

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гнатюк Сергей Иванович
Должность: Первый проректор
Дата подписания: 28.08.2025 14:36:45
Уникальный программный ключ:
5ede28fe5b714e680817c5c132d4ba793a5b4422

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ФЕДЕРАЛЬНОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ К.Е. ВОРОШИЛОВА»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 Разработка дизайна веб-приложений

09.02.07 Информационные системы и программирование
(код, наименование профессии/специальности)

Рассмотрено и согласовано цикловой комиссией Компьютерных дисциплин
Протокол № 2 от «06» сентября 2023 г.

Разработана на основе ФГОС СПО РФ и ПООП СПО для специальности
09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного
Приказом Минпросвещения России от 9 декабря 2016 года № 1547.

Организация разработчик: Политехнический колледж ЛГАУ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений

1.1. Область применения программы профессионального модуля

Рабочая программа профессионального модуля (далее – рабочая программа) является частью освоения программ подготовки специалистов среднего звена (далее ППСЗ) в соответствии с ФГОС СПО РФ и ПООП СПО для специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

(указать профессию, специальность, укрупненную группу (группы) профессий или направление (направления) подготовки)

Рабочая программа профессионального модуля ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование может быть использована на базе среднего (полного общего) образования, в профессиональном обучении и дополнительном профессиональном образовании.

1.2. Цели и задачи профессионального модуля, требования к результатам освоения профессионального модуля

Профессиональный модуль ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений относится к профессиональному циклу.

Целью реализации основной образовательной программы среднего общего образования по профессиональному модулю ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений является освоение содержания профессионального модуля Разработка дизайна веб-приложений и достижение обучающимися результатов изучения в соответствии с требованиями, установленными ФГОС СПО РФ и ПООП СПО.

В рамках программы профессионального модуля обучающимися осваиваются умения и знания.

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен **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

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен **знать:**

- нормы и правила выбора стилистических решений;
- современные методики разработки графического интерфейса;
- требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть Интернет);

– государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений

В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен **уметь:**

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

1.3 Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:¹

всего – 705 часов, в том числе

максимальной учебной нагрузки обучающихся – 681 часов,

включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающихся – 326 часов;

самостоятельной работы обучающихся – 139 часов;

учебной практики - 108

производственной практики – 108 часов.

¹ – данный пункт заполняется образовательным учреждением (организацией) самостоятельно в соответствии с учебным планом

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений

Результатом освоения рабочей программы профессионального модуля является овладение обучающимся видом профессиональной деятельности, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями в соответствии с требованиями Федерального Государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования Российской Федерации по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование

2.1. Перечень общих компетенций

Код	Наименование общих компетенций
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие
ОК 04	Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях
ОК 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ОК 10	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках
ОК 11	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере

2.2 Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов деятельности и профессиональных компетенций
ВД 2	Разработка дизайна веб-приложений
ПК 2.1	Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
ПК 2.2	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.
ПК 2.3	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Тематический план профессионального модуля

ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений

Коды Професси о нальных компетенций	Наименование разделов профессионального модуля	Всего часов ²	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)				Практик а Учебная, Произво д- ственна я (по профилю специаль- ности), часов	зачет, диффере н- цирован -ный зачет	Консул ьтации	Экзамен , Квалиф и- кацион- ный экзамен
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка учащихся			Самосто я- тельная работа учащихс я, часов				
			лекци и	лабораторн ые работы и практическ ие занятия, часов	курсова я работа (проект) , часов					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	ПМ.02 Разработка дизайна веб-приложений	14	-	-	-	-	-	-	2	12
ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11	МДК 02.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя	222	60	90	-	64	-	-	2	6
ПК 2.1 - 2.3 ОК 01-11	МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа	253	70	106	-	75	-	2	-	-
ПК 2.1 - 2.3 ОК 01-11	УП.01 Учебная практика, часов	108	—	—	—	—	102	6	-	-
ПК 2.1 - 2.3 ОК 01-11	ПП.01 Производственная практика	108	—	—	—	—	102	6	-	-
	Всего часов:	705	130	196	-	139	204	14	4	18

3.2. Содержание обучения по учебной дисциплине ПМ. 02 Разработка дизайна веб-приложений

