

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ТЮМЕНСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТЮМЕНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ПРОИЗВОДСТВЕННЫХ И СОЦИАЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»
(ГАПОУ ТО «ТКПСТ»)

СОГЛАСОВАНО

Коммерческий директор
Филиала АНО ДПО «Академия АйТи»


Ситникова Д.А.
подпись
« 03 » 04 20 21 г.



УТВЕРЖДЕНО

Директор Государственного автономного
профессионального образовательного
учреждения Тюменской области
«Тюменский колледж производственных и
социальных технологий»


Шпак Т.Е.
подпись
« 03 » 02 20 21 г.



ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

по профессии
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР ИНТЕРФЕЙСОВ

г. Тюмень, 2021 год

1. Цели реализации программы

Программа профессиональной подготовки по профессии рабочих, должностям служащих направлена на обучение лиц, имеющих среднее профессиональное образование по программе подготовки квалифицированных рабочих, служащих.

2. Требования к результатам повышения квалификации. Планируемые результаты повышения квалификации.

2.1. Характеристика новой компетенции, трудовых функций и (или) уровней квалификации.

Программа разработана в соответствии с:

-приказом Минобрнауки России от 02.07.2013 N 513 (ред. от 27.06.2014) «Об утверждении Перечня профессий рабочих, должностей служащих, по которым осуществляется профессиональное обучение» (Зарегистрировано в Минюсте России 08.08.2013 N 29322);

-спецификацией стандарта WORLDSKILLS (WSSS) компетенции «Веб-дизайн и разработка»;

-спецификацией стандарта WORLDSKILLS (WSSS) компетенции «Программные решения для бизнеса»;

Медицинские ограничения регламентированы Перечнем медицинских противопоказаний Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации.

2.2. Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы

Форма документа, выдаваемого по результатам освоения программы - свидетельство о профессии рабочего, должности служащего.

2.3. Требования к результатам освоения программы

В результате освоения программы слушатель должен:

Выполнять трудовые функции (ТФ):

ТФ-1 Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса

ТФ-2 Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс

Владеть трудовыми действиями (ТД):

ТД-1 Разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю

ТД-2 Создание раскадровок анимации интерфейсных объектов

ТД-3 Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор

ТД-4 Рисование различных видов интерфейсной графики

ТД-5 Подбор технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу

ТД-6 Обработка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях

ТД-7 Оценка совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям

Знать:

- 3-1 Общие сведения о графическом дизайне интерфейса
- 3-2 Правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема
- 3-3 Требования целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления
- 3-4 Общие принципы анимации
- 3-5 Правила типографского набора текста и верстки
- 3-6 Основы верстки с использованием языков разметки
- 3-7 Основы верстки с использованием языков описания стилей
- 3-8 Технические требования к интерфейсной графике
- 3-9 Техники и методики подготовки графических материалов
- 3-10 Принципы построения интерфейсов и структур для мобильных решений.
- 3-11 Ограничения, которые накладывают мобильные устройства и разрешения экранов при использовании их для просмотра веб-сайтов;
- 3-12 Принципы построения эстетичного и креативного дизайна;
- 3-13 Современные стили и тенденции дизайна.

Уметь:

- У-1 Оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана
- У-2 Создавать графические документы в программах подготовки растровых изображений
- У-3 Создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений
- У-4 Рисовать анимационные последовательности и раскадровку
- У-5 Подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления
- У-6 Работать в границах заданного стиля
- У-7 Подготавливать графические материалы в программах подготовки растровых изображений
- У-8 Подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений
- У-9 Определять и интегрировать соответствующие библиотеки и фреймворки в программные решения;
- У-10 Выбирать дизайнерское решение, которое будет наиболее подходящим для целевого рынка;
- У-11 Создавать «отзывчивый» дизайн, который будет отображаться корректно на различных устройствах и при разных разрешениях

Содержание программы

Категория слушателей: обучающиеся по программам СПО и ВО, взрослое население (в том числе 50+).

Трудоемкость обучения: 180 ак. часов.

