МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ «ЕКАТЕРИНБУРГСКИЙ МОНТАЖНЫЙ КОЛЛЕДЖ»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной практики
«РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ»
для специальности
09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Екатеринбург
2025

Чистяков Валерий Николаевич
я подтверждаю этот документ своей удостоверяющей подписью
место подписания
2026.04.08 17:10:13+05'00'

Рабочая программа учебной практики **«Разработка мультимедийных продуктов»** разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности **09.02.07 «Информационные системы и программирование»** и примерной основной образовательной программой от 2021 г., разработана ФУМО по УГПС 09.00.00 Информатика и вычислительная техника.

Организация-разработчик: **ГАПОУ СО «Екатеринбургский монтажный колледж»**

Разработчик: Софьина Н.А. преподаватель ГАПОУ СО «Екатеринбургский монтажный колледж».

Одобрена:
методическим объединением информационных технологий
руководитель МО _____ Софьина Н.А.
«7» мая 2025г.

Согласовано
Генеральный директор ООО «ПромоПРОСТО»
_____ Айтиев С.В.
«7» мая 2025г.

Утверждаю:
Зам. директора по учебной работе
_____ Л.С. Хоринова
«13» мая 2025г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ»

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ»

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОДУКТОВ

1.1. Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной практики «Разработка мультимедийных продуктов» является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

1.2. Цель и планируемые результаты прохождения практики:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам.	– Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач. – Использовать программы для графического отображения алгоритмов. – Определять сложность работы алгоритмов. – Работать в среде программирования. – Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования.	– общих принципов построения алгоритмов; – основных алгоритмические конструкции; – основных элементов языка, структуры программы, операторов и операций, управляющих структур, структур данных;
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	– определять задачи поиска и источники информации; – планировать процесс поиска; – выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; – структурировать получаемую информацию, выделять значимое для профессиональной деятельности; – оформлять результаты поиска – анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; – определять этапы решения задачи;	– знание основных приемов структурирования информации; – знание основных источников информации и ресурсов для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; – знание формата оформления результатов поиска
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и	– определять и выстраивать траектории профессионального и личностного развития	– знание стандартов выполнения работ и методов работы для решения профессиональных задач – структуры плана для решения

личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	– применять современную научную профессиональную терминологию	задач; – знание современной научной и профессиональной терминологии;
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	– владеть этикой делового общения; – эффективно общаться с сокурсниками, преподавателями, представителями работодателя	– знание основ организации работы коллектива исполнителей; – знание принципов делового общения в коллективе – способность общаться со специалистами из других областей
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	– Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. – Учитывать существующие правила корпоративного стиля. – Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность. – Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.	– Нормы и правила выбора стилистических решений. – Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям. – Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций. – Стандарт UIX - UI &UXDesign. – Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений.
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	– Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение. – Учитывать существующие правила корпоративного стиля. – Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений. – Осуществлять анализ предметной области и целевой аудитории.	– Нормы и правила выбора стилистических решений. – Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна. – Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. – Стандарт UIX - UI &UXDesign. – Современные тенденции дизайна. – Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при

		просмотре веб-приложений.
ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	– Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений. – Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях. – Использовать специальные графические редакторы. – Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции.	– Современные методики разработки графического интерфейса. – Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет. – Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений. – Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений.

1. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

2.1. Объем учебной практики и виды учебной работы

Вид учебной работы	Количество часов
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	**72**
В том числе:	
практические занятия	72
Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачёта	

2.2. Тематический план и содержание учебной практики «Разработка мультимедийных приложений»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная учебная работа обучающихся, курсовая работа (проект)	Объем часов	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
Вводное занятие	Цель и задачи практики. Ознакомление с ТЗ, обзор видов мультимедийных продуктов (баннер, презентация, видео, веб-анимация, интерактив).	2	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Анализ требований и целевой аудитории	Анализ задачи, постановка целей мультимедийного продукта, составление пользовательского сценария (storyboard).	6	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Разработка концепции мультимедийного продукта	Эскизы, выбор цветовой схемы, типографики, стиля. Создание moodboard.	6	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Создание графических компонентов	Работа в графическом редакторе (Figma, Photoshop, Illustrator или Canva). Подготовка изображений, иконок, фонов, логотипов.	8	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Создание анимационного баннера	Анимация с использованием CSS, JavaScript, After Effects или онлайн-конструкторов.	10	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Разработка презентации с элементами анимации	Работа в PowerPoint, Keynote, Prezi или аналогах. Анимация слайдов, вставка видео и звука.	8	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1