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
Раздел 1. Проектирование и разработки интерфейсов пользователя		222	
МДК 02.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя		222	
Тема 1.1 Основы web-технологий	Содержание учебного материала	30	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11
	Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона. Списки. Таблицы. Фреймы, плавающие фреймы, формы. Каскадные таблицы стилей (CSS). Использование стилей при создании сайта. Веб-стандарты и их поддержка. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы. Селекторы в HTML5. Использование свойств CSS2 и CSS3. Вёрстка страниц веб-сайта. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта. Язык сценариев JavaScript..	30	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Составление технического задания на разработку web-сайта. Применение тегов HTML при создании web-страниц. Создание формы на html-странице. Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей. Вёрстка. Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта. Подготовка и оптимизация графики на web-странице. Создание баннера для web-страницы.	54	
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка сообщений на темы: Язык разметки HTML. Синтаксис HTML. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона. Списки. Таблицы. Фреймы, плавающие фреймы, формы. Подготовка презентаций на темы: Каскадные таблицы стилей (CSS). Использование стилей при создании сайта. Веб-стандарты и их поддержка.	32	
Тема 1.2 Web-дизайн	Содержание учебного материала	98	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11
	WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая	30	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
	структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета. Взаимодействие пользователя с сайтом. Вопросы разработки интерфейса. Визуализация элементов интерфейса. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование.		
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Разработка эскизов веб-приложения. Обоснование выбора эскиза для дальнейшей разработки. Разработка прототипа дизайна веб-приложения. Разработка и обоснование схемы пользовательского веб-интерфейса. Разработка схемы интерфейса веб-приложения. Требования стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративному стилю.	36	
	Самостоятельная работа обучающихся. Подготовка презентаций на темы: WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая структура сайта. Два типа графики на web-сайтах.	32	
	Всего: из них: практических занятий лекций самостоятельная работа консультация экзамен	222 90 60 64 2 6	
Раздел 2 Графический дизайн и мультимедиа		253	
МДК.02.02 Графический дизайн и мультимедиа		253	
Тема 2.1 Компьютерная графика	Содержание учебного материала	34	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11
	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики. Физические основы компьютерной графики. Соответствие цветов и управление цветом. Форматы хранения графических изображений.	18	
	Практическое занятие (не предусмотрено)	-	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка презентаций на темы: Виды компьютерной графики. Физические основы компьютерной графики. Соответствие цветов и управление цветом. Форматы хранения графических изображений	16	
Тема 2.2 Векторная графика	Содержание учебного материала	82	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11
	Подготовка презентация на темы: Особенности векторной графики. Редактор векторной графики. Редактор разработки мультимедийного контента.	20	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений. Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом. Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень. Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия. Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений. Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации. Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация. Создание автоматической анимации. Разработка программной анимации объектов. Создание анимации средствами ActionScript 3.0. Создание простых сценариев. Работа с событиями. Работа с функциями в ActionScript 3.0. Рисование в ActionScript 3.0. Циклы. Создание Flash-баннера и Gif-анимации. Создание игрового приложения.	42	
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка к практическим работам: Создание автоматической анимации. Разработка программной анимации объектов. Создание анимации средствами ActionScript 3.0. Создание простых сценариев. Работа с событиями. Работа с функциями в ActionScript 3.0. Рисование в ActionScript 3.0. Циклы. Создание Flash-баннера и Gif-анимации. Создание игрового приложения.	20	
Тема 2.3 Растровая графика	Содержание учебного материала	78	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11
	Особенности растровой графики. Редактор растровой графики	16	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики. Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска. Создание и	42	

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
	редактирование изображений. Работа с масками. Векторные контуры фигуры. Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры. Работа со стилями слоев и фильтрами. Создание коллажей. Фотомонтаж. Корректировка цифровых фотографий Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн. Создание анимированных изображений. Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта Создание макета сайта, буклета. Создание рекламного баннера. Изображения для Web. Создание Gif-анимаций.		
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка к практическим работам: Создание анимированных изображений. Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта Создание макета сайта, буклета. Создание рекламного баннера. Изображения для Web. Создание Gif-анимаций.	20	
Тема 2.4 Трехмерная графика	Содержание учебного материала	57	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11
	Основы трехмерной графики. Основы построения сцен. 3D моделирование	16	
	Практическое занятие. Инструктаж по ТБ Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики. Освоение основных инструментов редактора 3D графики. Создание и редактирование трехмерных объектов Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов. Создание сложных трёхмерных сцен	22	
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка презентаций на темы:. Основы трехмерной графики. Основы построения сцен. 3D моделирование. Подготовка к практическим занятиям: Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов. Создание сложных трёхмерных сцен	19	
	Всего: из них: практических занятий лекций самостоятельная работа зачет	253 106 70 75 2	
Учебная практика:		108	
Виды работ: – изучение норм и правил выбора стилистических решений; – изучение современных методик разработки графического интерфейса;		102	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
	– изучение требований и норм подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети Интернет; – изучение государственных стандартов и требований в разработке дизайна веб-приложений; – разработка эскизов пользовательского интерфейса по заданию с помощью профессионального инструментария; – обоснование выбор эскиза для дальнейшей разработки; – разработка и обоснование схемы пользовательского веб-интерфейса; – соблюдение требований стандартов к пользовательскому интерфейсу и корпоративному стилю; – анализ предметной области, государственных стандартов и законодательства региона и целевой аудитории; – на основе анализа формирование и оформление в стандартном виде ограничения на стиль и содержание веб – приложения; – формирование ограничений для мобильных устройств; – группирование требований и выбор дизайнерского решения, по заданию		
	зачет	6	
Производственная практика – (по профилю специальности) итоговая по модулю		108	
Виды работ: – создание изображения для веб-приложений; – использование и оптимизирование созданного изображения для веб-приложений – выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения, создание автоматической анимации – создание дизайна с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике; – разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов; – разработка дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика; – интегрирование элементов дизайна, по заданию, оптимальным образом; – разработка интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов – создание рекламного баннера, создание макета сайта, буклета; – создание игрового приложения; – изображения для Web. Создание Gif-анимаций – создание и редактирование трехмерных объектов; – моделирование 3d объектов с помощью сплайнов; – создание сложных трёхмерных сцен		102	ПК2.1 - 2.3 ОК 01-11

