


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЛУГАНСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКИ
«ЛУГАНСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И
ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСТВА»

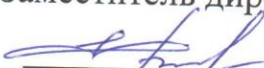
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ
ПМ.02 ПОДГОТОВКА ИНТЕРФЕЙСНОЙ ГРАФИКИ

Рассмотрена и согласована методической комиссией
информационных технологий

Протокол № 10 от «15.06» 2023 г.

Разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов, утвержденного Приказом Минпросвещения России от 11 ноября 2022 г. № 974; примерной рабочей программы профессионального модуля ПМ.02 Подготовка интерфейсной графики (зарегистрированной в государственном реестре Примерных основных образовательных программ, Приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-344 от 10.08.2023)

Председатель методической комиссии
 /Калашников Р.Г.
(подпись Ф.И.О.)

Заместитель директора по УПР
 /Меренкова Е.В.
(подпись Ф.И.О.)

Составители:

Золотухин Артем Николаевич, мастер производственного обучения
ГБОУ СПО ЛНР «Луганский колледж информационных технологий и
предпринимательства»

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	7
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	13
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ	16

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ ПМ.02 Подготовка интерфейсной графики

1.1. Цель и планируемые результаты освоения профессионального модуля

В результате освоения профессионального модуля обучающихся должен освоить основной вид деятельности Подготовка интерфейсной графики и соответствующие ему общие и профессиональные компетенции:

1.1.1. Перечень общих компетенций:

Код	Наименование общих компетенций
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 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 общечеловеческих 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

1.1.2. Перечень профессиональных компетенций

Код	Наименование видов профессиональной деятельности и профессиональных компетенций
ВПД	Подготовка интерфейсной графики
ПК 2.1.	Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса
ПК 2.2.	Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс

1.1.3. В результате освоения профессионального модуля обучающийся должен:

Владеть навыками	<ul style="list-style-type: none"> – разработки графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю; – создания раскадровок анимации интерфейсных объектов; – рисования пиктограмм, включая разработку их метафор; – рисования графических подсказок и другой интерфейсной графики; – подготовки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях; – оптимизации интерфейсной графики под различные разрешения экрана; <hr/> <ul style="list-style-type: none"> – подбора технических параметров интерфейсной графики для заданного стиля и требований к графическому пользовательскому интерфейсу; – обработки графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях; – оценки совокупности графических элементов оформления графического пользовательского интерфейса на соответствие техническим требованиям.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> – оптимизировать интерфейсную графику под различные разрешения экрана; – создавать графические документы в программах подготовки векторных изображений; – рисовать анимационные последовательности и раскадровку; – подбирать графические метафоры, максимально точно соответствующие назначению разрабатываемого элемента управления; – подготавливать графические материалы в программах подготовки векторных изображений.
Знать	<ul style="list-style-type: none"> – правила перспективы, колористики, композиции, светотени и изображения объема; – общих принципов анимации; – правил типографского набора текста и верстки; – требований целевых операционных систем и платформ к пиктограммам и элементам управления; – основы верстки с использованием языков разметки; – основы верстки с использованием языков описания стилей; – технических требований к интерфейсной графике; – техники и методики подготовки графических материалов.

1.2. Количество часов, отводимое на освоение профессионального модуля:

Всего часов - 690:

в том числе в форме практической подготовки - 550

Из них на освоение МДК - 228

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

2.1. Структура профессионального модуля

Коды профессиональных общих компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов	В т.ч. в форме практической подготовки	Объем профессионального модуля, акад. час.					
				Обучение по МДК				Практики	
				Всего	В том числе				
					Лабораторных и практических занятий	Самостоятельная работа	Промежуточная аттестация.	Учебная	Производственная
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ПК 2.1, ОК 01 - ОК 07, ОК 09	Раздел 1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	114	32	102	32	2	12		
ПК 2.2, ОК 01 - ОК 07, ОК 09	Раздел 2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	114	62	102	62	-	12		
ПК 2.1., ПК 2.2, ОК 01 - ОК 07, ОК 09	Учебная практика	204	204					204	
ПК 2.1, ПК 2.2, ОК 01 - ОК 07, ОК 09	Производственная практика	252	252						252
	Промежуточная аттестация	-							
	Экзамен по модулю	6					6		
	Всего часов:	690	550	204	94	2	30	204	252

