

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
НИЖЕГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«НИЖЕГОРОДСКИЙ ГУБЕРНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.08 РАЗРАБОТКА ДИЗАЙНА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

Специальность:

09.02.07 Информационные системы и программирование

Нижний Новгород  
2023 г.

Рассмотрена на заседании МК  
Информатики и вычислительной техники  
Протокол № 1 от 29.08.2023 г.  
Председатель МК \_\_\_\_\_ И.А. Мухин

УТВЕРЖДАЮ  
Заместитель директора по УР  
\_\_\_\_\_ О.Ю. Овчинникова  
30 августа 2023 г.



Рабочая программа профессионального модуля ПМ.08 Разработка дизайна 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:

Муреева Ольга Николаевна, преподаватель информатики

Куликов Дмитрий Игоревич, преподаватель информатики

# I. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

## ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

#### 1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате изучения профессионального модуля студент должен освоить основной вид деятельности Разработка дизайна веб-приложений и соответствующие ему общие компетенции и профессиональные компетенции:

##### 1.1.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 1.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 2.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК 4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК 5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК 8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК 9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

##### 1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 8	Разработка дизайна веб-приложений

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

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля студент должен:

Иметь практический опыт	<b>В</b> разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика; создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений; разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
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
знать	нормы и правила выбора стилистических решений; современные методики разработки графического интерфейса; требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет); государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений

### 1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов 618 Из них:

на освоение МДК 264

На курсовой проект 30

на практики, в том числе учебную 144 и производственную 180

\* Только для квалификации *Разработчик web и мультимедийных приложений*

## 2. СТРУКТУРА и содержание профессионального модуля 2.1.

### Структура профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки, час.	Объем профессионального модуля, час.					Самостоятельная работа <sup>18</sup>
			Обучение по МДК			Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий	Курсовых работ (проектов)	Учебная	Производственная	
ПК 8.1	Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя	124	124	84	30			2
ПК 8.2, ПК 8.3	Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа	140	140	116				2
ПК8.1 - ПК 8.3 ОК.01-ОК.10	Учебная практика	144				144		
ПК8.1 - ПК 8.3	Производственная практика (по профилю специальности), часов	180					180	
	<b>Всего:</b>	<b>588</b>	<b>264</b>	<b>200</b>	<b>30</b>	<b>144</b>	<b>180</b>	<b>4</b>

Самостоятельная работа в рамках образовательной программы планируется образовательной организацией с соответствии с требованиями ФГОС СПО в пределах объема профессионального модуля в количестве часов, необходимом для выполнения заданий самостоятельной работы обучающихся, предусмотренных тематическим планом и содержанием учебной дисциплины.

## 2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

<i>Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)</i>	<i>Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, курсовая работа (проект)</i>	<i>Объем в часах</i>
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>
<b>Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя</b>		<b>124</b>
<b>МДК. 08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>		<b>124</b>
<b>Тема 08.01.01 Основы web-технологий.</b>	<b>Содержание</b>	<b>74</b>
	1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML	2
	2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона	2
	3. Списки. Таблицы.	2
	4. Фреймы, плавающие фреймы, формы	2
	5. Каскадные таблицы стилей (CSS)	2
	6. Использование стилей при создании сайта	2
	7. Веб-стандарты и их поддержка	2
	8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы	2
	9. Селекторы в HTML5.	2
	10. Использование свойств CSS2 и CSS3	2
	11. Вёрстка страниц веб-сайта	4
	12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения	2
	13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>46</b>
	1. Практическая работа «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 одностраничного сайта по шаблону	6
	6. Создание дизайна сайта с помощью CSS web-сайта	6
	7. Использование Flex элементов	2
	8. Работа с интерактивной анимацией	2
	9. Использование псевдо-элементов	2
	10. Вёрстка многостраничного сайта по разработанному техническому заданию	4
	11. Использование медиа-запросов	4
	12. Создание баннера для web-страницы с использованием CSS анимации	4
<b>Тема 08.01.02 Web-дизайн</b>	<b>Содержание</b>	<b>50</b>
	1. 1. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити	2
	2. 2. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов	2
	3. 3. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта	2
	4. 4. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета	2
	5. Консультация <sup>1</sup> на тему: Технология Landing page	2
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>38</b>
	1. Взаимодействие пользователя с сайтом	2
	2. Вопросы разработки интерфейса	6
	3. Визуализация элементов интерфейса	2
	4. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств	2
	5. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование	2
	6. Разработка эскизов веб-приложения	8
	7. Разработка прототипа дизайна веб-приложения	8
	8. Разработка схемы интерфейса веб-приложения	8
	9. Самостоятельная работа <sup>2</sup> на тему: Описание документации проекта	2
<b>Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа</b>		<b>140</b>

