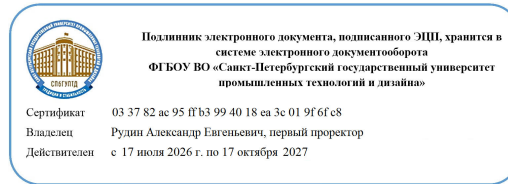


КОЛЛЕДЖ ТЕХНОЛОГИИ, МОДЕЛИРОВАНИЯ И УПРАВЛЕНИЯ

(Наименование колледжа)



УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор,
проректор по учебной работе

А.Е. Рудин

Рабочая программа практики

Учебный план: №:26-02-1-16

Код, наименование
специальности,

направленность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям), Веб-дизайн

Квалификация

выпускника: Дизайнер

Уровень

образования: Среднее профессиональное образование

Форма обучения: очная

План учебного процесса

индекс	Наименование практики	Номер семестра	Кол-во недель	Трудоемкость, ч	Форма промежуточной аттестации
ПМ.02 Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале					
УП.02.01	Учебная практика, компьютерное моделирование	6	3	108	Зачет с оценкой

Санкт-Петербург
2026

Программа практики составлена в соответствии
с федеральным государственным образовательным стандартом
среднего профессионального образования по специальности
54.02.01 Дизайн (по отраслям), утверждённым приказом
Минпросвещения России от **05.05.2022 N 308 (ред. от 03.07.2024)**

Составитель(и): Коняева А.С.
(Ф.И.О.)

Председатель цикловой
комиссии: Красильникова М.В.
(Ф.И.О.)

СОГЛАСОВАНИЕ:

Директор колледжа: Леонов С.А.
(Ф.И.О.)

Методический отдел: Ястребова С.А.
(Ф.И.О. сотрудника отдела)

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА

1.1. Место практики в структуре основной образовательной программы

Учебная практика, выполнение дизайн-проекта входит в профессиональный цикл основной образовательной программы (ОП) при освоении основного вида деятельности «Техническое исполнение художественно-конструкторских (дизайнерских) проектов в материале».

1.2. Цели и планируемые результаты

В ходе прохождения практики обучающийся должен освоить следующие компетенции.

1.2.1. Перечень компетенций

Код компетенций	Наименование результата обучения
ПК 2.1	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия
ПК 2.2.	Выполнять технические чертежи
ПК 2.3	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)

1.2.2. Результаты прохождения практики

Иметь практический опыт	- создания текстовых объектов по заданной теме, корректировки цифровых фотографий и создания анимированных изображений в соответствии с разработанной технологической картой изготовления объекта дизайна; - чтения и понимания чертежей и технологической документации; самостоятельной разработки чертежей и технологической документации проекта на основе технического задания; - разработки базовой формы эскиза и готового продукта, разработки серии эскизов проекта
Уметь	- формировать этапы разработки технологической карты изготовления объекта дизайна согласно требованиям к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области; - использовать пакеты прикладных программ (CAD/CAM – системы) для разработки технической документации на проектирование элементов систем автоматизации; - оформлять техническую документацию на разработанную модель элементов систем автоматизации; - создавать эскизы первых страниц сайта в графическом редакторе/Интернет-конструкторе; - выполнять схемы и чертежи дизайн-проекта; - осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций
Знать	- оптимальные инструменты замера эффективности проектирования (метрики успешности); - перечень инструментов и средств проектирования для разработки технологической карты объекта дизайна; - выбор программного обеспечения для модели элементов систем автоматизации на основе технического задания; - художественные и изобразительные системы печатной графики (шрифт, его динамика, эффекты и эмоциональное воздействие, гарнитуры шрифта)

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

№ п/п	Виды работ	Объем часов
1.	Вводный инструктаж по охране труда при эксплуатации персональных компьютеров и мер безопасности. Обозначение целей. Формулировка проблемы и постановка проектных задач проекта. Подбор контента для сайта	18
2.	Создание эскизов первой страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание эскизов второй	42

	страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание эскизов третьей страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание эскизов четвертой страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе	
3.	Создание готового макета первой страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание готового макета второй страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание готового макета третьей страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание готового макета четвертой страницы сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе	24
4.	Создание эскизов четырех страниц мобильной версии сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Создание готового макета четырех страниц мобильной версии сайта в графическом редакторе/интернет конструкторе Размещение макетов на Mock up Финальная доработка проекта. Итоговая презентация	16
5.	Оформление отчетных документов по учебной практике. Подготовка и защита итоговой презентации по практике	6
Зачет с оценкой		2
Всего:		108