2.2. Тематический план и содержание профессионального модуля (ПМ)

Наименование разделов и тем профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК)	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся	Объем, акад.ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч.	Код ПК, ОК
1	2	3	4
Раздел 1. Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса		100/32	
МДК. 02.01 СОЗДАНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО ДИЗАЙНА ЭЛЕМЕНТОВ ГРАФИЧЕСКОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ИНТЕРФЕЙСА		102/32	
Тема 1.1. Введение в компьютерную графику	Содержание	4/-	ПК 2.1, ОК 1 - ОК 7, ОК 9
	Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики	4	
	Соответствие цветов и управление цветом. Цветовые модели.		
	Форматы хранения графических изображений		
В том числе практических занятий и лабораторных работ			
Тема 1.2. Векторная графика	Содержание	15/3	ПК 2.1, ОК 1 - ОК 7, ОК 9
	Особенности векторной графики	12	
	Векторный графический редактор.		
	Приемы работы в векторном графическом редакторе		
	Методы упорядочивания и объединения объектов		
	Особенности рисования кривых		
	SVG-графика		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	3	
	Лабораторные работы	3	
	1. Создание изображений с помощью графических примитивов	1	
2. Работа с объектами	1		
3. Создание изображений из кривых	1		
Тема 1.3. Растровая графика	Содержание	18/6	ПК 2.1, ОК 1 - ОК 7, ОК 9
	Особенности растровой графики.	12	
	Растровый графический редактор		
	Приемы работы с растровым графическим редактором		
Разрешение и размер растровых изображений.			

	Способы выделения фрагментов. Трансформация областей.		
	Слои.		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	6	
	Лабораторные работы	6	
	4. Освоение технологий работы в среде редактора растровой графики	2	
	5. Тоновая и цветовая коррекция растровых изображений	2	
	6. Работа со смарт-объектами, слоями. Создание коллажей	2	
Тема 1.4. Основы графического дизайна	Содержание	25/9	ПК 2.1, ОК 1 - ОК 7, ОК 9
	Композиция в графическом дизайне как основа будущего продукта	16	
	Средства гармонизации композиции. Единство композиции. Композиционный центр.		
	Основы композиции. Использование модульных сеток в дизайне интерфейсов.		
	Цвет. Цветовой круг. Цветовая гармония. Цвет в дизайне интерфейса.		
	Плоскостная форма. Объёмная форма. Пространственная форма.		
	Перспектива. Использование перспективы.		
	Типографика. Структура шрифта. Композиция в типографике.		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	9	
	Лабораторные работы	9	
	7. Создание композиции из простых геометрических фигур	2	
	8. Симметрия, ассиметрия, композиционный центр. Способы создание перспективы	2	
9. Использование модульных сеток	2		
10. Цветоведение. Подбор цвета	2		
11. Подбор и работа со шрифтами	1		
Тема 1.5. Создание интерфейсных анимационных объектов	Содержание	14/4	ПК 2.1, ОК 1 - ОК 7, ОК 9
	Анимация. Виды анимации. Gif-анимация	10	
	Программное обеспечение для создания анимации		
	Основные принципы раскадровки.		
	Анимация по ключевым кадрам, запись движения, процедурная анимация, программируемая анимация.		
	Использование анимации в интерфейсах пользователя		
	Анимация, управляемая состоянием. Анимация, управляемая действием.		
	Интерактивность и отклик приложения.		
Анимация интерфейсных объектов.			

