Частное учреждение
профессиональная образовательная организация
ТЕХНИКУМ «БИЗНЕС И ПРАВО»

УТВЕРЖДАЮ
Директор техникума
_____Д.К. Скрыльников
«27» августа 2026г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

ДЛЯ СПЕЦИАЛЬНОСТИ
09.02.07 Информационные системы и программирование
(квалификация: разработчик веб и мультимедийных приложений)

форма обучения
(очная)

2026 г.

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта (далее - ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее - СПО) 09.02.07 Информационные системы и программирование на основании приказа Министерства образования и науки от 09.12.2016 № 1547

Автор программы:
Мартыненко В.А. - преподаватель ЧУПОО ТЕХНИКУМ «БИЗНЕС И ПРАВО»
Макаркова Н.А. - преподаватель ЧУПОО ТЕХНИКУМ «БИЗНЕС И ПРАВО»

Рецензенты:
Косяченко Н.П. - преподаватель ЧУПОО ТЕХНИКУМ «БИЗНЕС И ПРАВО»

_____
_____

Обсуждено и одобрено:
цикловой комиссией технических дисциплин протокол № 1 от «27» августа 2026 г.

Председатель цикловой комиссии _____ Н.А.Макаркова

Рассмотрено и рекомендовано к использованию в учебном процессе педагогическим советом от «27» августа 2026 г., протокол № 1

Заместитель директора
по методической работе _____ А.Н.Истомина

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ ПО МОДУЛЮ

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

1. 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.	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.
ОК 3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 4	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 5	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.
ОК 6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей
ОК 7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, 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	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

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	В разработке дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и

практический опыт	требованиями заказчика; создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений; разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
уметь	1. Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений. 2. Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение. 3. Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике. 4. Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
знать	1. Нормы и правила выбора стилистических решений. 2. Современные методики разработки графического интерфейса; 3. Требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет). 4. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений

1.3. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

Всего часов - 704

Из них на освоение МДК - 360 час

на практики, в том числе учебную - 144 час

и производственную – 144 час

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования МДК профессионального модуля	Суммар-ный объем нагрузки (час.)		Объем профессионального модуля, час.					Промежуточная аттестация
				Обучение по МДК			Практики		
			Всего	Лабораторных и практических занятий	Аудиторная самостоятельная работа	Курсо-вых работ	Учебная	Производ-ственная	
ПК 8.1	МДК. 08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	208	192	88	8	X	144		18
ПК 8.2, ПК 8.3	МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа	200	184	76	8				16
ПК8.1 - ПК 8.3 ОК.01-ОК.10	Учебная практика	144							
ПК8.1 - ПК 8.3	Производственная практика (по профилю специальности), часов	144						144	
Квалификационный экзамен		12							
		708	**376**	**164**		**X**	**144**	**144**	**34**

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	*Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, курсовая работа (проект), самостоятельная учебная работа обучающихся*	*Объем в часах*	*Усвоенные знания, освоенные умения*	*Коды ОК и ПК*
1	*2*	*3*	*4*	*5*
Раздел 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя		**208**		
МДК. 08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя		**208**		
Тема 08.01.01 Основы web-технологий.	***Содержание***	52	31,34	ОК 1, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	Введение в веб-технологии и основы работы с интернет-ресурсами. Структура HTML-документа и семантические элементы HTML5. Основные HTML-теги: заголовки, абзацы, списки и текстовые блоки. Гиперссылки и организация навигации на веб-странице. Вставка и оформление изображений и мультимедийных элементов. Форматирование текста, фоновых элементов и базовые стили CSS. Таблицы HTML: структура, объединение ячеек, оформление Формы HTML5: элементы управления, группы и базовая валидация. Подключение и использование каскадных таблиц стилей CSS. Селекторы CSS, псевдоклассы и псевдоэлементы для оформления. Flexbox: построение адаптивных макетов блоков. Grid Layout: организация комплексной сетки элементов. Адаптивная верстка: медиа-запросы и мобильные устройства. CSS анимации и переходы: принципы создания интерактивности. Использование CSS-фреймворков (Bootstrap 5 / Tailwind) для ускоренной разработки. Динамический CSS: основы препроцессоров LESS и SASS. Веб-стандарты, кроссбраузерность и доступность контента. Оптимизация графики: современные форматы WebP и AVIF, lazy loading. Введение в язык сценариев JavaScript и взаимодействие с DOM. Язык сценариев JavaScript: переменные, типы данных, выражения и операции. Язык сценариев JavaScript: условия и циклы. Работа с объектами, массивами и функциями в JavaScript. Интеграция веб страницы с мультимедиа и внешними ресурсами. Вёрстка веб страницы по макету дизайнера. Размещение вебсайта на сервере и бесплатных хостингах (GitHub Pages, Vercel, Netlify). Основы веб-оптимизации и ускорения загрузки страниц (Google PageSpeed, кэширование, минификация, lazy loading)			

