АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«ТАМБОВСКИЙ КОЛЛЕДЖ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»

Утверждена приказом №402-о
от «29» декабря 2025г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОПД.14 WEB-ДИЗАЙН
ПО СПЕЦИАЛЬНОСТИ 54.02.01 ДИЗАЙН (ПО ОТРАСЛЯМ)

Тамбов 2026

Рабочая программа учебной дисциплины разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации №308 от 5 мая 2022г., зарегистрированного в Минюсте России 25.07.2022 № 69375.

Организация-разработчик: Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация «Тамбовский колледж социокультурных технологий»

Разработчик: Косарев Никита Геннадьевич, преподаватель АНПОО «Тамбовский колледж социокультурных технологий».

Программа рассмотрена на заседании методического совета.

Протокол заседания №6 от 29 декабря 2025г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общая характеристика рабочей программы учебной дисциплины ОПД.14. «Web-дизайн 4

2. Структура и содержание учебной дисциплины 6

3. Условия реализации учебной дисциплины 9

4. Контроль и оценка результатов освоения дисциплины (вида профессиональной деятельности 10

1. Общая характеристика рабочей программы учебной дисциплины ОПД.14. Web-дизайн

1.1. Область применения примерной программы

Рабочая программа учебной дисциплины ОПД.14 Web-дизайн является частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям). При реализации рабочей программы учебной дисциплины ОПД.14 Web-дизайн могут быть использованы различные образовательные технологии, в том числе элементы дистанционных образовательных технологий, электронного обучения.

1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы: программа входит в профессиональный учебный цикл и относится к общепрофессиональным учебным дисциплинам.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине.

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения профессионального модуля должен:

иметь практический опыт:

- в создании эскизов **рисунков.**

уметь:

- применять средства компьютерной графики и системы автоматизированного проектирования и черчения в процессе дизайнерской деятельности;

знать:

- область применения графических редакторов;
- графический пользовательский интерфейс программ растровой и векторной графики;
- специфику работы в графических редакторах**.**

Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной программы:

всего 36 час**.**

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.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	***Объем часов***
Максимальная учебная нагрузка (всего)	36
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	36
в том числе:	
практические занятия	28

Самостоятельные работы	2
лекции	6
Итоговая аттестация в форме зачета	

3.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПД.14. «Web-дизайн»

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	**Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект)**	**Объем часов**	**Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы.**
1	2	3	4
Раздел. Графический редактор FIGMA			ПК 1.2, ПК 3.1, ПК 3.2, ОК 1-ОК 09
Тема 1.1	Содержание	6	
	1. Назначение и функции программы. Быстрые клавиши и настройки. Установка программы.		
	2. Интерфейс и шрифты.		
	3. Главное меню и верхняя панель (тулбар). Инструменты		
	Практические занятия		
	1. Рабочая область. Настройка, линейки, режимы отображения		
	2. Панель слоев, страницы и панель свойств		
	3. Панель свойств		

	4.	Шейпы и Фреймы	28	
	5.	Перо. Векторные сети		
	6.	Булевы группы и флэтен		
	7.	Режим Outline: векторные контуры		
	8.	Режимы цветового кодирования. Заливка и градиенты		
	9.	Режим заливки Image. Цветокоррекция		
	10.	Обводка. Маски		
	11.	Адаптивность и ограничители		
	12.	Стили цветов. Компоненты		
	13.	Выравнивание и распределение		
	14.	Разработка карточного интерфейса приложения. Использование констрейнов, стилей и гридов.		
	Самостоятельные работы		2	
	1.	Защита карточного интерфейса		

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

4.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы предполагает наличие компьютерного класса.

Оборудование компьютерного класса:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации.

Технические средства обучения:

- персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть – 12 шт.,
- персональный компьютер преподавателя;
- мультимедийное оборудование;
- программные средства обучения: ОС Windows, выход в Интернет.

4.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Руководство по Figma. Александр Окунев, 2019.
2. Антон Рыбаков. Обучающий курс «Введение в Figma».

Дополнительные источники:

1. https://figma.info/
2. https://figma.com/

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения аудиторных занятий, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных и групповых заданий, практических работ.

Оценка по дополнительному модулю определяется полнотой и качеством выполнения заданий. Оценивается качество разработки интерфейса, соответствие поставленной задаче, компоновка текста, подбор шрифта и цветовой гаммы.

Оценка «отлично» выставляется при правильном выполнении и оформлении всех заданий, при выполнении заданий студент должен продемонстрировать вкус, глубокое понимание задачи.

Оценка «хорошо» выставляется при формально правильном выполнении и оформлении всех заданий.

Оценка «удовлетворительно» выставляется при наличии неточностей и недоработок, при этом все задания должны быть выполнены и правильно оформлены.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если задания выполнены не полностью или с существенными недоработками.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
Умения:	
Создавать макеты в программе Figma, создавать свой аккаунт на портале Figma.com. Инсталлировать приложение. Создавать свой сет иконок. Создавать простой карточный интерфейс приложения. Командная работа в программе	Индивидуальный: контроль выполнения практических работ, контроль выполнения индивидуальных творческих заданий.
Знания:	
Интерфейс Figma, создание интерфейсов приложений, использование шаблонов, констрейнов, стилей, гридов и компонентов.	Комбинированный: индивидуальный и фронтальный опрос в ходе аудиторных занятий, контроль выполнения индивидуальных и групповы заданий,