

УТВЕРЖДАЮ

директор АНПОО «Образовательные технологии
«Скилбокс (Коробка навыков)»

Д. Р. Халилов

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.08 Разработка дизайна веб-приложений

образовательной программы «Веб-разработка на Java» среднего
профессионального образования – программы подготовки
специалистов среднего звена по специальности 09.02.07

Информационные системы и программирование

Квалификация выпускника: разработчик веб и мультимедийных
приложений

Форма обучения: очно-заочная

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	47
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	55
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	61
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	62

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

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 профессиональные компетенции:

1.1.1 Перечень профессиональных компетенций

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
Разработка дизайна веб-приложений.	ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика	Практический опыт: Разрабатывать эскизы веб-приложения. Разрабатывать схемы интерфейса веб-приложения. Разрабатывать прототип дизайна веб-приложения. Разрабатывать дизайн веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика. Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов
		Умения: Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность. Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
		использованием современных стандартов
		Знания: Нормы и правила выбора стилистических решений. Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям. Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций. Стандарт UX - UI &UX Design. Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений.
	ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории	Практический опыт: Формировать требования к дизайну веб-приложений
		Умения: Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение. Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений. Осуществлять анализ предметной области и целевой аудитории
		Знания: Нормы и правила выбора стилистических решений. Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. Стандарт UX - UI

Основные виды деятельности	Код и наименование компетенции	Показатели освоения компетенции
		&UX Design. Современные тенденции дизайна. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений
	ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки	Практический опыт: Разрабатывать графические макеты для веб-приложений с использованием современных стандартов. Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб – приложений
		Умения: Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений. Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях. Использовать специальные графические редакторы. Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции
		Знания: Современные методики разработки графического интерфейса. Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет. Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений.

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля

	Квалификация
	Разработчик веб и мультимедийных приложений
Всего часов: В том числе	475
На освоение МДК	250
Из них:	
Теоретическое обучение	81
Практические занятия	44
Самостоятельная работа	125
на практики	
учебную	100
производственную	125

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Коды профессиональных компетенций	Наименования дисциплин профессионального модуля	Суммарный объем нагрузки	Объем профессионального модуля час.				Самостоятельная работа
			Обучение по МДК		Практики		
			Всего	Практических занятий	Учебная	Производственная	
ПК 8.1	МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	110	110	20			55
ПК 8.2, ПК 8.3	МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа	140	140	24			70
ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3	УП.08 Учебная практика	100			100		
ПК 8.1, ПК 8.2, ПК 8.3	ПП.08 Производственная практика (по профилю специальности)	125				125	
Всего		475	250	44	100	125	125

Образовательный процесс осуществляется в «ОТ Скилбокс» на образовательной платформе <https://go.skillbox.ru/> исключительно с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ.08)

Наименование дисциплин профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия	Объем в часах
МДК.08.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя		
Раздел 1. Основы web-технологий		
Тема 1.1. Подготовка контента к публикации	<p>Содержание</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое HTML 2. Синтаксис тегов 3. Вложенные теги 4. Комментирование в HTML 5. Знакомство с Codepen 6. Создание HTML-документа 7. Каркасные HTML-теги 8. Что такое доступность 9. Альтернативный текст для изображений 10. Базовые теги текстовых блоков 11. Тег и его атрибуты 12. Теги оформления текста 13. Подключение графики с внешних источников 14. Базовые принципы форматирования 15. Форматирование HTML 	2

	16. Что такое подсветка синтаксиса 17. Подсветка HTML 18. Что такое шаблон 19. Знакомство с Emmet 20. Теги и их комбинации 21. Атрибуты тегов и добавление контента	
	Практические занятия	1
Тема 1.2. Вёрстка контентного блока	Содержание	
	1. Группировка изображений 2. Ссылки 3. Управление переносами 4. Таблицы 5. Цитаты 6. Тег <head> 7. Подключение шрифтов с внешних источников 8. Иерархия заголовков 9. Знакомство с форматами графики, отличие JPEG и PNG 10. Что такое CSS 11. Синтаксис CSS 12. Введение в каскадность и селекторы 13. Селектор по тегу и классу, вложенные селекторы 14. Введение в наследование, наследуемые и ненаследуемые свойства 15. Знакомство с семантикой, HTML спецификацией и ролью тегов 16. Базовые сокращения в CSS 17. Форматирование CSS 18. Подсветка CSS 19. Семейство, вес и стиль шрифта 20. Размерные свойства шрифта и единицы измерения CSS	2