Форма обучения: очная

3.1. Учебный план

№	Наименование учебных курсов, дисциплин, модулей, практик	Всего, академических часов	В том числе		Промежуточный и итоговый контроль	Консультации
			Теоретические занятия	Практические занятия		
1	2	3	4	5	6	7
1	Введение	2	2	–	–	–
2	Раздел 1. Теоретические основы компьютерной графики	6	6	–	–	–
3	Раздел 2. Растровая (пиксельная) графика	34	14	20	зачет	–
4	Раздел 3. Векторная графика	36	18	18	зачет	–
5	Раздел 4. Дизайн интерфейсов	36	18	18	зачет	–
6	Раздел 5. Разработка дизайна в Figma	36	18	18	зачет	–
7	Практическое обучение	24	–	24	–	–
8	Итоговая аттестация	6	–	–	4	2
	ИТОГО:	180	76	98	4	2

3.2. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование учебных курсов, дисциплин, модулей, разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия	Объем часов (аудиторно)	Формируемые умения/ знания/ ТД
	Введение	<p>Содержание</p> <p>Должностные обязанности графического дизайнера интерфейса, основная цель вида профессиональной деятельности.</p> <p>Охрана труда. Типовая конфигурация компьютеризированного рабочего места. Анализ влияния опасных и вредных факторов на пользователя. Организация и оборудование рабочих мест с персональными компьютерами. Требования к помещениям для эксплуатации ПК</p>	2	3-1
1	Раздел 1. Теоретические основы компьютерной графики		6	
1.1	Тема 1.1 Методы представления графических изображений	<p>Содержание</p> <p>Растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики.</p> <p>Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики.</p> <p>Сравнение растровой и векторной графики.</p> <p>Особенности растровых и векторных программ</p>	2	3-8, 3-9
1.2	Тема 1.2. Цвет в компьютерной графике	<p>Содержание</p> <p>Описание цветовых оттенков на экране и на принтере (цветовые модели). 2 2</p> <p>Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.</p>	2	3-2

		Цветовая модель CMYK. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель HSB (Тон – Насыщенность – Яркость)		
1.3	Тема 1.3. Форматы графических файлов	Содержание Векторные форматы. Растровые форматы. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой.	2	3-8, 3-9
2	Раздел 2. Растровая (пиксельная) графика		34	
2.1	Тема 2.1. Введение в программу Adobe PhotoShop. Рабочее окно программы Adobe PhotoShop.	Содержание Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели – вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Практическое занятие № 1	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Рабочее окно Adobe PhotoShop. Работа с документами в программе Adobe PhotoShop		
2.2	Тема 2.2. Выделение областей	Содержание Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Практическое занятие № 2	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10

		Выделение и трансформация областей в программе Adobe PhotoShop		
		Практическое занятие № 3	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Обработка изображений в программе Adobe PhotoShop		
2.3	Тема 2.3. Коллаж. Основы работы со слоями	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение		
		Практическое занятие № 4	4	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Основы работы со слоями в программе Adobe PhotoShop		
2.4	Тема 2.4. Рисование и раскрашивание	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, У-10, 3-10, 3-13, 3-14
		Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий		
		Практическое занятие №5	4	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Рисование и раскрашивание в программе Adobe PhotoShop		
2.5	Тема 2.5. Маски и каналы	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах.		
		Практическое занятие №6	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Работа с масками и каналами в программе Adobe PhotoShop		
2.6	Тема 2.6. Основы цветокоррекции. Тоновая коррекция. Цветовая коррекция.	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, темного и тусклого изображений. Основная		

		задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции. Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции		
		Практическое занятие №7	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10
		Коррекция полутоновых и цветных изображений в программе Adobe PhotoShop		
2.7	Тема 2.7. Работа с текстом	Содержание	2	ТД-4,ТД-6, У-2, У-7, 3-10, 3-13, 3-14
		Оформление текста. Размещение текста вдоль траектории. Создание рельефного текста. Масштабирование, поворот и перемещение отдельных букв текста. Изменение формы символов текста.		
		Практическое занятие №8	2	ТД-4, ТД-6, У-2, У-7, 3-10, 3-13, 3-14
		Работа с текстом в программе Adobe PhotoShop		
	Зачет		-	
3	Раздел 3. Векторная графика		36	
3.1.	Тема 3.1. Основы работы с Adobe Illustrator	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Пакет Adobe, место Adobe Illustrator в данном пакете. Внешний вид окна программы, основные настройки Adobe Illustrator. Изменение масштаба и режимов просмотра. Операции с объектами: выделение, перемещение, поворот, копирование, изменение порядка.		
3.2.	Тема 3.2. Использование примитивов (простых геометрических фигур) для создания изображений	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Создание и трансформирование примитивов. Выравнивание и распределение объектов. Логические операции: объединение и вычитание объектов. Группировка. Превращение линии в замкнутый контур.		
		Практическое занятие №9	4	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Создание эмблем и логотипов		