			ПК 8.2 ПК 8.3
Создание короткого видеоролика	Монтаж в CapCut, Adobe Premiere Rush, Clipchamp, Canva или других простых редакторах. Работа с титрами, звуком, переходами.	10	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Интеграция мультимедиа в веб-среду (по желанию)	Встраивание видео, баннеров, презентаций на веб-страницу (HTML + iframe + адаптация).	6	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Итоговый проект	Разработка мультимедийного продукта (баннер, видеоролик, презентация, мини-сайт). Индивидуальное задание.	12	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
Защита и презентация проекта	Презентация мультимедийного продукта. Обоснование решений. Обратная связь.	4	ОК 1 – ОК 4 ПК 8.1 ПК 8.2 ПК 8.3
	Итого:	**72**	

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1 Для реализации программы учебной практики должны быть предусмотрены следующие специальные помещения:

Реализация программы предполагает наличие лаборатории программирования и баз данных;

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории:

- АРМ обучающихся;
- АРМ преподавателя;
- программное обеспечение общего и профессионального назначения.

3.2 Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации программы библиотечный фонд ГАПОУ СО «ЕМК» обладает следующим перечнем используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

3.3. Информационное обеспечение обучения

Перечень используемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники (печатные):

1. Кирьянов, Дмитрий Самоучитель Adobe Premiere 6.5 / Дмитрий Кирьянов , Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2018. - 480 с.
2. Стив Стокман Как снять отличное видео на зависть профессионалам
3. . Алешин, Л.И. Компьютерный видеомонтаж: Учебное пособие / Л.И. Алешин. - М.: Форум, 8 - 208 с.
4. Алешин, Л.И. Компьютерный видеомонтаж / Л.И. Алешин. - М.: Форум, 2018. - 176 с.
5. Блохнин, С. Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж и фабрика видеодисков / С. Блохнин. - М.: Триумф, 2017. - 480 с.
6. Блохнин, С. 2 в 1: Ulead MediaStudio Pro 8. Видеомонтаж / С. Блохнин. - М.: Триумф, 2017. - 480 с.
7. Молочков, А.В. Pinnacle Studio Plus. Основы видеомонтажа / А.В. Молочков, А.М. Ковригина. - СПб.: BHV, 2018. - 336 с.
8. Пташинский, В.С. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro 11 / В.С. Пташинский. - М.: ДМК Пресс, 2020. - 312 с.
9. Пташинский, В.С. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro 10 / В.С. Пташинский. - М.: ДМК Пресс, 2015. - 272 с.
10. Пташинский, В.С. 100% самоучитель Adobe After Effect CS3. Профессиональный видеомонтаж / В.С. Пташинский. - М.: Триумф, 2016. - 272 с.
11. Райтман, М.А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas Pro 13 / М.А. Райтман. - М.: ДМК, 2015. - 302 с.
12. Резников, Ф.А. Видеосамоучитель Видеомонтаж и создание DVD Pinnacle Stydio 11 / Ф.А. Резников. - М.: Триумф, 2018. - 288 с.

13. Степаненко, О.С. Видеомонтаж с помощью Pinnacle Studio 11 Plus / О.С. Степаненко. - М.: Вильямс, 2018. - 352 с.

Дополнительные источники:

1. Дунаев, В. Самоучитель JavaScript / В. Дунаев. 2–е изд. – СПб. : Питер, 2012. – 400 с.

2. Кузнецов, М.В. PHP 5. Практика разработки Web-сайтов / М.В. Кузнецов, И.В. Симдянов, С. В. Голышев. – СПб. : БХВ-Петербург, 2012. – 960 с.: ил.

3. Котеров, Д. PHP 5 в подлиннике / Д. Котеров, А. Костарев. – СПб : Символ – Плюс, 2014. – 1120 с., ил.

4. Немцова Т.И., Назарова Ю.В. Компьютерная графика и web–дизайн практикум по информатике: учеб. Пособие/ Под ред. Л.Г. Гагариной – М. : ИД «ФОРУМ»: ИНФРА–М, 2012. – 287с.

5. Рудаков, А.В. Технология разработки программных продуктов: учебник. / А.В. Рудаков. – М. : .Academia, 2013. – 208с.