	21. Трансформация, выравнивание и декорирование текста 22. Цвет текста, фоновые цвета и градиенты 23. Базовые принципы самотестирования 24. Валидность HTML	
	Практические занятия	1
Тема 1.3. Вёрстка информационного блока	Содержание	
	1. Теги <div> и 2. Знакомство с DevTools 3. Вкладка Elements 4. Блочные и строчные элементы, свойство display 5. Ширина и высота элементов 6. Отступы и рамки 7. Поведение блочной модели 8. Свойства по умолчанию и переопределение стилей, универсальный селектор 9. Составные свойства 10. Введение в нейминг 11. Знакомство с БЭМ 12. Определяем БЭМ составляющие 13. Комбинированные сокращения CSS и HTML сокращения классов 14. Знакомство с переполнением контентом 15. Отступы и размеры элементов 16. Рамки, скругления, тени 17. Комментарии 18. Знакомство с потоком документа 19. Заполнение по ширине и выравнивание по центру 20. Вёрстка информационного блока 21. Проверка БЭМ и дерева заголовков	2

	Практические занятия	2
Тема 1.4. Вёрстка гибкого компонента	Содержание	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Глобальные стили 2. Установка VS Code 3. Знакомство с VS Code 4. Расширения в VS Code 5. Автоматическое форматирование 6. Знакомство с понятием файловой структуры 7. Знакомство с компонентным подходом 8. БЭМ и разделение стилей 9. Подключение графики и стилей с внутренних источников, относительные и абсолютные пути 10. Подключение шрифтов с внутренних источников 11. Знакомство с flexbox 12. Погружение в flexbox 13. Инструмент flexbox editor 14. Вёрстка гибкого компонента 	3
	Практические занятия	2
Тема 1.5. Верстка раздела страницы	Содержание	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Разделы и навигация HTML-документа 2. SVG, отличие растровой от векторной графики 3. Скрытые заголовки и текстовые подписи 4. Ссылка или кнопка 5. Погружение в возможности VS Code 6. Компонентность и БЭМ, миксование и критерии компонентов 7. Вкладка Console 8. Гибкие единицы измерения vw и vh 	3

	<ul style="list-style-type: none"> 9. Знакомство с grid 10. Погружение в grid 11. Изменяемость разделов страницы 12. Проверка на соответствие макету и ТЗ 13. Вёрстка раздела страницы 	
	Практические занятия	2
Тема 1.6. Верстка формы	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с формами 2. Знакомство с кроссбраузерностью и normalize.css 3. Стилизация SVG и спрайт 4. Знакомство с позиционированием и контекстом наложения 5. Практика позиционирования 6. Селектор по атрибуту, комбинированные селекторы, погружение в каскадность и специфичность 7. Псевдоклассы 8. Псевдоэлементы 9. Погружение в формы 10. Доступность элементов форм и интерактивных элементов 11. Вёрстка формы 	5
	Практические занятия	2
Тема 1.7. Адаптивное декорирование	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с кроссплатформенностью 2. Погружение в Device Toolbar 3. Знакомство с адаптивностью 	2

	<ul style="list-style-type: none"> 4. Адаптация изображений 5. Знакомство с препроцессором Sass 6. Погружение в препроцессор Sass 7. Адаптивная стилизация 	
	Практические занятия	2
Раздел 2. Webдизайн		
Тема 2.1. Введение в web-дизайн	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Способности необходимые web-дизайнеру. 2. Специализация в web-дизайне. 3. Юзабилити 	2
	Практические занятия	
Тема 2.2. Проектирование сайта	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Концептуальное проектирование сайта 2. Логическое проектирование сайта 3. Физическое проектирование сайта 	
	Практические занятия	
Тема 2.3. Формирование требований к дизайну веб-приложения	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Предметная область 2. Целевой рынок и аудитория 	2
	Практические занятия	
Тема 2.4. Основные этапы	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Техническое задание. 	

