

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Лесняк Елена Николаевна

Должность: Директор

Дата подписания: 30.04.2025 15:45:13

Уникальный программный ключ:

4f8763c0f69fcc0b76a554a96bba130b42854b57503309a6b8cc637f77303946

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«АКАДЕМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(АНОО «Академический колледж»)**

УТВЕРЖДАЮ

Директор

Е.Н. Лесняк

«30» апреля 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

**разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта
среднего профессионального образования**

по специальности	09.02.10	Разработка компьютерных игр, дополненной и
		виртуальной реальности
(код)		(Наименование специальности / профессии)

ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

(Наименование модуля)

МДК.02.01 Основы графического дизайна

МДК.02.02 Разработка GUI

УП.02.01 Учебная практика

ПП.02.01 Практика по профилю специальности

Кафедра разработчик	Информационных технологий и программирования
----------------------------	---

Год набора	2025
-------------------	-------------

2025 г.

Рабочая программа профессионального модуля

ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

(наименование согласно учебному плану)

Рабочая программа профессионального модуля разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальностям среднего профессионального образования

09.02.10

код

Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

наименование специальности

Составлена

Вертяковым Дмитрием Николаевичем

(Ф.И.О.)

Гребенкиной Марией Денисовной

(Ф.И.О.)

Обсуждена и рекомендована к утверждению решением кафедры

Информационных технологий и программирования

(полное наименование кафедры)

от

19.03.2025

(дата протокола)

протокол №

9

(номер протокола)

Д.Н. Вертяков

Заведующий кафедрой

(подпись)

(инициалы, фамилия)

Согласовано с выпускающей кафедрой

Информационных технологий и программирования

(полное наименование выпускающей кафедры)

Заведующий выпускающей
кафедрой

(подпись)

Д.Н. Вертяков

(инициалы, фамилия)

Согласовано с методистом

Методист

_____ Т.Н. Логачева

Одобрена Педагогическим советом

от

27.03.2025

(дата протокола)

протокол №

5

(номер протокола)

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	6
3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	8
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	14
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ).....	16

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02. РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

1.1 Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля (далее рабочая программа) – является частью рабочей ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности в части освоения основного вида деятельности (ВД): **«Разработка графического интерфейса пользователя»** и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 2.1. Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области.

ПК 2.2. Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика.

ПК 2.3. Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.

ПК 2.4. Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.

ПК 2.5. Разрабатывать прототип интерфейса пользователя.

ПК. 2.6. Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию

ПК. 2.7. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания

ПК. 2.8. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета

Профессиональный модуль реализуется в том числе с использованием электронных образовательных ресурсов (ЭОР), технологий дистанционного обучения (ДОТ).

В рабочей программе предусмотрено проведение практических занятий (практикумов, лабораторных работ и иных аналогичных видов учебной деятельности) в форме практической подготовки в виде выполнения отдельных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

1.2 Цели и задачи профессионального модуля – требования к результатам освоения профессионального модуля

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

Иметь практический опыт	В проектировании интерфейса по образцу, согласно требованиям концепции интерфейса; создании интерактивных прототипов интерфейса пользователя; проектировании логики работы игрового проекта, взаимодействии пользователя; проведении анализа требований к проекту, его спецификации (документирование), применении графических средств при разработке интерфейса пользователя, текстовых средств при разработке интерфейса пользователя, формировании готового технического задания, разработке дизайн макета на основе технического задания, представлении и защите дизайн-макета
-------------------------	--

уметь	формализовать требования к интерфейсу пользователя, применять графические средства при разработке интерфейса пользователя, текстовые средства при разработке интерфейса пользователя, работать с системами проведения юзабилити исследований и системами анализа данных анализировать данные, выявлять взаимосвязанные закономерности в полученных данных навыками изучения параметров, характеризующих качество интерфейса пользователя, составлять техническое задание на основе требований, разрабатывать дизайн-макет в соответствии с техническим заданием, представлять и проводить его защиту
знать	требования к интерфейсу пользователя, графические средства для разработки интерфейса пользователя, текстовые средства для разработки интерфейса пользователя, основные подходы тестирования интерфейса пользователя виды юзабилити-исследований методы измерений эргономических характеристик, стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек-система основные принципы восприятия информации, паттерны поведения людей при использовании программных продуктов и аппаратных средств логику работы элементов интерфейса, их взаимосвязи, взаимодействия и вариантов состояний использовать программные средства для проектирования интерфейса, требования к структуре и содержанию технического задания

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02. РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности «Разработка программных модулей», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 2.1	Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области.
ПК 2.2	Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика.
ПК 2.3	Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.
ПК 2.4	Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.
ПК 2.5	Разрабатывать прототип интерфейса пользователя.
ПК. 2.6	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию
ПК 2.7	Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания
ПК 2.8	Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета
ОК 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, 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	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1 Тематический план профессионального модуля ПМ.02 «Разработка графического интерфейса пользователя»

