

МАКЕТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Наименование профессиональной образовательной организации

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

код, специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Объем: *108 академических часов*

Форма обучения: *очная/очно-заочная/ с применением дистанционных образовательных технологий, сетевого взаимодействия*

г. Москва

2022 г.

ОДОБРЕНА	СОСТАВЛЕНА
Председатель цикловой комиссии _____ / /	Заместитель директора по УМР _____ / /

Составил (и): Булгаков В.А. Эксперт лаборатории по экспертному
сопровождению внедрения модели колледжа креативных
индустрий ФЦ РПОКИ

Товпышка А.Ю. Главный специалист лаборатории по созданию
актуальных форм и методов реализации образовательных
программ в сфере креативных индустрий ФЦ РПОКИ

Байтаев М.Д. Главный специалист учебно-методического отдела
ФЦ РПОКИ

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ	12
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ	15
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ	20

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

1.1 Место в структуре основной профессиональной образовательной программы

Рабочая программа является частью основной профессиональной образовательной программы – программы подготовки специалистов среднего звена по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Дисциплина UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН относится к профессиональному учебному циклу основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки квалифицированных рабочих, служащих.

Рабочая программа предназначена для реализации государственных требований к знаниям и умениям, практическому опыту обучающихся.

Рабочая программа может быть использована в дополнительном профессиональном образовании по направлению подготовки 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

Программа входит профессиональный модуль креативных индустрий «Медиа дизайн».

Дисциплина имеет ярко выраженный практико-ориентированный характер. Общие компетенции, формирующиеся и совершенствующиеся в результате освоения дисциплины, необходимы при изучении профессиональных модулей и дальнейшего использования в профессиональной деятельности.

Рабочая программа дисциплины может быть реализована с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

1.2 Цель и планируемые результаты освоения дисциплины

Цель программы – формирование готовности и способности обучающихся к самостоятельному, целенаправленному положительному изменению своих качеств, реализующихся деятельности в сфере цифрового дизайна в зависимости от потребности рынка.

Задачи учитывают требования ФГОС среднего общего образования к программе:

- сформировать навыки, знание инструментов в программах;
- развить способность к аналитике, проводить исследования;
- умение проектировать;
- создавать разные виды цифровых продуктов.

Содержание. Программа содержит краткие формы усвоения материала – лекции, ПЗ, самостоятельная.

Рабочая программа дисциплины UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН ориентирована на систематизацию знаний и умений в части изучения основ создания моделей средствами редактора цифровой графики. Курс призван развить умения использовать графические программы для представления информации, предназначен для прикладного использования обучающимися в профессиональной деятельности.

Материал курса позволяет освоить знания и основные возможности современных графических пакетов по цифровому моделированию, свободно пользоваться их инструментарием для воплощения задуманных идей.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

- умение обосновывать суждения, давать определения, приводить доказательства;
- поиск нужной информации по заданной теме в источниках различного типа и извлечение необходимой информации из источников, созданных в различных знаковых системах (текст, таблица, график, диаграмма, аудиовизуальный ряд и др.);
- отделение основной информации от второстепенной, критическое оценивание достоверности полученной информации, передача содержания информации адекватно поставленной цели (сжато, полно, выборочно);
- работа с текстами различных стилей, понимание их специфики; адекватное восприятие языка средств массовой информации;
- самостоятельное создание алгоритмов познавательной деятельности для решения задач творческого и поискового характера;
- владение приёмами исследовательской деятельности, элементарными умениями прогноза.