разработки сайта	2. Файловая структура сайта. 3. Два типа графики на web-сайтах. 4. Имена файлов	
	Практические занятия	
Тема 2.5. Требования к дизайну веб-приложений	Содержание	
	1. Современные тенденции дизайна, 2. Технические ограничения в дизайне веб-приложений 3. Стандарты UIX - UI &UX Design 4. Работа с корпоративным стилем заказчика	2
	Практические занятия	
Тема 2.6. Цвет в дизайне веб-приложений	Содержание	
	1. Фоновые цвета. 2. Цветовой круг. 3. Модели цвета	
	Практические занятия	
Тема 2.7. Знакомство с сервисом для разработки интерфейсов и прототипирования	Содержание	
	1. Регистрация в сервисе для разработки интерфейсов и прототипирования (далее сервис) 2. Интерфейс сервиса 3. Подготовка к работе сервиса	2
	Практические занятия	1
Тема 2.8. Основные	Содержание	
	1. Frames	

инструменты в сервисе для разработки интерфейсов и прототипирования	2. Работа со слоями 3. Простейшие фигуры 4. Настройки групп 5. Работа с цветом 6. Эффекты в сервисе 7. Работа с текстом 8. Базовое прототипирование	
	Практические занятия	
Тема 2.9. Иконки, иллюстрации и картинки	Содержание	
	1. Операции с объектами 2. Работа с линиями 3. Работа с иконками и иллюстрациями 4. Маски 5. Работа с изображениями 6. Режимы наложения 7. Создание дизайна в прототипе	2
	Практические занятия	
Тема 2.10. Компоненты	Содержание	
	1. Constraints 2. Компоненты 3. Создание компонентов 4. Организация макета компонентов	
	Практические занятия	1
Тема 2.11. Библиотеки	Содержание	
	1. Библиотеки Assets	2

компонентов и общие стили	2. Стили сеток 3. Стили текста 4. Стили цвета 5. Стили эффектов 6. Организация макета, стили	
	Практические занятия	1
Тема 2.12. Auto Layout и Variants	Содержание	
	1. Для чего нужен Auto Layout 2. Основные настройки Auto Layout 3. Настройки адаптивности Auto Layout 4. Создание формы 5. Auto Layout и Компоненты 6. Настройка сложных макетов 7. Auto Layout, Компоненты и Ограничения 8. Variants 9. Стили настроек компонентов	2
	Практические занятия	1
Тема 2.13. Многостраничные сложные документы в сервисе для разработки интерфейсов и прототипирования	Содержание	
	1. Базовые экраны. 3. Организация Pages 4. Versions	
	Практические занятия	
Тема 2.14. Дополнительные	Содержание	

возможности и сообщество авторов	1. Настройка переходов в прототипировании 2. Анимация 3. Сообщество дизайнеров 4. Плагины 5. Font Fascia 6. Feather icons 7. Unsplash 8. Графический онлайн-редактор для совместной работы 9. Другие полезные плагины	2
	Практические занятия	
Тема 2.15. Подготовка макета в сервисе для разработки интерфейсов и прототипирования для разработчиков	Содержание	
	1. Панель для разработчиков в сервисе для разработки интерфейсов 2. Полезные расширения для браузера 3. Инструмент разработчика 4. Интерактивная доска для дизайнеров в сервисе 5. Как выгрузить форматы pdf, png, svg, jpg, fig	
	Практические занятия	4
	ИТОГО по МДК.08.01	110
МДК.08.02 Графический дизайн и мультимедиа		
Раздел 1. UX-дизайн		
Тема 1. Введение в UX-дизайн. Дизайн-мышление	Содержание	
	1. UX-дизайнер: основы. 2. Цифровая трансформация 3. Дизайн-системы 4. Процесс работы над UX-проектом	2

