

МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
НИЖНЕТАГИЛЬСКИЙ СТРОИТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ

Утверждаю:

Директор ГАПОУ СО

«Нижнетагильский строительный
колледж»

« 07 » 06 2018
С.В. Морозов



ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

ПМ 04. «Разработка веб-приложений и мультимедиа»

(для специальности СПО

09.02.04 «Информационные системы (по отраслям)»

Форма обучения – заочная

Срок обучения 3 года 6 месяцев

Уровень освоения: базовый

Рабочая программа профессионального модуля ПМ 04. «Выполнение работ по профессии» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 09.02.04 «Информационные системы (по отраслям)», утверждённого приказом Минобрнауки № 525 от 14.05.2014

Организация-разработчик: ГАПОУ СО «Нижнетагильский строительный колледж»

Разработчики:

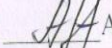
Зиновьева Н.Н., ГАПОУ СО «Нижнетагильский строительный колледж», преподаватель высшей категории :

Савичева С.В., ГАПОУ СО «Нижнетагильский строительный колледж», преподаватель высшей категории

РАССМОТРЕНА

на заседании ПЦК

« 25 » 06 2018 г.

Председатель:  А.О.Попко

СОГЛАСОВАНО

Методическим советом,

протокол № 6

« 27 » 06 2018 г.

СОДЕРЖАНИЕ

	Стр.
1. Паспорт рабочей программы профессионального модуля	4
2. Результаты освоения профессионального модуля	7
3. Структура и СОДЕРЖАНИЕ профессионального модуля	8
4 условия реализации программы профессионального модуля	16
5. Контроль и оценка результатов освоения профессионального модуля (вида профессиональной деятельности)	19

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.04 Выполнение работ по профессии.

1.1. Область применения программы

Программа профессионального модуля (далее программа) – является частью основной профессиональной образовательной программы по специальности СПО в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.04 «Информационные системы (по отраслям)» (базовой подготовки) в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих:

1. Участвовать в разработке технического задания.
2. Программировать в соответствии с требованиями технического задания.
3. Применять методики тестирования разрабатываемых приложений.
4. Формировать отчетную документацию по результатам работ.
5. Оформлять программную документацию в соответствии с принятыми стандартами.
6. Использовать критерии оценки качества и надежности функционирования информационной системы.

Программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке работников в области информационных технологий при наличии среднего (полного) общего образования. Опыт работы не требуется.

1.2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля:

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

иметь практический опыт:

- использования инструментальных средств обработки информации;
- управления процессом разработки приложений с использованием инструментальных средств;
- программирования в соответствии с требованиями технического задания

уметь:

- осуществлять математическую и информационную постановку задач по обработке информации, использовать алгоритмы обработки информации для различных приложений;
- использовать языки структурного, объектно-ориентированного программирования и языка сценариев для создания независимых программ, разрабатывать графический интерфейс приложения
- применять методики тестирования разрабатываемых приложений

знать:

- основные процессы управления проектом разработки
- основные виды и процедуры обработки информации

- основные процессы управления проектом
- объектно-ориентированное программирование; спецификации языка, создание графического пользовательского интерфейса(GUI)

1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы профессионального модуля:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 339 часов, включая:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 62 часов;

самостоятельной работы обучающегося – 277 часов;

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности (ВПД) выполнение работ по одной или нескольким профессиям рабочих, должностям служащих, в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 2.1.	Участвовать в разработке технического задания.
ПК 2.2.	Программировать в соответствии с требованиями технического задания.
ПК 2.3.	Применять методики тестирования разрабатываемых приложений.
ПК.2.4	Формировать отчетную документацию по результатам работ.
ПК 2.5	Оформлять программную документацию в соответствии с принятыми стандартами.
ПК 2.6	Использовать критерии оценки качества и надежности функционирования информационной системы.
ОК 1.	Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
ОК 2.	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество
ОК 3.	Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность
ОК 4.	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК 5.	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

ОК 6.	Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
ОК 7.	Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий
ОК 8.	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации
ОК 9.	Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности

3. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Тематический план профессионального модуля

Код профессиональных компетенций	Наименования МДК профессионального модуля*	Всего часов	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности),** часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Профессиональный модуль	ПМ.04. Выполнение работ по профессии	339	62	58		277		-	
	ПМ 04.01.01.Применение компьютерной графики	204	38	36		166			
	ПМ 04.01.02. Мультимедийные технологии	135	24	22		111			
Всего:		339	62						

** Производственная практика (по профилю специальности) может проводиться параллельно с теоретическими занятиями междисциплинарного курса (рассредоточено) или в специально выделенный период (концентрированно).