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем в часах	Осваиваемые элементы компетенций
	зачет	6	
	консультация	4	
	квалификационный экзамен по профессиональному модулю	12	
	Всего часов по профессиональному модулю:	705	

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины требует наличия студии «Разработки дизайна веб-приложений» Эффективность преподавания профессионального модуля зависит от наличия соответствующего материально-технического оснащения. Это объясняется особенностями курса, в первую очередь его многопрофильностью и практической направленностью.

Оборудование студии:

- автоматизированные рабочие места на 12-15 обучающихся с конфигурацией: Core i5 или аналог, дискретная видеокарта от 2GB ОЗУ, не менее 8GB ОЗУ, два монитора 23", мышь, клавиатура;
- автоматизированное рабочее место преподавателя с конфигурацией: Core i5 или аналог, дискретная видеокарта, не менее 8GB ОЗУ, один или два монитора 23", мышь, клавиатура;
- специализированная эргономичная мебель для работы за компьютером;
- проектор и экран;
- маркерная доска;
- принтер А3, цветной;
- multifunctional устройство (МФУ) формата А4;
- программное обеспечение общего и профессионального назначения.

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих реализацию ППССЗ по специальности, должны обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное, высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого профессионального модуля. Опыт деятельности в организациях соответствующей профессиональной сферы является обязательным для преподавателей, отвечающих за освоение обучающимся профессионального учебного цикла.

Преподаватели получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации, в том числе в форме стажировки в профильных организациях не реже одного раза в 5 лет.

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

Основные печатные издания

1. 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, 2021. — 288 с. — (Среднее профессиональное образование).

2. Разработка дизайна веб-приложений. Учебник / Мусаева Т., Поколодина Е., Трифанов М. и др. – Москва: Академия, 2020. – 256 с.

Основные электронные издания

3. 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, 2021. — 288 с. — (Среднее профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0800-6. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1209811> (дата обращения: 13.12.2021). — Режим доступа: по подписке.

Дополнительные источники

4. Основы web-технологий : учебное пособие / П.Б. Храмцов [и др.].. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 374 с. — ISBN 978-5-4497-0673-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/97560.html> (дата обращения: 13.12.2021). — Режим доступа: для авторизир. пользователей

5. Федеральный образовательный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании». [Электронный ресурс] – режим доступа: <http://window.edu.ru/>. Дата обращения 23.07.2021.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля осуществляется преподавателем при проведении лабораторных работ, практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований, практических занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

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 2.1. 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 2.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	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	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по формированию требований к

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
	мобильных устройств; требования сгруппированы и выбрано дизайнерское 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.	дизайну веб – приложения. Защита отчетов по практическим и лабораторным работам. Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики
ПК 2.3. 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,	– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; - адекватная оценка и самооценка	Экспертное наблюдение за выполнением работ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
применительно к различным контекстам.	эффективности и качества выполнения профессиональных задач	
ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, 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, применять стандарты антикоррупционного поведения.	- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик, - соблюдение стандартов антикоррупционного поведения	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно	- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик; - демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в	

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
действовать в чрезвычайных ситуациях.	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	
ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	- эффективность использования в профессиональной деятельности необходимой технической документации, в том числе на английском языке	
ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	-эффективно использовать знания по финансовой грамотности, - эффективно планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере при проведении работ по конструированию сетевой инфраструктуры	

ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ФЕДЕРАЛЬНОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АГРАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ К.Е. ВОРОШИЛОВА»

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ.02 Разработка дизайна веб-приложений

09.02.07 Информационные системы и программирование
(код, наименование профессии/специальности)

2023

Задания для проведения текущего контроля

МДК 02.01. Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

Тема: Основы web-технологий. Методы контроля – устный опрос Текст задания:

1. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML.
2. Гиперссылки.
3. Использование изображений на странице.
4. Форматирование текста и фона.
5. Списки.
6. Таблицы.
7. Фреймы, плавающие фреймы, формы.
8. Каскадные таблицы стилей (CSS).
9. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы
10. Селекторы в HTML5
11. CSS-фреймворки.
12. Динамический CSS (на примере LESS).
13. Шаблоны CMS.
14. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта
15. Язык сценариев JavaScript

Тема: Web-дизайн

Методы контроля – устный опрос

Текст задания:

1. Основные этапы разработки сайта.
2. Техническое задание.
3. Файловая структура сайта.
4. Два типа графики на web-сайтах.
5. Визуализация элементов интерфейса.
6. Цветовой круг.
7. Модели цвета.
8. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств.
9. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование.