	5. Общие черты дизайн-мышления 6. Эмпатия 7. Фокусировка и генерация идей 8. Прототипирование. Идеальный прототип 9. Тестирование 10. брифинг заказчика	
	Практические занятия	-
Тема 2. CJM.	Содержание	
	1. Введение 2. Customer Journey Map: зачем и почему 3. Основы CJM: 3 шага 4. Подготовка к построению CJM 5. Диагностика опыта 6. Кейсы CJM 7. Построение CJM 8. User Flow 9. Карта сервиса	-
	Практические занятия	-
Тема 3. UX-проектирование. Паттерны и психология	Содержание	
	1. Паттерны поведения пользователей 2. Психологические эффекты 3. Визуальный тест 4. Проектирование 5. User Flow 6. Прототипы и макеты	2
	Практические занятия	2

Тема 4. Проектирование удобных интерфейсов. Основы юзабилити	Содержание	
	1. Развитие интерфейсов 2. Основные законы проектирования удобных интерфейсов 3. Простота и понятность интерфейса 4. Иерархия и Означающее 5. Символы/Иконки 6. Юзабилити по Нильсену сегодня 7. Элементы интерфейса 8. Юзабилити и мобильный браузер 9. Модуль и сетка на защите Юзабилити	-
	Практические занятия	-
Тема 5. Юзабилити-тестир ование. UI/Визуальная концепция	Содержание	
	1. Юзабилити-тестирование: вводная информация 2. Подготовка выборки для тестирования 3. Составление сценария 4. Как проводить юзабилити-тестирование 5. Как анализировать результаты тестирования 6. Юзабилити-лаборатория 7. Этапы визуальной концепции 8. Типографика. Цвет 9. Иконографика, иллюстрации и фото 10. Moodboard 11. Композиция 12. Модульная сетка 13. Презентация своего решения	2
	Практические занятия	2
	Содержание	

Тема 6. UX в e-commerce	1. Что такое e-commerce? 2. Модели заработка в e-commerce 3. Customer Journey Map в e-commerce 4. Виды призывов к действию (CTA) в e-commerce 5. Проектирование каталога и поиска товаров. 6. Проектирование Checkout 7. Предотвращение ухода пользователей? 8. Омниканальность 9. Тренды в e-commerce	-
	Практические занятия	-
Тема 7. Формы и UX-исследования	Содержание	
	1. Дизайн-проект. Что это и как им управлять 2. Исследования на этапе Эмпатии 3. Определение потребностей пользователей 4. Генерация идей 5. Исследования на этапе прототипирования и тестирования 6. Кооперация. Чем поможет продуктовый аналитик 7. Основные виды форм 8. Расположение форм 9. Юзабилити форм	2
	Практические занятия	-
Тема 8. Мобильный UX/UI	Содержание	
	1. Дизайн-система и паттерны 2. Основные принципы iOS 3. Основные принципы Android 4. Базовые отличия платформ 5. С чего начать при создании приложения	2

	6. Информационная структура 7. Тестирование 8. Дизайн 9. Эмоции в приложении 10. Основные принципы анимации 11. Способы мультиплатформенной адаптации 12. Основные метрики продукта	
	Практические занятия	2
Тема 9. UX-копирайтинг. Дизайн на основе данных	Содержание	
	1. Важность текста в интерфейсе 2. Текст и элементы интерфейса 3. Tone of Voice: как создавать и поддерживать 4. Как текст помогает улучшать UX? 5. Базовые правила типографики при работе с текстом 6. Что такое DDD. Предпосылки появления 7. С какими вопросами дизайнеру идти к аналитику	2
	Практические занятия	-
Тема 10. А/В-тесты	Содержание	
	1. Основы А/В-тестов 2. Подготовка к тестированию 3. Метрики 4. Аналитика 5. Продуктовые гипотезы	2
	Практические занятия	-

