

**БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ХАНТЫ- МАНСКИЙСКОГО АВТОНОМНОГО ОКРУГА - ЮГРЫ
«СОВЕТСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

СОГЛАСОВАНО
РУКОВОДИТЕЛЬ ПРЕДПРИЯТИЯ



«25» 06 2018 г.

ОГРН 1027700181767
-1746-

УТВЕРЖДАЮ
ДИРЕКТОР БУ «СОВЕТСКИЙ
ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
/Н.Н.БОЛДЫРЕВА/

«29» 06 2018 г.


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ**

**ПМ.04 ВЫПОЛНЕНИЕ РАБОТ ПО КОМПЕТЕНЦИЯМ
WORLDSKILLS**

УП.04 Учебная практика

09.02.06 «СЕТЕВОЕ И СИСТЕМНОЕ АДМИНИСТРИРОВАНИЕ»

г. Советский

2018 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

УП.04.01 Учебная практика

Рабочая программа учебной практики по профессиональному модулю **ПМ.04 Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по программе подготовки специалистов среднего звена 09.02.06 Сетевое и системное администрирование.

Организация-разработчик: БУ «Советский политехнический колледж»

Разработчики: Брейнерт Екатерина Александровна, преподаватель

Рассмотрена на заседании ЦМК	Рекомендована учебно-методическим
«_22_»__06____2018 г.	советом
протокол ЦМК №_4__	Протокол №_4_ от «_25_»_06_2018 г.
Председатель ____/Горячева М.С./	Председатель ____/Горячева М.С./

Проверена зам. директора по УПР
«_23_»__06____2018 г.
_____/Брейнерт Е.А./

СОДЕРЖАНИЕ

№ п/п	Разделы программы	Стр.
1.	Пояснительная записка	4
2.	Паспорт программы учебной практики	5
3.	Результаты освоения учебной практики	7
4.	Структура и содержание профессионального модуля	8
5.	Условия реализации программы учебной практики	11
6.	Контроль и оценка результатов освоения учебной практики	12

**1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ
УП. 04.01 Учебная практика**

Рабочая программа учебной практики (далее УП. 04.01) разработана в соответствии с программой профессионального модуля ПМ.04 Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS.

Программа предназначена для реализации требований Федерального государственного образовательного стандарта по подготовке специалистов среднего звена 09.02.06 Сетевое и системное администрирование (утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ 28.07.2014 г., N 803) по формированию практического опыта, общих и профессиональных компетенций у обучающихся.

Программа разработана на основании рабочего учебного плана, разработанного в Советском политехническом колледже (утверждена приказом № 69 от 08 мая 2018 года).

Количество часов на реализацию программы УП. 04.01 - 396 часов.

При реализации программы устанавливаются междисциплинарные связи с учебными дисциплинами, профессиональными модулями:

ОП.11 Инженерная компьютерная графика.

Контроль и оценка практического опыта проводится в процессе текущего контроля, а также при проведении практических работ. Промежуточная аттестация по учебной практике предусмотрена в форме дифференцированного зачета на 4 курсе в 8 семестре.

2. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

УП. 04.01 Учебная практика

2.1. Область применения рабочей программы

Учебная практика является частью программы профессионального модуля ПМ.04 Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS и программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности 09.02.06 Сетевое и системное администрирование в части освоения основного вида профессиональной деятельности (ВПД): Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS и соответствующих общих и профессиональных компетенций (ПК):

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК 4.1 Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов.

ПК 4.2 Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учетом современных тенденций в области дизайна.

ПК 4.3 Разрабатывать колористическое решение дизайн-проекта.

ПК 4.4 Выполнять эскизы с использованием различных графических средств и приемов.

ПК 4.5 Применять материалы с учетом их формообразующих свойств.

ПК 4.6 Выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале.

ПК 4.7 Разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологии изготовления.