МДК 02.02 Графический дизайн и мультимедиа

Тестирование

Укажите правильный вариант ответа:

1. Какой вид графики используется в Adobe PhotoShop?

- A. Растровый
- B. Векторный
- C. Фрактальный
- D. Прямолинейный

2. Выберите расширение графического файла

- A. .doc
- B. .jpg
- C. .exe
- D. .bak

3. С помощью какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?

- A. Размер холста
- B. Размер изображения
- C. Свободная трансформация
- D. Объединить слои

4. Какой инструмент позволяет сделать многоугольное выделение?

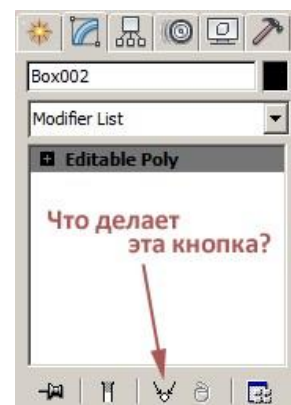
- A. Прямоугольник
- B. Прямоугольное лассо
- C. Магнитное лассо
- D. Волшебная палочка

5. За что отвечает кнопка Affect Pivot Only (на панели Hierarchy, закладка Pivot)?

- A. Позволяет изменять положение объекта таким образом, чтобы Pivot оставался на месте
- B. Позволяет изменить положение рабочего пивота (Working Pivot)
- C. Позволяет изменять положение Pivot'a
- D. Позволяет задать точку в пространстве, вокруг которой будет вращаться камера перспективы

6. Что делает кнопка показанная на рисунке?

- A. Превращает клонированный объект из Instance в независимую копию?
- B. Сворачивает стек модификаторов (Collapse All)



- C. Запрещает перетаскивать модификаторы в стеке модификаторов.
- D. Выделяет все Instance данного объекта в сцене

7. Как подвинуть окно проекции во время рисования/создания сплайна?

- A. Нажать клавишу "I"
- B. Нажать клавишу Alt и завести курсор за границу окна проекции
- C. Средней кнопкой мышки
- D. Клавишами со стрелками/курсорами

8. Как автоматически (не вручную) равномерно расставить 3D-объекты по замысловатой траектории (будь то траектория анимированного объекта или любой сплайн)?

- A. Использовать инструмент Object Paint
- B. Использовать инструмент Array
- C. Использовать инструмент Snapshot
- D. С помощью утилиты Strokes

9. Подберите к каждому термину левой колонки определение из правой:

1. Представление графической информации в виде набора точек называется	A. программа для создания и редактирования изображений, основывающаяся на принципах векторной графики
2. CorelDraw – это	B. построения фигуры от центральной точки в стороны
3. Open Graphic означает	C. просмотр
4. Инструмент означает	D. сектор, дугу
5. При рисовании прямоугольников клавиша Shift используется для	E. представления фигуры в виде правильного квадрата
6. Команда View из строки меню означает	F. многоугольник
7. С помощью инструмента можно создать	G. управление
	H. открыть документ
	I. растровым
	J. спираль, диаграммную сетку

10. В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся

- A. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта
- B. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон
- C. Значения управляющей операции поворота объекта
- D. Количество углов многоугольника

Тема: Компьютерная графика

Методы контроля – устный опрос Текст задания:

1. Определение: Компьютерная графика, интерактивная графика, компьютерная геометрия.
2. Типы компьютерных изображений.
3. Классификация современного программного обеспечения обработки графики.
4. Способы представления изображений в памяти ЭВМ. Понятия растровой и векторной графики. Фрактальная графика.
5. Основные параметры растровых изображений: разрешение, глубина цвета. Методы растривания при выводе изображений на печать.
6. Представление цвета в компьютере. Хроматические ахроматические цвета. Восприятие человеком светового потока.
7. Цветовые модели и цветовые пространства. Аддитивные и субтрактивные цветовые модели.
8. Цветовая модель HSV и XYZ.
9. Системы управления цветом. Понятия цветовой гаммы, профиля, калибровки.
10. Форматы графических файлов. Полноцветные и индексированные изображения.
11. Формат BMP. Принципы RLE сжатия.
12. Формат TIFF. Принципы LZW кодирования.
13. Сравнение форматов GIF и PNG.
14. Формат JPG.