	Практические занятия	56	У2, У4	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	П.р.№1 Составление технического задания на веб-сайт			
	П.р.№2 Создание базового HTML-документа			
	П.р.№3 Работа с заголовками, абзацами и текстовыми блоками			
	П.р.№4 Размещение гиперссылок и навигационных элементов			
	П.р.№5 Вставка изображений и мультимедиа			
	П.р.№6 Форматирование текста, фона и базовое оформление блоков через CSS			
	П.р.№7 Создание и стилизация таблицы с данными			
	П.р.№8 Разработка формы: текстовые поля и кнопки			
	П.р.№9 Формы: элементы выбора (radio, checkbox, select)			
	П.р.№10 Настройка базовой валидации формы (required, placeholder)			
	П.р.№11 Подключение внешнего CSS и применение стилей к элементам			
	П.р.№12 Применение CSS-свойств к тексту и блокам			
	П.р.№13 Flexbox: построение сетки блоков			
	П.р.№14 Grid Layout: организация сетки элементов			
	П.р.№15 Адаптивная верстка: настройка под мобильные устройства			
	П.р.№16 Применение CSS-анимаций и переходов			
	П.р.№17 Создание баннера или карточки продукта с анимацией CSS			
	П.р.№18 Использование CSS-фреймворка для оформления веб-страницы			
	П.р.№19 Оптимизация изображений на веб-странице			
	П.р.№20 Изменение содержимого элементов страницы и базовая работа с DOM			
	П.р.№21 Работа с числами и текстовыми данными на странице			
	П.р.№22 Условия и циклы для обработки данных			
	П.р.№23 Взаимодействие с формой: ввод и проверка данных			
	П.р.№24 Скрытие и отображение элементов на странице (обработка событий)			
	П.р.№25 Вёрстка страницы по макету дизайнера			
	П.р.№26 Размещение сайта на бесплатном сервере и проверка работоспособности			
	П.р.№27 Подключение и оптимизация веб-шрифтов на странице			
	П.р.№28 Итоговая практическая работа: интеграция всех изученных элементов в мини-сайт			
Тема 08.01.02 Web-	***Содержание***			

дизайн	Введение в веб-дизайн и роль web-дизайнера. Специализации в веб-дизайне и ключевые навыки. Основы юзабилити и пользовательский опыт. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание и структура проекта. Типы графики и организация файловой системы. Концептуальное проектирование веб-приложения. Логическое и физическое проектирование интерфейса. Цвет в веб-дизайне и модели цвета. Работа с цветовыми схемами и визуальными акцентами. Взаимодействие пользователя с веб-страницей. Основы проектирования интерфейсов и элементов UI. Визуализация интерфейса: кнопки, карточки, меню. Интерактивные прототипы и их роль в тестировании. Юзабилити мобильных веб-приложений. Тестирование и аудит юзабилити. Микровзаимодействия и анимации для UX. Финальные принципы дизайна и подготовка проекта. Финальная доработка макета и прототипа. Подготовка проекта для защиты	40	31,34	ОК 1, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	Практические занятия	34	У2, У3,У4	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	П.р.№29 Разработка эскизов веб-приложения			
	П.р.№30 Создание интерактивного прототипа веб-приложения			
	П.р.№31 Разработка схемы интерфейса веб-приложения			
	П.р.№32 Подбор цветовой палитры и гармоничных сочетаний			
	П.р.№33 Проектирование навигационной структуры сайта			
	П.р.№34 Разработка макета страницы с основными UI-элементами			
	П.р.№35 Настройка и визуализация интерактивных форм			
	П.р.№36 Разработка адаптивного интерфейса под разные устройства			
	П.р.№37 Применение микроанимаций для улучшения UX			
	П.р.№38 Внесение изменений на основе обратной связи тестирования			
	П.р.№39 Оптимизация визуальных элементов для мобильных устройств			
	П.р.№40 Разработка схемы визуальных состояний интерфейса			
	П.р.№41 Подготовка интерактивного прототипа для презентации			
	П.р.№42 Тестирование финального макета			
	П.р.№43 Подготовка интерфейсных элементов для финального проекта			
	П.р.№44 Финальная доработка макета и прототипа			
	П.р.№45 Подготовка проекта для защиты			
	Самостоятельная учебная работа обучающихся	8	У2, У4	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	С.р.№1 Анализ интерфейсов популярных веб-приложений			
	С.р.№2 Разработка концепции дизайна мини-проекта			
	С.р.№3 Создание интерактивного прототипа по заданию			
	С.р.№4 Оценка удобства использования и документирование результатов			

