

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.06 Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

(Наименование модуля)

МДК.06.01 Разработка браузерных игр

МДК.06.02 Гейм-дизайн и разработка мультимедийных приложений

УП.06.01 Учебная практика

ПП.06.01 Практика по профилю специальности

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

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

2025 г.

Рабочая программа профессионального модуля

ПМ.06 Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений

(наименование согласно учебному плану)

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

09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

код

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)

Заведующий кафедрой

(подпись)

Д.Н. Вертяков

(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	15
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ).....	17

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.06. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

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 компьютерных игр и мультимедийных приложений**» и соответствующих профессиональных компетенций (ПК):

ПК 6.1. Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента.

ПК 6.2. Разрабатывать решения на основании игрового движка.

ПК 6.3. Разрабатывать механику игрового процесса.

ПК 6.4. Программировать игровую графику и специальные эффекты.

ПК 6.5. Разрабатывать системы игрового баланса.

ПК 6.6. Администрировать процесс разработки игровых продуктов.

ПК 6.7. Разрабатывать гейм-дизайнерскую документацию.

ПК 6.8. Разрабатывать браузерные игры.

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 разработке компьютерных игр, использовании платформ для сборки и настройки контента, разработке игровых механик, разработке игровой графики и эффектов, разработке системы игрового баланса, разработки гейм-дизайнерской документации, разработке браузерных игр
-------------------------	---

уметь	настраивать сборку проекта в Unity опыт работы с Unreal Engine и Blueprints для создания логики игры оптимизировать производительность игры на базе выбранного движка создавать интересные игровые механики балансировать сложность и доступность игры для разных уровней игроков проектировать уровни и задания в игре программировать реалистичные физические эффекты разрабатывать анимационные системы персонажей и объектов проводить аналитический анализ данных игры для выявления дисбалансов работать с с трекерами задач составлять концептуальные документы, описывающие идею и цели игры создавать технические спецификации работать с с фреймворками для разработки браузерных игр работать с HTML5, CSS и JavaScript для создания веб-игр
знать	архитектуру и функционал популярных платформ для сборки и развертывания основные функции и возможности популярных игровых движков принципы объектно-ориентированного программирования и паттерны проектирования, применимые в разработке игр теории и практики дизайна игровых механик методики проектирования уровней игр теоретические основы игрового баланса и принципы его поддержания стандарты и форматы написания технической и проектной документации структуру и содержание концепт-документов, дизайн-документов и технических требований основы веб-разработки

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.06. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Результатом освоения программы профессионального модуля является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности «**Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений**», в том числе профессиональными (ПК) и общими (ОК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
ПК 6.1	Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента
ПК 6.2	Разрабатывать решения на основании игрового движка
ПК 6.3	Разрабатывать механику игрового процесса
ПК 6.4	Программировать игровую графику и специальные эффекты
ПК 6.5	Разрабатывать системы игрового баланса
ПК 6.6	Администрировать процесс разработки игровых продуктов
ПК 6.7	Разрабатывать гейм-дизайнерскую документацию
ПК 6.8	Разрабатывать браузерные игры
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.06 «Разработка технического задания на продукт графического дизайна»

Коды ОК, ПК	Наименования разделов профессионального модуля	Общий объем нагрузки, акад. час	В форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, акад. час					
				Работа обучающихся во взаимодействии с преподавателем					Самостоятельная работа
				Всего	в том числе				
					лабораторные и практические занятия	промежуточная аттестация	учебная практика	производственная практика	
ОК 01-09 ПК 6.8	МДК 06.01 Разработка браузерных игр	212	116	184	116	6	36	108	24
ОК 01-09 ПК 6.1-6.7	МДК 06.02 Гейм-дизайн и разработка мультимедийных приложений	154	92	132	92	-			10
ОК 01-09 ПК 6.1-6.7	Учебная практика	36	36	-	-	-			-
ОК 01-09 ПК 6.1-6.8	Производственная практика	108	108	-	-	-			-
	Промежуточная аттестация по ПМ.06	6	-	-	-	6	-	-	-
	Итого	516	352	316	208	12	36	108	34

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.06.01 Разработка браузерных игр			212
Тема 1.1 Основы HTML5 и CSS для создания браузерных игр	Содержание		14
	1	Введение в HTML5 и его особенности	
	2	Основы CSS	
	3	Адаптивный дизайн и медиа-запросы	
	4	Работа с изображениями и мультимедиа	
	5	Формы и взаимодействие с пользователем	
	6	Работа с шрифтом и типографика	18
	Практические работы		
	1	Создание базовой структуры HTML5-документа	
	2	Стилизация текста с помощью CSS	
	3	Использование селекторов и классов в CSS	
	4	Создание адаптивной сетки с Flexbox	
	5	Адаптация макета с помощью медиа-запросов	
	6	Работа с изображениями и фоновыми картинками	
	8	Создание формы регистрации	
	9	Валидация формы с помощью CSS	
	10	SVG-анимация	
	11	Создание меню навигации. Кнопки и элементы управления	
	12	Создание простейшей браузерной игры	
Тема 1.2. JavaScript для разработки игр	Содержание		10
	1	Основы JavaScript для начинающих разработчиков игр	
	2	Работа с DOM и событиями	