6. Савельева, Н.В. Основы программирования на PHP: курс лекций./ Н.В. Савельева. – М.: ИНТУИТ.РУ «Интернет–университет информационных технологий», 2012. – 264 с.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

Формулировка компетенции	**Знания, умения**	*Методы оценки*	*Критерии оценки*
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	**Умения:** распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной	**Умения:** определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение

деятельности	**Знания:** номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	**Умения:** определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	**Умения:** организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	**Умения:** грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
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	**Умения:** описывать значимость своей специальности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по специальности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	**Умения:** соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (п. 3.2 в ред. Приказа Минпросвещения России от 01.09.2022 N 796)	**Умения:** понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной направленности	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знание: основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ПК 8.1. Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	**Практический опыт:** Разработки эскиза веб-приложения. Разработки схемы интерфейса веб-приложения. Разработки прототипа дизайна веб-приложения. Разработки дизайна веб-приложений в соответствии со стандартами и требованиями заказчика. Разработки интерфейса пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение

	Умения: Создавать дизайн с применением промежуточных эскизов, прототипов, требований к эргономике и технической эстетике. Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Придерживаться оригинальной концепции дизайна проекта и улучшать его визуальную привлекательность. Разрабатывать интерфейс пользователя для веб-приложений с использованием современных стандартов.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: Нормы и правила выбора стилистических решений. Способы создания эскиза, схем интерфейса и прототипа дизайна по предоставляемым инструкциям и спецификациям. Правила поддержания фирменного стиля, бренда и стилевых инструкций. Стандарт UIX - UI &UXDesign. Инструменты для разработки эскизов, схем интерфейсов и прототипа дизайна веб-приложений.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
ПК 8.2. Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.	**Практический опыт:** формирования требований к дизайну веб-приложений.		
	Умения: Выбирать наиболее подходящее для целевого рынка дизайнерское решение. Учитывать существующие правила корпоративного стиля. Анализировать целевой рынок и продвигать продукцию, используя дизайн веб-приложений. Осуществлять анализ предметной области и целевой аудитории.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: Нормы и правила выбора стилистических решений. Вопросы, связанные с когнитивными, социальными, культурными, технологическими и экономическими условиями при разработке дизайна. Государственные стандарты и требования к разработке дизайна веб-приложений. Стандарт UIX - UI &UXDesign. Современные тенденции дизайна. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре веб-приложений.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение

ПК 8.3. Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.	**Практический опыт:** Разработки графических макетов для веб-приложений с использованием современных стандартов. Создания, использования и оптимизации изображений для веб – приложений.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Умения: Создавать, использовать и оптимизировать изображения для веб-приложений. Создавать «отзывчивый» дизайн, отображаемый корректно на различных устройствах и при разных разрешениях. Использовать специальные графические редакторы. Интегрировать в готовый дизайн-проект новые графические элементы, не нарушая общей концепции.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение
	Знания: Современные методики разработки графического интерфейса. Требования и нормы подготовки и использования изображений в сети Интернет. Принципы и методы адаптации графики для Веб-приложений. Ограничения, накладываемые мобильными устройствами и разрешениями экранов при просмотре Веб-приложений.	Лабораторно - практические занятия	Экспертное наблюдение

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ «ЕКАТЕРИНБУРГСКИЙ МОНТАЖНЫЙ КОЛЛЕДЖ»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ «Разработка мультимедийных продуктов»

для специальности

09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Екатеринбург
2025

Содержание

1. Цель ФОС

Обеспечение объективного контроля формирования профессиональных компетенций в ходе выполнения практических заданий.

2. Компетенции и индикаторы оценки

Компетенция	Индикаторы достижения
ПК 8.1	Разработка визуальной концепции (стиль, шрифты, цвета), соответствие фирменному стилю
ПК 8.2	Анализ задачи, определение целевой аудитории, разработка сценария использования
ПК 8.3	Создание мультимедийного продукта с использованием современных инструментов и технологий

3. Критерии и шкала оценки

№	Критерий	Макс. балл
1	Анализ задачи и целевой аудитории	10
2	Качество визуальной концепции (дизайн, стиль, соответствие задаче)	10
3	Качество графических элементов	10
4	Реализация анимации или видеомонтажа	10
5	Презентация с мультимедиа-эффектами	10
6	Интеграция мультимедиа (если предусмотрено)	5
7	Оригинальность, креативность решения	5
8	Публикация или экспорт в нужном формате	5
9	Отчет по практике	10
10	Защита проекта	5
ИТОГО	**Максимальный балл**	**80**

