

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ
ПОЛИТИКИ НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
“НИЖЕГОРОДСКИЙ ГУБЕРНСКИЙ КОЛЛЕДЖ”

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.14 ДИЗАЙН ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

Специальность:

09.02.07 Информационные системы и программирование

Рассмотрена методической комиссией
информатики и вычислительной техники
протокол №_1_ от 26.08.2020 г.
Председатель МК _____ П.А. Мухин

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебной работе

О.Ю. Овчинникова

« 01 » августа 2020 г.



Рабочая программа учебной дисциплины ОП.14 Дизайн веб-приложений разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование среднего профессионального образования (утвержденного Министерством образования и науки РФ от 09.12.2016 г., регистрационный № 1547). Данная программа предназначена для организации обучения студентов по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

Организация-разработчик: ГБПОУ Нижегородский Губернский колледж.

Разработчики: Осиева Александра Дмитриевна, преподаватель ГБПОУ НГК.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	Ошибка! Закладка не определена.
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП. 14 ДИЗАЙН ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОП.14 Дизайн веб-приложений является частью программы подготовки специалистов среднего звена (далее – ППССЗ) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы.

Учебная дисциплина ОП.14. «Дизайн веб-приложений» является общепрофессиональной дисциплиной, формирующей базовый уровень знаний для освоения специальных дисциплин.

Результатом освоения учебной дисциплины является овладение обучающимися общими (ОК) и профессиональными (ПК) компетенциями.

ОК 1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 2	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 4	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.
ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.
ОК 9	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК 1.1	Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием.
ПК 1.2	Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием.
ПК 1.6	Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ.
ПК 2.1	Разрабатывать требования к программным модулям на основе анализа проектной и технической документации на предмет взаимодействия компонент.
ПК 4.3	Выполнять работы по модификации отдельных компонент программного обеспечения в соответствии с потребностями заказчика.
ПК 11.4	Реализовывать базу данных в конкретной системе управления базами данных.

1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины

Целью данной дисциплины является обучение студентов современным тенденциям сайтостроения, основам верстки и программированию сценариев.

Задачи изучения дисциплины:

- Знакомство с языком разметки гипертекста;
- Знакомство с каскадными таблицами стилей;
- Овладение навыками одностраничной верстки;
- Создание интерактивных страниц средствами языка JavaScript.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен *уметь*:

- создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;
- выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;
- создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;
- разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен *знать*:

- нормы и правила выбора стилистических решений;
- современные методики разработки графического интерфейса;
- требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети Интернет;
- государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:

всего объем нагрузки обучающегося - 107 часов, в том числе:

- учебных занятий - 100 часов;
- консультации – 5 часов;
- самостоятельной работы – 2 часа.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Всего объем образовательной нагрузки	107
Всего занятий	
в том числе:	
– учебные занятия	100
– практические занятия	42
– консультации	5
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	2
Итоговая аттестация в форме экзамена	

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины «ОП. 14. ДИЗАЙН ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ»

<i>Наименование разделов и тем</i>	<i>Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся</i>	<i>Объём в часах</i>	<i>Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы</i>	
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	
Тема 1.1 Основы web-технологий.	Содержание учебного материала	84	ОК 1, 2, 4, 5, 9, 10, ПК 1.1, 1.2, 1.6, ПК 2.1, ПК 4.3, ПК 11.4.	
	1.	Введение. Язык разметки HTML.	2	
	2.	Синтаксис HTML.	2	
	3.	Гиперссылки. Использование изображений на странице.	2	
	4.	Форматирование текста и фона	2	
	5.	Списки. Таблицы.	2	
	6.	Фреймы, плавающие фреймы, формы	4	
	7.	Каскадные таблицы стилей (CSS)	4	
	8.	Использование стилей при создании сайта	4	
	9.	Веб-стандарты и их поддержка	4	
	10.	Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы	2	
	11.	Селекторы в HTML5.	2	
	12.	Использование свойств CSS2 и CSS3	2	
	13.	Вёрстка страниц веб-сайта	2	
	14.	CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения	4	
	15.	Размещение сайта на сервере и поддержка сайта	4	
	16.	Язык сценариев JavaScript	4	