Тема Векторная графика

Методы контроля – устный опрос Текст задания:

1. Охарактеризуйте векторные графические изображения. Что это такое?
2. Как получаются векторные изображения, из чего они состоят? Приведите пример.
3. Достоинства и недостатки векторной графики.
4. Назовите примеры векторных графических редакторов и форматы графических файлов. Для чего они применяются?

Методы контроля – тестирование Текст задания:

Вариант – 1

Укажите правильный вариант ответа:

1. Векторное изображение это –
 - A. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
 - B. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
 - C. Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
2. Редактор CorelDraw является
 - A. Пиксельным редактором
 - B. Растровым редактором
 - C. Векторным редактором
3. Чтобы открыть окно инструментов надо выполнить
 - A. Инструменты – настройка
 - B. Окно – Панели – Набор инструментов
 - C. Окно - Панели инструментов - Стандартная
4. Треугольник в нижнем правом углу инструмента означает
 - A. С кнопкой не связан ни один инструмент
 - B. Можно дополнительно взять инструмент ТРЕУГОЛЬНИК
 - C. С кнопкой связан не один, а несколько инструментов.
5. Назначение экранной палитры цветов
 - A. Для задания цвета заливки и обводки объектов иллюстрации
 - B. Для задания цвета заливки страницы
 - C. Для задания цвета заливки обводки и объектов иллюстраций.
6. Докеры (dockers) это
 - A. Дополнительные окна
 - B. Специальные инструменты для рисования
 - C. Пристыковываемые окна
7. Чтобы начать работу с чистого листа в CorelDraw в окне приветствия надовыбрать
 - A. New
 - B. Open
 - C. New From Template
8. Если в окне открыто несколько файлов, переключаться между ними можно
 - A. Window (Ctrl-Tab)
 - B. Window (Shift-Tab)
 - C. Window (Ctrl- Shift)
9. Как поменять ориентацию только нужной страницы в документе
 - A. Switch Page Orientation

- B. Layout – Page Setup
 - C. Insert Page After
10. Открытие, закрытие, сохранение, импорт документа находится в меню
- A. View (Вид)
 - B. Edit (Правка)
 - C. File (Файл)

Вариант – 2

Укажите правильный вариант ответа:

1. Если требуется создать копию файла, или сохранить его в другой папке или другом формате используется команда
 - A. File – Save (Файл - Сохранить)
 - B. File – Save As (Файл - Сохранить как)
 - C. Файл - Сохранить как шаблон.
2. Чтобы открыть цветовые палитры выполнить
 - A. Окно – Цветовые палитры
 - B. Окно - Окна настройки
 - C. Инструменты – Управление цветом.
3. Рамка выделения это –
 - A. Рамка вокруг объекта на экране
 - B. Группа из восьми маркеров, обозначающих на экране габариты выделенного объекта или нескольких объектов.
 - C. Рамка, обозначающая на экране выделенный объект.
4. Элементы рамки выделения используются для
 - A. Преобразования объектов
 - B. Для заливки объекта C. Для вырезки объекта.
5. Если при построении прямоугольника удерживать клавишу Shift
 - A. строится квадрат
 - B. Прямоугольник строится с правого верхнего маркера
 - C. Прямоугольник строится из середины
6. Чтобы закруглить углы прямоугольника надо
 - A. Shape (Форма) – щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
 - B. Углы закруглить нельзя
 - C. Shape (Форма) – Перетащить угловой узел
7. Чтобы закруглить один угол прямоугольника надо
 - A. Shape (Форма) – Щелчок по нужному углу - Перетащить угловой узел
 - B. Shape (Форма) – Перетащить угловой узел C. Нарисовать инструментом ФОРМА этот угол.
8. Симметричные спирали это спирали у которых

- А. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается пропорционально некоторой константе.
 - В. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, одинаково для всей спирали.
 - С. Расстояние между двумя смежными витками спирали, измеренное вдоль радиуса, проведенного из ее центра, равномерно увеличивается в несколько раз.
9. В поле Scale Factor (коэффициент масштабирования) содержатся
- А. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта
 - В. Коэффициенты линейного растяжения и сжатия объекта вдоль одной из сторон
 - С. Значения управляющей операции поворота объекта
10. Инструмент для построения сетки
- А. Graph Paper (Диаграммная сетка)
 - В. Polygon (многоугольник)
 - С. Perfect shape (Стандартные фигуры)

Тема: Растровая графика

Методы контроля - устный опрос Текст задания:

1. Как получаются растровые изображения, из чего они состоят? Приведите пример.
2. Как подсчитать объём файла, содержащего чёрно – белое изображение?
3. От чего зависит качество растрового изображения? Что такое пиксель?
4. Назовите достоинства и недостатки растрового изображения.
5. Назовите примеры растровых графических редакторов.