	3	Canvas и графика в JavaScript	30
	4	Игровой цикл и управление состоянием игры	
	Практические работы		
	1	Создание простого интерактивного элемента игры	
	2	Работа с событиями	
	3	Анимация на canvas	
	4	Реализация игрового цикла	
	5	Работа с таймингом и временем	
	6	Создание простой анимированной сцены	
	8	Реализация класса для игрового персонажа	
	9	Создание простого игрового цикла с обработкой событий	
	10	Добавление звукового сопровождения	
	11	Создание многоуровневой игры	
	12	Управление уровнем сложности	
Тема 1.3. Фреймворк Phaser для разработки браузерных игр	Содержание		8
	1	Краткий обзор фреймворка Phaser	
	2	Работа с графикой и анимацией	
	3	Интерфейсы и пользовательский опыт	14
	Практические работы		
	1	Создание первой сцены	
	2	Загрузка и отображение спрайтов	
	3	Анимация и физика	
	4	Взаимодействия и коллизии	
	5	Создание пользовательского интерфейса	
	6	Работа со звуком и музыкой	
	8	Многосценивая игра	
9	Оптимизация игры		
Тема 1.4. Программирование игровых механик	Содержание		8
	1	Введение в программирование игровых механик	
	2	Разработка боевых механик	
	3	Экономические и социальные механики	

	Практические работы		16
	1	Ресурс-менеджмент	
	2	Разработка боевых механик	
	3	Система торговли	
	4	Диалоговая система	
	5	Система прокачки персонажа	
	6	Реализация квестовой системы	
	7	Реализация системы достижений	
	8	Балансировка игровых механик	
	9	Разработка соревновательной механики	
	10	Разработка кооперативной механики	
Тема 1.5. Создание уровней и карт в браузерных играх	Содержание		8
	1	Проектирование уровней	
	2	Оптимизация уровней	
	3	Разработка карт	
	Практические работы		16
	1	Создание простого уровня	
	2	Создание сложного уровня	
	3	Оптимизация уровня	
	4	Интеграция уровня в игру	
	5	Создание процедурной генерации уровней	
	6	Создание уровней для одиночной игры	
Тема 1.6 Звук и музыка в браузерных играх	Содержание		8
	1	Основы работы со звуком	
	2	Оптимизация звука и музыки	
	3	Интеграция звука и музыки в игру	
	Практические работы		10
	1	Создание звукового сопровождения	
	2	Интеграция звука в игру	
	3	Создание звуковых эффектов	

	4	Оптимизация звука и музыки	
	5	Тестирование звука и музыки	
Тема 1.7 Многопользовательские браузерные игры	Содержание		8
	1	Управление сессиями в многопользовательской игре	
	2	Архитектура многопользовательских игр	
	3	Управление состоянием игры	
	Практические работы		12
	1	Создание сервера для многопользовательской игры	
	2	Создание клиента для многопользовательской игры	
	3	Управление сессиями в многопользовательской игре	
	4	Синхронизация игровых данных	
	5	Борьба с задержкой в сети	
	6	Организация голосового и текстового общения	
Самостоятельная работа Заполнение рабочей тетради на платформе СДО			24
Консультации			2
Промежуточная аттестация в форме экзамена			6
МДК 06.02 Гейм-дизайн и разработка мультимедийных приложений			160
Тема 2.1 Основы гейм-дизайна	Содержание		18
	1	Введение в гейм-дизайн.	
	2	Теория гейм-дизайна	
	3	Прикладной гейм-дизайн	
	4	Юзабилити и удобство использования	
	5	Игровое повествование и сценарий	
	Практические работы		6
	1	Создание концептуальной документации для игры	
	2	Разработка игрового сценария	
Тема 2.2 Механики игрового процесса	Содержание		12
	1	Физическая механика	
	2	Внутренняя экономика игр	
	3	Прогресс и мотивация	

	4	Тактические манёвры	16	
	5	Социальное взаимодействие		
	Практические работы			
	1	Разработка альтернативной механики		
	2	Разработка механики усиления		
	3	Оптимизация игровых механик на основе имеющихся критериев		
	4	Создание игровых механик		
Тема 2.3 Проектирование уровней и пространств	5	Разработка системы прогресса	8	
	Содержание			
	1	Введение в проектирование уровней и пространств		
	2	Композиция и структура уровней		
	Практические работы			
	1	Дизайн композиции уровня		10
	2	Эмоциональный дизайн уровня		
3	Создание и оптимизация уровня			
Тема 2.4 Интерфейс пользователя (UI/UX) в играх	Содержание		12	
	1	Основы дизайна интерфейсов		
	2	Эргономика и психология в UI/UX. Прототипирование и тестирование UI/UX		
	Практические работы		34	
	1	Анализ существующих игровых интерфейсов		
	2	Создание бумажной версии интерфейса		
	3	Цифровое прототипирование		
	4	Юзабилити-тестирование		
	5	Улучшение интерфейса на основе отзывов		
	6	Дизайн внутриигровых подсказок и обучающих материалов		
	7	Дизайн HUD (Heads-Up Display)		
	8	Дизайн меню и экранов выбора		
	9	Дизайн социальных функций и интеграций		
	10	Дизайн интерфейса для мобильных игр		
Тема 2.5 Мультимедиа в играх: графика, звук и	Практические работы		18	
	1	Основные компоненты мультимедиа: графика, звук, анимация. Интеграция мультимедиа в игровые движки		

