



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ**

**ФГБОУ ВО «Ингушский государственный университет»**

**Гуманитарно-технический колледж**

**СОГЛАСОВАНО**

Заведующий информационно-технического  
отделения

Баркинхоева М.М. \_\_\_\_\_  
от « 22 » \_\_\_\_\_ мая 2024г.

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор ГТК

\_\_\_\_\_ / Дзауров М.А.  
от « 24 » \_\_\_\_\_ мая 2024г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**ПМ. 08. Разработка дизайна веб-приложений**

для специальности

**09.02.07 Информационные системы и программирование**

по программе базовой подготовки

Магас - 2024г



Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессиям (специальности) (далее – ФГОС СПО) 09.02.07 Информационные системы и программирование (по отраслям), приказ Министерства образования и науки от 09.12.2016 г. №1547 (Зарегистрировано в Минюсте России 26.12.2016 №44936).

**Организация – разработчик:** ФГБОУ ВО «Ингушский государственный университет» Гуманитарно – технический колледж

**Разработчик:** Цолоев М.Х., преподаватель информационно-технического отделения

Рассмотрена на заседании информационно-технического отделения

Протокол № 8 от « 22 » мая 2024 г.

Рассмотрена и одобрена на заседании Методического совета ГТК.

Протокол № 7 от « 23 » мая 20 24 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

	<b>стр.</b>
1. Паспорт программы профессионального модуля	4
2. Результаты освоения профессионального модуля	8
3 Структура и содержание профессионального модуля	9
4 Условия реализации профессионального модуля	17
5 Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля	21

## 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

### «ПМ. 08. Разработка дизайна веб-приложений»

#### 1.1. Цель и место профессионального модуля в структуре образовательной программы

Цель модуля: освоение вида деятельности «Разработка дизайна веб-приложений».

Профессиональный модуль включён в обязательную часть профессионального цикла образовательной программы

#### 1.2. Планируемые результаты освоения профессионального модуля

Результаты освоения профессионального модуля соотносятся с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представленными в матрице компетенций выпускника (п. 4.3 ОПОП-П).

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

<b>Код ОК, ПК</b>	<b>Уметь</b>	<b>Знать</b>	<b>Владеть навыками</b>
ОК.01	распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте, анализировать и выделять её составные части; определять этапы решения задачи, составлять план действия, реализовывать составленный план, определять необходимые ресурсы;	актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; структура плана для решения задач, алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; основные источники информации и ресурсы для решения задач и/или проблем в профессиональном и/или социальном контексте;	-
ОК.02	определять задачи для поиска информации, планировать процесс поиска, выбирать необходимые источники информации; выделять наиболее значимое в перечне информации, структурировать получаемую информацию, оформлять результаты поиска;	Номенклатуру информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; формат оформления результатов поиска информации	-
ОК.05	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке; проявлять толерантность в рабочем коллективе	правила оформления документов; правила построения устных сообщений; особенности социального и культурного контекста	-
ОК.09	понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности особенности произношения правила чтения текстов профессиональной направленности.	-

ПК 8.1.	<p>Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике.</p> <p>Учитывать существующие правила корпоративного стиля</p> <p>Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность.</p> <p>Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p>	<p>Нормы и правила выбора стилистических решений.</p> <p>Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям.</p> <p>Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций.</p> <p>Стандарт UIX - UI &amp; UXDesign.</p> <p>Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений</p>	<p>Разрабатывать эскизы веб-приложения</p> <p>Разрабатывать схемы интерфейса веб-приложения.</p> <p>Разрабатывать прототип дизайна веб-приложения.</p> <p>Разрабатывать дизайн веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика.</p> <p>Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p>
ПК 8.2.	<p>Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение</p> <p>Учитывать существующие правила корпоративного стиля.</p> <p>Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений.</p> <p>Осуществлять анализ предметной области и целевой аудитории.</p>	<p>Нормы и правила выбора стилистических решений</p> <p>Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна</p> <p>Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. Стандарт UIX - UI &amp; UXDesign.</p> <p>Современные тенденции дизайна.</p> <p>Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений.</p>	<p>Формировать требования к дизайну веб-приложений</p>
ПК 8.3.	<p>Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений.</p> <p>Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях.</p> <p>Использовать специальные графические редакторы</p> <p>Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции.</p>	<p>Современные методики разработки графического интерфейса.</p> <p>Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет</p> <p>Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений</p> <p>Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений</p>	<p>Разрабатывать графические макеты для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p> <p>Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб – приложений.</p>