Шкала перевода баллов в оценку:

- 75–80 — **отлично**
- 60–74 — **хорошо**
- 50–59 — **удовлетворительно**
- менее 50 — **неудовлетворительно**

4. Формы контроля

Этап	Форма контроля	Компетенции
Анализ задачи	Устный опрос, сценарий	ПК 8.2
Эскизы и концепция	Проверка moodboard и идей	ПК 8.1
Работа с графикой	Просмотр исходников	ПК 8.1, 8.3
Анимация / видео	Демонстрация результата	ПК 8.3

Презентация	Защита	ПК 8.1, 8.2, 8.3
Отчет	Проверка структуры и выводов	Все

ЗАДАНИЯ ПО ТЕМАМ ПРАКТИКИ

1. Вводное занятие

Формулировка задания:

Ознакомьтесь с целями и программой практики. Просмотрите примеры мультимедийных продуктов. Изучите техническое задание и выберите тип мультимедийного продукта для реализации (баннер, презентация, видео и т.д.).

2. Анализ требований и целевой аудитории

Формулировка задания:

Проанализируйте целевую аудиторию вашего продукта. Ответьте: кто ваш пользователь? как он будет взаимодействовать с продуктом?
Составьте **сториборд (storyboard)** — схематический сценарий продукта с описанием ключевых сцен.

Результат: краткий анализ ЦА + storyboard (на бумаге или в Figma/Google Docs).

3. Разработка концепции мультимедийного продукта

Формулировка задания:

Разработайте **дизайн-концепцию**:

- выберите цветовую палитру
- подберите типографику
- определите стиль (минимализм, футуризм, классика и т.д.)

Оформите **moodboard** в Figma, Canva или на доске Miro.

Результат: визуальный коллаж из элементов, задающих настроение продукта.

4. Создание графических компонентов

Формулировка задания:

Создайте набор графических элементов, необходимых для вашего продукта:

- фоновые изображения
- иконки
- логотип
- кнопки и интерфейсные элементы

Используйте Figma, Photoshop, Illustrator, Canva.

Результат: папка с исходниками в формате `.png`, `.svg`, `.jpg`.

5. Создание анимационного баннера

Формулировка задания:

Разработайте **анимированный баннер** для веба или соцсетей. Используйте CSS-анимации, JavaScript, After Effects или онлайн-сервисы типа crello, motionleap.

Минимальные требования:

- вход анимации
- движение/всплытие/изменение
- выход (или цикличность)

Результат: готовый баннер в формате `.mp4`, `.gif` или `.html`.

6. Разработка презентации с элементами анимации

Формулировка задания:

Создайте **интерактивную презентацию** с мультимедиа:

- анимации объектов
- переходы между слайдами
- встроенные видео или звук

Используйте PowerPoint, Prezi, Keynote или Google Slides.

Результат: файл презентации, экспортируемый в `.pdf` или `.pptx`.

7. Создание короткого видеоролика

Формулировка задания:

Создайте **видеоролик продолжительностью 30–60 секунд**, используя простые видеоредакторы (CapCut, Clipchamp, Canva, Premiere Rush).

Минимум:

- вступительный экран
- основной контент
- титры или логотип
- музыкальное сопровождение

Результат: готовое видео в формате `.mp4` или публикация на видеохосте.

8. Интеграция мультимедиа в веб-среду *(опционально)*

Формулировка задания:

Вставьте созданные мультимедийные элементы (баннер, видео, презентацию) в простую HTML-страницу.
Используйте теги `<video>`, `<iframe>`, `<img>`, `<object>`.

Результат: HTML-страница с встроенными мультимедиа.

9. Итоговый проект

Формулировка задания:

Разработайте **итоговый мультимедийный продукт**, включающий всё, что вы изучили:

- анализ задачи
- визуальную концепцию
- графику и мультимедиа
- презентацию или видео

По желанию: размещение в сети.

Результат: полный проект, оформленный и готовый к защите.

10. Защита и презентация проекта

Формулировка задания:

Представьте свой продукт группе и преподавателю.
Расскажите:

- цель продукта
- процесс создания
- какие инструменты использовали
- почему выбрали такой стиль

Ответьте на вопросы, продемонстрируйте результат.

