

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Лесняк Елена Николаевна

Должность: Директор

Дата подписания: 23.09.2025 14:28:39

Уникальный программный ключ:

4f8763c0f69fcc0b76a554a96bba130b42854b57507309a6b8cc637f77303946

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

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор АнПОО  
«Академический колледж»  
\_\_\_\_\_ Е.Н. Лесняк  
«29» августа 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

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

**по специальности** 09.02.07 **Информационные системы и программирование**  
(код) (Наименование специальности / профессии)

**Основы графического интерфейса**

(Наименование дисциплины)

**Кафедра разработчик** Информационных технологий и программирования

**Год набора** 2024, 2025

2025 г.

Рабочая программа учебной дисциплины

**Основы графического интерфейса**

(наименование дисциплины согласно учебному плану)

Составлена Семергей Ольга Михайловна

(Ф.И.О.)

Составлена \_\_\_\_\_

(Ф.И.О.)

Составлена \_\_\_\_\_

(Ф.И.О.)

Обсуждена и рекомендована к утверждению решением кафедры

**Информационных технологий и программирования**

(полное наименование кафедры)

от 29.08.2025

(дата протокола)

протокол №

2

(номер протокола)

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_

(подпись)

В.А. Трофимов

(инициалы, фамилия)

Согласовано с выпускающей кафедрой

**Информационных технологий и программирования**

(полное наименование выпускающей кафедры)

Заведующий выпускающей

кафедрой \_\_\_\_\_

(подпись)

В.А. Трофимов

(инициалы, фамилия)

Согласовано с методистом

Методист \_\_\_\_\_

Т.Н. Логачева

Одобрена Педагогическим советом

от 29.08.2025

(дата протокола)

протокол №

1

(номер протокола)

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |                   |
|---|-------------------|
| <b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>              | <b>стр.<br/>4</b> |
| <b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>                 | <b>5</b>          |
| <b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>   | <b>7</b>          |
| <b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b> | <b>9</b>          |

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины «*Основы графического интерфейса*» является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности среднего профессионального образования

**09.02.07**

(код)

**Информационные системы и программирование**

(Наименование специальности / профессии)

и направлена на формирование **общих компетенций**, включающих в себя способности:

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.

и **профессиональных компетенций**, соответствующих основным видам профессиональной деятельности:

ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием.

ПК 1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств.

ПК 1.4. Выполнять тестирование программных модулей.

ПК 1.5. Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода.

ПК 1.6. Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ;

**и личностных результатов:**

ЛР 13. Демонстрирующий умение эффективно взаимодействовать в команде, вести диалог, в том числе с использованием средств коммуникации.

ЛР 14. Демонстрировать навыки анализа и интерпретации информации из различных источников с учетом нормативно-правовых норм.

ЛР 15. Демонстрировать готовность и способность к образованию, в том числе самообразованию, на протяжении всей жизни; сознательное отношение к непрерывному образованию как условию успешной профессиональной и общественной деятельности.

ЛР 16. Гибко реагировать на появление новых форм трудовой деятельности, готовность к их освоению.

ЛР 17. Экономически активный, предприимчивый, готовый к самозанятости.

ЛР 18. Самостоятельный и ответственный к принятию решений во всех сферах своей деятельности, готовый к исполнению разнообразных социальных ролей, востребованных бизнесом, обществом и государством.

## **1.2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:**

профессиональная подготовка/общепрофессиональные дисциплины

*(указать принадлежность дисциплины к учебному циклу)*

## **1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:**

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен иметь практический опыт:**

- в разработке дизайна в соответствии со стандартами и требованиями заказчика;
- создании, использовании и оптимизировании изображений для веб-приложений;
- разработке интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь**:

- создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений;
- выбрать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение;
- создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, требований к эргономике и технической эстетике;
- разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать**:

- нормы и правила выбора стилистических решений;
- современные методики разработки графического интерфейса;
- требования и нормы подготовки и использования изображений в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений.

#### **1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**

Объем образовательной программы – 58 часов, в том числе:

обязательной учебной нагрузки обучающегося с преподавателем - 56 часов;

консультации – 2 часа.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

| <b>Вид учебной работы</b>  | <b>Объем часов</b> |
|--|--------------------|
| <b>Объем образовательной программы (всего)</b>                                   | 58                 |
| <b>Суммарная учебная нагрузка обучающихся во взаимодействии с преподавателем</b> | 56                 |
| <b>в том числе:</b>  |                    |
| теоретические занятия  | 6                  |
| практические занятия   | 50                 |
| <b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>                               | -                  |
| <b>Консультации по учебной дисциплине</b>  | 2                  |
| <b>Промежуточная аттестация в форме: зачет с оценкой</b>                         |                    |