Методы контроля - тестирование Текст задания:

Укажите правильный вариант ответа:

1. Растровые изображения это –
 - А. Массив пикселей, одинаковых по размеру и форме, расположенных в узлах регулярной сетки.
 - В. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов.
 - С. Совокупность сложных и разнообразных геометрических объектов, одинаковых по размеру.
2. Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:
 - А. Синий, желтый, красный
 - В. Красный, зеленый, синий
 - С. Желтый, красный, черный

- D. Белый, зеленый, красный
- 3. Какие атрибуты присваиваются объектам в растровой графике?
 - A. Размер создаваемых объектов
 - B. Положение относительно направляющих
 - C. Толщина линий и цвет заполнения
 - D. Положение относительно края листа
- 4. Укажите формат файла для редактирования в Photoshop или ImageReady:
 - A. CDR
 - B. JPEG
 - C. BMP
 - D. PSD
- 5. Пиксели на экране образуют сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую называют:
 - A. координатная плоскость
 - B. видеопамять
 - C. растр
 - D. матрица
- 6. Недостатком каких изображений является большой объем памяти для хранения –
 - A. Пиксельных
 - B. Векторных
 - C. Растровых
 - D. Фрактальных
- 7. С помощью какого инструмента или команды осуществляется обрезка изображения?
 - A. Прямоугольное выделение
 - B. Кадрирование (рамка)
 - C. Перемещение
 - D. Инверсия
- 8. Для чего в PhotoShop применяются фильтры?
 - A. Для улучшения яркости изображения
 - B. Для нанесения различных художественных эффектов
 - C. Для улучшения контрастности изображения
 - D. Для улучшения света
- 9. Какой из параметров нельзя выбрать при создании нового изображения?
 - A. Ширина
 - B. Разрешение
 - C. Режим
 - D. Длина
- 10. Какая комбинация клавиш соответствует команде меню Инверсия?
 - A. Shift+Ctrl+U
 - B. Ctrl+T

C. Shift+Ctrl+I

D. Ctrl+D

Тема: Трехмерная графика Методы контроля - устный опрос. Текст задания:

1. Недостатки трехмерной графики.
2. Продемонстрировать перемещение, поворот и масштабирование объекта 3dsmax.
3. Продемонстрировать редактирование материалов и наложение текстур в 3ds max.
4. Создать и клонировать объект 3dsmax.
5. Продемонстрировать основы работы с источниками освещения в 3ds max.
6. Объяснить редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max.
7. Создать объект с помощью Loft- функций 3dsmax.
8. Продемонстрировать настройки системы координат в 3ds max.
9. Продемонстрировать зеркальное отображение объекта в 3 ds max.
10. Создать объект на основе булевских функций.
11. Продемонстрировать применение источника света Omni.
12. Продемонстрировать применение источника света Free Direct.
13. Продемонстрировать применение источника света Target Direct.
14. Продемонстрировать применение источника света Free Spot.
15. Продемонстрировать применение источника света Skylight.
16. Продемонстрировать группировку объектов.
17. Показать редактирование объектов с помощью полигонов и точек в 3ds max.
18. Продемонстрировать работу Модификатора Extrude.
19. Продемонстрировать работу Модификатора Bevel.
20. Продемонстрировать работу Модификатора Cloth.
21. Создать материал стекла.
22. Создать материал пластика.
23. Объяснить как вставить картинку на объект.

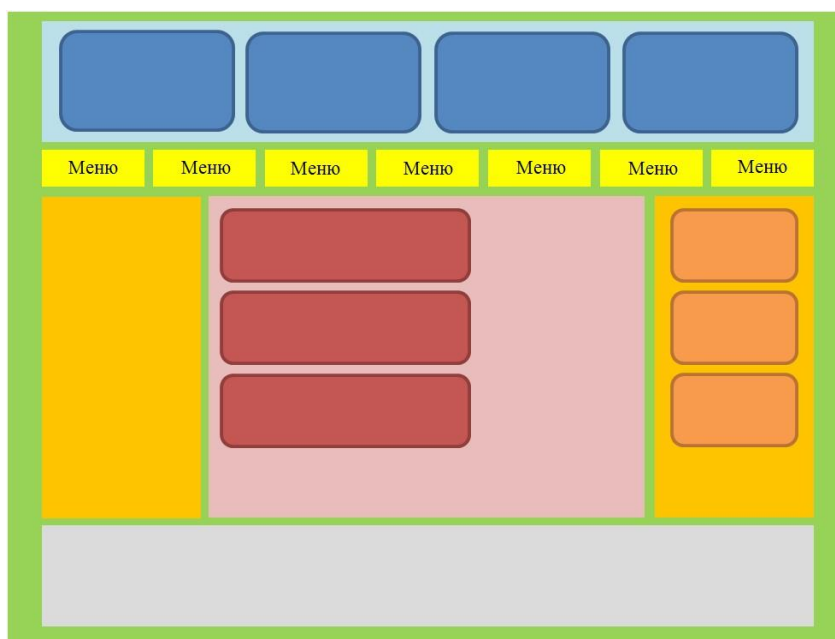
Промежуточная аттестация по

МДК 02.01 Проектирование и разработка интерфейсов пользователя

Вариант – 1

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

Вы являетесь техником-программистом в ООО «ПИКОМ». Вам необходимо сверстать 1 страницу блочным способом верстки.