3.2. Содержание обучения по профессиональному модулю (ПМ)

Наименование, междисциплинарных курсов (МДК) и разделов	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
ПМ.04. Выполнение работ по профессии			339	
Раздел 04.01.01 «Применение компьютерной графики»	Содержание		38	
Тема 1.2. Программа векторной графики CorelDRAW	Практические работы		6	
	1.	Практическая работа №1 « CorelDRAW: интерфейс программы, панели инструментов, докеры. Рисование и редактирование стандартных фигур рисование объектов произвольной формы с помощью инструментов свободное перо, Безье, перо, полилиния, умное рисование, заготовки, художественное перо, кисть, распылитель и др». Практическая работа №2 « CorelDRAW: операции с объектами (масштабирование, вращение, трансформация, смещение, булевы операции, выравнивание). Редактирование контуров объектов с помощью инструментов форма, нож, ластик, кисть сглаживания и кисть шероховатости)»	2	3
	2.	Практическая работа №3 « CorelDRAW:заливка объектов и работа с цветом. Однородная заливка. Градиентная заливка. Заливка узором. Текстурная заливка. Заливка PostScript и по сетке. Интерактивная заливка. Умная заливка». Практическая работа №4 « CorelDRAW: обводка объектов, интерактивные эффекты (перетекание, интерактивный контур, интерактивное искажение, интерактивная прозрачность, интерактивная падающая тень, интерактивная оболочка, выдавливание, фаска, линза, перспектива и др.»	2	3
	3.	Практическая работа №5« CorelDRAW: работа над индивидуальным проектом(зачет)»	2	3

Тема 1.3. Основные понятия теории цвета	Содержание		2	
	4.	Лекция 1 Виды компьютерной графики. Растровая, векторная графика и фрактальная. Назначение и область применения. Основные понятия теории цвета. Цветовые модели. Аддитивная цветовая модель RGB. Субтрактивные цветовые модели. Цветовая модель CMYK. Перцепционные цветовые модели. Цветовая модель HSB	2	2
Тема 1.4. Растровый графический редактор Adobe PhotoShop	Практические работы		12	
	5.	Практическая работа №6 « Adobe PhotoShop: интерфейс программы Изучение панели инструментов, инструменты выделения, рисования, заливки Режим QuickMask – выделение, преобразование, прозрачность Использование инструмента Pen (Перо) для обрисовки контура объекта»	2	3
	6.	Практическая работа №7 « Adobe PhotoShop: замена цвета, фона, трансформация с помощью инструмента Free Transform. Деформация с помощью инструмента Image Warp Отсекающие маски, маски слоев: пересечение, прозрачность, плавные границы, сглаживание. Средство Blending Options (параметры наложения)».	2	3
	7.	Практическая работа №8 « Adobe PhotoShop: коррекция изображений: свет и тень, подбор совпадения цвета с помощью инструмента Curves, удаление морщин, удаление ненужных объектов, удаление красных глаз и т.п Проверочная контрольная работа №1»	2	3
	8.	Практическая работа №9 «Adobe PhotoShop: шрифтовые эффекты: огонь, лед, кровь, начищенный хром, неоновая реклама, кирпичи, эрозия, электронное табло, клубника и др»	2	3
	9.	Практическая работа №10 « Adobe PhotoShop: рамки для фотографий. Работа с каналами, имитация природных явлений, имитация объема, кнопки для сайта.	2	3
	10.	Практическая работа №11 « Adobe PhotoShop: создание изображений-коллажей для web Проверочная контрольная работа №2. Зачет.»	2	3
	Содержание (указывается перечень дидактических единиц)			
Тема 1.5. Подготовка изображений для Интернета и печати (основы web-дизайна)	Практические работы		6	
	11.	Практическая работа №12 « Создание коллажей в PhotoShop: фотомонтаж, замена фона, коллаж с плавным переходом и др. эффекты Фотомонтаж, замена фона, коллаж с плавным переходом и др. эффекты»	2	3
	12.	Практическая работа №13 « Создание Web – проекта: подготовка макета домашней web-страницы в Photoshop, нарезка макета сайта в Photoshop»	2	3

