

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

## Разработка web-приложений

*название профессионального модуля*

### 1. Область применения программы

Рабочая программа профессионального модуля является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС СПО **09.02.03 Программирование в компьютерных системах**, входящей в укрупненную группу специальностей **09.00.00 Информатика и вычислительная техника**

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и в программах профессиональной подготовки обучающихся укрупненной группы специальностей **09.00.00 Информатика и вычислительная техника** в части освоения основного вида деятельности (ВД):

#### Разработка WEB-приложений

и соответствующих профессиональных компетенций (ПК) базовой подготовки:

5.1 Создавать графические объекты

5.2 Создавать программный код web-документа

5.3 Разрабатывать техническую документацию web-приложений

5.4 Применять технологии продвижения web-услуг

и по углубленной подготовке:

7.1 Создавать графические объекты

7.2 Создавать программный код web-документа

7.3 Разрабатывать техническую документацию web-приложений

7.4 Применять технологии продвижения web-услуг

Рабочая программа профессионального модуля может быть использована в дополнительном профессиональном образовании и профессиональной подготовке работников в области компьютерной графики, мультимедийных технологий и web-дизайна. Опыт работы не требуется.

Рабочая программа составляется для очной, заочной, заочной с элементами дистанционных образовательных технологий форм обучения.

### 2. Цели и задачи модуля – требования к результатам освоения модуля

В результате освоения вариативной части модуля обучающийся должен иметь практический опыт:

- разработки мультимедийных web-приложений;
- создания графики и анимации в графических редакторах;
- продвижения web-услуг.

В результате освоения вариативной части модуля обучающийся должен уметь:

- создавать элементы графического изображения;
- редактировать готовые изображения;
- составлять HTML-код страницы;
- проектировать web-приложения;
- применять технологии продвижения web-услуг.

В результате освоения вариативной части модуля обучающийся должен знать:

- основные виды компьютерной графики;
- методы создания и обработки двухмерных и трехмерных изображений;
- приемы подготовки графики для web-приложений;

- синтаксис HTML;
- технологии продвижения web-услуг.

### **3. Количество часов на освоение программы профессионального модуля**

Всего – 362 часа, в том числе:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – 254 часа, включая:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 174 часа;  
самостоятельной работы обучающегося – 80 часов;  
учебной практики – 108 часов.

### **4. Содержание профессионального модуля**

#### **Раздел 1. Редактирование графических изображений**

##### **МДК 1. Компьютерная графика**

- Тема 1. Основные понятия компьютерной графики
- Тема 2. Растровая графика
- Тема 3. Векторная графика
- Тема 4. Трёхмерная графика
- Тема 5. Форматы графических файлов

#### **Раздел ПМ 2. Проектирование, разработка и продвижение web-приложений**

##### **МДК 02. WEB-технологии**

- Тема 2.1. Основы web-технологий. WEB-дизайн
- Тема 2.2. Планирование, организация и проектирование web-сайта.

##### **Юзабилити**

- Тема 2.3. Цвет в дизайне. Графика на web-страницах. Шрифты.

##### **Композиционный компьютерный дизайн**

- Тема 2.4. Основные понятия HTML. Синтаксис HTML
- Тема 2.5. Основные стили web-дизайна
- Тема 2.6. Синтаксис тега FORM
- Тема 2.7. Технология CSS, её версии и поддержка браузерами
- Тема 2.8. Баннерная реклама
- Тема 2.9. Создание интерактивных элементов.
- Тема 2.10. WEB-программирование
- Тема 2.11. Content management system
- Тема 2.12. Размещение web-сайта на сервере
- Тема 2.13. Маркетинг в web-дизайне

#### **Учебная практика**

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.
2. Разработка информационной архитектуры.
3. Разработка дизайна сайта
4. Поиск и подборка материалов для проекта
5. Подготовка иллюстраций для WEB.
6. Подготовка графических элементов: логотип, кнопки и фоновые

##### **картинки**

7. Создание Gif-анимации и баннера в Adobe Photoshop
8. Разработка flash-баннера
9. Подготовка аудио и видео материалов
10. Создание 3d -изображений

11. Подготовка интерактивных элементов с помощью языка. Action Script
- MX
12. Создание стилевого оформления с помощью каскадных таблиц стилей
13. Создание динамических элементов в DreamWeaver. Язык сценариев Java
- Script
14. Серверные решения. Применение технологий ASP или PHP
15. Компоновка страниц web-сайта
16. Публикация web-сайта на бесплатном хостинге
17. Оценка сайта. Тестирование сайта. Раскрутка web-сайта
18. Оформление отчета. Зачет-конференция по учебной практике