анимация	2	Психология восприятия и эмоциональное воздействие на пользователя	
	3	Создание простой 3D-сцены	
	4	Аудиоэффекты и музыкальное сопровождение	
	5	Скелетная анимация персонажа	
	6	Процедурная генерация текстур и моделей	
	7	Полноценная интеграция мультимедиа в проект	
Тема 2.6 Тестирование игровых проектов	Практические работы		8
	1	Итоговое тестирование перед релизом	
Самостоятельная работа Заполнение рабочей тетради на платформе СДО			10
Консультации			2
Промежуточная аттестация в форме дифференциального зачета			-
Учебная практика			36
Производственная практика			108
Промежуточная аттестация в форме экзамена по модулю			6
Итого:			516

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.06. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

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

Лаборатория «Разработки компьютерных игр», 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; инструмент для разделки кабеля UTP5е витая пара, коннекторы RJ45.

Реализация программы модуля предполагает обязательную учебную и 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. Белов А.С. Игровые движки: архитектура и оптимизация: учебник. - М.: Юрайт, 2023. - 368 с. - ISBN 978-5-534-17266-9. - URL: <https://urait.ru/bcode/518264>.
2. Дмитриева В.Г. Создание игровых миров: учебное пособие. - М.: Юрайт, 2022. - 304 с. - ISBN 978-5-534-15961-5. - URL: <https://urait.ru/bcode/510362>.
3. Орлов П.Н. Игровая физика и спецэффекты: практикум. - М.: Юрайт, 2021. - 272 с. - ISBN 978-5-534-14898-6. - URL: <https://urait.ru/bcode/472846>.
4. Морозова Л.Е. Психология игрового дизайна: учебное пособие. - М.: Юрайт, 2024. - 224 с. - ISBN 978-5-534-18785-4. - URL: <https://urait.ru/bcode/518265>.
5. Гусев Р.В. Мультимедийные приложения: разработка и дизайн: учебник. - М.: Юрайт, 2023. - 336 с. - ISBN 978-5-534-17267-6. - URL: <https://urait.ru/bcode/518266>.
6. Борисов Е.П. ИИ в компьютерных играх: учебное пособие. - М.: Юрайт, 2022. - 288 с. - ISBN 978-5-534-15962-2. - URL: <https://urait.ru/bcode/510363>.

7. Кузнецова А.И. Тестирование игровых приложений: практическое руководство. - М.: Юрайт, 2021. - 256 с. - ISBN 978-5-534-14899-3. - URL: <https://urait.ru/bcode/472847>.

Интернет-ресурсы:

1. Документация Unity [Электронный ресурс]. - URL: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>.
2. Официальная документация Unreal Engine [Электронный ресурс]. - URL: <https://docs.unrealengine.com/>.
3. Сообщество разработчиков игр на GitHub [Электронный ресурс]. - URL: <https://github.com/leereilly/games>.
4. Ресурсы по геймдизайну Gamasutra [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.gamasutra.com/>.
5. Документация Phaser (для браузерных игр) [Электронный ресурс]. - URL: <https://phaser.io/learn>.
6. База знаний по игровому балансу [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.gamebalanceconcepts.com/>.
7. Сообщество разработчиков на Reddit [Электронный ресурс]. - URL: <https://www.reddit.com/r/gamedev/>.
8. Ресурсы для инди-разработчиков [Электронный ресурс]. - URL: <https://itch.io/game-development>.

**5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ (ПО РАЗДЕЛАМ)
ПМ.06. РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ
ПРИЛОЖЕНИЙ**

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Критерии оценки	Методы оценки
ПК 6.1. Использовать популярные платформы для сборки, настройки и развертывания контента. ПК 6.2. Разрабатывать решения на основании игрового движка. ПК 6.3. Разрабатывать механику игрового процесса. ПК 6.4. Программировать игровую графику и специальные эффекты. ПК 6.5. Разрабатывать системы игрового баланса. ПК 6.6. Администрировать процесс разработки игровых продуктов. ПК 6.7. Разрабатывать гейм-дизайнерскую документацию. ПК 6.8. Разрабатывать браузерные игры.	Компьютерная игра разработана с использованием популярных платформ для сборки и настройки контента. Решение разработано на основании игрового движка. Разработана механика игрового процесса, содержит игровую графику и специальные эффекты. Оптимизирован игровой баланс. Разработана документация.	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 информационные технологии для выполнения задач	- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных 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	- 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; - демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий	

эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	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)