	13.	Практическая работа №14 « Работа над индивидуальным Web – проектом:»	2	3
Тема 2 «Анимация графических объектов»	Содержание			
Тема 2.1. Основы Flash – технологии (2d-анимация)	Практические работы		2	
	14.	Практическая работа №15 «Изучение интерфейса программы Flash. Подготовка рабочего пространства для создания графических изображений Создание и редактирование графики во Flash Анимация движения Motion и анимация формы Shape Движение по направляющему пути. Маскируемый слой и слой - маска Покадровая анимация»	2	3
Тема 3 Применение КГ	Содержание			
Тема 3.1. Применение КГ в web- дизайне	Практические работы		10	
	15.	Практическая работа №16 « Potoshop в web-дизайне. Создание макета сайта Нарезка сайта Создание кнопок»	2	3
	16.	Практическая работа №17 « Создание логотипов и баннеров в различных ГР»	2	3
	17.	Практическая работа № 18 «Блочная верстка сайта (двухколоночная, трехколоночная, фиксированная и резиновая) Верстка макета сайта»	2	3
	18.	Практическая работа № 19« Блочная верстка сайта. Интерактивные элементы JavaScript и JQuery»	2	3
	19.	Практическая работа № 20 «Применение графики HTML5 и CSS3Работа над индивидуальным проектом. Зачет»	2	3
Самостоятельная работа по разделу «Применение компьютерной графики»			166	
Выполнение дополнительных практических работ с использованием методических рекомендаций преподавателя и электронных учебников, оформление практических и творческих работ, отчетов и подготовка к их защите. Самостоятельное изучение дополнительных возможностей изучаемых программ PhotoShop и CorelDraw				
Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы:				
1. Составить сравнительную таблицу отличий векторной и растровой графики (по материалам лекции) (Тема 1.2)				
2. Зарисовать строение человеческого глаза. Какие особенности человеческого зрения положены в основу компьютерной графики? (сделать сравнительный анализ) (Тема 1.2)				
3. Заполнить сравнительную таблицу: достоинства и недостатки моделей RGB, CMYK, HSB (Тема 1.2)				
4. Изучить палитру инструментов PhotoShop и выполнить задания из практических работ №5, 6 (Использовать материалы книги Смирновой И.Е. Начала Web – дизайна, гл.2) (Тема 1.3)				
5. Изучить палитру Слои, используя материалы практической работы №7 (книга Смирновой И.Е. Начала Web – дизайна, гл.2) -(Тема 1.3)				
6. Используя эффекты слоя придумать оригинальный дизайн кнопки для будущей домашней странички. (Тема 1.3)				

7. Используя изображения из папки Practical №9 создать свою визитную карточку (Тема 1.3)
8. Используя любые изображения, создать коллаж в PhotoShop, в котором используются эффекты слоя, маска, прозрачность и др. (Тема 1.3)
9. Используя подходящие изображения, создать коллаж в PhotoShop, в котором используются различные фильтры и эффекты слоя, имитирующие погодные явления (дождь, туман и др.).(Тема 1.3)
10. Создать в PhotoShop текстуры звездного неба, стопки бумаги и др. (Тема 1.3)
11. Выполнить упражнения и контрольные задания из рабочей электронной тетради №1 по CorelDRAW (Тема 1.1)
12. Выполнить упражнения и контрольные задания из рабочей электронной тетради №2 по CorelDRAW (Тема 1.1)
13. Выполнить упражнения и контрольные задания из рабочей электронной тетради № 3 по CorelDRAW (Тема 1.1)
14. Выполнить упражнения и контрольные задания из рабочей электронной тетради № 4 по CorelDRAW (Тема 1.1)
15. Выполнить упражнения и контрольные задания из рабочей электронной тетради № 5 по CorelDRAW (Тема 1.1)
16. Доработать макет домашней web – страницы: подобрать текст, фотографии, добавить интерактивные кнопки, выполнить нарезку и оптимизацию фрагментов макета домашней web – страницы (Тема 1.4)
17. Доработать логотип и расположить его на макете своей страницы (Тема 1.4)
18. Доработать рекламный баннер для своей домашней web-страницы(Тема 1.4)

Самостоятельная работа по теме «Анимация графических объектов»

20

Выполнение дополнительных практических работ с использованием методических рекомендаций преподавателя и электронных учебников, оформление практических и творческих работ, отчетов и подготовка к их защите. Самостоятельное изучение дополнительных возможностей изучаемых программ Flash и 3ds max

