.7, ОК.8, ОК.9, ПК.01 -03	ПП.08	Производственная практика	144	144		144		-	-	
Экзамен по профессиональному модулю			12					6	6	
Всего:			632	612	100	470	30	12	12	8

2.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК), подразделов, тем и занятий	Наименование темы теоретического обучения, лабораторных занятий, практических занятий, самостоятельной работы, консультаций, курсового проекта (работы)	Объем часов	Формируемые результаты: знать, уметь, личностные результаты реализации программы воспитания	Формируемые компетенции	Текущий контроль
1	2	3	4	5	6
Раздел 1	**Проектирование и разработка интерфейсов пользователя**				
МДК.08.01	**Проектирование и разработка интерфейсов пользователя**	**166**			
Подраздел 1.1	**Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя**	**169**			
Тема 1.1.1	**Веб-дизайн**	**60**			
Занятие 1.1.1.1 теория	Основы веб-дизайна.	2	1.1	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.2 теория	Пользовательский сценарий.	2	1.1	ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.3 практическое занятие	Анализ целевой аудитории.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.4 практическое занятие	Создание карты пользовательских путей.	2	2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.5 теория	Проектирование пользовательского опыта(UX).	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	

Занятие 1.1.1.6 практическое занятие	Создание прототипов веб-приложения.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.7 практическое занятие	Выбор цветовой гаммы.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.8 практическое занятие	Создание отдельных элементов интерфейса.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.9 теория	Проектирование пользовательского интерфейса(UI).	2	1.10, 4.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.10 теория	Основы проектирования UI.	2	1.5, 1.12	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.11 практическое занятие	Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.	2	2.9, 2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.12 теория	Веб-шрифты и типографика.	2	1.1, 1.11	ОК.1, ОК.2	
Занятие 1.1.1.13 практическое занятие	Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.	2	2.3, 2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.14 практическое занятие	Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.	1	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	1.1, 1.12, 1.5, 2.11, 2.4
Занятие 1.1.1.15 практическое занятие	Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.	1	2.10, 2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	

Занятие 1.1.1.16 практическое занятие	Редизайн веб-страниц с использованием веб-шрифтов и применением основных принципов типографики.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.17 теория	Адаптивный и мобильный дизайн.	2	1.1, 4.2	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.18 практическое занятие	Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе Figma.	2	2.9, 2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.19 теория	Анимация и интерактивность.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.20 практическое занятие	Создание анимации в графическом редакторе Figma.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.21 практическое занятие	Создание анимации в графическом редакторе Figma.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.22 Самостоятельная работа	Доработка дизайн интерфейсов и представление их.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.23 теория	Доступность и валидация.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.24 практическое занятие	Разработка прототипа веб-приложения для планшета.	2	2.9	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.25 практическое занятие	Разработка макета веб-приложения для планшета.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	

Занятие 1.1.1.26 практическое занятие	Разработка прототипа веб-приложения для телефона.	2	2.9, 2.3	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.27 практическое занятие	Разработка макета веб-приложения для телефона.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.28 теория	Интеграция с социальными сетями и семантика.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.29 практическое занятие	Добавление кнопок обмена, виджетов и лент новостей.	2	1.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.30 практическое занятие	Разработка портфолио.	1	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	1.10, 1.11, 2.10, 2.3, 2.9
Занятие 1.1.1.31 практическое занятие	Разработка портфолио.	1	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.1.32 практическое занятие	Разработка портфолио.	2	2.4	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Тема 1.1.2	**Основы веб-технологий**	**109**			
Занятие 1.1.2.1 теория	Основы веб-технологий.	2	1.1, 1.11	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.2 теория	Введение в HTML.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.3 курсовая работа	Выбор темы проекта. Изучение предметной области.	2	2.9	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.4 практическое занятие	Создание первой веб-страницы.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.5 теория	Элементы и атрибуты HTML5.	2	1.1, 4.4	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.6 курсовая работа	Составление технического задания.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.7 практическое занятие	Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.8 теория	Введение в CSS.	1	1.1, 1.5	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.9 теория	Введение в CSS.	1	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	1.12, 1.5
Занятие 1.1.2.10 курсовое проектирование	Выбор инструментальных средств.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.11 курсовое проектирование	Анализ проекта.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.12 курсовое проектирование	Описание целевой аудитории её потребностей.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.13 практическое занятие	Практическое освоение основ CSS. Оформление и стилизация страниц.	2	2.10, 2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.8, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.14 теория	Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.	2	1.1	ОК.4, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.15 курсовое проектирование	Каскадные таблицы стилей. Использование стилей при создании страницы.	1	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	2.10
Занятие 1.1.2.16 курсовое проектирование	Анализ функциональных особенностей проекта.	1	2.10, 4.5	ОК.1, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.17 курсовое проектирование	Технические требования и ограничения проекта.	2	2.10	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.18 курсовое проектирование	Создание прототипов страниц.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.19 практическое занятие	Освоение принципов каскадирования и наследования в CSS.	2	2.10, 2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.8, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.20 теория	Вёрстка страниц.	2	1.1, 1.12	ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.21 практическое занятие	Вёрстка страниц с использованием HTML и CSS.	2	2.10, 2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.6, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.22 практическое занятие	Проектирование структуры.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.6, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.23 практическое занятие	Вёрстка таблиц и форм.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.24 практическое занятие	Подключение стилей.	2	2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.25 теория	CSS-фреймворки.	2	1.11, 4.6	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.26 практическое занятие	CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.	2	2.10, 2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.27 практическое занятие	CSS-фреймворки: Практическое использование TailwindCSS.	2	2.10, 2.11	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.28 теория	Размещение сайта на сервере. GitLab.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.29 практическое занятие	Размещение сайта на сервере. GitLab.	1	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	1.11, 2.11, 2.9
Занятие 1.1.2.30 практическое занятие	Размещение, загрузка в систему контроля версий GitLab.	1	2.11	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.31 практическое занятие	Размещение, загрузка в системе контроля версий GitLab.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.32 теория	Основы JavaScript.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.33 практическое занятие	Синтаксис и переменные в JavaScript.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.34 практическое занятие	Работа с числами ,строками и массивами. JavaScript.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.35 практическое занятие	Условные конструкции и циклы. JavaScript.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.36 Самостоятельная работа	Циклы в JavaScript.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.37 практическое занятие	Функции и области видимости. JavaScript.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.38 практическое занятие	Объекты и работа с ними. JavaScript.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.39 курсовое проектирование	Выбор цветовой гаммы и типографики.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.40 курсовое проектирование	Разработка элементов интерфейса и их компоновка.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.41 теория	Анимация в JavaScript.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.42 практическое занятие	Знакомство с анимацией на JavScript.	2	2.10, 2.11	ОК.1, ОК.2, ОК.7, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.43 практическое занятие	Работа с requestAnimationFrame: создание простых анимаций.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.44 теория	Фреймворки JavaScript.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.45 теория	Введение в Vue.js.	2	1.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.46 практическое занятие	Знакомство с Vue.js.	1	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	1.1, 1.5, 2.4
Занятие 1.1.2.47 практическое занятие	Знакомство с Vue.js.	1	2.10	ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.48 практическое занятие	Установка и настройка Vue.js.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.8, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.49 курсовое проектирование	Разработка дизайн-макетов.	2	2.9, 2.4	ОК.1, ОК.5, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.50 курсовое проектирование	Вёрстка страниц.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.51 курсовое проектирование	Вёрстка страниц.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.52 практическое занятие	Работа с компонентами и шаблонами Vue.js.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.53 практическое занятие	Работа с формами и вводом данных Vue.js.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.54 практическое занятие	Маршрутизация и Vue Router.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ПК.8.1	