Личностные результаты:

- ЛР 3 – соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России; лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением; демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих;

- ЛР 4 – проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда; стремящийся к формированию в сетевой среде личностно и профессионального конструктивного «цифрового следа»;

- ЛР 7 – осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности;

- ЛР 9 – соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д.; сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях;

- ЛР 10 – заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой;

- ЛР 11 – проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры;

- ЛР 12 – принимающий семейные ценности, готовый к созданию семьи и воспитанию детей; демонстрирующий неприятие насилия в семье, ухода от родительской ответственности, отказа от отношений со своими детьми и их финансового содержания;

- ЛР 13 – выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **иметь практический опыт:**

- разработки технического задания согласно требованиям заказчика;
- созданию проекта в соответствии с ТЗ заказчика;
- проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта;

- понимать процесс дизайна, цели разных видов цифровых продуктов;
- иметь опыт проведения исследований;
- иметь опыт делать дизайн от прототипов до интерактивного макета в Figma.

уметь:

- проводить брифинг с заказчиком, уточнение ТЗ;
- собирать и использование метрики для улучшения пользовательского опыта;
- проектировать пользовательский опыт и создавать интерактивные прототипы;
- применять в дизайн-макетах и стилизациях корректных элементов пользовательского интерфейса;
- подготавливать макеты к передаче дизайна в производство/заказчику;

- использовать данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений;
- проектировать корпоративные, информационные, одностраничные сайты, интернет-магазины и спецпроекты.

знать:

- основные понятия и принципы дизайн интерфейсов и пользовательского опыта ux/ui, веб-дизайна;
- особенности основных графических пакетов по редактированию графики;
- этапы создания проекта в программе;
- основные способы создания;
- основные принципы редактирования и программирования;
- способы хранения в файлах различных форматов;
- назначение и функции программ по созданию и обработке проектов;
- законы композиции.

Учебная дисциплина Дизайн интерфейсов и пользовательского опыта UX/UI Веб-дизайн обеспечивает формирование общих компетенций по профессии или специальности.

Код компетенции	Наименование компетенции	Основные показатели оценки результата
1	2	3
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.	Умения: - распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; - анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; - определять этапы решения задачи; - выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; - составить план действия; - определить необходимые ресурсы; - владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; - реализовать составленный план; - оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника). Знания: - актуальный профессиональный и

		социальный контекст, в котором приходится работать и жить; - основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; - алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; - методы работы в профессиональной и смежных сферах; - структуру плана для решения задач; - порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности.
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности.	Умения: - определять задачи для поиска информации; - определять необходимые источники информации; - планировать процесс поиска; - структурировать получаемую информацию; - выделять наиболее значимое в перечне информации; - оценивать практическую значимость результатов поиска; - оформлять результаты поиска. Знания: - номенклатура информационных источников применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации.
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие.	Умения: - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применять современную научную профессиональную терминологию; - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования. Знания: - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; - возможные траектории профессионального развития и самообразования.
ОК 04	Работать в коллективе и команде, эффективно	Умения:

	взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами.	- организовывать работу коллектива и команды; - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. Знания: - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - основы проектной деятельности.
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	Умения: - грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе. Знания: - особенности социального и культурного контекста; - правила оформления документов и построения устных сообщений.
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	Умения: - применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; - использовать современное программное обеспечение. Знания: - современные средства и устройства информатизации; - порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности.
ОК 10	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранных языках.	Умения: - понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), 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. Знания:

		- правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; - основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); - лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; - особенности произношения; - правила чтения текстов профессиональной направленности.
ОК 11	Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.	Умения: - выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; - презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; - оформлять бизнес-план; - рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; - определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; - презентовать бизнес-идею; - определять источники финансирования. Знание: - основы предпринимательской деятельности; - основы финансовой грамотности; - правила разработки бизнес-планов; - порядок выстраивания презентации; - кредитные банковские продукты.
ПК 6.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиа-продуктом и ПК.	Умения: - создавать и взаимодействие цифровых изображений, выполнять типовые действия с объектами. Знание: - эффективные способы взаимодействия объектов дизайна в графических программах.
ПК 6.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия.	Умения: - создавать и редактировать цифровые изображения, выполнять типовые действия с объектами. Знание: - основы проектирования объектов дизайна в графических программах.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИЗАЙН ИНТЕРФЕЙСОВ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН

2.1 Объем и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Объем образовательной программы	108
<i>в том числе:</i>	
<i>Учебная нагрузка во взаимодействии с преподавателем</i>	100
<i>в т.ч. в форме практической подготовки</i>	100
<i>в том числе:</i>	
— теоретическое обучение	24
— практические занятия (<i>если предусмотрено</i>)	76
<i>Самостоятельная работа</i>	8
Промежуточная аттестация проводится в форме дифференцированного зачета	

2.2 Тематический план и содержание дизайн интерфейсов и пользовательского опыта ux/ui веб-дизайн

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем часов
1	2	3
РАЗДЕЛ I. Разработка прототипов и дизайн-макетов цифровых продуктов и сервисов.		108
Тема 1.1 Визуальный дизайн.	Теоретическое занятие	12
	Виды сайтов: Landing page, посадочная страница, корпоративный сайт, информационный сайт, e-commerce и др.	4
	Типографика.	4
	Теория и психология цвета.	4
	Практические занятие	38
	Изучение Figma (как работать в программе, основные функции, работа со слоями, масками, группами. Сетка, auto layout, библиотеки).	4
	Кнопки, формы, компоненты, UI-кит.	4
	Адаптив.	4
	Мудборд, референсы, концепты.	4
	Разработка лендинга.	4
	Разработка информационного или корпоративного сайта.	4
	Разработка интернет-магазина или сервиса на выбранную тему.	4
	Разработка приложения на выбранную тему.	4
	Сборка интерактивного макета, настройка анимации в макете.	4
	Передача макетов в разработку.	2
	Самостоятельная работа обучающихся	2
	Завершение практических работ, изучение литературы.	2
Тема 1.2 Аналитика и исследования.	Практические занятие	24
	Брифинг клиента.	2

	Веб-аналитика (счетчики, сбор и использование метрик для улучшения пользовательского опыта).	6
	Виды исследований (количественные, качественные).	6
	Анализ аудитории, анализ конкурентов.	6
	Обзор инструментов (Maze, Miro или другие платформы).	4
Тема 1.3 Что такое UX/UI дизайн	Теоретическое занятие	4
	История дизайна пользовательского опыта.	2
	Процесс от задачи до релиза.	2
	Самостоятельная работа обучающихся	6
	Изучение гайдлайнов операционных систем.	6
Тема 1.4 Проектирование.	Практические занятия	12
	Персона, CJM, JTBD.	4
	User flow, Wireflow, User story, сценарии, информационная архитектура.	4
	Прототипы.	2
	Обзор инструментов (Miro, FigJam, Invision и другие).	2
Тема 1.5 Soft skills и остальное.	Теоретическое занятие	4
	Коммуникация с заказчиком, с командой.	2
	Self-менеджмент.	2
Тема 1.6 Портфолио.	Теоретическое занятие	4
	Как составить резюме.	2
	Сборка портфолио.	2
Дифференцированный зачет		2
Всего:		108

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ Дизайн интерфейсов и пользовательского опыта UX/UI Веб-дизайн

3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины предполагает наличие кабинета компьютерной графики.

Оборудование учебного кабинета:

1. Автоматизированное рабочее место преподавателя.
2. Посадочные места по количеству обучающихся.
3. Доска маркерная/экран.

Технические средства обучения:

1. Компьютеры с лицензионным программным обеспечением по количеству обучающихся.
2. Мультимедиапроектор.

Программные средства обучения: офисное ПО, графические редакторы и программы верстки.

Реализация рабочей программы учебной дисциплины требует наличия библиотеки, читального зала с выходом в Интернет.

3.2 Методические рекомендации по реализации рабочей программы

Реализация рабочей программы учебной дисциплины UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН осуществляется в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), профессиональными стандартами 11.013 Графический дизайнер, 06.025 Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов, с рабочим учебным планом, с расписанием занятий, с требованиями к результатам освоения дисциплины.