Примерная тематика внеаудиторной самостоятельной работы:

1. Выполнить статический рисунок во Flash по образцу (Тема 2.1)
2. Создать анимационный фильм во Flash на свободную тему с использованием раскадровки движения и формы (Тема 2.1)
3. Создать анимационный фильм во Flash на свободную тему с использованием движения по направляющему пути и маски слоя (Тема 2.1)
4. Создать анимационный фильм во Flash на свободную тему с использованием вложенных клипов (Тема 2.1)
5. Добавить в созданные анимационные фильмы управляющие кнопки (Тема 2.1)
6. Создать рекламный баннер для домашней web-страницы с использованием всех изученных Flash-технологий (Тема 2.1)
7. Особенности восприятия цвета человеком Спектральный состав цвета. Метамерия. Строение глаза человека
8. PhotoShop:Изменение разрешения и размера изображения. Экспортирование отдельного изображения. Фотогалерея в Интернете. Настройка цвета. Подготовка изображений для печати
9. PhotoShop: анимация (дождь, снег, прыгающий текст и др.
10. CorelDraw: логотипы для web-страниц
11. разработка рекламного баннера для домашней web-страницы в Photoshop
12. Flash: Библиотека. Библиотечные образцы и экземпляры. Редактирование библиотечных образцов. Вложенные клипы»
13. Flash: Анимация ходьбы
14. Flash: Язык программирования ActionScript. Простейшие операторы. Функции. Объект Button. Сценарии кнопки
15. Flash: Язык программирования ActionScript. Объект MovieClip. События клипа

16. Flash: Покадровая анимация. Анимация речи/ Работа со звуком 17. Flash: Покадровая анимация. Работа над баннером 18. Flash: Работа над индивидуальным проектом(разработка баннера для сайта)				
Раздел 04.01.02 «Применение мультимедийных технологий»	Содержание (указывается перечень дидактических единиц)			24
Тема 4. Трехмерная графика	Содержание темы			
Тема 4.1 Введение в трехмерную графику				4
	1	Интерфейс программы 3ds max. Сохранение файлов и работа с ними. Операции с объектами. Простые и сложные объекты. Настройка объектов. Отображение объектов в окнах проекций. Управление видом в окнах проекций. Операции с примитивами: создание примитива, копирование объектов, выравнивание объектов, копирование массивом, группировка, изменение положения опорной точки. Создание сплайнов, изменение их формы. Инструменты редактирования сплайнов. Булевы операции. Модификаторы. Стек модификаторов. Копирование модификаторов. Описание модификаторов. Полигональное моделирование. Группы сглаживания	2	3
Тема 4.2. Операции с примитивами в 3ds max	Практические работы			2
	2	Практическая работа №1 «3ds max: операции с примитивами. Моделирование телефона – раскладушки »	2	3
Тема 4.3. Сплайновое моделирование в 3ds max	Практические работы			2
	3	Практическая работа №2 «3ds max: создание сплайнов, изменение формы сплайнов. Моделирование прищепки»	2	3

Тема 4.4. Булевы операции в 3ds max	Практические работы		2	
	4	Практическая работа №3 «3ds max: булевы операции сложения, пересечения, вычитания, разрезания. Создание булевых объектов. Объекты до и после булевой операции. Моделирование ключей и замка»	2	3
Тема 4.5. Введение в модификаторы	Практические работы		4	
	5	Практическая работа №4 «3ds max: модификаторы Bend(Изгиб), Slice(Срез), Spherify (Шарообразность), Symmetry(Симметрия), Tapper(Сжатие). Mirror(Зеркало), Noise(Шум), Relax (Ослабление), Ripple(Рябь), Shell(Оболочка), Wave(Волна), TurboSmooth(Турбосглаживание). Моделирование студийных наушников Моделирование краба и морского дна»	2	3
	6	Практическая работа №5 «3ds max: работа с модификаторами. Контрольная работа №1 Моделирование парусника на море»	2	3
Тема 4.6. Полигональное моделирование	Практические работы		2	
	7	Практическая работа №6 «3ds max: преобразование объекта в редактируемую поверхность, главные инструменты полигонального моделирования. Моделирование осьминога»	2	3
Тема 4.7. Группы сглаживания	Практические работы		2	
	8	Практическая работа №7 «3ds max: Инструменты редактирования подобъектов. Группы сглаживания. Моделирование цифрового фотоаппарата»	2	3
Тема 4.8. Составные объекты Loft и ShapeMerge.	Практические работы		2	
	9	Практическая работа №8 «3ds max: составной объект Loft и ShapeMerge. Моделирование бутылки с помощью лофтинга и создание клейма с помощью ShapeMerge Методы избавления от артефактов. Моделирование бутылки и удаление артефактов»	2	3
Тема 4.9. Изучение модификатора Lathe	Практические работы		2	
	10	Практическая работа №9 «3ds max: модификатор Lathe. Моделирование холодильника с продуктами. Контрольная работа №2»	2	3
Тема 4.11. Введение в текстурирование и освещение	Практические работы		4	
	11	Практическая работа №10 «3ds max: введение в материалы. Редактор материалов. Типы материалов и их назначение объектам. Копирование материалов и их параметров. Процедурные карты. Наложение текстур на ранее смоделированные объекты.»	2	3
	12	Практическая работа №11 «3ds max: Введение в освещение Визуализация.	2	3