Занятие 1.1.2.55 практическое занятие	Добавление интерактивных элементов к проекту.	2	2.10	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.56 курсовое проектирование	Документирование проекта. Руководство пользователя.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.57 курсовое проектирование	Оформление технической документации.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.58 консультация	Основы проектирования интерфейсов пользователя.	1	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
Занятие 1.1.2.59 консультация	Основы разработки интерфейсов пользователя.	2	2.10	ОК.1, ОК.2, ПК.8.1	
	Экзамен	3			
Раздел 2	**Графический дизайн и мультимедиа**				
МДК.08.02	**Графический дизайн и мультимедиа**	**154**			
Подраздел 2.1	**Разработка графических изображений и мультимедиа**	**157**			
Тема 2.1.1	**Компьютерная графика**	**16**			
Занятие 2.1.1.1 теория	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	2	1.6	ОК.2	
Занятие 2.1.1.2 теория	Введение в компьютерную графику. Знакомство с графическими редакторами.	2	1.2	ОК.5	
Занятие 2.1.1.3 практическое занятие	Разработка интерфейса калькулятора.	2	1.1, 1.2, 2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.1.4 теория	Физические основы компьютерной графики	2	1.3, 1.8, 1.9	ОК.2	

Занятие 2.1.1.5 теория	Соответствие цветов и управление цветом	2	1.1, 1.6	ОК.2	
Занятие 2.1.1.6 практическое занятие	Создание геометрического паттерна.	2	1.1	ОК.1, ОК.2	
Занятие 2.1.1.7 теория	Форматы хранения графических изображений	2	1.6, 2.1	ОК.2	
Занятие 2.1.1.8 теория	Компьютерная графика. Тестирование.	2	1.1, 1.2, 1.3	ОК.1, ОК.2	1.9
Тема 2.1.2	**Векторная графика**	**58**			
Занятие 2.1.2.1 теория	Векторная графика. Редакторы векторной графики	2	1.6	ОК.2	
Занятие 2.1.2.2 практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	2	1.6	ОК.5	
Занятие 2.1.2.3 практическое занятие	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	2	1.7	ОК.5	
Занятие 2.1.2.4 теория	Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория. Тест	2	1.7, 2.4, 2.5, 4.4	ОК.5	
Занятие 2.1.2.5 практическое занятие	Разработка и создание логотипа.	2	1.1, 2.2	ОК.5	
Занятие 2.1.2.6 практическое занятие	Разработка и создание логотипа.	2	1.1, 2.2	ОК.5	1.1, 2.2, 2.5, 2.7
Занятие 2.1.2.7 теория	Инфографика. Цели и задачи. Типы инфографики. Варианты использования. Тест	2	1.1, 1.7, 2.5, 4.3	ОК.5, ОК.7	

Занятие 2.1.2.8 практическое занятие	Создание инфографики.	2	1.1, 2.5	ОК.5	
Занятие 2.1.2.9 практическое занятие	Создание инфографики	2	1.1, 2.5	ОК.5	
Занятие 2.1.2.10 теория	Дизайн полиграфии. Правила и ошибки. Тест	2	1.1, 1.7, 2.4, 4.1	ОК.5	
Занятие 2.1.2.11 практическое занятие	Разработка дизайна полиграфической продукции.	2	1.1, 2.2, 2.4	ОК.5	
Занятие 2.1.2.12 практическое занятие	Разработка дизайна полиграфической продукции.	2	1.1, 2.2, 2.4	ОК.5, ПК.8.2	
Занятие 2.1.2.13 теория	Правила веб-дизайна. Тест	2	1.1, 1.2, 1.7, 4.7	ОК.5	
Занятие 2.1.2.14 практическое занятие	Первый экран сайта.	2	1.1, 1.2, 2.2	ОК.5	
Занятие 2.1.2.15 практическое занятие	Первый экран сайта.	2	1.1, 1.2, 2.2	ОК.5	
Занятие 2.1.2.16 теория	UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна. Тест	2	1.1, 1.2, 1.5, 1.7, 2.2, 4.6	ОК.5	
Занятие 2.1.2.17 практическое занятие	Дизайн главной страницы сайта.	2	1.1, 1.2, 1.5, 2.2, 2.6, 2.8	ОК.5	