В процессе освоения дисциплины используются активные и интерактивные формы проведения занятий с применением электронных образовательных ресурсов: индивидуальные и групповые проекты, анализ производственных ситуаций, и т.п. в сочетании с самостоятельной работой для формирования и развития общих и профессиональных компетенций обучающихся.

Обязательным условием обучения по профессиональному модулю является предшествующее изучение общепрофессиональных дисциплин: Информационное обеспечение профессиональной деятельности, История дизайна.

Учебные занятия проводятся в теоретической и практической форме. Теоретическая часть проходит в виде лекций. Практическая часть предусматривает выполнение заданий, практических работ по изученным темам.

Для развития творческих способностей обучающихся необходимо создать ситуацию заинтересованности, поэтому акцент ставится на разнообразии форм и типов активности обучающихся, в которых приобретаются знания и создаются авторские продукты.

Возможные формы организации деятельности учащихся на занятии: индивидуальная, групповая, фронтальная.

Возможные методы и приемы организации образовательного процесса в рамках реализации программы дисциплины UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН:

- инструктажи, беседы, разъяснения;
- изучение наглядного материала;
- практическая работа;
- решение кейсов;
- инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);
- стимулирование (участие в конкурсах, организация персональных выставок).

Возможные методы обучения в рамках реализации программы дисциплины UX/UI ВЕБ-ДИЗАЙН:

- познавательный;
- метод проектов;
- эвристический;
- проблемный;
- репродуктивный;
- частично-поисковый.

Важную роль в освоении дисциплины играет самостоятельная работа обучающихся, включающая в себя работу с информационными источниками, поиск, анализ и синтез информации, формирование обоснованных выводов в рамках работы по усвоению материала занятий, подготовка проектов и решения поставленных задач. Для обеспечения самостоятельной работы обучающимся предоставляется помещения, которые должны быть оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду образовательной организации.

3.3 Информационное обеспечение обучения (перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы)

Используемая литература

Основная:

№ п/п	Наименование	Автор	Издательство и год издания
№1	Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве: Учебник	Ёлочкин, М.Е. и др.	Академия, 2018.
№2	Основы проектной и компьютерной графики	Ёлочкин, М.Е. и др..	Академия, 2019.

Дополнительная:

№ п/п	Наименование	Автор	Издательство и год издания
№1	Психбольница в руках пациентов	Купер, А.	Питер, 2018.
№2	Не заставляйте меня думать	Круг, С.	Эксмо-Пресс, 2021.
№3	На крючке	Эяль, Н.	Манн, 2017.
№4	Спроси маму	Фитцпатрик, Р.	Альпина Паблишер, 2020.
№5	Техника рождения идей	Янг, Д. В.	ДК Шнелльрайх, 2010.
№6	Найти идею. Введение в ТРИЗ – теорию решения изобретательских задач	Альтшуллер, Г.	Альпина Паблишер, 2020.
№7	Думай медленно, решай быстро	Канеман, Д.	АСТ, 2014.
№8	Дизайн для реального мира	Папанек, В.	Д. Аронов, 2004.
№9	Живая типографика	Королькова, А.	ИндексМаркет, 2011.
№10	Дизайн привычных вещей	Норман, Д.	Манн, Иванов и Фербер, 2022.
№11	Законы UX-дизайна	Яблонски, Д.	БХВ, 2022.
№12	100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание	Уэйншенк, С.	Питер, 2012.
№13	Разработка ценностных предложений	Остервальдер, А., Пинье, И.	Альпина Паблишер, 2022.
№14	Пиши, сокращай	Ильяхов, М.	Альпина Паблишер, 2020.