	В том числе практических занятий и лабораторных работ	4	
	Лабораторные работы	4	
	12. Создание раскадровок интерактивных элементов интерфейса	2	
	13. Создание анимации интерфейсных объектов	2	
Тема 1.6. Основы разработки дизайна графического интерфейса пользователя	Содержание	24/10	ПК 2.1, ОК 1 - ОК 7, ОК 9
	Тенденции развития дизайна интерфейса.	14	
	Основные принципы проектирования интерфейсов		
	Технические требования к интерфейсной графике		
	Пользовательский опыт (UX)		
	Пользовательский интерфейс (UI)		
	Современные принципы информационного дизайна.		
	Основные этапы разработки дизайна графического интерфейса.		
	Выбор визуального стиля дизайна графического интерфейса. Референсы и мудборды.		
	Виды макетов: вайфреймы, прототипы, макеты.		
	Программное обеспечение для проектирования интерфейсов		
	Классификация веб-сайтов. Основные компоненты веб-страницы.		
	Адаптивный дизайн сайта.		
	Виды электронной публикации. Проектирование дизайна электронной публикации.		
	Базовые принципы дизайна мобильных интерфейсов.		
	Визуализация элементов интерфейса сайта (электронной публикации, мобильного приложения)		
	Дизайн навигации.		
	В том числе практических занятий и лабораторных работ	10	
	Лабораторные работы	10	
	14. Оценка пользовательских интерфейсов	1	
15. Определение концепции сайта в зависимости от назначения и целевой аудитории»	1		
16. Работа с программным обеспечением для разработки дизайна графического интерфейса	2		
17. Разработка эскизов приложения (сайта, публикации)	2		
18. Разработка дизайна шапки, системы навигации, подвала для сайта	2		
19. Разработка дизайна мобильного приложения: меню (навигация), главный	1		

	экран		
	20. Работа с готовыми макетами: анализ, внесение изменений	1	
	Самостоятельная работа обучающихся	2	
	Тематика самостоятельной работы: Разработка дизайна сайта		
Промежуточная аттестация: экзамен (консультация)		12	
Раздел 2. Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс		102	
МДК. 02.02. ПОДГОТОВКА ГРАФИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ВКЛЮЧЕНИЯ В ГРАФИЧЕСКИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС		102/62	
Тема 2.1. Рисование пиктограмм, включая разработку их метафор	Содержание	40/20	ПК 2.2, ОК 01 - ОК 07, ОК 09
	Использование метафор в дизайне	20	
	Иконки и пиктограммы. Виды иконок		
	Использование цвета и размера при разработке иконок		
	Особенности дизайна иконок и пиктограмм под различные платформы		
	Инфографика, виды инфографики		
	Правила разработки инфографики		
	В том числе практических и лабораторных занятий	20	
	Лабораторные работы	20	
	1. Создание иконок и пиктограмм для сайта	4	
	2. Разработка иконок и пиктограмм в заданном стиле веб-ресурса или приложения	4	
	3. Разработка иконок приложений под различные платформы	4	
4. Разработка тематической инфографики	4		
5. Разработка инфографики для электронной публикации	4		
Тема 2.2. Рисование графических подсказок и другой интерфейсной графики	Содержание	62/42	ПК 2.2, ОК 01 - ОК 07, ОК 09
	Виды элементов интерфейса.	20	
	Разработка дизайна модальных окон, слайдеров, паралакс-эффектов		
	Разработка дизайна диаграмм, таблиц, маршрутов, маркеров		
	Рисование графических подсказок		
	Рисование фонов, простых персонажей, карт товаров,		
	В том числе практических и лабораторных занятий	42	
	Лабораторные работы	42	
6. Рисование графических подсказок и навигационных кнопок	4		

	7. Разработка дизайна модальных окон, слайдеров, паралакс-эффектов	6	
	8. Разработка дизайна диаграмм, таблиц, маршрутов, маркеров	6	
	9. Создание фонов	4	
	10. Рисование простых персонажей	4	
	11. Рисование карт товаров	4	
	12. Рисование системы окон для приложения	6	
	13. Подготовка графических материалов к интеграции с интерфейсом	8	
Промежуточная аттестация: экзамен (консультация)		12	
Учебная практика		204	
Виды работ			
<ul style="list-style-type: none"> – оптимизация интерфейсной графики под различные разрешения экрана; – создание графических документов в программах подготовки векторных изображений; – создание анимационных последовательностей и раскадровки; – подбор графических метафор, соответствующих назначению разрабатываемого элемента управления; – подготовка графических материалов в программах подготовки векторных изображений; – разработка графических подсказок; – размещение в общую композицию всех элементов интерфейсной графики. 			
Производственная практика (если предусмотрена итоговая (концентрированная) практика)		252	
Виды работ			
<ul style="list-style-type: none"> – рисования пиктограмм, включая разработку их метафор для информационного ресурса по согласованию с заказчиком. – рисования графических подсказок и другой интерфейсной графики для информационного ресурса по согласованию с заказчиком. разработка графического пользовательского интерфейса в целом или отдельных элементов управления по определенному ранее визуальному стилю; – создание раскадровок анимации интерфейсных объектов; – рисование пиктограмм, включая разработку их метафор; – рисование графических подсказок и другой интерфейсной графики; – подготовка графических материалов для включения в верстку или программный код в требуемых разрешениях; – оптимизация интерфейсной графики под различные разрешения экрана. 			
Всего		690	