# 1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## 1.1. Объем и виды учебной работы по профессиональному модулю

Коды профессиональных и общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего, час.	В т.ч. в форме практической подготовки	Учебные занятия	Курсовых работ (проектов)	Самостоятельная работа	Учебная практика	Производственная
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
<b>ПК 8.1 - ПК 8.3 ОК 01, ОК 02, ОК 05, ОК 09</b>	Раздел 1. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	<b>150</b>	92	58	-	6	-	-
<b>ПК 8.1 - ПК 8.3 ОК 01, ОК 02, ОК 05, ОК 09</b>	Раздел 2. Графический дизайн и мультимедиа	<b>162</b>	128	34	-	16	-	-
	Учебная практика	<b>144</b>	<b>144</b>	-	-	-	<b>144</b>	-
	Производственная практика	<b>72</b>	<b>72</b>	-	-	-	-	<b>72</b>
	Промежуточная аттестация	<b>10</b>						
	<b>Всего:</b>	<b>538</b>	<b>436</b>	<b>92</b>	<b>-</b>	<b>22</b>	<b>144</b>	<b>72</b>

## 2.3. Содержание профессионального модуля

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
1	2	3	4
<b>РАЗДЕЛ 1 ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ</b>		<b>150/92</b>	
<b>МДК 08.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя</b>		<b>150/92</b>	
<b>Тема 1.1. Основы web-технологий</b>	<b>Содержание</b>	<b>30</b>	2
	1.Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML		
	2.Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона		
	3.Списки. Таблицы.		
	4.Фреймы, плавающие фреймы, формы		
	5.Каскадные таблицы стилей (CSS)		
	6.Использование стилей при создании сайта		
	7.Веб-стандарты и их поддержка		
	8.Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы		
	9.Селекторы в HTML5.		
	10.Продвинутое технологии HTML и CSS		
	11.Использование свойств CSS2 и CSS3		
	12.Вёрстка страниц веб-сайта		
	13.CSS-фреймворки. Динамический CSS. Шаблоны CMS. Типовые решения		
	14.Размещение сайта на сервере и поддержка сайта		
	15.Язык сценариев JavaScript		
	<b>Практические занятия</b>	<b>58</b>	3
	1. Составление технического задания на разработку web-сайта	4	
	2. Применение тегов HTML при создании web-страниц	4	
	3. Оформление HTML-документа, содержащего текст, списки, графику.	4	
	4. Оформление HTML-документа, содержащего гиперссылки, таблицы	4	
	5. Оформление HTML-документа, содержащего плавающие фреймы	4	
	6. Оформление HTML-документа, содержащего мультимедиа	4	
	7. Создание формы на html-странице	4	
	8. Форматирование web-страниц с использованием CSS (текст: шрифты, цвет, размер, абзацы, списки, тени)	4	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
1	2	3	4
	9. Форматирование web-страниц с использованием CSS (поля, отступы, границы)	4	
	10. Форматирование таблиц с помощью CSS	4	
	11. Добавление графики на веб-страницах.	2	
	12. Построение навигационной системы сайта	2	
	13. Разработка преобразований, переходов и анимации с помощью CSS	2	
	14. Позиционирование элементов на странице	2	
	15. Освоение технологии адаптивного веб-дизайна	2	
	16. Использование системы модульной вёрстки	2	
	17. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта	2	
	18. Создание баннера для web-страницы	2	
	19. Создание GIF-анимации	2	
Тема 1.2. Web-дизайн	<b>Содержание</b>	<b>28</b>	2
	1.WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити		
	2.Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов		
	3.Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта		
	4.Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета		
	5.Взаимодействие пользователя с сайтом		
	6.Вопросы разработки интерфейса		
	7.Визуализация элементов интерфейса		
	8.Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств		
	9.Аудит юзабилити web-сайта		
	10.Тестирование и документирование		
	<b>Практические занятия</b>	<b>34</b>	3
	1. Разработка эскизов веб-приложения		
	2. Разработка прототипа дизайна веб-приложения		
	3. Разработка элементов интерфейса веб-приложения		
	4. Компоновка страниц сайта		



Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
1	2	3	4
	5. Создание слайдера	6	
	6. Проведение презентаций web-продуктов	4	
<b>Тематика самостоятельной учебной работы</b>		<b>6</b>	
1 Проведение сравнительного анализа инструментальных средств, предназначенных для проектирования и разработка интерфейсов пользователя.			
2 Выполнение индивидуальных заданий: проектирование и разработка элементов интерфейса пользователя			
3 Подготовка презентации по теме «Цвет в дизайне»			
<b>Промежуточная аттестация</b>		<b>6</b>	
<b>Раздел 2. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА</b>		<b>162/128</b>	
<b>МДК 08.02. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА</b>		<b>162/128</b>	
<b>Тема 2.1. Компьютерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>10</b>	2
	1.Введение в компьютерную графику.		
	2.Определение, основные задачи компьютерной графики и геометрического моделирования.		
	3.Роль и место компьютерной графики и геометрического моделирования в информационных технологиях. Применение интерактивной графики в информационных системах.		
	4.Классификация видов компьютерной графики. Сферы применения компьютерной графики. Краткая история компьютерной графики.		
	5.Физические основы компьютерной графики		
	6.Соответствие цветов и управление цветом		
	7.Форматы хранения графических изображений		
<b>Тема 2.2. Векторная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>10</b>	2
	1.Особенности векторной графики. Достоинства и недостатки векторной графики.		
	2.Объекты, их атрибуты.		
	3.Структура векторных файлов.		
	4.Редактор векторной графики		
	5.Редактор разработки мультимедийного контента		
	6.Форматы векторных файлов.		

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
1	2	3	4
	7. Системы координат в компьютерной графике. Аффинные преобразования. Двумерные геометрические преобразования в компьютерной графике.		
	8. Трехмерные геометрические преобразования в компьютерной графике.		
	9. Цветовые модели. Цветовые палитры.		
	10. Алгоритмы удаления невидимых поверхностей и получения реалистичных изображений		
	11. Интерфейс графического редактора CorelDraw. Создание и редактирование простейших моделей		
	12. Операции над объектами. Создание сложных моделей. Линзы.		
	<b>Практические занятия</b>	<b>56</b>	3
	1. Ознакомление с особенностями векторной графики	4	
	2. Работа с объектами и атрибутами.	4	
	3. Работа со структурой векторных файлов.	4	
	4. Освоение интерфейса векторного редактора. Создание графических примитивов	4	
	5. Создание простейших изображений. Форматы векторных файлов.	4	
	6. Создание контуров. Использование заливок.	4	
	7. Работа с текстом	4	
	8. Трансформация и взаимодействие объектов	4	
	9. Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень	4	
	10. Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия	4	
	11. Освоение приёмов работы со слоями.	4	
	12. Создание сложных изображений	4	
	13. Использование специальных типов заливок	4	
	14. Создание бесшовного паттерна	4	
Тема 2.3. Растровая графика	<b>Содержание</b>	<b>10</b>	2
	1. Особенности растровой графики.		
	2. Пиксели. Битовая глубина, определение числа доступных цветов в изображении. Типы изображений. Факторы, влияющие на количество памяти, занимаемой растровым изображением. Структура и форматы растровых файлов.		

