

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Лесняк Елена Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 30.04.2025 15:48:06
Уникальный программный ключ:
4f8763c0f69fcc0b76a554a96bba130b42854b57503309a6b8cc637f77307846

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

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ Е.Н. Лесняк
«30» апреля 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной практики**

**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)

Профессиональный модуль	ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя
--------------------------------	--

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

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

2025 г.

Рабочая программа

Учебной практики по ПМ.02

(наименование согласно учебному плану)

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 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	4
2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	6
3 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	8
4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ.....	9
5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	

1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

1.1 Область применения программы

Рабочая программа учебной практики 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.

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

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения программы учебной практики должен:

Иметь практический опыт:

- в разработке кода программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля;
- использовании инструментальных средств на этапе отладки программного продукта;
- проведении тестирования программного модуля по определенному сценарию;
- использовании инструментальных средств на этапе отладки программного продукта;
- разработке мобильных приложений

Уметь:

- осуществлять разработку кода программного модуля на языках низкого и высокого уровней;
- создавать программу по разработанному алгоритму как отдельный модуль;
- выполнять отладку и тестирование программы на уровне модуля;
- осуществлять разработку кода программного модуля на современных языках программирования;
- уметь выполнять оптимизацию и рефакторинг программного кода;
- оформлять документацию на программные средства

1.3 Количество часов на освоение программы учебной практики:

всего по ПМ.02 - 36 часов

2. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения программы учебной практики является овладение обучающимися видом профессиональной деятельности **«Разработка графического интерфейса пользователя»**, 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 ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1 Тематический план программы учебной практики

Коды ПК	Наименования профессиональных модулей	Всего часов	Распределение часов по семестрам
ПК 2.1-2.8	ПМ.02 «Разработка графического интерфейса пользователя»	36	2
	Итого	36	

3.2. Содержание программы учебной практики

Наименование профессионального модуля (ПМ), МДК и тем учебной практики	Содержание учебной практики	Объем часов	Распределение часов по семестрам
ПМ.02 «Разработка графического интерфейса пользователя»		36	
Раздел 1. Разработка графического интерфейса пользователя	Разработка и представление дизайн-макета на основе технического задания	12	2
	Создание дизайна новых элементов графического пользовательского интерфейса	12	2
	Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	12	2
	Всего	36	

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4.1 Методическое и информационное обеспечение практики

Источники информации согласно программе ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя.

4.2 Общие требования к организации учебной практики

Учебная практика реализуется в лабораториях АН ПОО «ХЕКСЛЕТ КОЛЛЕДЖ» и/или на предприятиях и в организациях по отраслям производственной деятельности в области связи, информационных и коммуникационных технологий, с использованием современных технологий, материалов и оборудования.

4.3 Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация по учебной практике проводится в форме дифференцированного зачета. Дифференцированный зачет по учебной практике выставляется на основе предоставленных обучающимся отчетных документов.

4.4. Кадровое обеспечение учебной практики

Требования к квалификации педагогических кадров, осуществляющих руководство учебной практикой: высшее педагогическое или высшее техническое образование.

.

5 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.01 Разработка программных модулей

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	Формы и методы контроля и оценки
Систематизировать данные о потребностях пользователей и предметной области.	Оценка отчетных материалов по итогам учебной практики.
Разрабатывать дизайн-концепции интерфейса пользователя в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	
Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.	
Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.	
Разрабатывать прототип интерфейса пользователя.	
Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию	
Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	
Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	

Результаты (освоенные общие компетенции)	Формы и методы контроля и оценки
Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	Наблюдение за деятельностью обучающегося в процессе освоения программы учебной практики.
Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	
Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	
Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	
Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	
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	

Результаты (освоенные общие компетенции)	Формы и методы контроля и оценки
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	