Коды ОК, ПК	Наименования разделов профессионального модуля	Общий объем нагрузк и, акад. час	В форме практиче ской подготов ки	Объем профессионального модуля, акад. час					
				Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем					Самостояте льная работа
				Всего	в том числе				
			практически е занятия		промежудо чная аттестация	учебная практика	производ ственная практика		
ОК 01-09 ПК 2.1-2.6	МДК.02.01 Основы графического дизайна	102	52	74	52	6	36	144	22
ОК 01-09 ПК 2.7-2.9	МДК.02.02 Разработка GUI	168	104	160	104	-			8
ОК 01-09 ПК 2.7-2.9	Учебная практика	36	36	-	-	-			-
ОК 01-09 ПК 2.7-2.9	Производственная практика	108	108	-	-	-			-
	Промежуточная аттестация по ПМ.02	6	-	-	-	6	-	-	-
	Итого	420	300	234	156	12	36	144	30

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студента, курсовой проект		Объем часов
1	2		3
МДК. 02.01 Основы графического дизайна			74
Тема 1.1 Основные требования к интерфейсу	Содержание		4
	1	Назначение и виды интерфейсов. Базовые принципы разработки интерфейсов. Проектирование взаимодействия пользователя с графическими интерфейсами.	
	2	История развития отрасли в России и за рубежом. Основные понятия и термины (UI, UX, Usability). Основные элементы пользовательских интерфейсов.	
	3	Основные этапы работы над веб-проектом.	
	4	Тренды веб-дизайна	
	5	Дизайн-мышление. Развитие визуального вкуса	
Тема 1.2. Композиция и основные принципы дизайна	Содержание		8
	1	Основы композиции, цветоведения	
	2	Основные элементы графического рисунка. Типографика	
	3	Принципы эргодизайна. Эргономические требования к физическим факторам в дизайн-проектировании. Эргономические требования к графическим манипуляторам. Эргономические требования к экранным органам управления.	
	Практические работы:		12
	1	Композиционное построение интерфейса	
	2	Композиция с использованием принципа “золотое сечение”	
	3	Композиция с использованием принципа “правило третей”	
	4	Композиция с использованием принципа иерархии	
	5	Создание макета с учетом целевой аудитории	
	Содержание		4

Тема 1.3. Принципы разработки интерфейса	1	Психофизиология интерфейсов. Эмпатия	
	2	Принципы usability в дизайне пользовательского интерфейса	
	3	Группировка объектов. Сильная и слабая группировка. Группировка при форматировании текста.	
	4	Понятие «Контраст». Контраст Формы. Лицо и взгляд. Контраст цвета. Контраст размера. Контраст движения.	
		Чтение. Изображение и текст. Читаемость.	
	Практические работы:		18
	1	Репродукция высококонверсионных интерфейсов	
	2	Создание лендинговых страниц	
	3	Разработка модульной сетки страницы	
	4	Создание вайрфрейма	
	5	Проектирование цветовой схемы	
	6	Разработка иконографии	
	7	Создание дизайна пользовательского интерфейса. Исследование usability (удобства использования интерфейса)	
Тема 1.4. Основы обработки текста	Содержание		2
	1	Система измерения текста	
	2	Основные правила набора текста. Специальные символы	
	3	Редактирование. Выбор шрифтового оформления	
	4	Основные правила заставки текста	
	5	Удобочитаемость текста	
	Практические работы:		4
	1	Оформление символов	
	2	Оформление абзацев	
Тема 1.5. Прототипирование интерфейса	Содержание		2
	1	Основные композиционные схемы веб-проектов: модульные сетки и лендинговые страницы	
	2	Использование прототипов в дизайне интерфейса	
	Практические работы:		18
	1	Разработка пользовательского интерфейса: этапы предварительного и высокоуровневого проектирования	
	2	Создание профилей потенциальных пользователей программного обеспечения информационной системы, отображающую деятельность мелкооптовой фирмы	