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
1	2	3	4
	3.Алгоритмы растеризации. Масштабирование изображений. Выборка изображений. Интерполяция. Методы сжатия растровых изображений. Достоинства и недостатки растровой графики		
	4.Редактор растровой графики		
	5.Графический редактор Photoshop. Основные управляющие элементы окна. Организация и настройка рабочего пространства.		
	6.Слои. Операции над слоями. Эффекты слоя.		
	7.Стили. Создание и редактирование стилей		
	8.Размеры изображения и инструменты трансформирования		
	9.Рисование. Контуры и фигуры. Операции над контурами		
	10.Работа с текстом. Редактирование текста.		
	<b>Практические занятия</b>	<b>56</b>	3
	1. Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики	4	
	2.Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска	4	
	3.Создание и редактирование изображений	4	
	4.Работа с масками. Векторные контуры фигуры	4	
	5.Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры	4	
	6.Работа со стилями слоев и фильтрами	4	
	7.Создание коллажей. Фотомонтаж	4	
	8.Корректировка цифровых фотографий	4	
	9.Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты .Текстовый дизайн	4	
	10.Создание анимированных изображений	4	
	11.Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта	4	
	12.Создание макета сайта, буклета	4	
	13.Создание рекламного баннера	4	
	14.Изображения для Web. Создание Gif-анимаций	4	
Тема 2.4. Трехмерная графика	<b>Содержание</b>	<b>4</b>	2
	1.Основы трехмерной графики		

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
1	2	3	4
	2.Основы построения сцен		
	3.3D моделирование		
	<b>Практические занятия</b>	<b>16</b>	3
	1.Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики	2	
	2.Освоение основных инструментов редактора 3D графики	2	
	3.Создание и редактирование трехмерных объектов	2	
	4.Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов	2	
	5.Создание сложных трёхмерных сцен	4	
	6.Создание анимаций	4	
<b>Самостоятельная работа</b>		<b>16</b>	
1..Разработка презентации на тему «Соответствие цветов и управление цветом».			
2. Разработать в редакторе векторной графики эмблему фирмы по своему варианту.			
3. Разработать в редакторе растровой графики рекламный листок по индивидуальному заданию.			
<b>Промежуточная аттестация</b>		<b>10</b>	
<b>Учебная практика итоговая по модулю</b>		<b>144</b>	3
<b>Виды работ</b>			
1 Создание стилового оформления сайта с помощью каскадных таблиц стилей			
2 Компоновка страниц сайта			
3 Формы и элементы пользовательского интерфейса			
4 Создание динамических элементов. Реализация сценариев на Java Script			
5 Проектирование и разработка интерфейса пользователя			
6 Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений			
7 Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения			
8 Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике			
9 Подготовка графической информации, графических элементов. Выбор цветового решения			
10Создание Gif-анимации, flash-анимации к сайту			
11 Подготовка мультимедиа для сайта			
Оформление отчета			

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)	Объем, акад. ч / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч	Уровень освоения
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
<b>Производственная практика итоговая по модулю</b> <b>Виды работ</b> 1 Сбор и анализ информации о предприятии (организации). 2. Выполнение индивидуального задания: постановка задачи, определение аппаратной и программной конфигурации средств ВТ, необходимых для решения поставленной задачи. 3. Описание этапов выполнения индивидуального задания. 4. Оформление отчета по практике в соответствии с требованиями стандартов. Индивидуальное задание предполагает выполнение работ по одному (или нескольким) из следующих направлений: разработка дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика, создание, использование и оптимизирование изображений для веб-приложений, разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов		72	3
<b>Промежуточная аттестация</b>		10	
<b>Всего</b>		538	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

#### 3.1. Материально-техническое обеспечение:

Лаборатории «Разработки веб-приложений» и «Программирования и баз данных», Мастерские «Инженерной и компьютерной графики», «Разработки дизайна веб-приложений», оснащённые в соответствии с приложением 3 ОПОП-П.

Оснащенные базы практики (мастерские/зоны по видам работ), оснащенная(ые) в соответствии с приложением 3 ОПОП-П.

#### 3.2. Учебно-методическое обеспечение

##### 3.2.1. Основные печатные и/или электронные издания

1. Голицына О.Л. и др. Информационные системы и технологии: учебное пособие для среднего профессионального образования / О.Л. Голицына, Н.В. Максимов, И.И. Попов. - Москва: Инфра-М, 2020. – 399с.

2. Диков А.В. Клиентские технологии веб дизайна. HTML5 и CSS3: учебное пособие - Издательство "Лань", 2019. – 188с.

3. Мусаева Т.В. Разработка дизайна веб-приложений: учебник для студентов учреждений среднего профессионального образования.- М.:Академия, 2020. – 256с.