Тема 11. Составление кейса на Behance	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Начало работы над кейсом 2. Делаем кейс более интересным и заметным 3. Последние штрихи 4. Подготовка кейса к загрузке на Behance 5. Публикация кейса на Behance 	2
	Практические занятия	2
Тема 12. Успешная презентация (сценарии, подходы, тренды презентаций). Карьера в UX	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Стратегия презентации (сценарии, подходы, тренды презентаций) 2. Встреча с заказчиком. Этапы встречи с заказчиком 3. Методы проведения презентации 4. Работа с возражениями 5. Составление отчета о встрече 6. Особенности проведения видео-презентации 7. Навыки UX-дизайнера и hard/soft-навыки 8. Направления развития в дизайне 9. Зависимость навыков и опыта работы 10. Уровни UX зрелости компании 11. Какая может быть карьера 12. Инструменты в помощь 	2
	Практические занятия	-
Тема 13. Сервисный дизайн	Содержание	
	<ul style="list-style-type: none"> 1. Принципы Service design 2. Определение Service design 3. Service design и UX 4. Инструменты Service design 	2

	5. Ключевые активности Service design 6. Развитие Service design	
	Практические занятия	-
Тема 14. Кейсы проектирования для юридических лиц	Содержание	
	1. Кейс проектирования для юридических лиц 2. CJM проектирование 3. Сервисное проектирование: описание 4. Кейс проектирования для государственных структур 5. Кейсы ведения проектов. 6. UX+Agile	2
	Практические занятия	2
Раздел 2. Веб-дизайн		
Тема 15. Материалы используемые в дизайне	Содержание	
	1. Изображения для макета 2. Файлы: тип, размер, разрешение 3. Сочетаемость элементов в дизайне 4. Использование векторных материалов	2
	Практические занятия	-
Тема 16. Размещение элементов относительно друг друга, сочетание по цветам	Содержание	
	1. Порядок: расположение элементов 2. Выбор цвета текста, элементов 3. Текст и изображения 4. Базовые правила работы со шрифтом 5. Выразительная композиция	2

	6. Цветовые модели и палитры 7. Характер шрифта 8. Сочетаемость текста и элементов 9. Распределение элементов по макету 10. Проектирование схожего по сложности макета в Figma	
	Практические занятия	2
Тема 17. Работа с заказчиком и использование его материалов	Содержание	
	1. Процесс передачи работы заказчику 2. Расчет стоимости работы 3. Организация работы и отработка комментариев	2
	Практические занятия	2
Тема 18. Редактирование и изменение изображения с помощью Photoshop	Содержание	
	1. Photoshop: базовые инструменты ретуши и цветокоррекции 2. Photoshop: работа со слоями 3. Photoshop: начало работы 4. Photoshop: работа с мокапами	2
	Практические занятия	-
Тема 19. Оформление текста большого объема, выделение значимых частей	Содержание	
	1. Сетки и адаптивы в дизайне 2. Иерархия в дизайне 3. Цвет и характер в макете 4. Вёрстка больших объёмов текста 5. Шрифтовые пары 6. Структура и скетч, референсы и мудборды 7. Проектирование макета в Figma: лонгрид, макет почтовой рассылки	2

		Практические занятия	2
Тема 20. Стилизация изображения помощью Photoshop	с	Содержание	
		1. Цветокоррекция и стилизация изображений 2. Создание коллажа	2
		Практические занятия	-
Тема 21. Концепция редизайна сайта		Содержание	
		1. Идеи для key visual 2. Структуры многостраничных сайтов 3. Композиция: Расстановка смысловых акцентов исходя из задач 4. Композиция: сетка 5. Цвет: уровень визуального шума 6. Типографика: подбор шрифта для сайта 7. Типографика: характер шрифта. Виды, специфика, назначение 8. Особенности структурирования проекта в Figma. Базовое прототипирование, переход между экранами 9. Дизайн-процесс создания digital-продуктов 10. Дизайнер и разработчик. 11. Юридические аспекты дизайна	2
		Практические занятия	2
Тема 22. Разработка UI-кита		Содержание	
		1. UI-kit PRO. Дизайн система 2. Стили в оформлении 3. UI-кит. Базовые компоненты 4. Композиция: оптическая компенсация в веб-дизайне 5. Типографика: создание текстовых стилей для GUI	2