	17.	Консультация ¹ на тему: Вёрстка страниц веб-сайта	2	
	Практические занятия		36	
	1.	Составление технического задания на разработку web-сайта	4	
	2.	Применение тегов HTML при создании web-страниц	4	
	3.	Создание формы на html-странице.	4	
	4.	Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.	4	
	5.	Вёрстка	6	
	6.	Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	6	
	7.	Функции в JavaScript	2	
	8.	Вывод на страницу различных элементов ввода информации	2	
	9.	Подготовка и оптимизация графики на web-странице	2	
	10.	Создание баннера для web-страницы	2	
Тема 1.2. Web-дизайн	Содержание учебного материала		21	ОК 1, 2, 4, 5, 9, 10, ПК 1.1, 1.2, 1.6, ПК 2.1, ПК 4.3, ПК 11.4.
	1.	WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити.	4	
	2.	Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта.	4	
	3.	Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета.	4	
	4.	Консультация ¹ на тему: Взаимодействие пользователя с сайтом Юзабилити web-сайтов.	2	
	5.	Консультация ¹ на тему: Технология Landing page	1	
	Практические занятия		6	
	1.	Разработка эскизов веб-приложения	2	
	2.	Разработка прототипа дизайна веб-приложения	2	

¹ Проводится по графику учебного процесса

	3.	Разработка схемы интерфейса веб-приложения	2	
Самостоятельная работа обучающихся: Разработка сайта организации			2	
Всего:			105	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП. 14. ДИЗАЙН ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ»

3.1. Для реализации программы учебной дисциплины должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Студия «Разработки дизайна веб-приложений»

- столы ученические, стулья, стол преподавателя, стул преподавателя;
- Автоматизированные рабочие места (Intel Core i5, ОЗУ 8 Гб);
- Автоматизированное рабочее место преподавателя (Intel Core i5, ОЗУ 8 Гб);
- Интерактивная панель Smart 6065 v2;
- Маркерная доска;
- Программное обеспечение общего и профессионального назначения: Windows 10, Microsoft office 2016 Standart, Visual Studio 2017, Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X5, Zeal Библиотека, VS Code, Brackets, Atom,

Лаборатория «Разработки веб-приложений»

- столы ученические, стулья, стол преподавателя, стул преподавателя;
- Автоматизированные рабочие места (Intel Core i3, ОЗУ 8 Гб);
- Автоматизированное рабочее место преподавателя (Intel Core i3, ОЗУ 8 Гб);
- Интерактивная панель Smart 6065 v2;
- Маркерная доска;
- Программное обеспечение общего и профессионального назначения: Windows 10, Microsoft office 2019 Standart, Visual Studio 2019, Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X5, Zeal Библиотека, VS Code, Brackets, Atom,

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Устинов В.В. Основы алгоритмизации и программирование. Часть 2 [Электронный ресурс] : конспект лекций / В.В. Устинов. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2013. — 32 с. — 978-5-7782-2337-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/44675.html>
2. Соколова, В. В. Разработка мобильных приложений : учеб. пособие для СПО / В. В. Соколова. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 175 с. — (Серия : Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10680-0. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/57114D71-FBD8-49ED-B562-26A75AEAAF9F.
3. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учеб. пособие для СПО / А. Ф. Тузовский. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 218 с. — (Серия : Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10017-4. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/5964F5AF-7DB6-44A0-812B-527A36890184.
4. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений : учеб. пособие для СПО / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 90 с. — (Серия :

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «ОП. 14. ДИЗАЙН ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ»

<i>Результаты обучения</i>	<i>Критерии оценки</i>	<i>Формы и методы оценки</i>
<p><i>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • нормы и правила выбора стилистических решений; • современные методики разработки графического интерфейса; • требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети Интернет; <p>государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений</p>	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p>	<p>Примеры форм и методов контроля и оценки</p> <ul style="list-style-type: none"> • Компьютерное тестирование на знание терминологии по теме • Тестирование • Контрольная работа • Самостоятельная работа • Защита реферата • Семинар • Защита курсовой работы (проекта)
<p><i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • создание, использование и оптимизация изображения для веб-приложений; • выбор наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерского решения; • создание дизайна с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике; 	<p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p>(проекта)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Выполнение проекта • Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента) • Оценка выполнения практического задания(работы) • Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией • Решение ситуационной задачи