Занятие 2.1.2.18 Самостоятельная работа	Дизайн главной страницы сайта.	2	1.1, 1.2, 1.5, 2.2, 2.6, 2.8	ОК.5	
Занятие 2.1.2.19 практическое занятие	Дизайн главной страницы сайта.	2	1.1, 1.2, 1.5, 2.2, 2.6, 2.8	ОК.5	1.7, 2.4
Занятие 2.1.2.20 теория	Дизайн мобильных приложений. Этапы разработки. Правила и рекомендации.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.7, 2.2, 2.6	ОК.5, ОК.9	
Занятие 2.1.2.21 практическое занятие	Разработка интерфейса мобильного приложения.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.6	ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.22 практическое занятие	Разработка интерфейса мобильного приложения.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.2, 2.6	ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.23 практическое занятие	Разработка интерфейса мобильного приложения.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.2, 2.6	ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	1.2, 1.8, 2.6
Занятие 2.1.2.24 теория	Лендинг. Структура лендинга, функциональные блоки. Назначение. Тест	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 1.7, 2.2	ОК.5, ОК.9, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.25 практическое занятие	Разработка и создание лендинга.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.2, 2.6, 2.8	ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.26 практическое занятие	Разработка и создание лендинга.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.2, 2.6, 2.8	ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	
Занятие 2.1.2.27 практическое занятие	Разработка и создание лендинга.	2	1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.2, 2.6, 2.8	ОК.5, ПК.8.2, ПК.8.3	1.12, 1.4, 1.5, 2.8

Занятие 2.1.2.28 практическое занятие	Подготовка и презентация дизайна лендинга.	2	1.1, 1.7	ОК.4, ОК.5	
Занятие 2.1.2.29 практическое занятие	Подготовка и презентация дизайна лендинга.	2	1.1, 1.7, 4.5	ОК.4, ОК.5	
Тема 2.1.3	**Растровая графика**	**26**			
Занятие 2.1.3.1 теория	Растровая графика. Редакторы растровой графики.	2	1.6	ОК.2	
Занятие 2.1.3.2 теория	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.	2	1.3, 1.12, 2.1	ОК.5	
Занятие 2.1.3.3 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.	2	1.1, 1.3, 2.1	ОК.5	
Занятие 2.1.3.4 практическое занятие	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.	2	1.1, 1.3, 2.1	ОК.5	
Занятие 2.1.3.5 теория	Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8	ОК.5	
Занятие 2.1.3.6 практическое занятие	Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8	ОК.5	
Занятие 2.1.3.7 практическое занятие	Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8	ОК.5	
Занятие 2.1.3.8 теория	Создание коллажей. Фотомонтаж.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8, 2.1	ОК.5	

Занятие 2.1.3.9 практическое занятие	Создание коллажей. Фотомонтаж.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8, 2.1	ОК.5	
Занятие 2.1.3.10 практическое занятие	Создание коллажей. Фотомонтаж.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8	ОК.5	
Занятие 2.1.3.11 теория	Создание рекламного баннера.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8, 2.1	ОК.5	
Занятие 2.1.3.12 практическое занятие	Создание рекламного баннера.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8, 2.1	ОК.5	
Занятие 2.1.3.13 практическое занятие	Создание рекламного баннера.	2	1.1, 1.3, 1.6, 1.8, 2.1	ОК.5	1.3, 1.6, 2.1
Тема 2.1.4	**Трехмерная графика**	**57**			
Занятие 2.1.4.1 теория	Основы трехмерной графики. Программы для 3D моделирования.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.2 теория	Blender - знакомство с программой. Интерфейс программы. Работа с окнами. Навигация. Меню и элементы интерфейса. Настройки.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.3 теория	Blender - знакомство с программой. Тестирование.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.4 практическое занятие	Перемещение, вращение и масштабирование. Объекты и их данные. Сцены слои и коллекции. Структура мешей. Способы выделения элементов меша. Панель инструментов и боковая панель. Топология.	2	2.7	ОК.2, ОК.3, ОК.6	
Занятие 2.1.4.5 практическое занятие	Реорганизация структуры объекта.	2	2.7	ОК.5	

Занятие 2.1.4.6 практическое занятие	Моделирование. Ориентация трансформации. Точки вращения и 3D курсор. Привязка. Пропорциональное редактирование.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.7 практическое занятие	Моделирование. Оверлеи в окне 3D вида и режимы отображения. Генерирующие модификаторы. Деформирующие модификаторы.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.8 Самостоятельная работа	Моделирование сложного объекта.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.9 практическое занятие	Моделирование сложного объекта.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.10 практическое занятие	Моделирование сложного объекта.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.11 практическое занятие	Моделирование сложного объекта.	2	2.7	ОК.1	2.7
Занятие 2.1.4.12 теория	Материалы и свет. Лампы и источники света. Редактор нодов и вкладка материалов. PBR. Камера.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.13 теория	Материалы и свет. Рендеры cycles и eevee. UV - развёртка. Работа с нодами.	2	2.7	ОК.2	
Занятие 2.1.4.14 практическое занятие	Создание материала.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.15 практическое занятие	Создание материала.	2	2.7	ОК.1	

Занятие 2.1.4.16 теория	Анимация. Анимация и ключевые кадры. Риггинг.	2	2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.4.17 теория	Анимация. Ограничители. Экшены.	2	2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.4.18 теория	Анимация. Драйвера. Ключевые формы.	2	2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.4.19 практическое занятие	Создание анимации.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.20 практическое занятие	Создание анимации.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.21 практическое занятие	Физические симуляции. Физика твёрдых тел. Физика ограничителей твёрдых тел.	2	2.7	ОК.5, ОК.8	
Занятие 2.1.4.22 практическое занятие	Физические симуляции. Симуляция тканей. Симуляция мягких тел.	2	2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.4.23 практическое занятие	Физические симуляции. Симуляция жидкостей. Симуляция огня и дыма.	2	2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.4.24 практическое занятие	Физические симуляции. Силовые поля	2	2.7	ОК.5	
Занятие 2.1.4.25 практическое занятие	Создание физической симуляции.	2	2.7	ОК.1	

Занятие 2.1.4.26 практическое занятие	Создание физической симуляции.	2	2.7	ОК.1	
Занятие 2.1.4.27 теория	Постобработка. Постобработка изображения и слои рендера. Проходы рендера.	2	2.7	ОК.5	2.7
Занятие 2.1.4.28 консультация	Консультация к экзамену	2	2.7	ОК.1, ОК.2	
Занятие 2.1.4.29 консультация	Консультация к экзамену.	1	2.7	ОК.1	
	Экзамен	3			
	ВСЕГО часов:	326			
УП.08	**Учебная практика**	144			
Тема 1.1.2	Основы веб-технологий	42			
Вид работ 1.1.2.1	Составление технического задания на разработку веб-сайта.	6	2.3, 2.11, 3.5, 3.6	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.2	Применение тегов HTML при создании веб-страниц.	6	2.10, 2.4, 3.4	ОК.2, ОК.4, ОК.5, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.3	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	6	2.9, 2.11, 3.3, 3.4	ОК.2, ОК.5, ОК.8, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.4	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	6	2.10, 2.4, 3.4	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.5	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	2	2.10, 2.11, 3.4	ОК.1, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	2.10, 2.11, 3.4
Вид работ 1.1.2.6	Использование языка сценариев JavaScript при создании веб-сайта.	4	2.10, 2.3, 3.4	ОК.2, ОК.3, ОК.6, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.2.7	Подготовка и оптимизация графики на веб-странице.	6	2.10, 2.4, 3.4	ОК.3, ОК.4, ОК.5, ПК.8.1	