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

| Наименование разделов и тем          | Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)   | Объем часов | Уровень освоения | Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы |
|--------------------------------------|---|-------------|------------------|--|
| 1                                    | 2   | 3           | 4                | 5  |
| <b>Раздел 1.</b>                     | <b>Основы графического интерфейса</b>   | <b>58</b>   |                  |  |
| <b>Тема 1. Графические редакторы</b> | Содержание  | <b>4</b>    |                  | ОК 1-7, ОК 9, ОК 10, ПК 1.1-ПК 1.6, ЛК 13-18   |
|                                      | 1 Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики. Физические основы компьютерной графики. Форматы хранения графических изображений. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики.          | 2           | 1                |  |
|                                      | 2 Основные принципы и правила дизайна UX/UI. Взаимодействие пользователя с сайтом. Вопросы разработки интерфейса. Цвет в дизайне. Концептуальное, логическое и физическое проектирование.                           | 2           | 1                |  |
|                                      | Практические занятия  | <b>20</b>   |                  |  |
| 1                                    | Разработка дизайн-макета лендинга (создание проекта, дизайн секций: «первый экран», «шапка», «наши преимущества», «о нас», «особенности», «каталог» , «консультанты», «партнеры», «полезная информация», «подвал» ) | 20          | 2                |  |
| <b>Тема 2. Front-end разработка</b>  | Содержание учебного материала   | <b>2</b>    |                  | ОК 1-7, ОК 9, ОК 10, ПК 1.1-ПК 1.6, ЛК 13-18   |
|                                      | 1 Язык для разработки front-end сайта Java Script   | 2           | 1                |  |
|                                      | Практические занятия  | <b>30</b>   |                  |  |
|                                      | 1 Простейшие операторы javascript   | 2           | 2                |  |
|                                      | 2 Работа с переменными  | 2           | 2                |  |
|                                      | 3 Работа со строками  | 2           | 2                |  |
|                                      | 4 Функции   | 2           | 2                |  |
|                                      | 5 Обращения   | 2           | 2                |  |
|                                      | 6 Присваивание. Декременты  | 4           | 2                |  |
|                                      | 7 Разработка таймера  | 4           | 3                |  |
|                                      | 8 Разработка списка дел   | 4           | 3                |  |
| 9 Игра «Крестики-нолики»             | 4   | 3           |                  |  |
| 10 Калькулятор                       | 4   | 3           |                  |  |

|               |           |   |   |
|---------------|-----------|---|---|
|               | 2         | 2 | ОК 1-7, ОК 9,<br>ОК 10, ПК 1.1-<br>ПК 1.6, ЛК 13-<br>18 |
| <b>Всего:</b> | <b>58</b> |   |   |

*Объем часов определяется по каждой позиции столбца 3 (отмечено звездочкой \*). Суммарно количество часов по видам работ должно соответствовать п.2.1.*

*Уровень освоения проставляется в столбце 4 (отмечено двумя звездочками \*\*).*

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)

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы дисциплины требует наличия:

**Лаборатории**

**Программного обеспечения и сопровождения  
компьютерных систем**

*(указывается наименование)*

Оборудование:

- персональные компьютеры;
- локальная сеть;
- сеть Интернет;
- комплект учебно-методической документации;
- мультимедийный проектор;
- экран.

## 3.2. Информационное обеспечение обучения

### Основные источники:

1. Разработка веб-приложений : учебное пособие для среднего профессионального образования / Н. Р. Полуэктова. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 204 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-14744-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/496693>
2. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/489497>
3. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 218 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00515-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/490128>
4. Разработка интернет-приложений : учебное пособие для вузов / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев ; под научной редакцией Л. Г. Доросинского. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 90 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-9975-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/492224>

### Дополнительные источники:

1. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2022. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — URL : <https://urait.ru/bcode/493319>
2. Забелин, Л. Ю. Компьютерная графика и 3D-моделирование : учебное пособие для СПО / Л. Ю. Забелин, О. Л. Штейнбах, О. В. Диль. — Саратов : Профобразование, 2021. — 258 с. — ISBN 978-5-4488-1188-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/106619.html>.
3. Сычев, А. В. Теория и практика разработки современных клиентских веб-приложений : учебное пособие для СПО / А. В. Сычев. — Саратов : Профобразование, 2021. — 482 с. — ISBN 978-5-4488-1012-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102205.html>.

4. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2019. — 300 с. — ISBN 978-985-503-987-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/100360.html>
5. Маркин, А. В. Web-программирование : учебное пособие для СПО / А. В. Маркин. — Саратов, Москва : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2021. — 267 с. — ISBN 978-5-4488-1198-2, 978-5-4497-1031-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/107576.html>
6. Богун, В. В. Web-программирование. Интерактивность статических Интернет-сайтов с применением форм : учебное пособие для СПО / В. В. Богун. — Саратов : Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 65 с. — ISBN 978-5-4488-0815-9, 978-5-4497-0481-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/92633.html>

#### **Интернет - ресурсы:**

1. INTUIT.ru. [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: (<http://www.intuit.ru>), свободный. – Загл. с экрана.
2. Единое окно доступа к образовательным ресурсам [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/>, свободный. – Загл. с экрана.

## 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Контроль и оценка** результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

| Результаты обучения<br>(освоенные умения,<br>усвоенные знания)   | Критерии оценки   | Формы и методы<br>контроля и оценки<br>результатов обучения   |
|--|---|---|
| <p><i>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– получать информацию о web-технологиях;</li> <li>– получать информацию об основах компьютерной графике;</li> <li>– получать информацию о web-дизайне;</li> <li>– знать основы работы в редакторе растровой графики Photoshop;</li> <li>– знать основные этапы разработки web-сайта.</li> </ul> | <p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>– контрольная работа;</li> <li>– самостоятельная работа;</li> <li>– наблюдение за выполнением практического задания.<br/>(деятельностью студента);</li> <li>– оценка выполнения практического задания (работы);</li> <li>– решение ситуационной задачи.</li> </ul> |