3. УСЛОВИЯ ПРОХОЖДЕНИЯ

3.1. Материально-техническое обеспечение

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест:

лаборатория компьютерного дизайна, оснащённая оборудованием:

- стол, стул преподавательский;
- стол, стулья для обучающихся (по кол-ву обучающихся в группе);
- компьютер с лицензионным программным обеспечением (Microsoft Windows 10 Pro, Office Standart 2016, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign);
- мультимедийный проектор; экран;
- лазерный принтер;
- мультимедийные средства обучения;
- информационные стенды и шкафы для хранения;
- УМК и информационные материалы.

3.2. Информационное обеспечение реализации

3.2.1 Учебная литература

а) основная

1. Боев, В. Д. Компьютерное моделирование : учебное пособие для СПО / В. Д. Боев, Р. П. Сыпченко. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2024. — 517 с. — ISBN 978-5-4488-0998-9. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/139751.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
2. Инженерная и компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / под общей редакцией Р. Р. Анамовой, С. А. Леоновой, Н. В. Пшеничновой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 226 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-16834-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/584597>

б) дополнительная

1. Компьютерная графика : учебное пособие для СПО / Д. В. Горденко, Д. Н. Резеньков, С. В. Сапронов, Н. В. Гербут. — Саратов : Профобразование, 2022. — 90 с. — ISBN 978-5-4488-1538-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/books/122431/details> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

2. Сметанникова, Т. А. Компьютерное моделирование в дизайне : учебное пособие для СПО / Т. А. Сметанникова, В. А. Кукушкина, Т. В. Ананьева. — Липецк, Саратов : Липецкий государственный технический университет, Профобразование, 2024. — 54 с. — ISBN 978-5-00175-259-2, 978-5-4488-2073-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/141015.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей
3. Сычев, А. В. Web-технологии : учебное пособие / А. В. Сычев. — 4-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 407 с. — ISBN 978-5-4497-2429-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/133914.html> — Режим доступа: для авторизир. пользователей

3.2.2. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы, в т. ч. электронные образовательные ресурсы

1. Образовательный журнал платформы для создания сайтов Tilda Publishing: практические руководства по дизайну и маркетингу для цифровых проектов [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.tilda.education/>
2. Developer. Сайт разработчиков [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>

4. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ

Шкала оценивания	Критерии оценивания	Наименование оценочных средств ПА
Отлично	Обучающийся демонстрирует глубокое понимание принципов компьютерного моделирования в веб-дизайне и их применения на практике; свободно оперирует ключевыми понятиями и терминами: UI/UX-дизайн, прототипирование, вайрфрейм, мокап, сетка (grid), адаптивный дизайн, интерактивные элементы, анимация интерфейса, пользовательский сценарий, информационная архитектура, визуальная иерархия, пиксель-перфект, ретина-графика и др.; грамотно выполняет проектные задачи: соблюдает принципы UI/UX, учитывает требования адаптивности и доступности (WCAG), прорабатывает все состояния элементов; применяет знания на практике: разрабатывает комплексные веб-проекты (лендинги, многостраничные сайты, веб-приложения) с проработкой всех экранов и сценариев; решает задачи повышенной сложности: моделирует сложные интерактивные компоненты, создаёт 3D-визуализации для веб-страниц, настраивает анимации переходов, интегрирует интерактивные 3D-объекты; составляет полные комплекты проектной документации: вайрфреймы, прототипы с кликабельными элементами, мокапы на устройствах, гайдлайны по стилю (UI-kit), спецификации анимаций; создаёт качественные визуализации и прототипы: выполняет реалистичные мокапы, интерактивные демо-версии, анимации интерфейса с плавными переходами; аргументированно представляет результаты работы: чётко объясняет логику проектирования, отвечает на сложные вопросы, обосновывает выбор решений с опорой на UX-исследования и тренды; проявляет творческий подход: предлагает оригинальные идеи для интерактивных элементов, находит нестандартные способы визуализации данных и навигации;	Просмотр выполненных работ