		Зачет»		
Тема 4.12. Основы анимации в 3ds max	Практические работы			
		Самостоятельное изучение темы		
Тема 4.13. Работа со звуком	Практические работы			
		Самостоятельное изучение темы		
Тема 4.14. Работа с видео	Практические работы			
		Самостоятельное изучение темы		
Самостоятельная работа по разделу «Применение мультимедийных технологий»			111	
Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление практических работ, отчетов и подготовка к их защите.				
Самостоятельное изучение программных продуктов.				
Самостоятельное изучение дополнительной литературы.				
Тематика внеаудиторной самостоятельной работы:				
1. Моделирование снеговика и елки из примитивов Моделирование новогодней сцены с помощью примитивов (Тема 4.1)				
2. Введение в трехмерную графику. История трехмерной графики. Этапы создания проекта.(Тема 4.1)				
3. Дополнить сцену со снеговиком созданными на уроках объектами: телефон, ключи, очки, прищепка(Тема 4.2)				
4. Дополнить сцену с крабом созданными на уроках наушниками. Поместить его в сцену с кораблем (контрольная работа №1)(Тема 4.3)				
5. 3ds max: полигональное моделирование. Моделирование вентилятора(Тема 4.6)				
6. Создание утюга с использованием полигонального моделирования и групп сглаживания(тема 4.4)				
7. Устранить артефакты, возникшие при моделировании бутылки. Смоделировать перстень, используя модуль Pro Booleans(Тема 4.5)				
8. Модификатор Lathe. Моделирование холодильника с продуктами(Тема 4.9)				
9. Наложить текстуры и поставить освещение в ранее созданные сцены со снеговиком, крабом, осьминогом, кораблем, утюгом, перстнем (Тема 4.6)				
10. модуль Pro Booleans. Моделирование перстня с кленовыми листьями(Тема 4.10)				
11. модификаторы Extrude, Bevel. Моделирование скрипки(Тема 4.10)				
12. Текстуры. Моделирование старинного фонаря»(Тема 4.11)				
13. введение в освещение. Типы источников света, их основные параметры. Установка освещения сцены Моделирование старинного фонаря»(Тема 4.11)				
14. изучение материалов Моделирование металлической кастрюли и наложение текстуры(Тема 4.11)				
15. создание текстурной развертки. Текстурирование моделей сложной формы. Создание упрощенной развертки книги(Тема 4.11)				
16. создание текстурной развертки. Текстурирование моделей сложной формы. Создание точной развертки книги. Создание текстуры в PhotoShop(Тема 4.11)				
17. создание бесшовных текстур на основе фотографий. Текстурирование яблока(Тема 4.11)				
18. создание реалистичного окружения. Атмосферные эффекты. Виртуальные камеры. Параметры визуализации. Моделирование морского				

пейзажа(Тема 4.11)