Вид работ 1.1.2.8	Создание баннера для веб-страницы.	6	2.10, 2.4, 3.4	ОК.3, ОК.5, ОК.8, ПК.8.1	
Тема 1.1.1	Веб-дизайн	24			
Вид работ 1.1.1.1	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	6	2.9, 2.3, 2.11, 3.3, 3.7	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.2	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	4	2.9, 2.3, 3.5, 3.6, 3.7	ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.3	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	2	2.9, 3.3, 3.6, 3.7	ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.1	2.3, 2.9, 3.3
Вид работ 1.1.1.4	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	6	2.10, 2.3, 3.3, 3.4	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.1	
Вид работ 1.1.1.5	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	6	2.9, 2.3, 3.4, 3.7	ОК.2, ОК.4, ОК.9, ПК.8.1	
Тема 2.1.1	Компьютерная графика	18			
Вид работ 2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений	6	2.2, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.1.2	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения	6	2.2, 2.4, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.3, ПК.8.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.1.3	Растровые и векторные форматы	4	3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.1.4	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике	2	2.2, 3.1	ОК.2, ОК.3, ПК.8.3	2.2, 2.4, 3.5
Тема 2.1.2	Векторная графика	18			
Вид работ 2.1.2.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	6	2.1, 2.5, 2.6, 3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.2.2	Создание векторных изображений и иллюстраций для веб-страниц	4	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	

Вид работ 2.1.2.3	Создание векторных изображений и иллюстраций для веб-страниц	2	2.1, 2.2	ОК.1, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	3.1, 3.2, 3.6, 3.7
Вид работ 2.1.2.4	Создание векторной анимации для веб-страницы	6	2.2, 3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.9, ПК.8.3	
Тема 2.1.3	Растровая графика	12			
Вид работ 2.1.3.1	Создание растровых изображений для веб-страниц	6	2.1, 2.2, 2.7, 2.8, 3.1	ОК.2, ОК.5, ОК.6, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.3.2	Создание рекламного баннера для веб-страницы	4	2.1, 2.2, 2.8	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ОК.5, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.3.3	Создание рекламного баннера для веб-страницы	2	2.1, 2.2, 2.7, 2.8	ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.3	2.1, 2.7, 2.8
Тема 2.1.4	Трехмерная графика	30			
Вид работ 2.1.4.1	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	6	2.1, 2.7, 3.1, 3.2	ОК.2, ОК.4, ОК.7, ПК.8.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.2	Создание и редактирование трехмерных объектов.	6	2.1, 2.2, 2.7, 3.1	ОК.3, ОК.5, ОК.6, ПК.8.2, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.3	Создание сложных трёхмерных сцен.	6	2.7, 2.8, 3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.4	Добавление 3D-элементов на сайт.	2	2.2, 2.4, 2.8, 3.1, 3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9, ПК.8.3	2.5, 2.6
Вид работ 2.1.4.5	Добавление 3D-элементов на сайт.	4	2.2, 2.7, 2.8, 3.1	ОК.2, ОК.5, ОК.9, ПК.8.3	
Вид работ 2.1.4.6	Добавление 3D-элементов на сайт.	6	2.6, 2.7, 2.8, 3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.5, ПК.8.3	
ПП.08	**Производственная практика**	144			
Виды работ 1	Разработка дизайна веб-приложения	18		ПК.01	

Содержание работы 1.1	Разработка дизайна веб-приложения в соответствии с индивидуальным заданием и существующим корпоративным стилем.	6	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3	
Содержание работы 1.2	Составление технического задание на разработку дизайна-сайта компании.	6	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Содержание работы 1.3	Оформление отчёта о проделанной работе.	6	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Виды работ 2	Анализ корпоративного стиля организации	12		ПК.01	
Содержание работы 2.1	Анализ корпоративного стиля предложенных примеров веб-страниц (палитры используемых цветов, шрифтов, элементов фирменного стиля, особенности оформления страниц).	6	3.3	ОК.1, ОК.2	
Содержание работы 2.2	Описание корпоративного стиля предложенных примеров веб-страниц.	6	3.3	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Виды работ 3	Разработка дизайна сайта	30		ПК.01	
Содержание работы 3.1	Разработка макета сайта для компании.	6	3.7	ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 3.2	Разработка схемы переходов между страницами и элементами страниц веб-приложения.	6	3.7	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Содержание работы 3.3	Описание схемы переходов между страницами и элементами страниц веб-приложения.	6	3.7	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 3.4	Разработка элементов страниц (кнопки, изображения, и т.д.) веб-приложения.	6	3.7	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 3.5	Описание разработанных элементов страниц (кнопки, изображения, и т.д.) веб-приложения.	6	3.7	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Виды работ 4	Анализ используемых инструментов и целевой аудитории	42		ПК.02	
Содержание работы 4.1	Подбор графических средств и технических инструментов для реализации интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.	6	3.2	ОК.2, ОК.3, ОК.5	

Содержание работы 4.2	Анализ предметной области и целевой аудитории	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9	
Содержание работы 4.3	Определение будущих визуальных характеристик дизайна веб-приложения на основе проделанной работы.	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.8, ОК.9	
Содержание работы 4.4	Представление прототипов трёх веб-страниц приложения.	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.5, ОК.9	
Содержание работы 4.5	Сравнительный анализ графических средств (программного обеспечения) для реализации интерфейса пользователя для веб-приложений.	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 4.6	Сравнительный анализ технических инструментов (аппаратного обеспечения) для реализации интерфейса пользователя для веб-приложений.	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.5, ОК.9	
Содержание работы 4.7	Разработка схемы переходов между страницами и элементами страниц веб-приложения.	6	3.2	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
Виды работ 5	Разработка дизайна мобильного приложения	42		ПК.03	
Содержание работы 5.1	Анализ актуальных трендов веб-дизайна последних лет.	6	3.1	ОК.2, ОК.3, ОК.4, ОК.7, ОК.9	
Содержание работы 5.2	Реализация макетов (5 страниц приложения).	6	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 5.3	Разработка адаптируемых и масштабируемых веб-страниц.	6	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 5.4	Описание актуальных трендов веб-дизайна последних лет.	6	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 5.5	Описание адаптируемых и масштабируемых веб-страниц.	6	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.3, ОК.9	
Содержание работы 5.6	Разработка дизайна веб-приложения.	6	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.4, ОК.9	