3.3.	Тема 3.3. Деформирование объектов. Варианты заливки объектов. Слои.	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Фильтры и эффекты. Деформация объекта «помещение в контейнер». Выравнивание и распределение объектов с помощью направляющих и сетки. «Умные направляющие». Варианты заливки: однотонная, градиентная, текстурная. Использование перетеканий		
		Практическое занятие №10	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Создание иллюстрации		
3.4.	Тема 3.4. Редактирование объектов на уровне узлов. Создание объектов произвольной формы.	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Создание и редактирование замкнутых и незамкнутых ломаных линий. Создание криволинейных объектов с помощью кривых Безье. Редактирование формы контуров: изменение типа узлов. Выравнивание узлов, разрезание и сшивание контуров.		
		Практическое занятие №11	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Отрисовка логотипа. Создание логотипа «с нуля».		
3.5.	Тема 3.5. Работа с текстом	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Виды текста: строчный и блочный. Кодировки текста. Основы типографики: какие бывают шрифты, как их подключить/отключить. Деформирование текста: что можно и чего нельзя делать с текстом. Связывание текстовых блоков. Разбиение блоков на колонки. Обтекание текстом других объектов. Текст вдоль кривой.		
		Практическое занятие №12	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Создание листовки или рекламного модуля		
3.6.	Тема 3.6. Заливки и обводки. Цветовые модели,	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, 3-9, 3-13, 3-14
		Создание и использование градиентных заливок. Способы создания текстурных заливок.		

	текстуры и кисти. Использование обрезающих масок.	Кисти. Кисть как инструмент и как свойство обводки. Типы кистей. Создание собственных кистей. Внешний вид (Appearance) – все свойства объекта кроме его формы. Графические стили.		
		Практическое занятие №13	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Создание этикетки		
3.7.	Тема 3.7. Работа с растровыми изображениями	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Вставка (привязывание и внедрение) растровых изображений. Обтравка (создание силуэтных изображений).		
		Практическое занятие №14	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Создание обложки книги или создание плаката		
3.8.	Тема 3.8. Использование градиентных сеток	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Градиентная сетка как самый гибкий способ раскрашивания объектов. Автоматическое и ручное создание градиентной сетки. Приемы работы с градиентной сеткой в ручном режиме.		
		Практическое занятие №15	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Создание эмблем и иллюстраций		
3.9.	Тема 3.9. Трехмерные эффекты	Содержание	2	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Моделирование трехмерных объектов (тел) простой формы. Натягивание текстур на поверхности трехмерных тел.		
		Практическое занятие №16	4	ТД-4, ТД-6, У-3, У-8,У-10, З-9, З-13, З-14
		Использование трехмерных эффектов на объектах		
	Зачет		-	
4	Раздел 4. Дизайн интерфейсов			
4.1	Тема 4.1.	Содержание	2	ТД-1, ТД-5,

	Основные понятия	Дизайн. Интерфейс. Графический дизайн. Визуальный информационный дизайн. Анализ требований. Принципы построения эстетичного и креативного дизайна. Современные стили и тенденции дизайна		3-1, У-1, 3-3, У-10
		Практическое занятие №17	2	ТД-1, ТД-5, 3-1, У-1, 3-3, У-10
		Начало проекта и анализ требований		
4.2	Тема 4.2. Разработка персонажей и взаимодействие их с интерфейсом	Содержание	4	ТД-1, ТД-5, ТД-6, 3-4, 35, 3-6, 3-7, У-4, У-9
		Персонажи. Этапы разработки сценария. Этапы разработки общей структуры системы. Этапы разработки прототипа и его тестирование		
		Практическое занятие №18	2	ТД-1, ТД-5, ТД-6, 3-4, 35, 3-6, У-4, У-9
		Разработка сценария и общей структуры системы		
		Практическое занятие №19	2	ТД-1, ТД-5, ТД-6, 3-4, 35, 3-6, У-4, У-9
		Разработка прототипа и его тестирование		
4.3	Тема 4.3. Дизайн интерфейса	Содержание	4	ТД-3, ТД-7, У-5, У-6, У-10
		Логотип. Принципы построения логотипа. Выбор шрифтового набора. Правила выбора шрифта. Цветовая гамма интерфейса. Цветовые схемы. Правила выбора гармоничной цветовой палитры		
		Практическое занятие №20	4	ТД-3, ТД-7, У-5, У-6, У-10
		Разработка дизайна интерфейса		
4.4	Тема 4.4. Компоновка интерфейса	Содержание	2	ТД-1, ТД-7, 3-3, 3-7
		Фиксированная компоновка. Резиновая компоновка. Эластичная компоновка. Гибридная компоновка		
		Практическое занятие №21	2	ТД-1, ТД-7, 3-3, 3-7
		Компоновка интерфейса		
4.5	Тема 4.5.	Содержание	4	ТД-1, ТД-7,