<sup>1</sup> Проводится по графику учебного процесса

<sup>2</sup> Проводится по графику учебного процесса

<b>МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа</b>		<b>140</b>
<b>Тема 08.02.01 Компьютерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>10</b>
	1. Введение. Виды компьютерной графики. Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики.	4
	2. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.	2
	3. Соответствие цветов и управление цветом. Описание цветовых оттенков на экране и на принтере (цветовые модели). Цветовые модели RGB, CMYK, HSB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.	2
	4. Форматы хранения графических изображений. Методы сжатия графических данных.	2
<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>		<b>Не предусмотрено</b>
<b>Тема 08.02.02 Растровая графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>20</b>
	1. Особенности растровой графики. Редакторы растровой графики	2
	2. Классические задачи в простейшем растровом графическом редакторе.	4
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>14</b>
	1. Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»	2
	2. Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»	2
	3. Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»	2
	4. Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»	2
	5. Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»	2
6. Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»	2	
7. Лабораторная работа «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»	2	
<b>Тема 08.02.03 Графический дизайн и типографская верстка</b>	<b>Содержание</b>	<b>6</b>
	1. Подготовка документа к печати.	2
	2. Офсетная и цифровая печать	2
	3. Технические правила типографской верстки.	2
<b>Тема 08.02.04</b>	<b>Содержание</b>	<b>26</b>
	1. Создание нового документа. Панель инструментов. Основные палитры. Выделение объектов. Группировка объектов	2

<i>Векторная графика средствами настольных приложений</i>	2. Консультация <sup>3</sup> на тему: Пакетная обработка документов.	2
	<b><i>В том числе практических и лабораторных работ</i></b>	<b>22</b>
	1. Создание сложных объектов посредством вырезания составных частей графических примитивов.	2
	2. Градиентные и декоративные заливки	2
	3. Плашечные цвета. Основы работы с ними.	2
	4. Информационная графика (диаграммы)	2
	5. Диалогия основ классического дизайна.	2
	6. Разработка корпоративного дизайна компании	4
	7. Разработка информационного дизайна	4
	8. Дизайн упаковки	4
9. Самостоятельная работа <sup>4</sup> на тему: Использование модульной сетки при проектировании логотипа	2	
<b><i>Тема 08.02.05</i></b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>18</b>
<b><i>Векторная графика средствами веб-приложений</i></b>	<b><i>В том числе практических и лабораторных работ</i></b>	<b>16</b>
1. Основы работы в графическом редакторе	2	
1. Основы работы с изображениями	2	
2. Работа с модульной сеткой	2	
3. Функция автоматической адаптивности	2	
4. Логотипы	2	
5. Продвинутое эффекты	2	
6. Прототипирование: интерактивные компоненты	2	
7. Прототипирование: анимация, кнопки, прокрутка	2	
8. Плагины и файлы	2	
<b><i>Тема 08.02.06</i></b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>22</b>
1. Подготовка текста к верстке.	2	
2. Работа с PDF-файлами.	4	

<sup>3</sup> Проводится по графику учебного процесса

<sup>4</sup> Проводится по графику учебного процесса

<i>Векторная графика средствами настольных приложений для печатных изданий</i>	<b><i>В том числе практических занятий и лабораторных работ</i></b>	<b>16</b>
	1. Рисование и эффекты в приложениях векторной графики для печатных изданий.	2
	2. Профессиональная работа с текстом.	2
	3. Шаблоны документа.	2
	4. Работа со стилями.	2
	5. Работа с таблицей.	2
	6. Верстка газет	2
	7. Создание больших публикаций. Печать и экспорт.	4
<b>Тема 08.02.07</b> <i>Векторная графика Inkscape</i>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>10</b>
	1. Основы работы в Inkscape	2
	<b><i>В том числе практических занятий и лабораторных работ</i></b>	<b>8</b>
	1. Интерфейс и базовые операции Inkscape	2
	2. Векторизация изображения, инструмент Карандаш, монолинейные иллюстрации	2
	3. Создание пейзажной иллюстрации	2
4. Создание изометрической иллюстрации	2	
<b>Тема 08.02.08</b> <i>Разработка дизайна интерфейсов средствами настольных приложений векторной графики</i>	<b><i>В том числе практических занятий и лабораторных работ</i></b>	<b>6</b>
	1. Вводный обзор программы	2
	2. Проектирование мобильного приложения	2
	3. Дизайн интернет-магазина	2
<b>Тема 08.02.09</b> <i>Мультимедийные презентации</i>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>6</b>
	1. Основы создания мультимедийных презентаций	2
	<b><i>В том числе практических занятий и лабораторных работ</i></b>	<b>4</b>
	2. Создание комиксов	2
3. Триггеры в презентациях	2	
<b>Тема 08.02.10</b> <i>Векторная графика средствами ООП</i>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>24</b>
	1. Редактор разработки мультимедийного контента	2
	2. Консультация <sup>5</sup> на тему: Основы покадровой анимации	2