Содержание работы 5.7	Разработка клиентской части веб-приложения.	6	3.1	ОК.1, ОК.2, ОК.9	
	ВСЕГО часов:	288			

2.3. Формирование личностных результатов реализации программы воспитания

Наименование темы занятия	Наименование личностного результата реализации программы воспитания	Тип мероприятия	Наименование мероприятия

1.1.1.9 Проектирование пользовательского интерфейса(UI).	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»	Дискуссия	Правильное расположение элементов на странице. Привлекательный дизайн.

1.1.1.17 Адаптивный и мобильный дизайн.	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	Деловая игра	Адаптивный и отзывчивый дизайн.

1.1.2.5 Элементы и атрибуты HTML5.	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	Беседа	Новые элементы HTML5.

1.1.2.16 Анализ функциональных особенностей проекта.	4.5 Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации	Беседа	Функциональный анализ в разработке.
1.1.2.25 CSS-фреймворки.	4.6 Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм	Дискуссия	Особенности использования CSS-фреймворков.

2.1.2.4 Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория. Тест	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	Беседа	Брендинг, фирменный стиль, айдентика. Целевая аудитория.

2.1.2.7 Инфографика. Цели и задачи. Типы инфографики. Варианты использования. Тест	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	Беседа	Инфографика. Цели и задачи. Типы инфографики. Варианты использования.

2.1.2.10 Дизайн полиграфии. Правила и ошибки. Тест	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»	Беседа	Дизайн полиграфии. Правила и ошибки.

2.1.2.13 Правила веб-дизайна. Тест	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	Беседа	Правила веб-дизайна.
2.1.2.16 UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна. Тест	4.6 Демонстрирующий навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм	Беседа	UI/UX дизайн. Тренды в веб-дизайне. Этапы разработки веб-дизайна.
2.1.2.29 Подготовка и презентация дизайна лендинга.	4.5 Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации	Беседа	Подготовка и презентация дизайна лендинга.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных кабинетов: Лаборатория организации и принципов построения информационных систем, Студия разработки дизайна веб-приложений

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

МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

Индекс практического занятия, лабораторной работы	Наименование занятия ЛПР	Перечень оборудования
1.1.1.3	Анализ целевой аудитории.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019
1.1.1.4	Создание карты пользовательских путей.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.6	Создание прототипов веб-приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.7	Выбор цветовой гаммы.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.8	Создание отдельных элементов интерфейса.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma

1.1.1.11	Создание макета веб-страницы с использованием графического редактора Figma.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.13	Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.14	Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.15	Создание дизайна интерфейса для веб-приложения с использованием принципов UI дизайна.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.16	Редизайн веб-страниц с использованием веб-шрифтов и применением основных принципов типографики.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.18	Создание адаптивной веб-страницы в графическом редакторе Figma.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.20	Создание анимации в графическом редакторе Figma.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.21	Создание анимации в графическом редакторе Figma.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.24	Разработка прототипа веб-приложения для планшета.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma

1.1.1.25	Разработка макета веб-приложения для планшета.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.26	Разработка прототипа веб-приложения для телефона.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.27	Разработка макета веб-приложения для телефона.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.29	Добавление кнопок обмена, виджетов и лент новостей.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.30	Разработка портфолио.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.31	Разработка портфолио.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.1.32	Разработка портфолио.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
1.1.2.4	Создание первой веб-страницы.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.7	Создание страниц с использованием элементов и атрибутов HTML5.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code

1.1.2.13	Практическое освоение основ CSS. Оформление и стилизация страниц.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.19	Освоение принципов каскадирования и наследования в CSS.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.21	Вёрстка страниц с использованием HTML и CSS.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.22	Проектирование структуры.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.23	Вёрстка таблиц и форм.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.24	Подключение стилей.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.26	CSS-фреймворки: Практическое использование Bootstrap.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.27	CSS-фреймворки: Практическое использование TailwindCSS.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.29	Размещение сайта на сервере. GitLab.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Git, Visual Studio Code

1.1.2.30	Размещение, загрузка в систему контроля версий GitLab.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Git, Visual Studio Code
1.1.2.31	Размещение, загрузка в системе контроля версий GitLab.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Git, Visual Studio Code
1.1.2.33	Синтаксис и переменные в JavaScript.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.34	Работа с числами ,строками и массивами. JavaScript.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.35	Условные конструкции и циклы. JavaScript.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.37	Функции и области видимости. JavaScript.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.38	Объекты и работа с ними. JavaScript.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.42	Знакомство с анимацией на JavScript.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code

1.1.2.43	Работа с requestAnimationFrame: создание простых анимаций.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.46	Знакомство с Vue.js.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.47	Знакомство с Vue.js.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.48	Установка и настройка Vue.js.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.52	Работа с компонентами и шаблонами Vue.js.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.53	Работа с формами и вводом данных Vue.js.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code
1.1.2.54	Маршрутизация и Vue Router.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code

1.1.2.55	Добавление интерактивных элементов к проекту.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Visual Studio Code

МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Индекс практического занятия, лабораторной работы	Наименование занятия ЛПР	Перечень оборудования
2.1.1.3	Разработка интерфейса калькулятора.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.1.6	Создание геометрического паттерна.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.2	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.3	Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.5	Разработка и создание логотипа.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.6	Разработка и создание логотипа.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.8	Создание инфографики.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.9	Создание инфографики	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP

2.1.2.11	Разработка дизайна полиграфической продукции.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.12	Разработка дизайна полиграфической продукции.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.2.14	Первый экран сайта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP, Figma
2.1.2.15	Первый экран сайта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.17	Дизайн главной страницы сайта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.19	Дизайн главной страницы сайта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.21	Разработка интерфейса мобильного приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.22	Разработка интерфейса мобильного приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.23	Разработка интерфейса мобильного приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.25	Разработка и создание лендинга.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma

2.1.2.26	Разработка и создание лендинга.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Figma
2.1.2.27	Разработка и создание лендинга.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.28	Подготовка и презентация дизайна лендинга.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.2.29	Подготовка и презентация дизайна лендинга.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Google Chrome, Microsoft Office Professional Plus 2019, Figma
2.1.3.3	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.3.4	Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Изучение приёмов, инструментов и способов редактирования.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.3.6	Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.3.7	Ретуширование изображений. Инструменты, слои, маски, фильтры.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.3.9	Создание коллажей. Фотомонтаж.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.3.10	Создание коллажей. Фотомонтаж.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP

2.1.3.12	Создание рекламного баннера.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.3.13	Создание рекламного баннера.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Inkscape, GIMP
2.1.4.4	Перемещение, вращение и масштабирование. Объекты и их данные. Сцены слои и коллекции. Структура мешей. Способы выделения элементов меша. Панель инструментов и боковая панель. Топология.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.5	Реорганизация структуры объекта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.6	Моделирование. Ориентация трансформации. Точки вращения и 3D курсор. Привязка. Пропорциональное редактирование.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.7	Моделирование. Оверлеи в окне 3D вида и режимы отображения. Генерирующие модификаторы. Деформирующие модификаторы.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender, Microsoft Office Professional Plus 2019
2.1.4.9	Моделирование сложного объекта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.10	Моделирование сложного объекта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.11	Моделирование сложного объекта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.14	Создание материала.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.15	Создание материала.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.19	Создание анимации.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender

2.1.4.20	Создание анимации.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.21	Физические симуляции. Физика твёрдых тел. Физика ограничителей твёрдых тел.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.22	Физические симуляции. Симуляция тканей. Симуляция мягких тел.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.23	Физические симуляции. Симуляция жидкостей. Симуляция огня и дыма.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.24	Физические симуляции. Силовые поля	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.25	Создание физической симуляции.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender
2.1.4.26	Создание физической симуляции.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Blender

УП.08 Учебная практика

Индекс вида работ	Наименование вида работ	Перечень оборудования
1.1.2.1	Составление технического задания на разработку веб-сайта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome
1.1.2.2	Применение тегов HTML при создании веб-страниц.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Visual Studio Code
1.1.2.3	Создание стилевого оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010
1.1.2.4	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Visual Studio Code

1.1.2.5	Блочная вёрстка сайта с применением каскадных таблиц стилей.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Visual Studio Code
1.1.2.6	Использование языка сценариев JavaScript при создании веб-сайта.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Visual Studio Code
1.1.2.7	Подготовка и оптимизация графики на веб-странице.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Visual Studio Code
1.1.2.8	Создание баннера для веб-страницы.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Visual Studio Code
1.1.1.1	Разработка прототипа дизайна веб-приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Figma
1.1.1.2	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Figma
1.1.1.3	Разработка схемы интерфейса веб-приложения.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Figma
1.1.1.4	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Figma, Visual Studio Code
1.1.1.5	Проектирование и разработка интерфейса пользователя.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Google Chrome, Visual Studio Code
2.1.1.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений	Персональный компьютер, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Veyon

2.1.1.2	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Veyon
2.1.1.3	Растровые и векторные форматы	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Veyon
2.1.1.4	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Inkscape, Krita, Figma, Yandex Browser, Veyon
2.1.2.1	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma
2.1.2.2	Создание векторных изображений и иллюстраций для веб-страниц	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Veyon
2.1.2.3	Создание векторных изображений и иллюстраций для веб-страниц	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Veyon
2.1.2.4	Создание векторной анимации для веб-страницы	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Inkscape, Figma, Yandex Browser, Veyon
2.1.3.1	Создание растровых изображений для веб-страниц	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Krita, Yandex Browser, Veyon
2.1.3.2	Создание рекламного баннера для веб-страницы	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, GIMP, Krita, Yandex Browser, Veyon

2.1.3.3	Создание рекламного баннера для веб-страницы	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Krita, Yandex Browser, Veyon
2.1.4.1	Освоение основных инструментов редактора 3D графики.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender
2.1.4.2	Создание и редактирование трехмерных объектов.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender
2.1.4.3	Создание сложных трёхмерных сцен.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender
2.1.4.4	Добавление 3D-элементов на сайт.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Visual Studio Code
2.1.4.5	Добавление 3D-элементов на сайт.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Visual Studio Code
2.1.4.6	Добавление 3D-элементов на сайт.	Персональный компьютер, Microsoft Windows 10, Microsoft Office 2010, Blender, Visual Studio Code

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

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

МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

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

1.	Маркин, А. В. Web-программирование : учебник / А. В. Маркин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 286 c. — ISBN 978-5-4497-3244-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/141273.html — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[дополнительная]
2.	Спицина И.А. Разработка информационных систем. Пользовательский интерфейс : учебное пособие для СПО / Спицина И.А., Аксёнов К.А.. — Саратов, Екатеринбург : Профобразование, Уральский федеральный университет, 2020. — 98 c. — ISBN 978-5-4488-0768-8, 978-5-7996-2872-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/92370.html (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]
3.	Тимофеев, А. В. Проектирование и разработка информационных систем : учебное пособие для СПО / А. В. Тимофеев, З. Ф. Камальдинова, Н. С. Агафонова. — Саратов : Профобразование, 2022. — 91 c. — ISBN 978-5-4488-1416-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/116285.html — Режим доступа: для авторизир. пользователей.	[основная]

МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

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

1.	Лабораторный практикум соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта Высшего образования, предъявляемым к уровню подготовки специалистов и бакалавров. Методическое пособие предназначено для практического освоения материала учебной дисциплины «Мультимедиа технологии» в соответствии с учебными планами направлений подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», 11.03.02 «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», 11.03.01 «Радиотехника», 43.03.01 «Сервис», уровень – бакалавриат. Рекомендовано к использованию НМС ТИС (филиал) ДГТУ.	[основная]
2.	Поляков Е.А. Web-дизайн : практикум / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 123 c. — ISBN 978-5-4487-0488-8. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81869.html (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]
3.	Основы работы в Photoshop : учебное пособие для СПО. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 1380 c. — ISBN 978-5-4488-1004-6. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/139757.html (дата обращения: 25.04.2025). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]
4.	Учебное пособие предназначено для тех, кто изучает компьютерную графику и желает освоить программу CorelDRAW. В издании представлены упражнения и необходимый для их выполнения теоретический материал. Изложение идет в такой последовательности, что человек, впервые сталкивающийся с программой CorelDRAW, сможет самостоятельно изучить ее работу, на примерах разобрать использование тех или иных инструментов и закрепить полученные навыки, выполнив упражнения. Упражнения содержат варианты реальных логотипов, знаков и иллюстраций.	[основная]