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

3.1. Для реализации программы профессионального модуля должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Кабинет «Информационных технологий», оснащенный в соответствии с п.6.1.2.1 ОПОП по профессии.

Лаборатория «Цифровой схемотехники, микропроцессоров и микропроцессорных систем, периферийных устройств», оснащенная в соответствии с п. 6.1.2.3 ОПОП по профессии.

Оснащенные базы практики в соответствии с п 6.1.2.5 ОПОП по профессии.

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд образовательной организации должен иметь печатные и/или электронные образовательные и информационные ресурсы для использования в образовательном процессе. При формировании библиотечного фонда образовательной организации выбирается не менее одного издания из перечисленных ниже печатных изданий и (или) электронных изданий в качестве основного, при этом список может быть дополнен новыми изданиями.

3.2.1. Основные печатные издания

1. М. Е. Ёлочкин. Основы проектной и компьютерной графики. – Москва: Академия, 2019.

3.2.2. Основные электронные издания

1. Забелин Л.Ю. Компьютерная графика и 3D-моделирование: учебное пособие для СПО / Забелин Л.Ю., Штейнбах О.Л., Диль О.В.. — Саратов: Профобразование, 2021. — 258 с. — ISBN 978-5-4488-1188-3. — Текст: электронный // IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/106619.html>

2. Компьютерная графика: учебное пособие для СПО / Д.В. Горденко [и др.]. — Саратов: Профобразование, 2022. — 90 с. — ISBN 978-5-4488-1538-6. — Текст: электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/122431.html>

3. Катунин, Г. П. Технологии создания и обработки цифровой мультимедийной информации: учебник для СПО / Г. П. Катунин. — Саратов: Профобразование, 2021. — 793 с. — ISBN 978-5-4488-1308-5. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROF образование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/108831>

4. Майстренко, А. В. Мультимедийные средства обработки информации: учебное пособие для СПО / А. В. Майстренко, Н. В. Майстренко. — Саратов: Профобразование, 2020. — 81 с. — ISBN 978-5-4488-0734-3. — Текст : электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/90169>

5. Спицина, И. А. Разработка информационных систем. Пользовательский интерфейс: учебное пособие для СПО / И. А. Спицина, К. А. Аксёнов; под редакцией Л. Г. Доросинского. — 2-е изд. — Саратов, Екатеринбург: Профобразование, Уральский федеральный университет, 2020. — 98 с. — ISBN 978-5-4488-0768-8, 978-5-7996-2872-7. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/92370>

6. Таранцев И.Г. Компьютерная графика: учебное пособие для СПО / Таранцев И.Г.. — Саратов, Москва: Профобразование, Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 69 с. — ISBN 978-5-4488-0781-7, 978-5-4497-0445-0. — Текст: электронный // IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/96014.html>

7. Технологии создания и публикации цифровой мультимедийной информации: практикум для СПО / Л. Н. Титова, Е. П. Жилко, Э. И. Дямина, Р. Р. Рамазанова. — Саратов: Профобразование, 2021. — 131 с. — ISBN 978-5-4488-1305-4. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/108656>

8. Фролов А.Б. Основы web-дизайна. Разработка, создание и сопровождение web-сайтов: учебное пособие для СПО / Фролов А.Б., Нагаева И.А., Кузнецов И.А.. — Саратов: Профобразование, 2020. — 244 с. — ISBN 978-5-4488-0861-6. — Текст: электронный // IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/96765.html>