Входная информация:

1. Ширина сайта – 1280px
2. Элементы СОЦ.СЕТИ, РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должны переходить по внешней ссылке
3. Элементы главного и альтернативного меню, ЛОГО, НАЗВАНИЕ должны переходить по внутренней ссылке
4. ЛОГО И НАЗВАНИЕ – это ссылка на главную страницу

Содержание страниц:

ГЛАВНАЯ И МЕРОПРИЯТИЯ должны содержать 3 новости и 3 мероприятия в формате текст+картинка в свободном формате

ТОВАРЫ И УСЛУГИ должны содержать 3 товара и 3 услуги в формате название+текст+картинка в свободном формате

КОНТАКТЫ должны содержать адрес, телефон, картинка с изображением карты

О НАС должна содержать общую информацию мероприятия/компании, формат – текст

РЕГИСТРАЦИЯ должна содержать минимум 5 стандартных форм для регистрации (логин, пароль, пол, страна (поле выбора), О себе (textarea)), кнопка регистрации

РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должен быть тематически связан с темой сайта

ФОРМА ВХОДА должна содержать Логин, Пароль и кнопка входа

Минимум 3 логотипа СОЦ. СЕТЕЙ

Вариант – 2

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

Вы являетесь техником-программистом в ООО «ЛИСТОК». Вам необходимо сделать HTML-структуру.

<u>ЛОГО</u>		<u>НАЗВАНИЕ</u>		Логин Пароль Вход РЕГИСТРАЦИЯ	
<u>ГЛАВНАЯ</u>	<u>МЕРОПРИЯТИЯ</u>	<u>ТОВАРЫ</u>	<u>УСЛУГИ</u>	<u>КОНТАКТЫ</u>	<u>О НАС</u>
<u>altmenu1</u>				<u>РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР</u>	
<u>altmenu2</u>					
<u>altmenu3</u>					
<u>altmenu4</u>					
<u>altmenu5</u>					
<u>altmenu6</u>					
<u>altmenu7</u>					
Copyright				<u>СОЦ. СЕТИ</u>	

Входная информация:

1. Ширина сайта – 1280px
2. Элементы СОЦ.СЕТИ, РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должны переходить по внешней ссылке
3. Элементы главного и альтернативного меню, ЛОГО, НАЗВАНИЕ должны переходить по внутренней ссылке
4. ЛОГО И НАЗВАНИЕ – это ссылка на главную страницу

Содержание страниц:

ГЛАВНАЯ И МЕРОПРИЯТИЯ должны содержать 3 новости и 3 мероприятия в формате текст+картинка в свободном формате

ТОВАРЫ И УСЛУГИ должны содержать 3 товара и 3 услуги в формате название+текст+картинка в свободном формате

КОНТАКТЫ должны содержать адрес, телефон, картинка с изображением карты

О НАС должна содержать общую информацию мероприятия/компании, формат – текст

РЕГИСТРАЦИЯ должна содержать минимум 5 стандартных форм для регистрации (логин, пароль, пол, страна (поле выбора), О себе (textarea)), кнопка регистрации

РЕКЛАМНЫЙ БАННЕР должен быть тематически связан с темой сайта

ФОРМА ВХОДА должна содержать Логин, Пароль и кнопка входа

Минимум 3 логотипа СОЦ. СЕТЕЙ

Промежуточная аттестация

по МДК 02.02. Графический дизайн и мультимедиа

Вариант – 1

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

1. Разработать трехмерную модель настольной лампы.
2. В графическом редакторе Adobe PhotoShop разработать текстуру для лампы.
3. В графическом редакторе CorelDraw (Illustrator) разработать рекламную листовку для лампы.
4. Сформировать отчет.

Отчет должен содержать последовательность действий и применяемые инструменты редакторов. К отчету прилагается результат выполнения в виде файла.

Вариант – 2

ЗАДАНИЕ. Решите кейс.

1. Разработать трехмерную модель сувенира.
2. В графическом редакторе Adobe PhotoShop разработать текстуру для сувенира.
3. В графическом редакторе CorelDraw (Illustrator) разработать рекламную листовку для сувенира.
4. Сформировать отчет.

Отчет должен содержать последовательность действий и применяемые инструменты редакторов. К отчету прилагается результат выполнения в виде файла.

Контрольно-оценочные средства для выполнения промежуточной аттестации в форме квалификационного экзамена

Вариант 1

Вы являетесь техником-программистом ООО «IT-LEND». Вам необходимо разработать дизайн и интерфейс онлайн игры (менять игровую логику запрещено). У вас имеется текстовый файл с описанием игровой логики, набор шрифтов, картинок, а также четкое описание логики игры (не исключена видеодемонстрация процесса, исключая дизайнерские и интерфейсные решения).