	Дифференцированный зачет	2		
	Консультации	6		
	Экзамен	10		
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа		**200**		
МДК. 08.02 Графический дизайн и мультимедиа		**200**		
Тема 08.02.01 Компьютерная графика	***Содержание***	12	32	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики. Физические основы компьютерной графики. Программное и аппаратное обеспечение для работы с компьютерной графикой. Соответствие цветов и управление цветом. Форматы хранения графических изображений			
Тема 08.02.02 Векторная графика	***Содержание***	38	32, 33	ОК 1, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	Виды векторных редакторов. Особенности векторного изображения. Базовые методы работы с векторными изображениями. Интерфейс редактора разработки мультимедийного контента. Виды анимации в компьютерной графике. Редакторы по созданию анимации. Язык HTML 5и его синтаксис. Язык HTML 5: новые элементы. Работа с графиков в HTML 5. Элементы мультимедиа в HTML 5. Семантические элементы. Виды компьютерных игр. Платформы для создания игр. Основные этапы разработки компьютерных игр. Анимация движения Виды анимационных изображений. Основное назначение gif-анимации. Редактор для создания прототипов сайтов и приложений. Инструменты и возможности Figma			
	В том числе практических работ	42	У1	ОК 1, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	П.р.№1 Освоение интерфейса векторного редактора			
	П.р.№2 Контуры, заливка. Работа с текстом.			
	П.р.№3 Использование спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень.			
	П.р.№4 Использование спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия.			
	П.р.№5 Приемы объединения объектов			
	П.р.№6 Создание сложных изображений.			
	П.р.№7 Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации			
	П.р.№8 Покадровая анимация			

	П.р.№9 Создание многослойной автоматической анимации			
	П.р.№10 Применение тега Canvas			
	П.р.№11 Создание простых изображений на web-странице			
	П.р.№12 Создание сложных изображений на web-странице			
	П.р.№13 Создание анимированных изображений на web-странице			
	П.р.№14 Знакомство с игровыми движками			
	П.р.№15 Анимация объектов в игровом движке			
	П.р.№16 Создание игрового приложения			
	П.р.№17 Изображения для Web. Создание Gif-анимаций			
	П.р.№18 Создание графических объектов в Figma			
	П.р.№19 Применение специфических эффектов к изображениям в Figma			
	П.р.№20 Создание анимации в Figma			
	П.р.№21 Использование Figma для создания прототипа сайта			
Тема 08.02.03 Растровая графика	***Содержание***	20		ОК 1, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	Принципы кодирования графической информации в точечной графике. Индексированный цвет. Монохромные изображения. Программные средства создания растровых изображений. Основные инструменты растрового редактора. Инструменты настройки цвета и насыщенности изображения. Применение фильтров в растровом редакторе. Ретушь изображений. Создание коллажа в растровом редакторе. Модели цвета Использование фильтров			
	Практические занятия	20	З2, З3	ОК 1, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	П.р.№22 Базовые инструменты растрового редактора			
	П.р.№23 Свойства растрового изображения			
	П.р.№24 Работа с масками. Векторные контуры фигуры			
	П.р.№25 Ретуширование изображений.			
	П.р.№26 Создание коллажа			
	П.р.№27 Создание текстовых объектов.			
	П.р.№28 Создание анимированных изображений			
	П.р.№29 Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта			
	П.р.№30 Создание рекламного баннера, буклета			
	П.р.№31 Создание макета сайта			
	Самостоятельная учебная работа обучающихся	6	У1	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК
	С.р.№1 Оптимизация изображений для веб приложений			