19. эффект глубины резкости и использование HDR – изображений. Моделирование карманных часов(Тема 4.11)
20. эффекты постобработки. Моделирование планеты и космического корабля(Тема 4.11)
21. анимация по ключевым кадрам. Моделирование анимации молнии(Тема 4.12)
22. создание анимированного материала. Моделирование анимации приезда лифта(Тема 4.12)
23. изучение источника частиц. Управление косяком рыб(Тема 4.12)
24. моделирование волос и шерсти с помощью модуля Hair and Fur(Тема 4.12)
25. Работа с видео: видео и аудио переходы между клипами, динамические и статические титры в Adobe Premiere(Тема 4.14)
26. Мультимедийные презентации в PowerPoint: звуковое сопровождение презентации, вставка видеороликов и flash – фильмов в презентации(Тема 4.14)
27. Доработать сцены с морским пейзажем и космическим кораблем, используя различные эффекты реалистичного окружения(Тема 4.7-4.8)
28. Доработать сцены с анимацией молнии и анимацией приезда лифта(Тема 4.1-4.12)
29. Доработать сцену с косяком рыб и меховой шапкой(Тема 4.11-4.12)
30. Работа над итоговым проектом в 3ds max(Темы 4.1-4.12)
31. Работа со звуком. Стандартная программа Windows для работы со звуком(Тема 4.13)
32. Sound Forge: редактирование и запись звука(Тема 4.13)
33. Работа с видео: общие сведения о программе Adobe Premiere, основные инструменты монтажа в окнах "Программа" (Program), "Источник" (Source) и "Монтажный стол" (Timeline) (Тема 4.14)
34. Работа с видео: этапы работы над видеопроектom, интерфейс стандартной программы Windows Movie Maker(Тема 4.14)
35. Работа с видео: прозрачность видеоклипов, движение и масштабирование клипов, видеоэффекты(Тема 4.14)
36. Подготовка звуковых файлов для видеофильма «Наша группа» (Тема 4.14)
37. Подготовка исходников (видеосъемка) для видеофильма «Наша группа»(Тема 4.14)
38. Создание мультимедийной презентации (Тема 4.14)
39. Создать простейшую 3d-анимацию на свободную тему в программе 3ds max с использованием изученных технологий (Тема 2-4)
40. Выполнить конвертацию 3d-анимации во Flash, выполнить визуализацию проекта (Тема 2-4)

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы модуля предполагает наличие учебного кабинета «Комплексный кабинет информационных технологий» с наушниками на каждом рабочем месте

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест кабинета:

- комплект учебно-методической документации;
- наглядные пособия (презентации);
- учебные руководства для выполнения практических работ;
- электронные учебники по модулям: «Применение компьютерной графики», «Анимация графических объектов», «Применение мультимедийных технологий»

Программное обеспечение:

- ОС Windows
- MS Office
- Adobe PhotoShop
- Corel DRAW
- Flash
- 3ds max
- Movie Maker
- Adobe Premiere
- Sound Forge

Реализация программы модуля предполагает подтверждение освоенных в результате изучения модуля профессиональных компетенций в ходе работы над индивидуальными проектами и дальнейшей их защиты

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Бондаренко, С.В., Бондаренко, М.Ю. Autodesk 3ds Max 2008 за 26 уроков. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2008
2. Герасименко, А.С. Adobe PhotoShop CS3: профес. приемы работы/ А.С. Герасименко. – М.: Технический бестселлер: Изд-во Триумф, 2008
3. Глушаков, С.В. CorelDRAWX4/ С.В. Глушаков, Е.В. Гончарова.- 3-е изд., доп. И перераб. – М.: АСТ, 2008
4. Гурский Д.А., Гурский Ю.А. Flash 8 и ActionScript. Библиотека пользователя(+CD) - СПб.: Питер, 2006
5. Гурский Ю.А., Бондаренко, С.В., Бондаренко, М.Ю. Лучшие трюки и эффекты в PhotoShop, CorelDRAW, 3ds Max. Полноцветное издание(+видеокурс). – СПб.: Питер, 2007
6. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в PhotoShop. Руководство дизайнера.3-е издание/ Стив Кэплин – М.:Эксмо, 2007
7. Переверзев С.И. Анимация в Macromedia Flash MX/ С.И. Переверзев. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005
8. Пономаренко С.И. Adobe PhotoShop CS2 для студента.- СПб.: БХВ - Петербург, 2006

Дополнительная

1. Маров М.Н. 3ds max. Реальная анимация и виртуальная реальность. – СПб.: Питер, 2005
2. Молочков В.П. PhotoShop CS3 для фотографов и дизайнеров. – СПб.: БХВ - Петербург, 2007
3. Принг, Роджер. Энциклопедия шрифтовых эффектов в PhotoShop.: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004

Интернет – ресурсы:

1. 300 уроков PhotoShop – копия сайта
2. <http://demiant.ru>
3. www.3domen.com //Бонадаренко с., Бондаренко М. Уроки PhotoShop и 3 ds max

4. www.render.ru // Уроки PhotoShop, CorelDRAW, Flash
5. Электронные тетради по CorelDRAW(№1-5)

4.3. Общие требования к организации образовательного процесса

Обязательным условием допуска к производственной практике (по профилю специальности) в рамках профессионального модуля «Выполнение работ по профессии» является освоение учебной практики для получения первичных профессиональных навыков в рамках данного профессионального модуля.