HTML и CSS код должны быть валидными. Создаваемые файлы должны структурированы и содержать комментарии.

PHP и JS код должен выполняться без отображения ошибок, в т.ч. в консоли браузера.

Браузером для проверки основных функциональных возможностей является Mozilla Firefox Developer Edition. Однако работа приложения будет также проверена в браузере Google Chrome для проверки кроссбраузерности программы.

- стартовый экран - содержит наименование игры, поле ввода своего имени, а также кнопку «Начать игру». Имя не может быть пустым.

Кнопка «Начать игру» активна, если только введено имя пользователя.

- экран игры - интерфейс должен содержать:
 - блок с таймером - содержит таймер обратного отсчета с указанием минут, секунд в формате мм:сс. Таймер должен обновляться без перезагрузки страницы. В этом же блоке располагается кнопка «пауза»;
 - блок с заработанными баллами - количество заработанных игроком баллов за текущую игру. Обнуляется при начале новой игры.
 - блок с именем игрока - если игрок на стартовом экране в имени ввел «tester» то имя пользователя должно отображаться по другому, так как это «кодовое» слово для игры в тестовом режиме.
 - игровое поле - в зависимости от выбранной экспертами игры. Процесс игры должен включать в себя взаимодействия пользователя и компьютера и протекать без обновления страницы
- экран окончания игры - содержит таблицу результатов с первыми 10 лучшими результатами. Если игрок по баллам не вошел в 10 лучших, то вместо 10 места показывается его результат с указанием места в таблице рекордов.

Вариант 2

Вы являетесь техником-программистом в ООО «ЦБТ». Ваша задача произвести редизайн главной страницы веб-сайта GOGO Charters опираясь на требования, полученные от заказчика. Веб-сайт должен предоставлять адаптивные версии страниц для компьютера, планшета и смартфона. У вас есть текущая версия сайта, на котором вы можете найти логотип и основную информацию о компании.

В новом дизайне должны соблюдаться следующие требования: 1.

Используйте существующий логотип компании;

2. Сохраните меню без изменений:

GOGO BUSES | GOGO SERVICES | WHERE WE GOGO | WE'RE HIRING

3. На существующем сайте представлено много текстовой информации. Эта информация засоряет экран и нарушает коммуникацию с конечным пользователем. Сократить текстовый контент - это одна из самых главных целей создания нового дизайна. Изменения позволят пользователям быстро и легко находить всё, что им требуется;

4. Новый владелец компании рассчитывает на использование большого количества картинок для того, чтобы продемонстрировать современные автобусы, используемые компанией.

5. Некоторая информация определена как важная для компании и должна быть включена в новый дизайн, например:

a. Агенты доступны 24/7 по номеру 1-855-826-6770

b. Рейтинг №1 для USBA - US BUS ASSOCIATION

c. Таблица с ЦЕНАМИ НА АРЕНДУ АВТОБУСОВ В МАЙАМИ

(аренда в Майами составляет 80% всего бизнеса компании)

d. Все транспортные средства предлагают: интернет Wi-Fi, большое пространство для ног, комната для багажа, розетки, туалетные комнаты и развлечения;

e. Контактная информация:

Адрес: 200 S Biscayne Blvd - Suite 2790 - Miami, FL 33131

Местный телефон: (305) 547-8457

Электронная почта: info@gogocharters.com

6. Руководство хотело бы сохранить калькулятор проката, основанный на почтовом индексе или названии города. Этот ресурс помогает пользователю покупать специальные услуги у компании;

7. Если это возможно, в новом проекте может быть представлен список клиентов.

8. Дизайн должен содержать значки социальных сетей: Facebook, Twitter и Google+.

Вы должны использовать свою креативность для создания контента и любых других медиа объектов. Вы также можете вносить изменения во все предоставленные изображения.

Новый владелец хотел бы получить что-то отличное от текущей версии сайта. Новую профессиональную версию ждет вся компания.

Вам нужно создать макеты в новом дизайне для соответствующих устройств и разрешений:

- Компьютер - 1440 x 900 pixels
- Планшет - 768 x 1024 pixels
- Смартфон - 320 x 480 pixels

Указанные выше разрешения являются форматом устройств по умолчанию. При необходимости можно использовать дополнительное пространство, чтобы проиллюстрировать вертикальную или горизонтальную прокрутку в соответствии с требованиями некоторых устройств. Если вы включаете в свой проект меню или другие функции, такие как скрытый контент, вы должны продемонстрировать его, с помощью дополнительных представлений, в рамках проекта или в дополнительных файлах. Функции и функциональность должны быть понятны, письменные инструкции в макетных файлах не допускаются.

После согласования с экспертом необходимо сверстать страницы.