5.	Фролов А.Б. Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение : учебное пособие / Фролов А.Б., Нагаева И.А., Кузнецов И.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2020. — 355 c. — ISBN 978-5-4487-0700-1. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/93989.html (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]
6.	Поляков Е.А. Web-дизайн : учебное пособие / Поляков Е.А.. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 188 c. — ISBN 978-5-4487-0489-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/81868.html (дата обращения: 30.08.2022). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	[основная]

3.3. Общие требования к организации образовательного процесса

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

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

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

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

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

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Реализация профессионального модуля ПМ.08 обеспечивается педагогическими работниками, образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации профессионального модуля на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организации, направление деятельности которых соответствует области профессиональной

деятельности (имеющих стаж работы в данной профессиональной области не менее 3 лет).

Педагогические работники, привлекаемые к реализации профессионального модуля, должны получать дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, не реже 1 раз в 3 года с учетом расширения спектра профессиональных компетенции.

Доля педагогических работников (в приведенных к целочисленным значениям ставок), обеспечивающих освоение обучающимися профессиональных модулей, имеющих опыт деятельности не менее 3 лет в организациях, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, в общем числе педагогических работников, реализующих образовательную программу, должна быть не менее 25 процентов.

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

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

4.1. Текущий контроль

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

МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

Индекс профессиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
Текущий контроль № 1 (45 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	**Знать** стандарт UIX - UI &UXDesign	1.1.1.10
ПК.8.1	**Знать** нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.1.5, 1.1.1.12
ПК.8.1	**Знать** инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	1.1.1.10
ПК.8.1	**Уметь** учитывать существующие правила корпоративного стиля	1.1.1.4
ПК.8.1	**Уметь** придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	1.1.1.3, 1.1.1.7, 1.1.1.13

Текущий контроль № 2 (45 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	**Знать** интерфейс и прототип дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	1.1.1.9, 1.1.1.29
ПК.8.1	**Уметь** создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.1.11, 1.1.1.18, 1.1.1.24, 1.1.1.26
ПК.8.1	**Уметь** разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.6, 1.1.1.8, 1.1.1.15, 1.1.1.18, 1.1.1.25, 1.1.1.27
ПК.8.1	**Уметь** проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.11, 1.1.1.13, 1.1.1.26
Текущий контроль № 3 (30 минут). **Метод и форма контроля:** Письменный опрос (Опрос) **Вид контроля:** Письменный опрос		
ПК.8.1	**Знать** стандарт UIX - UI &UXDesign	1.1.2.8
ПК.8.1	**Знать** инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	
Текущий контроль № 4 (30 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		

ПК.8.1	**Уметь** разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.31, 1.1.2.4, 1.1.2.6, 1.1.2.7, 1.1.2.10, 1.1.2.11, 1.1.2.12, 1.1.2.13
Текущий контроль № 5 (40 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	**Знать** правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций	1.1.2.1, 1.1.2.25
ПК.8.1	**Уметь** создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.2.3
ПК.8.1	**Уметь** учитывать существующие правила корпоративного стиля	1.1.2.13, 1.1.2.19, 1.1.2.21, 1.1.2.24, 1.1.2.26, 1.1.2.27
Текущий контроль № 6 (40 минут). **Метод и форма контроля:** () **Вид контроля:**		
ПК.8.1	**Знать** нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.17, 1.1.1.19, 1.1.1.23, 1.1.1.28, 1.1.2.1, 1.1.2.2, 1.1.2.5, 1.1.2.8, 1.1.2.9, 1.1.2.14, 1.1.2.20, 1.1.2.28, 1.1.2.32, 1.1.2.41, 1.1.2.44, 1.1.2.45

ПК.8.1	**Знать** стандарт UIX - UI &UXDesign	
ПК.8.1	**Уметь** придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	1.1.1.14, 1.1.1.15, 1.1.1.16, 1.1.1.20, 1.1.1.21, 1.1.1.22, 1.1.1.30, 1.1.1.32

МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа

Индекс профессиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Индекс темы занятия
Текущий контроль № 1 (40 минут). **Метод и форма контроля:** Тестирование (Опрос) **Вид контроля:** Компьютерное тестирование		
Текущий контроль № 2 (60 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		
Текущий контроль № 3 (40 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		
Текущий контроль № 4 (55 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		

ПК.8.3	**Знать** современные методики разработки графического интерфейса	2.1.1.2, 2.1.1.3, 2.1.1.8, 2.1.2.13, 2.1.2.14, 2.1.2.15, 2.1.2.16, 2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22
ПК.8.3	**Уметь** создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22
Текущий контроль № 5 (60 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		
ПК.8.2	**Знать** стандарт UIX - UI &UXDesign	2.1.2.16, 2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.24, 2.1.2.25, 2.1.2.26
ПК.8.2 ПК.8.3	**Знать** инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	

ПК.8.2	**Знать** государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.24, 2.1.2.25, 2.1.2.26
ПК.8.2	**Уметь** интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.25, 2.1.2.26
Текущий контроль № 6 (60 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		
Текущий контроль № 7 (60 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		
Текущий контроль № 8 (60 минут). **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с использованием ИКТ		

УП.08

Индекс профессиональной компетенции	Результаты обучения (освоенные умения, практический опыт)	Индекс вида работ
Текущий контроль № 1 (45 минут) **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	**Уметь** разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.2.2, 1.1.2.4