	Модульная сетка	Понятие сетка. Преимущества использование сетки в дизайне. Виды сеток. Их особенности. Составляющие модульной сетки. Расположение элементов		3-3, 3-7
		Практическое занятие №22	4	ТД-1, ТД-7, 3-3, 3-7
		Создание модульной сетки		
4.6	Тема 4.6. Адаптивность дизайна	Содержание	2	ТД-7, 3-11, У-1, У-11
		Понятие адаптивного дизайна. Его принципы. Способы создания адаптивных макетов. Основные принципы юзабилити-тестирования		
		Практическое занятие №23	2	ТД-7, 3-11, У-1, У-11
		Юзабилити-тестирование		
	Зачет		-	
5	Раздел 5 Разработка дизайна в Figma			
5.1	Тема 5.1. Знакомство с интерфейсом Figma	Содержание	2	3-1, 3-3
		Файлы, проекты и команды. Тулбар и тёмная панель. Рабочая область. Панель слоёв и страницы. Панель свойств		
5.2	Тема 5.2. Фреймы	Содержание	2	ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9
		Фоновый цвет фрейма. Фреймы. Работа с сеткой. Шаг сдвига по сетке. Фреймы для профи		
		Практическое занятие №24	2	ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9
		Работа с фреймами		
5.3	Тема 5.3. Шейпы	Содержание	2	ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9
		Прямоугольник. Сдвиг и масштабирование. Заливка и обводка шейпов. Прямоугольник и сетка. Окружность, овал и пайчарт. Треугольник. Звезда. Линия. Стрелка		
5.4	Тема 5.4.	Содержание	2	

	Работа с цветом	Режимы цветового кодирования. Заливка и градиенты Режимы градиентов. Обводка. Стили изгибов обводки. Типы окончания линии		ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9	
5.5	Тема 5.5. Изображения: импорт, кадрирование, цветокоррекция, маска	Содержание Режим заливки Image. Цветокоррекция. Маски. Стили цветов	2	ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9	
5.6	Тема 5.6. Адаптивный дизайн сайта	Содержание Адаптивность и ограничители. Ограничители шейпа по умолчанию. «Резиновая» шапка. Фиксация модального окна по центру экрана. Сайдбар с резиновой высотой. Фоновое фото на весь фрейм. Текстовые слои	4	ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9	
5.7	Тема 5.7. Создание интерактивных прототипов	Содержание Оценка пользовательского сценария, закладка функциональности. Интеграция и экспорт. Вложенные компоненты. Функции контейнера	4	ТД-6, 3-5,3-6, 3-7,У-9	
		Практическое занятие №25 Создание дизайна веб-сайта студии интерьера с характером	4	ТД-1 – ТД-7, 3-1 – 313, У-1 – У-11	
		Практическое занятие №26 Создание дизайна приложения для смарт-часов по аренде электроскутеров	4	ТД-1 – ТД-7, 3-1 – 313, У-1 – У-11	
		Практическое занятие №27 Создание дизайна мобильного приложения для ухода за домашними джунглями	4	ТД-1 – ТД-7, 3-1 – 313, У-1 – У-11	
		Практическое занятие №28 Создание дизайна сервиса по доставке впечатлений на дом	4	ТД-1 – ТД-7, 3-1 – 313, У-1 – У-11	
	Зачет		-		
	Практическое обучение		24	ТД-1 – ТД-7, 3-1 – 313,	

				У-1 – У-11
	Консультации		2	
	Итоговый контроль		4	
		Всего	180	

3.3. Тематический план и содержание производственного обучения

Индекс, наименование разделов и тем	Виды производственных работ	Количество часов	Коды формируемых умений/ трудовых действий
ПО.00	Практическое обучение	24	
ПО.01	Создание стилового оформления сайта. Компоновка страниц сайта	4	ТД-1, ТД-5, ТД-7, У-1 – У3, У-6, У-10, У-11
ПО.02	Формы и элементы пользовательского интерфейса. Проектирование и разработка интерфейса пользователя	4	ТД-1 – ТД-7, У-1 – У-11
ПО.03	Создание, использование и оптимизация изображений для веб приложений	4	ТД-7, У-1, У-11
ПО.04	Выбор наиболее подходящего для целевого рынка дизайнерского решения	4	ТД-5, ТД-7, У-6, У-10
ПО.05	Проектирование дизайна сайта с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике в технической эстетике	4	ТД-1 – ТД-7, У-1 – У-11
ПО.06	Подготовка графической информации, графических элементов. Выбор цветового решения.	2	ТД-1 – ТД-7, У-1 – У-11
ПО.07	Подготовка мультимедиа для сайта	2	ТД-2, 3-4, У-4