<sup>5</sup> Проводится по графику учебного процесса

	<b><i>В том числе практических занятий и лабораторных работ</i></b>	<b>20</b>
	1. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»	2
	2. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»	2
	3. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»	2
	4. Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»	2
	5. Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»	2
	6. Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»	2
	7. Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»	2
	8. Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»	2
	9. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»	2
	10. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»	2
<b><i>Тема 08.02.11 Трёхмерная графика</i></b>	<b><i>Содержание</i></b>	<b>16</b>
	1. Основы трёхмерной графики	2
	2. Основы построения сцен	2
	3. 3D моделирование	2
	<b><i>В том числе практических занятий и лабораторных работ</i></b>	<b>10</b>
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»	2
	2 Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»	2
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование трёхмерных объектов»	2
	4 Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»	2
	5 Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»	2
	<b>Курсовой проект (работа) (если предусмотрено)</b>	<b>30</b>
	<b>Учебная практика</b>	<b>144</b>
	<b>Производственная практика</b>	<b>180</b>
	<b>Всего</b>	<b>618</b>

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

*Студия «Разработки дизайна веб-приложений»* оснащенная в соответствии с п. 6.1.2.1. Примерной программы по *специальности*:

Оснащенные базы практики, в соответствии с п 6.1.2.3 Примерной программы по *специальности*.

#### 3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендуемые для использования в образовательном процессе.

#### Основные источники:

1. Абрамов, Г. В. Проектирование и разработка информационных систем : учебное пособие для СПО / Г. В. Абрамов, И. Е. Медведкова, Л. А. Коробова. — Саратов : Профобразование, 2020. — 169 с. — ISBN 978-5-4488-0730-5. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/88888> (дата обращения: 07.09.2020). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
2. Проектирование информационных систем : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Д. В. Чистов, П. П. Мельников, А. В. Золотарюк, Н. Б. Ничепорук ; под общей редакцией Д. В. Чистова. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 258 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-03173-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/471492>
3. Курушин, В. Д. Графический дизайн и реклама / В. Д. Курушин. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2019. — 271 с. — ISBN 978-5-4488-0094-8. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование : [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/87990> (дата обращения: 18.11.2020). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

4. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457117>
5. Основы дизайна и композиции: современные концепции : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/475061>

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ)

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
<b>Раздел модуля 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя</b>		

<p>ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.</p>	<p>Оценка <b>«отлично»</b> - разработаны эскизы пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; обоснован выбор эскиза для дальнейшей разработки; разработана и обоснована схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.</p> <p>Оценка <b>«хорошо»</b> - разработан и обоснован эскиз пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.</p> <p>Оценка <b>«удовлетворительно»</b> - разработан и обоснован эскиз пользовательского интерфейса с помощью профессионального инструментария; разработана схема пользовательского веб-интерфейса; во всех элементах приложения учтены требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративный стиль.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке дизайн – концепции вебприложения в соответствии с запросами заказчика</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
<b>Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа</b>		

<p>ПК 8.2. Формировать требования к дизайну вебприложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.</p>	<p>Оценка <b>«отлично»</b> - проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы и оформлены в стандартном виде ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; требования сгруппированы и выбрано дизайнерское решение.</p> <p>Оценка <b>«хорошо»</b> - проанализированы предметная область, государственные стандарты (и/или законодательство региона) и целевая аудитория; на основе анализа сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p> <p>Оценка <b>«удовлетворительно»</b> - сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по формированию требований к дизайну веб – приложения.</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам.</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>
<p>ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб- приложения с учетом современных тенденций в области вебразработки.</p>	<p>Оценка <b>«отлично»</b> - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением относительных размеров, контрольных точек и вложенных объектов; макет корректно отображается на различных устройствах; заданные элементы интегрированы в дизайн оптимальным образом; разработанный дизайн полностью соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка <b>«хорошо»</b> - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; макет корректно отображается на большинстве устройств; заданные элементы интегрированы в общий дизайн; разработанный дизайн соответствует современным стандартам.</p> <p>Оценка <b>«удовлетворительно»</b> - разработан и реализован отзывчивый дизайн веб – приложения с использованием специальных графических редакторов, применением нескольких методов; большинство заданных элементов интегрировано в дизайн; макет корректно отображается на одном устройстве; разработанный дизайн в основном соответствует современным стандартам.</p>	<p>Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке графических макетов для веб-приложений и интеграции новых графических элементов.</p> <p>Защита отчетов по практическим и лабораторным работам</p> <p>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики</p>

<p>ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;</p>	<p>- обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач;</p> <p>- адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач</p>	<p>Экспертное наблюдение за выполнением работ</p>
<p>ОП 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;</p>	<p>- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач</p>	
<p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;</p>	<p>- демонстрация ответственности за принятые решения</p> <p>- обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;</p>	
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;</p>	<p>- взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик;</p> <p>- обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)</p>	
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;</p>	<p>Демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей</p>	

<p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;</p>	<p>- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,</p>
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;</p>	<p>- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик;</p> <p>- демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности</p>
<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности</p>	<p>- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.</p>
<p>ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.</p>	<p>- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;</p>