При работе над индивидуальными проектами (проектом) обучающимся оказываются консультации.

4.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Требования к квалификации педагогических (инженерно-педагогических) кадров, обеспечивающих обучение по междисциплинарному курсу (курсам): наличие высшего профессионального образования, соответствующего профилю модуля «Выполнение работ по профессии».

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство практикой

Инженерно-педагогический состав: дипломированные специалисты – преподаватели междисциплинарных курсов, а также общепрофессиональных дисциплин: «Основы теорий баз данных»; «Операционные системы и среды»; «Архитектура ЭВМ»; «Основы алгоритмизации и программирования»; «Компьютерные сети».

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ВИДА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПМ 2.1 Участвовать в разработке технического задания	Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – воплощать творческие идеи в реальные проекты; – собирать и анализировать информацию о разрабатываемом проекте; – консультировать клиентов-заказчиков по вопросам дизайна, содержания и концепции сайта; Знать: <ul style="list-style-type: none"> – проектирование и прототипирование; – эргономику сайта (web-usability); – правила компоновки web-страниц; – требования к современным сайтам; – типы сайтов и их классификацию – разрабатывать графический интерфейс приложения – основные процессы управления проектом разработки 	Текущий контроль в форме: <ul style="list-style-type: none"> – тестирования – заданий-исследований с использованием Интернет-ресурсов – самостоятельных работ по темам МДК – защиты мини-проектов по созданию логотипа, рекламного баннера, макета сайта, презентации на заданную тему
ПМ 2.3 Применять методики тестирования разрабатываемых приложений	Уметь: <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать дизайн и контент веб-страниц; – разрабатывать прототип будущего веб-сайта Знать:	<ul style="list-style-type: none"> – защиты практических

	<ul style="list-style-type: none"> – проектирование и прототипирование; – эргономику сайта (web-usability); – правила компоновки web-страниц; – требования к современным сайтам; – типы сайтов и их классификацию – разрабатывать графический интерфейс приложения 	<p>заданий;</p> <ul style="list-style-type: none"> – зачеты по каждому из разделов профессионального модуля. – Комплексный зачет по профессиональному модулю в форме защиты проектов и портфолио. – Защита курсового проекта.
<p>ПМ 2.4</p> <p>Формировать отчетную документацию по результатам работ</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществлять постановку задачи по обработке информации, использовать алгоритмы обработки информации для различных приложений; <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проектирование и прототипирование; – эргономику сайта (web-usability); – правила компоновки web-страниц; – требования к современным сайтам; – типы сайтов и их классификацию основные виды и процедуры обработки информации 	
<p>ПМ 2.6</p> <p>Использовать критерии оценки качества и надежности функционирования информационной системы</p>	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять методики тестирования разрабатываемых приложений <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные процессы управления проектом 	

Формы и методы контроля и оценки результатов обучения должны позволять проверять у студентов не только сформированность профессиональных компетенций, но и развитие общих компетенций и обеспечивающих их умений.

Результаты (освоенные общие компетенции)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес	– демонстрация интереса к будущей профессии	<i>Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе освоения образовательной программы</i>
Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество	– выбор и применение методов и способов решения профессиональных задач в области выполнения практических заданий, сквозной задачи, учебного дизайн-проектирования; – оценка эффективности и качества выполнения;	
Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность	– решение стандартных и нестандартных профессиональных задач в области разработки учебных дизайн-проектов	
Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития	– эффективный поиск необходимой информации; – использование различных источников, включая электронные	
Использовать информационно-коммуникационные технологии в	– работа на ПЭВМ, с использованием профессиональных программ и Internet	

профессиональной деятельности		
Работать в коллективе, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями	– взаимодействие с обучающимися, преподавателями в ходе обучения	
Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий	– самоанализ и коррекция результатов собственной работы и коллег при работе в малых группах	
Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации	– организация самостоятельных занятий при изучении профессионального модуля	
Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности	– анализ инноваций в области разработки дизайн-проектов;	