3.4. Календарный учебный график (порядок освоения разделов, дисциплин)

Период обучения (дни, недели) *	Наименование раздела, темы
1 неделя	Введение. Раздел 1. Теоретические основы компьютерной графики. Раздел 2. Растровая (пиксельная) графика
2 неделя	Раздел 2. Растровая (пиксельная) графика
3 неделя	Раздел 3. Векторная графика
4 неделя	Раздел 4. Дизайн интерфейсов
5 неделя	Раздел 5. Разработка дизайна в Figma
6 неделя	Производственное обучение
7 неделя	Консультации Итоговая аттестация
* Точный порядок реализации разделов, тем обучения определяется в расписании занятий	

4. Условия реализации программы

4.1. Материально-технические условия реализации программы

Наименование помещения	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
1	2	3
Лаборатория «3D моделирование»	Теоретические занятия	<p>Рабочее место преподавателя -1: Оборудование:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Системный блок (i7-3.6-4,2GHz\H110\DDR4 2x16Gb\1000Gb+SSD250Gb\NVGTX1660-6GB\DVD±RW\Audio8ch\Lan-Gbt\600W\Win10Pro) - Монитор 24" Samsung S24D300H - Клавиатура Logitech Keyboard K120 - Мышь Logitech B100 - МФУ Kyocera ECOSYS M2235dn (A4, 35стр, 600 x600 dpi, 512Mb, ADF, Duplex, USB 2.0 (HiSpeed), USB Host, Gigabit Ethernet) - Проектор - Экран. <p>Рабочие места обучающихся – 15 шт. Программное обеспечение:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Операционная система Windows 10 Pro Rus 64bit DVD 1pk DSP OEI (установочный комплект) - Программное обеспечение AdobeIllustrator CC 2018 - Программное обеспечение AdobePhotoshop CC 2018

	<p>Практические занятия Итоговая аттестация</p>	<p>Рабочее место преподавателя -1: Оборудование: - Системный блок (i7-3.6-4,2GHz\H110\DDR4 2x16Gb\1000Gb+SSD250Gb\NVGTX1660-6GB\DVD±RW\Audio8ch\Lan-Gbt\600W\Win10Pro) - Монитор 24" Samsung S24D300H - Клавиатура Logitech Keyboard K120 - Мышь Logitech B100 - МФУ Kyocera ECOSYS M2235dn (A4, 35стр, 600 x600 dpi, 512Mb, ADF, Duplex, USB 2.0 (HiSpeed), USB Host, Gigabit Ethernet) - Проектор - Экран. Рабочие места обучающихся – 15 шт. Программное обеспечение: - Операционная система Windows 10 Pro Rus 64bit DVD 1pk DSP OEI (установочный комплект) - Программное обеспечение Adobelllustrator CC 2018 - Программное обеспечение AdobePhotochop CC 2018</p>
--	---	--

4.2. Учебно-методическое обеспечение программы

Основная литература:

1. Брусенцова, Т. П. Проектирование интерфейсов пользователя: пособие / Т. П. Брусенцова, Т. В. Кишкурно. – Минск: БГТУ, 2019. – 172 с.
2. Купер, А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Р. Рейман, Д. Кронин. – СПб.: Символ-Плюс, 2019. – 49 с.
3. Унгер, Р. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия / Р. Унгер, К. Чендлер; пер. с англ. – СПб.: Символ-Плюс, 2020. – 327 с.
4. Головач, В. В. Дизайн пользовательского интерфейса. Искусство мыть слона / В. В. Головач. – [Б. м.: б. и.], 2020. – 97 с.
5. Калиновский, А. И. Юзабилити: как сделать сайт удобным / А. И. Калиновский. – Минск: Новое знание, 2019. – 220 с.: ил.
6. Кирсанов, Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов, А. Кирсанова. – СПб.: Символ-Плюс, 2019. – 376 с.: цв. ил.
7. UX-дизайн. Идея – эскиз – воплощение / С. Гринберг [и др.]. – СПб.: Питер, 2019. – 272 с.: ил.