ПК 4.8 Осуществлять авторский надзор за реализацией художественно-конструкторских решений при изготовлении и доводке опытных образцов промышленной продукции, воплощением предметно-пространственных комплексов.

ПК 4.9 Графическое сопровождение web-сайтов

ПК 4.10 Администрирование Web-сайтов

ПК 4.11 Разработка и регистрация web-сайтов.

2.2. Цели и задачи учебной практики – требования к результатам освоения учебной практики

С целью овладения указанным видом профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе учебной практики должен:

иметь практический опыт:

ПО 1. Владеть навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы;

ПО 2. Владеть навыками использования практических знаний при проектировании разнообразной печатной продукции;

ПО 3. Владеть методами концептуального обоснования проекта печатного издания;

ПО 4. Владеть приемами самостоятельной и коллективной работы над учебными заданиями;

ПО 5. Владеть программами Adobe illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Open Server, Sublime Text 3 с учетом решения разнообразных художественных и практических задач.

2.3. Количество часов на освоение программы учебной практики: всего 396 часов.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результатом освоения учебной практики УП.04.01 Учебная практика по профессиональному модулю ПМ.04 Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS, является овладение обучающимися практическим опытом, в том числе профессиональными (ПК) компетенциями:

Код	Наименование результата обучения
Практический опыт	
ПО.1 Владеть навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы	Владеет навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы
ПО.2 Владеть навыками использования практических знаний при проектировании разнообразной печатной продукции	Использует полученные знания в практической деятельности при проектировании печатной продукции
ПО.3 Владеть методами концептуального обоснования проекта печатного издания	Наблюдает, проводит анализ и концептуальное обоснование проекта печатного издания
ПО.4 Владеть приемами самостоятельной и коллективной работы над учебными заданиями	Владеть приемами самостоятельной и коллективной работы над учебными заданиями
ПО.5 Владеть программами Adobe illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Open Server, Sublime Text 3 с учетом решения разнообразных художественных и практических задач	Владеет программами Adobe illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Open Server, Sublime Text 3 с учетом решения разнообразных художественных и практических задач

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ

4.1. Тематический план

Коды профессиональных компетенций	Наименования разделов профессионального модуля	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практики)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)					Практика	
			Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося			Самостоятельная работа обучающегося		Учебная, часов	Производственная (по профилю специальности), часов
			Всего, часов	в т.ч. лабораторные работы и практические занятия, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов	Всего, часов	в т.ч., курсовая работа (проект), часов		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ПК 4.1-4.11	МДК 04.01 Веб-разработка	388	388	358					
ПК 4.1-4.11	МДК 04.02 Графический дизайн	303	303	283					
ПК 4.1-4.11	МДК 04.03 Прототипирование	118	118	108					
ПК 4.1-4.11	МДК 04.04 Работа с мобильными приложениями	83	83	73					
ПК 4.1-4.11	УП 04.01 Учебная практика	396						396	
	Всего:	1288	892	822				396	

4.2. 1. Содержание разделов тем программы УП.04.01 Учебная практика

	Тема программы	Количество часов всего
1	УП. 04.01 Учебная практика МДК 04.01 Веб-разработка	150
1.1	Структура и общепринятые элементы веб-страниц различных видов и назначений.	
1.2	Создание и оптимизация графики для сети Интернет.	
1.3	Создание дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям.	
1.4	Принципы и методы адаптации графики для использования ее на веб-сайтах.	
1.5	Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций.	
1.6	Принципы построения эстетичного и креативного дизайна.	
1.7	Современные стили и тенденции дизайна.	
1.8	Создание html-страницы сайта на основе предоставленных графических макетов их дизайна.	
1.9	Использование CSS для обеспечения единого дизайна в разных браузерах.	
1.10	Создание адаптивных веб-страниц.	
1.11	Создание веб-сайтов, полностью соответствующих текущим стандартам W3C.	
1.12	Разработка анимации для веб-сайта.	
1.13	Создание и модифицирование JavaScript кода.	
1.14	Применение открытых библиотек.	
1.15	Разработка PHP кода.	
1.16	Использование открытых библиотек и Фреймворков.	
1.17	Применение MySQL.	
1.18	Особенности использования FTP на стороне сервера.	
1.19	Особенности использования FTP на стороне клиента.	
1.20	Разработка веб-сервисов с применением PHP.	
1.21	Разработка веб-сервисов с применением XML.	
1.22	Разработка веб-сервисов с применением JSON.	
1.23	Разработка безопасного веб-приложения.	
1.24	Создание библиотек и модулей для выполнения повторяющихся задач.	
1.25	Разработка веб-приложения с доступом к базе данных MySQL.	
	МДК 04.02 Графический дизайн	150
1.1	Разработка логотипа	
1.2	Правила использования логотипа	