	3	Реализация пользовательского интерфейса	
	4	Апробация различных способов измерения пользовательского опыта (UX – user experience)	
	Самостоятельная учебная работа Заполнение рабочей тетради на портале СДО		22
Промежуточная аттестация в форме экзамена			6
МДК. 02.02 Разработка GUI			160
Тема 2.1 Основы проектирования пользовательского интерфейса	Содержание		20
	1	Введение в дизайн пользовательского интерфейса. История и эволюция UI	
	2	Исследование и анализ пользовательских потребностей	
	3	Принципы визуального дизайна и композиции	
	4	Интерактивный дизайн и анимация пользовательского интерфейса	
	5	Критерии юзабилити (эффективность, эффективность, запоминаемость, ошибка, удовлетворенность)	
	6	Типы архитектуры интерфейсов	14
	Практические работы:		
	1	Создание пользовательского интерфейса на бумаге	
	2	Создание прототипа пользовательского интерфейса с помощью инструментов для прототипирования	
	3	Разработка дизайна интерфейса с использованием графических редакторов	
	4	Создание анимации для пользовательского интерфейса	
	5	Создание простого интерфейса игры	
Тема 2.2 Типы элементов управления в GU	Содержание		10
	1	Виды элементов управления (кнопки, текстовые поля, списки, диалоговые окна)	
	2	Элементы ввода данных. Элементы отображения информации	
	3	Специализированные элементы управления	14
	Практические работы:		
	1	Создание простого окна с основными элементами	
	2	Использование составных элементов управления	
	3	Работа со специализированными элементами управления	
	4	Создание меню и панелей инструментов	
	5	Разработка небольшого приложения с использованием нескольких типов элементов управления	
	Содержание		8
1	Принципы визуального дизайна (цветовая гамма, типографика, иконки)		

Тема 2.3 UX/UI дизайн в разработке GUI	2	Тренды в дизайне пользовательских интерфейсов	18
	3	Компоненты пользовательского интерфейса	
	Практические работы:		
	1	Анализ существующего приложения	
	2	Создание пользовательской истории	
	3	Разработка UI макетов для приложения	
	4	Разработка стилей и цветовых схем	
	5	Изучение шрифтов для интерфейса	
	6	Проведение исследования рынка и анализ конкурентов с точки зрения UX/UI дизайна	
Тема 2.4. Интерактивные элементы интерфейса	7	Презентация и защита дизайн-концепции интерфейса перед аудиторией	16
	Содержание		
	1	Создание интерактивного прототипа	
	Практические работы:		
	1	Создание простого интерактивного элемента	
	2	Создание интерактивной формы с валидацией данных	
	3	Разработка и стилизация переключателей и ползунков	
	4	Использование выпадающих списков	
	5	Обработка пользовательского ввода	
Тема 2.5 Создание адаптивного дизайна для GUI	6	Создание кастомных элементов управления	22
	Содержание		
	1	Доступность интерфейсов	
	2	Адаптивный и отзывчивый дизайн для различных устройств	
	Практические работы:		
	1	Создание макета адаптивного интерфейса	
	2	Анализ трендов и применение инноваций в дизайне пользовательского интерфейса	
	3	Разработка адаптивного дизайна для различных устройств	
	4	Сборка проектов, подготовка презентации	
Тема 2.6 Тестирование пользовательского интерфейса	Содержание		4
	1	Тестирование и оценка пользовательского опыта	
	Практические работы:		20
	1	Оптимизация пользовательского опыта на мобильных устройствах	

	2	Проектирование интерфейса с учетом доступности для пользователей с ограниченными возможностями	
	3	Тестирование пользовательского опыта и проведение пользовательских тестов	
	4	Защита проектов	
	Самостоятельная учебная работа Заполнение рабочей тетради на портале СДО		8
Промежуточная аттестация в форме дифференциального зачета			-
Консультации			-
Учебная практика			36
Производственная практика			108
Промежуточная аттестация в форме экзамена по модулю			6
Итого:			420

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02. РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

4.1. Для реализации программы профессионального модуля предусмотрены следующие специальные помещения:

Лаборатория программирования и баз данных, оснащенная оборудованием: рабочее место преподавателя - ПК 1 шт., рабочие места обучающихся (25), ПК 14 шт., учебная доска, локальная сеть с выходом в Интернет; доска интерактивная; печатные/электронные демонстрационные пособия, учебно-методические пособия в электронном/печатном виде

Реализация программы модуля предполагает обязательную производственную практики.

Основные источники:

1. Купер А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. - 4-е изд. - М.: Юрайт, 2023. - 480 с. - ISBN 978-5-534-17248-5. - URL: <https://urait.ru/bcode/518233>.
2. Тидвелл Дж. Разработка пользовательских интерфейсов. - 3-е изд. - М.: Юрайт, 2022. - 536 с. - ISBN 978-5-534-15943-1. - URL: <https://urait.ru/bcode/510344>.
3. Норман Д. Дизайн привычных вещей. - М.: Юрайт, 2021. - 384 с. - ISBN 978-5-534-14884-9. - URL: <https://urait.ru/bcode/472832>.
4. Круг С. Веб-дизайн: книга Стива Круга. - М.: Юрайт, 2023. - 216 с. - ISBN 978-5-534-17249-2. - URL: <https://urait.ru/bcode/518234>.
5. Гарретт Дж. Веб-дизайн: элементы опыта взаимодействия. - М.: Юрайт, 2022. - 352 с. - ISBN 978-5-534-15944-8. - URL: <https://urait.ru/bcode/510345>.
6. Раскин Д. Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем. - М.: Юрайт, 2021. - 272 с. - ISBN 978-5-534-14885-6. - URL: <https://urait.ru/bcode/472833>.
7. Хён В. Визуальный язык интерфейсов. - М.: Юрайт, 2024. - 320 с. - ISBN 978-5-534-18772-4. - URL: <https://urait.ru/bcode/518235>.