Электронные ресурсы:

1. Официальный сайт оператора международного некоммерческого движения WorldSkills International - Союз «Молодые профессионалы (Ворлдскиллс Россия)» (электронный ресурс) режим доступа: <https://worldskills.ru>;
2. Единая система актуальных требований Ворлдскиллс (электронный ресурс) режим доступа: <https://esat.worldskills.ru>

- техническая документация по компетенции «Веб-дизайн и разработка»;
- конкурсные задания чемпионатов по компетенции «Веб-дизайн и разработка»;
- задание демонстрационного экзамена по компетенции «Веб-дизайн и разработка».

3. Анастасия Свеженцева. Диджитал-дизайн. - Текст: электронный// UX Journal: [сайт]. – URL: <https://ux-journal.ru/author/nastyia-svezhentseva> (дата обращения: 03.06.2021)

5. Оценка качества освоения программы

Итоговая аттестация по программе предназначена для оценки результатов освоения слушателем разделов программы и проводится в форме зачета. По результатам итоговой аттестации выставляются отметки по двухбалльной шкале: «удовлетворительно» («зачтено»), «неудовлетворительно» («не зачтено»).

Итоговая аттестация включает в себя:

1) экзамен;

Пример экзаменационного задания

К вам обратилась компания «Турист-про», предоставляющая услуги организации туристических походов любой сложности.

Главная цель компании – сделать любой поход удобным, комфортным и безопасным.

Клиенты компании «Турист-про» имеют возможность заказать организацию туристического похода по одному из предоставленных маршрутов. Компания берет на себя обязанность по полному расчету похода, с учетом всех пожеланий клиентов. Компания предоставляет широкий спектр дополнительных услуг, таких как: услуги проводников, предоставление аренды туристического оборудования, информационная поддержка и т.д.

Чтобы воспользоваться услугами компании необходимо:

1. Выбрать даты предполагаемого похода;
2. Указать количество участников и их уровень подготовки;
3. Выбрать желаемый регион для похода;
4. Зарезервировать конкретные зоны которые будут включены в обязательное посещение;
5. Определить перечень дополнительных услуг;
6. Оформить заказ.

Девиз компании «Турист-про»: Исполнить мечты просто!

Вам необходимо использовать все имеющиеся навыки в дизайне и верстке, чтобы сверстать Landing Page, а также все остальные страницы. Используйте анимацию для привлечения внимания посетителя к особенностям компании и предоставляемым услугам.

Заказчик отметил, что его деятельность ориентирована в основном, на людей среднего возраста, которые хотели бы приобщиться к туристическому движению.

Компания не хочет разбираться со сторонними авторскими правами на материалы, поэтому вы можете использовать только то, что предоставляет заказчик в медиафайлах или ваши личные дизайнерские разработки.

Ваша задача – сверстать следующие страницы веб-сайта:

- Главная страница - Landing Page;
- Страница с результатами поиска маршрутов;

-Страница выбора конкретных зон которые будут включены в обязательное посещение;

-Страница бронирования.

Главная страница (Landing page)

Главная страница должна содержать следующие блоки: Шапка сайта, Логотип компании, Меню навигации, Акции, Поиск, Управление бронированием, Секция(и) описывающая алгоритм бронирования. Шаги в алгоритме нужно представить при помощи анимированной инфографики;

Секция, содержащая следующую информацию о компании: Цель, Девиз, Отзывы клиентов.

Форма поиска. Должна содержать следующие поля ввода: Выбор региона; Предполагаемые даты похода; Количество участников и их уровень подготовки; Кнопка «Поиск».

Акции (список акций доступен в медиафайлах).

Каждая акция должна содержать следующую информацию: Изображение , Название акции, Краткое описание акции, Кнопка для просмотра полной информации об акции

Форма для подписки на закрытые акции. Должна содержать следующие поля: Поле для ввода Email, Кнопка для подписки

Подвал сайта: Телефон “8 (800) 555-33-10”, Навигация по сайту (список ссылок для навигации будет предоставлен в медиафайлах)

6. Составители программы

Вохменина Елена Феликсовна, преподаватель ГАПОУ ТО "Тюменский колледж производственных и социальных технологий"

Зыкова Ирина Александровна, старший методист ГАПОУ ТО "Тюменский колледж производственных и социальных технологий"