9. Букунов, С. В. Разработка приложений с графическим пользовательским интерфейсом на языке Python / С. В. Букунов, О. В. Букунова. — Санкт-Петербург : Лань, 2023. — 90 с. — ISBN 978-5-507-45192-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/292853>

10. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учебное пособие для СПО / Ю. А. Жук. — Санкт-Петербург : Лань, 2021. — 208 с. — ISBN 978-5-8114-6829-4. — Текст : электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/153641>

11 Катунин, Г. П. Мультимедийные технологии / Г. П. Катунин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2023. — 644 с. — ISBN 978-5-507-45945-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/292043>

3.2.3. Дополнительные источники

1. Катунин, Г. П. Технологии обработки изображений в программе Dynamic Auto Painter: учебное пособие для СПО / Г. П. Катунин. — Саратов: Профобразование, 2021. — 264 с. — ISBN 978-5-4488-1310-8. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROF образование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/108833>

2. Основы работы в Photoshop: учебное пособие для СПО / . — Саратов: Профобразование, 2021. — 1380 с. — ISBN 978-5-4488-1004-6. — Текст: электронный//IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102197.html>

3. Царик С.В. Основы работы с CorelDRAW X3: учебное пособие для СПО / Царик С.В.. — Саратов: Профобразование, 2021. — 332 с. — ISBN 978-5-4488-1005-3. — Текст: электронный // IPR SMART: [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102198.htm>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

Код и наименование профессиональных и общих компетенций, формируемых в рамках модуля	Основные показатели оценки результатов	Формы и методы контроля и оценки
ПК 2.1. Создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса.	Созданы элементы дизайна элементов графического пользовательского интерфейса в соответствии с заданными требованиями.	Оценка в процессе выполнения лабораторных работ и заданий учебной и производственной практики.
ПК 2.2. Подготавливать графические материалы для включения в графический пользовательский интерфейс.	Графические материалы подготовлены в соответствии с заданием для включения в пользовательский интерфейс.	Экспертная оценка в процессе выполнения лабораторных работ и заданий учебной и производственной практики.
ПК 2.3. Устанавливать и разграничивать права доступа к разделам веб-ресурса	Установлены права доступа к различным разделам сайта в соответствии с заданием.	Экспертная оценка в процессе выполнения лабораторных работ и заданий учебной и производственной практики.
ПК 2.4. Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса	Для предложенного сайта(веб-ресурса) с помощью специализированного инструментария собрана и систематизирована статистика работы.	Экспертная оценка в процессе выполнения лабораторных работ и заданий учебной и производственной 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	Экспертные наблюдения в процессе выполнения практических и лабораторных работ. Экспертное наблюдение, при выполнении работ по учебной и производственной практикам
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	- использование различных источников, включая электронные ресурсы, медиаресурсы, Интернет-ресурсы, периодические издания по специальности для решения профессиональных задач	
ОК 03. Планировать и	- демонстрация ответственности за	

<p>реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.</p>	<p>принятые решения - обоснованность самоанализа и коррекция результатов собственной работы;</p>	
<p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.</p>	<p>- взаимодействовать с обучающимися, преподавателями и мастерами в ходе обучения, с руководителями учебной и производственной практик; - обоснованность анализа работы членов команды (подчиненных)</p>	
<p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.</p>	<p>- Демонстрировать грамотность устной и письменной речи, - ясность формулирования и изложения мыслей</p>	
<p>ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения</p>	<p>- соблюдение норм поведения во время учебных занятий и прохождения учебной и производственной практик,</p>	
<p>ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях</p>	<p>- эффективное выполнение правил ТБ во время учебных занятий, при прохождении учебной и производственной практик; - демонстрация знаний и использование ресурсосберегающих технологий в профессиональной деятельности</p>	
<p>ОК 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления</p>	<p>- эффективность использовать средств физической культуры для сохранения и укрепления здоровья</p>	

здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности	при выполнении профессиональной деятельности.	
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	- эффективность использования в профессиональной деятельности необходимой технической документации, в том числе на английском языке.	