Дополнительные источники:

1. Нильсен Я. Веб-дизайн. - М.: Юрайт, 2023. - 416 с. - ISBN 978-5-534-17250-8. - URL: <https://urait.ru/bcode/518236>.
2. Бак С. Квантовый UX-дизайн. - М.: Юрайт, 2022. - 288 с. - ISBN 978-5-534-15945-5. - URL: <https://urait.ru/bcode/510346>.
3. Уэр К. Информационная визуализация. - М.: Юрайт, 2021. - 512 с. - ISBN 978-5-534-14886-3. - URL: <https://urait.ru/bcode/472834>.
4. Монк Э. UX-исследования. - М.: Юрайт, 2024. - 256 с. - ISBN 978-5-534-18773-1. - URL: <https://urait.ru/bcode/518237>.
5. Хоэкман Р. UX-стратегия. - М.: Юрайт, 2023. - 304 с. - ISBN 978-5-534-17251-5. - URL: <https://urait.ru/bcode/518238>.
6. Браун Д. Дизайн-мышление в бизнесе. - М.: Юрайт, 2022. - 272 с. - ISBN 978-5-534-15946-2. - URL: <https://urait.ru/bcode/510347>.
7. Колер К. UX-письменность. - М.: Юрайт, 2021. - 224 с. - ISBN 978-5-534-14887-0. - URL: <https://urait.ru/bcode/472835>.

Интернет-ресурсы:

1. Material Design Guidelines [Электронный ресурс]. - URL: <https://material.io/design>.
2. Human Interface Guidelines [Электронный ресурс]. - URL: <https://developer.apple.com/design/>.
3. Figma Design Community [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.figma.com/community>.
4. UX Collective [Электронный ресурс]. - URL: <https://uxdesign.cc/>.
5. Nielsen Norman Group [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.nngroup.com/>.
6. Smashing Magazine [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.smashingmagazine.com/>.
7. Awwwards [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.awwwards.com/>.
8. UX Planet [Электронный ресурс]. - URL: <https://uxplanet.org/>.
9. Единая система программной документации [Электронный ресурс]. - URL: <http://prog-cpp.ru/espd/>.

**5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ)
ПМ.02. РАЗРАБОТКА ГРАФИЧЕСКОГО ИНТЕРФЕЙСА ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
Раздел модуля 1. Разработка программных модулей		
ПК 2.1 Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области. ПК 2.2 Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика. ПК 2.3 Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса. ПК 2.4 Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс. ПК 2.5 Разрабатывать прототип интерфейса пользователя. ПК 2.6 Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию ПК 2.7 Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания ПК 2.8 Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	Сбор и систематизация информации о потребностях пользователей и предметной области. Разработка дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс. Разработка прототипа интерфейса пользователя Разработка дизайн-макета в соответствии с требованиями представления и защита разработанного дизайн-макета	Экзамен/зачет в форме собеседования: практическое задание по разработке программного модуля в соответствии с техническим заданием Защита отчетов по практическим и лабораторным работам Интерпретация результатов наблюдений за деятельностью обучающегося в процессе практики
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	– обоснованность постановки цели, выбора и применения методов и способов решения профессиональных задач; - адекватная оценка и самооценка эффективности и качества выполнения профессиональных задач	Экспертное наблюдение за выполнением работ
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и	- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания	

информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	по специальности для решения профессиональных задач	
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	- демонстрация ответственности за принятые решения - обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;	
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	- 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 Российской Федерации 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 российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,	
ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства,	- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик;	

эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	- демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в 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. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	- эффективность использования информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности согласно формируемым умениям и получаемому практическому опыту;	

Разработчик:

АНПОО
«Академический
колледж»
(место работы)

Заведующий кафедрой
информационных
технологий и
программирования
(занимаемая должности)

(подпись)

Д.Н. Вертяков
(ФИО)

АНПОО
«Академический
колледж»
(место работы)

Преподаватель
(занимаемая должности)

(подпись)

М.Д. Гребенкина
(ФИО)

Эксперт:

ООО «Сател»
(место работы)

Руководитель центра
региональной
разработки
(занимаемая должности)

(подпись)

Г.Г. Геркушенко
(ФИО)