	С.р.№2 Работа с фотомонтажом			10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	С.р.№3 Создание анимации в растровом редакторе			
Тема 08.02.04 Трехмерная графика	***Содержание***	30		ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09,
	Основы трехмерной графики. Требования к компьютеру для 3D-моделирования. Основы построения сцен, 3D моделирование. Полигональное моделирование. Сплайновое моделирование. Форматы 3D моделей. Редакторы для построения 3D моделей. Стэк модификаторов. Рисование и скульптинг в 3D редакторе. NURBS - поверхности. Редактор материалов. Типы источников света. Камеры Методы визуализации в 3D-моделировании. Основы построения сцен			
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	14	У1	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	П.р.№32 Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики			
	П.р.№33 Освоение основных инструментов редактора 3D графики			
	П.р.№34 Создание и редактирование трехмерных объектов.			
	П.р.№35 Инструменты выдавливания и подразделения в редакторе 3D графики			
	П.р.№36 Модификатор булевых операций в редакторе 3D графики			
	П.р.№37 Использование сплайнов в редакторе 3D графики			
	П.р.№38 Изменение внешнего вида объектов в редакторе 3D графики			
	Самостоятельная учебная работа обучающихся	2	У1	ОК 1, ОК 2, ОК 04, ОК 05, ОК 09, ОК 10, ВД 8, ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.2.
	С.р.№4 Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта			
	Консультации	6		
	Экзамен	10		
Учебная практика		**144**		
Производственная практика **Иметь практический опыт:** В 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		**144**		
		708		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета и компьютерного зала.

Оборудование учебного кабинета:

– посадочные места по количеству обучающихся;

– рабочее место преподавателя;

– комплекты учебно-наглядных пособий (практических и лабораторных работ) по разделам дисциплины;

– учебно-методический комплекс «Web-программирование»;

– библиотечный фонд.

Технические средства обучения: компьютер с лицензионным программным обеспечением.

3.2. Информационное обеспечение обучения
Перечень учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

3.2.1 Основные источники

1. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений: учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 204 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18645-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/567610

2. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений: учебник для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16300-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт

3. Павловская, Е. Э. (отв. ред.). Графический дизайн. Современные концепции: учебник для вузов. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт].

4. Павловская, Е. Э. (отв. ред.). Основы дизайна и композиции: современные концепции: учебник для среднего профессионального образования. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11671-7. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт].

5. Немцова Т.И., Казанкова Т.В., Шнякин А.В. Компьютерная графика и web-дизайн: учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М.: ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2020. — 400 с. — (Профессиональное образование).

6. Глушаков С.В., Программирование Web-страниц - Ростов на Дону: Феникс, Харьков: Фолио, 2021.

7. Прахов А.А. Blender:3D – моделирование и анимация. Руководство для начинающих. – СПб.: БХВ – Пеетербург, 2020

3.2.2. Электронные издания (электронные ресурсы)

1.Система федеральных образовательных порталов Информационно - коммуникационные технологии в образовании. [Электронный ресурс] – режим доступа: http://www.ict.edu.ru (2003-2021)

3.2.3. Дополнительные источники *(при необходимости)*

1. Храмцов, П.Б. Основы Web-технологий: учебное пособие / П.Б. Храмцов, С.А. Брик, А.М. Русак, А.И. Сурин – 2-е изд., испр. –М. : Интернет-Университет Информационных технологий; БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. – 512с.

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
Раздел модуля 1. Технология проектирования и разработки интерфейсов пользователя		
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	Оценка «**отлично**» - 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. Оценка «**хорошо**» - 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. Оценка «**удовлетворительно**» - 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.	**Экзамен/зачет** в форме собеседования: практическое задание по разработке дизайн – концепции веб-приложения в соответствии с запросами заказчика Защита отчетов по практическим и лабораторным работам Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики
Раздел 2. Разработка графических изображений и мультимедиа		
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой	Оценка «**отлично**» - 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	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по формированию требований к дизайну веб – приложения. Защита отчетов по практическим и лабораторным работам.

аудитории.	решение. Оценка «**хорошо**» - 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. Оценка «**удовлетворительно**» - сформированы ограничения на стиль и содержание веб – приложения; сформированы ограничения для мобильных устройств; выбрано дизайнерское решение.	Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	Оценка «**отлично**» - 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. Оценка «**хорошо**» - 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. Оценка «**удовлетворительно**» - 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.	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке графических макетов для веб-приложений и интеграции новых графических элементов. Защита отчетов по практическим и лабораторным работам Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; - адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач	Экспертное наблюдение за выполнением работ
ОП 02.Осуществлят	- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы,	

ь поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	- демонстрация ответственности за принятые решения - обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;	
ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	- взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; - обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)	
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей	
ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей.	- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,	
ОК 07. Содействовать сохранению	- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик;	

окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	- демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности	
ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья при выполнении профессиональной деятельности.	
ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;	