4. Селезнев, В. А. Компьютерная графика : учебник и практикум для академического бакалавриата / В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 228 с.

5. Струмпэ А.Ю. Дизайн-проектирование (МДК 01.01): учебное пособие. - Ростов/на Дону: Феникс, 2020. – 239с.

##### 3.2.2. Дополнительные источники

1. Национальный цифровой ресурс «РУКОНТ» [Электронный ресурс]. – URL: <https://lib.rucont.ru/search>

2. Электронная библиотека «Academia-library» [Электронный ресурс]. – URL: <https://academia-moscow.ru/elibrary/>

3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов [Электронный ресурс]. – URL: <http://school-collection.edu.ru/>

4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.elibrary.ru/defaultx.asp>

5. Образование для детей [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.edukids.ru/>

6. Российская электронная школа [Электронный ресурс]. – URL: <https://resh.edu.ru/>

7. Российский общеобразовательный портал, единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. – URL: <http://window.edu.ru/>

8. Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека online» [Электронный ресурс]. – URL: <http://biblioclub.ru/>

9. Электронно-библиотечная система BOOK.ru [Электронный ресурс]. – URL: <https://book.ru/>

10. Электронно-библиотечная система ibooks.ru [Электронный ресурс]. – URL: <https://ibooks.ru/>

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код ПК, ОК	Критерии оценки результата (показатели освоённости компетенций)	Формы контроля и методы оценки
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика	Умение создавать дизайн-концепции, которые соответствуют корпоративному стилю заказчика; Использование современных технологий и инструментов для создания дизайна; Соблюдение требований к дизайну и функциональности приложения; Способность адаптировать дизайн-концепцию к различным устройствам и платформам.	Текущий контроль в форме: - Устного и письменного опроса; - Защиты практических занятий; - Выполнения тестовых заданий. Решение практико-ориентированных ситуационных заданий. Контрольные работы по темам МДК.
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории	Умение анализировать предметную область и целевую аудиторию; Умение формировать требования к дизайну: определение цветовой гаммы, шрифтов, иконок и других элементов дизайна; Умение адаптировать дизайн под различные устройства и платформы.	Текущий контроль в форме: - Устного и письменного опроса; - Защиты практических занятий; - Выполнения тестовых заданий. Решение практико-ориентированных ситуационных заданий. Контрольные работы по темам МДК.
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки	Умение создавать современный дизайн, соответствующий тенденциям в веб-дизайне; Способность использовать современные технологии и инструменты для создания веб-приложения; Умение учитывать потребности пользователей и адаптировать дизайн к различным платформам и устройствам; Знание правил юзабилити и эргономики, чтобы сделать веб-приложение удобным для использования.	Текущий контроль в форме: - Устного и письменного опроса; - Защиты практических занятий; Решение практико-ориентированных ситуационных заданий. Контрольные работы по темам МДК. Решение ситуационной задачи. Собеседование.
ОК.1 Выбирать способы решения задач профессиональной	Решение стандартных и нестандартных профессиональных задач в	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в

Код ПК, ОК	Критерии оценки результата (показатели освоённости компетенций)	Формы контроля и методы оценки
деятельности, применительно к различным контекстам	области разработки и проектирования информационных систем.	процессе освоения образовательной программы: -На практических занятиях; -При выполнении работ на различных этапах практики.
ОК.2 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности	Эффективный поиск необходимой информации с использованием информационных технологий; Использование различных источников, включая электронные.	Экспертная оценка результатов деятельности обучающихся в процессе освоения образовательной программы: -На практических занятиях; -При выполнении работ на различных этапах практики.
ОК.5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста	Использование механизмов создания и обработки текста, а также ведение деловых бесед, участие в совещаниях, деловая телефонная коммуникация.	Оценка умения вступать в коммуникативные отношения в сфере профессиональной деятельности и поддерживать ситуационное взаимодействие, принимая во внимание особенности социального и культурного контекста, в устной и письменной форме, проявление толерантности в коллективе.
ОК.9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности	Выбор и применение методов и способов решения профессиональных задач в области разработки и проектирования информационных систем; Оценка эффективности и качества выполнения.	Оценка умения применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач и использования современного программного обеспечения.