Интернет-ресурсы:

ИР1 «Getting Real», Basecamp Книга-манифест про создание веб-приложений

<https://basecamp.com/books/getting-real>

ИР2 Nielsen Norman Group <https://www.nngroup.com/>

ИР3 Strategyzer <https://www.strategyzer.com/>

ИР4 eCommerce Website Design Gallery & Tech Inspiration <https://ecomm.design/>

ИР5 UI-patterns <http://ui-patterns.com/>

ИР6 Human Interface Guidelines

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/guidelines/overview/>

ИР7 Material Design <https://material.io/design>

ИР8 UX journal <https://ux-journal.ru/>

ИР9 Юрий Ветров об интерфейсах <https://jvetrau.com/>

ИР10 Uprock <https://www.uprock.ru/all-articles>

ИР11 Канал «Дизайн просмотр»

<https://www.youtube.com/channel/UCwhdOXBJIuNWFXYNQid6ciw>

ИР12 Arcade <https://app.uxcel.com/arcade>

ИР13 Collect IU <https://collectui.com/>

Электронные библиотечные системы:

-

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется

преподавателем в процессе проведения практических занятий, тестирования, выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

УМЕНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ
Проводить брифинг с заказчиком, уточнение ТЗ.	- формулирует образ желаемого будущего в рамках профессионального развития и личного роста; - формулирует собственный образовательный запрос, анализирует и соотносит собственные образовательные потребности с требованиями к специалисту по ФГОС.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Собирать и использование метрики для улучшения пользовательского опыта.	- умеет собирать и использовать метрики.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Проектировать пользовательский опыт и создавать интерактивные прототипы.	- умеет создавать цифровой продукт.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Применять в дизайн-макетах и стилизациях корректных элементов пользовательского интерфейса.	- работает в специальных программах; - понимает принципы построения компонентов.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.

Подготавливать макеты передачи дизайна производство/заказчику.	КВ - умеет выпускать продукт под ключ.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Использовать данных веб-аналитики для принятия дизайн-решений.	- умеет использовать аналитику решений.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Проектировать корпоративные, информационные, одностраничные сайты, интернет-магазины и спецпроекты.	- проектирует цифровой продукт.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.

ЗНАНИЯ	КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОЦЕНКИ
Основные понятия и принципы дизайн интерфейсов и пользовательского опыта ux/ui, веб-дизайна.	- способен дать определения проектной деятельности, проблеме, задаче, целям.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Особенности основных графических пакетов по редактированию графики.	- умеет работать в основных графических пакетах.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и

		индивидуальных домашних заданий.
Этапы создания проекта в программе.	- умеет отделить цель от задачи; - умеет генерировать гипотезы и проверить их; - понимает разницу между количественными и качественными исследованиями, умеет применить их на практике.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Основные способы создания.	- проектирует сценарии и навигацию; - умеет создать прототип.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Основные принципы редактирования и программирования.	- работает в специальных программах; - понимает принципы построения компонентов; - знает гайдлайны iOS и Android.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Способы хранения в файлах различных форматов.	- умеет сохранять документы в различных форматах.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
Назначение и функции программ по созданию и обработке проектов.	- умеет обрабатывать проект.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.

Законы композиции.	- понимает композицию, сетки, типографику, цветовые схемы, копирайтинг.	Текущий контроль: наблюдение и оценка результатов в процессе освоения профессионального модуля на практических занятиях, при выполнении самостоятельной работы и индивидуальных домашних заданий.
--------------------	---	---

Овладение общими и профессиональными компетенциями является долговременным и сложным процессом и обеспечивается в той или иной мере всеми элементами основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования – программы подготовки специалистов среднего звена. Завершающее оценивание освоения обучающимися общих и профессиональных компетенций осуществляется в ходе экзаменов квалификационных и государственной итоговой аттестации.

Оценка формирования личностных результатов предусматривает процедуры оценивания в соответствии с Разделом 3. «Оценка освоения обучающимися основной профессиональной образовательной программы в части достижения личностных результатов» рабочей программы воспитания по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).