	6. Создание стилей проекта 7. Работа с компонентами 8. Сочетаемость UI-кита и брендбука 9. Польза от применения Ui-kit	
	Практические занятия	-
Тема 23. Дизайн трёх блоков сайта: хедера, меню и футера	Содержание	
	1. Формулировки заголовков и СТА 2. Типовые решения оформления меню 3. Типовые решения для оформления футера 4. Типовые решения в оформлении хедера 5. Композиция: смысловые акценты распределения контента 6. Композиция: вертикальный и горизонтальный ритмы 7. Цвет: стандартные виды меню и футера 8. Типографика: особенности оформления текста 9. Футер (смарт-футер) 10. Хэдер и меню (сложное интерактивное)	2
	Практические занятия	2
Тема 24. Дизайн карты размещения филиалов, точек на карте	Содержание	
	1. Использование карты и разный функционал элементов 2. Mobile first подход 3. Формирование структуры и иерархия объектов 4. Фильтры 5. Информационная архитектура и tree testing 6. Расширенный набор элементов контролов 7. UX / UI 8. Глубинные интервью: определение, custdev, плохие вопросы 9. Метод персон	2

	10. Бенчмаркинг 11. CJM 12. Выдача списком / на карте 13. Адаптивность. Как одна и та же информация может себя вести на разных экранах	
	Практические занятия	-
Тема 25. Макет экранов для минимального интернет-магазина: витрина и карточка товара	Содержание	
	1. Гипотезы 2. UX/ UI: стандартные и нестандартные решения в оформлении карточек и тарифов 3. UX/ UI: эффектное появление контента на странице 4. UX/ UI: расширенный набор элементов контролов 5. Работа с табличными данными на небольших экранах 6. Оформление мобильной версии карточки товара, описание тарифа 7. Микроанимация, темная / светлая тема и переключение swap library, свитчер и выпадающий список 8. Проектирование архитектуры компонента без UI 9. A/B тестирование	2
	Практические занятия	2
Тема 26. Макета: корзины, страницы оплаты и страницы подтверждения.	Содержание	
	1. Удачные и неудачные примеры и элементы оформления регистрации/ авторизации 2. «Брошенные корзины», или барьеры при оформлении заказов 3. Процесс оформления покупки 4. Data Driven Design 5. Мобильная версия корзины и процесса оформления покупки	2

	6. Доработка UI формы 7. Таблица с динамическими столбцами 8. Оформление этапов покупки (check out) 9. Нормативные требования к web-сайтам 10. Анализ потребностей бизнеса (сбор, формализация требований)	
	Практические занятия	2
	ИТОГО по МДК.08.02	140
УП.08 Учебная практика		100
ПП.08 Производственная практика		125
Самостоятельная работа		-
ИТОГО по ПМ.08		475

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программ профессионального модуля должно быть предусмотрено следующее материально-техническое обеспечение:

При реализации образовательных программ используются информационные технологии, технические средства, а также информационно – телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи информации, взаимодействие обучающихся и педагогического состава. Формирование учебно-методического и информационного обеспечения образовательного процесса осуществляется с помощью платформы <https://go.skillbox.ru/>.

Студентам и преподавателям необходимо иметь доступ к компьютерной технике с выходом в Интернет, а также лицензионное программное обеспечение общего и профессионального назначения, необходимое для освоения программы.

Используемое программное обеспечение:

а) лицензионное ПО:

- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator;
- Dimension;
- Adobe Animate;
- Adobe Character Animator.

б) свободно распространяемое ПО:

- программа VS Code;
- Яндекс.Документы.

Используемые онлайн-сервисы:

- [CodePen](https://codepen.io/)
- Google Slide.