1.3	Разработка элементов информационного дизайна	
1.4	Разработка элементов брендбука	
1.5	Разработка дизайна сувенирных продуктов	
1.6	Разработка визитки	
1.7	Выполнение верстки информационного каталога	
1.8	Выполнение верстки информационной брошюры	
1.9	Разработка обложки издания	
1.10	Выполнение верстки Электронного журнала	
1.11	Выполнение верстки буклета	
1.12	Ребрендинг	
1.13	Разработка рекламного плаката	
1.14	Разработка шрифтовой афиши	
1.15	Разработка дизайна мобильного приложения	
1.16	Разработка дизайна сайта	
1.17	Разработка фирменного паттерна	
1.18	Разработка дизайна информационного блока	
1.19	Разработка инфографики	
1.20	Допечатная подготовка	
1.21	Создание профилей	
1.22	Настройка цветовых режимов	
1.23	Разработка дизайна этикетки	
1.24	Разработка макета развертки	
1.25	Разработка дизайна упаковки	
	МДК 04.03 Прототипирование	60
1.1	Чертеж из модели	
1.2	Создание макета прототипа	
1.3	Проверка функционирования	
1.4	Настройка 3д принтера	
1.5	Печать прототипа на 3д принтере	
1.6	Шлифовка прототипа	
1.7	Грунтовка прототипа	
1.8	Покраска прототипа	
1.9	Устранение дефектов	
1.10	Доработка макета	
	МДК 04.04 Работа с мобильными приложениями	36
1.1	Анимация на основе ключевых кадров	

1.2	Техники программирования, сохраняющие заряд батареи	
1.3	Межпроцессное взаимодействие	
1.4	Написание мобильных приложений	
1.5	Дизайн мобильных приложений	
1.6	Дифференцированный зачет	
	Итого	396

4.2. Содержание обучения учебной практики УП. 04.01 Учебная практика

Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), тем практики	Содержание учебного материала	Объем часов	Уровень усвоения
1	2	3	4
ПМ.04 Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS			
МДК 04.01 Веб-разработка	Структура и общепринятые элементы веб-страниц различных видов и назначений.	150	6
	Создание и оптимизация графики для сети Интернет.		6
	Создание дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям.		6
	Принципы и методы адаптации графики для использования ее на веб-сайтах.		6
	Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций.		6
	Принципы построения эстетичного и креативного дизайна.		6
	Современные стили и тенденции дизайна.		6
	Создание html-страницы сайта на основе предоставленных графических макетов их дизайна.		6
	Использование CSS для обеспечения единого дизайна в разных браузерах.		6
	Создание адаптивных веб-страниц.		6
	Создание веб-сайтов, полностью соответствующих текущим стандартам W3C.		6
	Разработка анимации для веб-сайта.		6
	Создание и модифицирование JavaScript кода.		6
	Применение открытых библиотек.		6
	Разработка PHP кода.		6
	Использование открытых библиотек и Фреймворков.		6
	Применение MySQL.		6
	Особенности использования FTP на стороне сервера.		6
	Особенности использования FTP на стороне клиента.		6
	Разработка веб-сервисов с применением PHP.		6
	Разработка веб-сервисов с применением XML.		6
	Разработка веб-сервисов с применением JSON.		6
	Разработка безопасного веб-приложения.		6
	Создание библиотек и модулей для выполнения повторяющихся задач.		6
	Разработка веб-приложения с доступом к базе данных MySQL.		6
МДК 04.02 Графический дизайн	Разработка логотипа	150	6