Результат: успешная защита и самоанализ.

ШАБЛОН ОТЧЕТА ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ

Титульный лист

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«ЕКАТЕРИНБУРГСКИЙ МОНТАЖНЫЙ КОЛЛЕДЖ»

ОТЧЕТ
по учебной практике «Разработка мультимедийных приложений»

по специальности 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

(Разработчик веб и мультимедийных приложений)

Выполнил:
студент гр. ИП-
Иванов И.И.
Проверил:
Петров И.И.

Екатеринбург
2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение
2. Цель и задачи практики
3. Ход практики по этапам
4. Описание итог

Содержание отчета по практике (с пояснениями)

1. Введение

Что писать:
Краткое описание цели прохождения практики. Обозначьте, почему эта практика важна для формирования профессиональных компетенций.

Пример:

Учебная практика «Разработка мультимедийных продуктов» направлена на развитие умений проектировать, создавать и оформлять современные мультимедийные решения — от баннеров и презентаций до видеороликов. В рамках практики была поставлена задача создать продукт, отвечающий требованиям целевой аудитории и современным тенденциям дизайна.

2. Цель и задачи практики

Что писать:
Опишите общую цель практики (разработка мультимедийного продукта) и перечислите задачи, которые ставились перед студентом. Задачи можно оформить списком.

Пример:

Цель:
Разработка мультимедийного продукта на основе анализа требований и с использованием современных инструментов дизайна и анимации.

Задачи:

- Проанализировать техническое задание и целевую аудиторию
- Разработать визуальную концепцию (цвета, шрифты, стиль)
- Создать графические элементы
- Реализовать анимацию/видео/презентацию
- Осуществить защиту проекта и презентацию результата

3. Ход практики по этапам

Что писать:
Разбейте весь процесс работы на этапы (по темам из тематического плана) и кратко опишите, что вы делали на каждом. Можно оформить в виде подзаголовков или таблицы.

Пример:

Этап 1. Анализ задачи

Было проанализировано ТЗ и составлен пользовательский сценарий (сториборд) с учётом особенностей целевой аудитории.

Этап 2. Дизайн-концепция

Создан moodboard, подобраны шрифты и цвета. Определён стиль продукта — минимализм с акцентом на анимацию.

Этап 3. Графика

В Canva и Figma разработаны изображения, иконки и кнопки для баннера и видео.

Этап 4. Анимация и мультимедиа

Создан анимированный баннер и презентация с эффектами. Смонтирован видеоролик продолжительностью 45 секунд.

Этап 5. Итоговый проект

Все материалы объединены в презентационный проект, представленный в виде лендинга с встроенным видео и баннером.

4. Описание итогового проекта

Что писать:
Опишите, **что именно вы сделали как финальный продукт**, какие инструменты использовали, какие функции и элементы содержит работа. Укажите:

- Название проекта
- Тип мультимедийного продукта
- Использованные программы
- Краткое описание содержания

Пример:

Итоговым проектом стал видеоролик «Эко-город будущего», созданный в CapCut и Canva. Он включает 3 сцены, музыкальное сопровождение, титры и логотип. Дополнительно разработан баннер для размещения в социальных сетях. Все элементы выполнены в едином стиле, соответствующем бренду и ЦА.

5. Самоанализ и выводы

Что писать:
Оцените собственную работу: что получилось хорошо, какие возникли сложности, чему научились. Сделайте вывод о значении практики для вашей профессии.

Пример:

В ходе практики я научился применять навыки визуального проектирования, развил умения работы с графикой и анимацией. Наибольшую сложность вызвало соблюдение цветового баланса и настройка звука в видеоредакторе. Практика была полезной для закрепления навыков создания мультимедийных продуктов и подготовки к профессиональной деятельности.

6. Приложения

Что включать:

- Скриншоты проекта (баннеры, кадры из видео, слайды)
- Ссылки на опубликованные работы (YouTube, GitHub, Netlify и др.)
- Исходники, если требуются
- Сценарий, moodboard, storyboard, если были

Примечания

- Объём отчета: 10–15 страниц
- Оформление: стандартное (шрифт Times New Roman, 14 кегль, межстрочный интервал 1.5)
- Все графические элементы можно вставлять прямо в отчет с подписями