	учитывает функциональные, эргономические и технические требования: проектирует удобные, быстрые и совместимые с разными устройствами интерфейсы; выполняет задания в установленные сроки с высоким качеством результата, демонстрирует владение как базовыми, так и продвинутыми функциями программ	
Хорошо	Обучающийся владеет основным содержанием практики, знает базовые инструменты компьютерного моделирования и терминологию; выполняет проекты с незначительными недочётами (например, небольшие ошибки в сетке макета, мелкие неточности в отступах, пропуски в состояниях элементов, которые легко исправить); оперирует ключевыми терминами, но иногда допускает небольшие неточности в их трактовке или применении, которые исправляет после уточнения; соблюдает основные требования к UI/UX, но может упустить второстепенные детали (например, не всегда прорабатывает версии для тёмной темы или не учитывает все разрешения экранов); создаёт прототипы и мокапы с достаточной точностью, но допускает мелкие погрешности в анимации или интерактивности; решает стандартные практические задачи (разработка лендинга, прототипа интернет-магазина, мобильного приложения с базовой интерактивностью), но затрудняется с нестандартными кейсами (например, сложными 3D-интеграциями или продвинутыми анимациями); отвечает на большинство вопросов преподавателя, в т.ч. дополнительных, но может допускать мелкие ошибки в интерпретации стандартов доступности или работе с инструментами, которые устраняет после уточнения; оформляет проектную документацию с чёткими выводами, но иногда недостаточно развёрнуто аргументирует выбор сетки или анимационных эффектов; выполняет задания в срок, но иногда требуется дополнительная проверка или корректировка интерактивных элементов; владеет базовыми и частью продвинутых функций дизайнерских программ, но может испытывать трудности с узкоспециализированными инструментами (например, продвинутым 3D-моделированием или сложными скриптами для анимаций)	
Удовлетворительно	Обучающийся имеет фрагментарные знания теории, ориентируется только в простейших понятиях (дизайн, макет, прототип, интерфейс, кнопка, иконка, цвет, шрифт, сетка, мокап, адаптивность); выполняет элементарные задания (создать статичный макет страницы в Figma, нарисовать иконку в Illustrator, сделать простой мокап устройства) с частыми ошибками, нуждается в подсказках и образцах; анализирует прототипы поверхностно, не видит системных ошибок или путей их исправления (например, не замечает противоречий в навигации или не понимает, как исправить нелогичную последовательность экранов); работает над проектами только при наличии подробной инструкции, допускает ошибки в выборе инструментов, настройке сетки, создании интерактивных состояний; решает только простейшие типовые задачи при наличии образца (например, может скопировать макет по шаблону, но не разработать прототип самостоятельно); отвечает только на простые вопросы базового уровня, испытывает трудности с развёрнутыми ответами и дополнительными вопросами о принципах UX; изложение материала в работах недостаточно структурировано, возможны нарушения логики	

	навигации, ошибки в обозначениях и подписях, низкое качество визуализаций; проявляет низкий уровень самостоятельности, постоянно нуждается в контроле и подсказках при работе с программами; не осознаёт роли компьютерного моделирования в профессиональной деятельности веб-дизайнера, не видит связи между грамотным прототипированием и удобством интерфейса; допускает нарушения принципов UX и адаптивности из-за недостаточного понимания норм (например, создаёт нечитаемые тексты на фоне, игнорирует требования доступности, не прорабатывает мобильные версии)	
Неудовлетворительно	Обучающийся не владеет базовыми знаниями по практике: не знает основных инструментов моделирования, не понимает сути UI/UX, не различает типы макетов и прототипов; не ориентируется в терминологии компьютерного моделирования, путает или неверно трактует базовые понятия (вайрфрейм, мокап, прототип, сетка, адаптивный дизайн, анимация, интерактивность и т.п.); не может выполнить даже простейшие задания без посторонней помощи (например, отличить статичный макет от интерактивного прототипа или правильно разместить элементы на сетке); не анализирует цифровые модели, не видит очевидных ошибок в макетах или прототипах (несоответствие разрешений, отсутствие обязательных состояний элементов, грубые нарушения UX); допускает грубые ошибки при работе с программами (искажение пропорций, пропуск ключевых экранов, неверная интерпретация технического задания); не решает типовые задачи даже с опорой на образец, допускает систематические грубые ошибки в моделировании (например, путает десктопную и мобильную версии, не понимает принципов сетки, не умеет создавать кликабельные зоны); не использует нормативные документы и справочные материалы по UX/UI, не умеет работать с интерфейсами программ; не отвечает на основные вопросы преподавателя даже после уточнений и наводящих вопросов; не создаёт даже упрощённый прототип без грубых ошибок в структуре, содержании и оформлении; систематически нарушает правила проектирования интерфейсов (не соблюдает принципы визуальной иерархии, игнорирует стандарты доступности, создаёт нечитаемые макеты, не учитывает сценарии использования)	