	Правила использования логотипа		6
	Разработка элементов информационного дизайна		6
	Разработка элементов брендбука		6
	Разработка дизайна сувенирных продуктов		6
	Разработка визитки		6
	Выполнение верстки информационного каталога		6
	Выполнение верстки информационной брошюры		6
	Разработка обложки издания		6
	Выполнение верстки Электронного журнала		6
	Выполнение верстки буклета		6
	Ребрендинг		6
	Разработка рекламного плаката		6
	Разработка шрифтовой афиши		6
	Разработка дизайна мобильного приложения		6
	Разработка дизайна сайта		6
	Разработка фирменного паттерна		6
	Разработка дизайна информационного блока		6
	Разработка инфографики		6
	Допечатная подготовка		6
	Создание профилей		6
	Настройка цветовых режимов		6
	Разработка дизайна этикетки		6
	Разработка макета развертки		6
	Разработка дизайна упаковки		6
МДК 04.03 Прототипирование	Чертеж из модели	60	6
	Создание макета прототипа		6
	Проверка функционирования		6
	Настройка 3д принтера		6
	Печать прототипа на 3д принтере		6
	Шлифовка прототипа		6
	Грунтовка прототипа		6
	Покраска прототипа		6
	Устранение дефектов		6
	Доработка макета		6
МДК 04.04 Работа с мобильными приложениями	Анимация на основе ключевых кадров	36	6
	Техники программирования, сохраняющие заряд батареи		6

	Межпроцессное взаимодействие		6
	Написание мобильных приложений		6
	Дизайн мобильных приложений		6
	Дифференцированный зачет		6
	Итого	396	

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Учебная практика УП. 04.01 Учебная практика по специальности 09.02.06 Сетевое и системное администрирование в рамках профессионального модуля ПМ.04 Выполнение работ по компетенциям WORLDSKILLS реализуется в рамках изучения теоретического материала по междисциплинарному курсу:

МДК 04.01 Веб-разработка

МДК 04.02 Графический дизайн

МДК 04.03 Прототипирование

МДК 04.04 Работа с мобильными приложениями.

6. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Результаты (практический опыт)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки
ПО 1. Владение навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы;	Владеет навыками использования шрифтовых, иллюстрационных, декоративных и пробельных элементов и правилами объединения их в комплексы	Самооценка, взаимооценка, внешняя оценка. Дифференцированный зачет
ПО 2. Владение навыками использования практических знаний при проектировании разнообразной печатной продукции;	Использует полученные знания в практической деятельности при проектировании печатной продукции	Экспертная оценка. Экспертная оценка проектирования. Дифференцированный зачет.
ПО 3. Владение методами концептуального обоснования проекта печатного издания;	Наблюдает, проводит анализ и концептуальное обоснование проекта печатного издания	Самооценка, внешняя оценка. Дифференцированный зачет.
ПО 4. Владение приемами самостоятельной и коллективной работы над учебными заданиями;	Владеть приемами самостоятельной и коллективной работы над учебными заданиями	Экспертная оценка. Внешняя оценка. Дифференцированный зачет.
ПО 5. Владеть программами Adobe illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Open Server, Sublime Text 3 с учетом решения разнообразных художественных и практических задач	Владеет программами Adobe illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Open Server, Sublime Text 3 с учетом решения разнообразных художественных и практических задач	Самооценка, взаимооценка, внешняя оценка. Дифференцированный зачет.