ПК.8.1	**Уметь** учитывать существующие правила корпоративного стиля	1.1.2.1, 1.1.2.3
ПК.8.1	**Иметь практический опыт** разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.2.2, 1.1.2.3, 1.1.2.4
Текущий контроль № 2 (45 минут) **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Сравнение с аналогом) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.1	**Уметь** создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.1.1, 1.1.1.2
ПК.8.1	**Уметь** проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.2.6, 1.1.1.1, 1.1.1.2
ПК.8.1	**Иметь практический опыт** разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика	1.1.1.1
Текущий контроль № 3 (45 минут) **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.3	**Уметь** выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.1.1, 2.1.1.2
ПК.8.2	**Уметь** придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	2.1.1.2
ПК.8.1	**Иметь практический опыт** разработке эскизов веб-приложения	
Текущий контроль № 4 (45 минут) **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		

ПК.8.2 ПК.8.3	**Иметь практический опыт** создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений	2.1.1.4, 2.1.2.1, 2.1.2.2
ПК.8.2	**Иметь практический опыт** формировании требований к дизайну веб-приложений	
ПК.8.1	**Иметь практический опыт** разработке схем интерфейса веб-приложения	
ПК.8.1	**Иметь практический опыт** разработке прототипов дизайна веб-приложения	
Текущий контроль № 5 (45 минут) **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:** Практическая работа с применением ИКТ		
ПК.8.3	**Уметь** создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений	2.1.2.3, 2.1.3.1, 2.1.3.2
ПК.8.3	**Уметь** использовать специальные графические редакторы	2.1.3.1
ПК.8.3	**Уметь** интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	2.1.3.1, 2.1.3.2
Текущий контроль № 6 (45 минут) **Метод и форма контроля:** Практическая работа (Информационно-аналитический) **Вид контроля:**		
ПК.8.2	**Уметь** анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений	
ПК.8.2 ПК.8.3	**Уметь** создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	

4.2. Промежуточная аттестация

Индекс и наименование МДК	№ семестра	Вид промежуточной аттестации

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

Результаты обучения (освоенные профессиональные компетенции)	Оцениваемые дидактические единицы	Индекс темы занятия

ПК.8.1 ПК.8.2	**Знать** нормы и правила выбора стилистических решений	1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.1.5, 1.1.1.12, 1.1.1.17, 1.1.1.19, 1.1.1.23, 1.1.1.28, 1.1.2.1, 1.1.2.2, 1.1.2.5, 1.1.2.8, 1.1.2.9, 1.1.2.14, 1.1.2.20, 1.1.2.28, 1.1.2.32, 1.1.2.41, 1.1.2.44, 1.1.2.45
ПК.8.1	**Знать** интерфейс и прототип дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям	1.1.1.9, 1.1.1.29
ПК.8.1	**Знать** правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций	1.1.1.12, 1.1.2.1, 1.1.2.25
ПК.8.1 ПК.8.2	**Знать** стандарт UIX - UI &UXDesign	1.1.1.10, 1.1.2.8
ПК.8.1	**Знать** инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений	1.1.1.10, 1.1.2.20
ПК.8.1	**Уметь** создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике	1.1.1.11, 1.1.1.18, 1.1.1.24, 1.1.1.26, 1.1.2.3, 1.1.2.49
ПК.8.1	**Уметь** разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.6, 1.1.1.8, 1.1.1.15, 1.1.1.18, 1.1.1.25, 1.1.1.27, 1.1.1.31, 1.1.2.4,

		1.1.2.6, 1.1.2.7, 1.1.2.10, 1.1.2.11, 1.1.2.12, 1.1.2.13, 1.1.2.15, 1.1.2.16, 1.1.2.17, 1.1.2.18, 1.1.2.19, 1.1.2.21, 1.1.2.22, 1.1.2.23, 1.1.2.26, 1.1.2.27, 1.1.2.29, 1.1.2.31, 1.1.2.33, 1.1.2.34, 1.1.2.35, 1.1.2.36, 1.1.2.37, 1.1.2.38, 1.1.2.39, 1.1.2.40, 1.1.2.42, 1.1.2.43, 1.1.2.46, 1.1.2.47, 1.1.2.48, 1.1.2.50, 1.1.2.51, 1.1.2.52, 1.1.2.53, 1.1.2.54, 1.1.2.55, 1.1.2.56, 1.1.2.57, 1.1.2.58, 1.1.2.59

ПК.8.1	**Уметь** проектировать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов	1.1.1.11, 1.1.1.13, 1.1.1.26
ПК.8.1	**Уметь** учитывать существующие правила корпоративного стиля	1.1.1.4, 1.1.2.13, 1.1.2.19, 1.1.2.21, 1.1.2.24, 1.1.2.26, 1.1.2.27, 1.1.2.30, 1.1.2.42
ПК.8.1	**Уметь** придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность	1.1.1.3, 1.1.1.7, 1.1.1.13, 1.1.1.14, 1.1.1.15, 1.1.1.16, 1.1.1.20, 1.1.1.21, 1.1.1.22, 1.1.1.30, 1.1.1.32, 1.1.2.49
ПК.8.3	**Знать** современные методики разработки графического интерфейса	2.1.1.2, 2.1.1.3, 2.1.1.8, 2.1.2.13, 2.1.2.14, 2.1.2.15, 2.1.2.16, 2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.24, 2.1.2.25, 2.1.2.26, 2.1.2.27

ПК.8.2	**Знать** государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений	2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.24, 2.1.2.25, 2.1.2.26, 2.1.2.27
ПК.8.2	**Знать** современные тенденции дизайна	2.1.2.3, 2.1.2.4, 2.1.2.7, 2.1.2.10, 2.1.2.13, 2.1.2.16, 2.1.2.20, 2.1.2.24, 2.1.2.28, 2.1.2.29
ПК.8.2	**Уметь** выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение	2.1.2.5, 2.1.2.6, 2.1.2.11, 2.1.2.12, 2.1.2.14, 2.1.2.15, 2.1.2.16, 2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.24, 2.1.2.25, 2.1.2.26, 2.1.2.27

ПК.8.3	**Уметь** создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях	2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.20, 2.1.2.21, 2.1.2.22, 2.1.2.23, 2.1.2.25, 2.1.2.26, 2.1.2.27
ПК.8.2	**Уметь** интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции	2.1.2.17, 2.1.2.18, 2.1.2.19, 2.1.2.25, 2.1.2.26, 2.1.2.27

Промежуточная аттестация УП

Производственная практика

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

4.3. Критерии и нормы оценки результатов освоения элементов профессионального модуля

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

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