3.2. Информационное обеспечение реализации профессионального модуля

Для реализации профессионального модуля библиотечный фонд образовательной организации должен иметь электронные образовательные и информационные ресурсы, рекомендованные ФУМО, для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организацией выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже электронных изданий в качестве основного, при этом список, может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные электронные издания (электронные ресурсы)

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0790-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1905248> (дата обращения: 07.04.2023). – Режим доступа: по подписке.
2. Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2023. — 288 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0800-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1908342> (дата обращения: 07.04.2023). – Режим доступа: по подписке.

3.2.3. Дополнительные источники

1. Дадьянова И.Б. Современные технологии анимации в веб-дизайне // Культура и искусство. 2022. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tehnologii-animatsii-v-veb-dizayne> (дата обращения: 07.04.2023).
2. Исмойилов Х.Б. Стили сайтов в веб-дизайне // Современные материалы, техника и технологии. 2018. №2 (17). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/stili-saytov-v-veb-dizayne> (дата обращения: 07.04.2023).

3. Калугина Ю.В., Кондакова А.А., Михайлов А.С., Стрельникова С.В. Роль цвета в веб-дизайне // Решетневские чтения. 2018. №. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-tsveta-v-veb-dizayne> (дата обращения: 07.04.2023).
4. Китаевская Т.Ю. Альтернативные стили в веб-дизайне // Вестник российских университетов. Математика. 2014. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/alternativnye-stili-v-veb-dizayne> (дата обращения: 07.04.2023).
5. Морозов М.Д., Романов В.В. Роль эстетики в веб-дизайне // Вестник АГТУ. 2019. №2 (68). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-estetiki-v-veb-dizayne> (дата обращения: 07.04.2023).
6. Остапенко Е.В. Обзор и сравнение ПО для разработки пользовательских интерфейсов (ui, ux) // StudNet. 2020. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obzor-i-sravnenie-po-dlya-razrabotki-polzovatelskih-interfeystov-ui-ux> (дата обращения: 07.04.2023).
7. Соловьева А.А. Сравнение программного обеспечения для разработки пользовательских интерфейсов и их прототипирования // Наука без границ. 2020. №4 (44). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sravnenie-programmnogo-obespecheniya-dlya-razrabotki-polzovatelskih-interfeystov-i-ih-prototipirovaniya> (дата обращения: 07.04.2023).

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование компетенции, формируемой в рамках профессионального модуля	Результаты оценки	Критерии оценки	Методы оценки
<p>ПК-8.1 Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика</p>	<p>Практический опыт: Разрабатывать эскизы веб-приложения. Разрабатывать схемы интерфейса веб-приложения. Разрабатывать прототип дизайна веб-приложения. Разрабатывать дизайн веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика. Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p> <p>Умения: Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и</p>	<p>“Отлично” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>“Хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками,</p> <p>“Удовлетворительно” - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят</p>	<p>Выполнение практических работ</p>

	<p>улучшать его визуальную привлекательность. Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.</p> <p>Знания: Нормы и правила выбора стилистических решений. Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям. Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций. Стандарт UIX - UI & UX Design. Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений.</p>	<p>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>ПК-8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории</p>	<p>Практический опыт: Формировать требования к дизайну веб-приложений.</p> <p>Умения: Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение. Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений. Осуществлять</p>	<p>“Отлично” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>“Хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов,</p>	<p>Выполнение практических работ</p>

	<p>анализ предметной области и целевой аудитории.</p> <p>Знания: Нормы и правила выбора стилистических решений. Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. Стандарт UX - UI &UX Design. Современные тенденции дизайна. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений</p>	<p>некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками,</p> <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>ПК-8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки</p>	<p>Практический опыт: Разрабатывать графические макеты для веб-приложений с использованием современных</p>	<p>“Отлично” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все</p>	<p>Выполнение практических работ</p>

	<p>стандартов. Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб – приложений.</p> <p>Умения: Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений. Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях. Использовать специальные графические редакторы. Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции.</p> <p>Знания: Современные методики разработки графического интерфейса. Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет. Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений.</p>	<p>предусмотренные учебной программой задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>“Хорошо” - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные учебной программой задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками,</p> <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,</p>	
--	---	---	--

		необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки	
--	--	--	--