

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ МОРСКОЙ РЫБОПРОМЫШЛЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»  
(филиал)  
Федерального государственного бюджетного образовательного  
учреждения высшего образования  
«КАЛИНИНГРАДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Директор

**Н.А. ПРИТЫКИНА**

«



» 2021 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ОПД.09в ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Для специальности:  
26.02.03 Судовождение

Санкт-Петербург  
2021 г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 26.02.03 «Судовождение».

**Организация-разработчик:** СПбМРК (филиал) ФГБОУ ВО «КГТУ».

**Разработчики:**

Аристова Н.А., преподаватель СПбМРК (филиал) ФГБОУ ВО «КГТУ».  
Остапенко О.Н., преподаватель высшей категории СПбМРК (филиал)  
ФГБОУ ВО «КГТУ».

**Рецензенты:**

Климовский О.В., технический директор ЗАО «РОСКОМ», к.т.н.

Рассмотрена на заседании предметной (цикловой) комиссии судоводительских дисциплин  
Протокол № 3 от «29» 09 2021 г.

Председатель ПЦК  (Потапов Е.В.)

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>              | стр.<br>4 |
| <b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>                 | 6         |
| <b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>   | 16        |
| <b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b> | 17        |

# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

## 1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 26.02.03 Судовождение

Рабочая программа учебной дисциплины может быть использована для профессиональной подготовки учащихся базового уровня всех форм обучения

## 1.2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы:

Дисциплина введена в общепрофессиональный цикл за счет вариативной части. Содержание рабочей программы связано с дисциплиной Информатика, входящей в математический и общий естественнонаучный цикл. Изучение дисциплины Информатика предшествует изучению дисциплины Информационные технологии в профессиональной деятельности.

## 1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

Результатом освоения дисциплины **Информационные технологии в профессиональной деятельности**, является готовность обучающегося к выполнению вида деятельности по специальности **26.02.03 Судовождение** на месте выполнения работ и составляющих его профессиональных компетенций, а также общих компетенций, формирующихся в процессе освоения ОПОП в целом.

В результате освоения дисциплины «Информационные технологии в профессиональной деятельности» обучающийся должен **обладать профессиональными компетенциями**:

ПК 1.1. Планировать и осуществлять переход в точку назначения, определять местоположение судна.

ПК 1.2. Маневрировать и управлять судном.

ПК 1.3. Обеспечивать использование и техническую эксплуатацию технических средств судовождения и судовых систем связи.

ПК 2.1. Организовывать мероприятия по обеспечению транспортной безопасности.

ПК 2.2. Применять средства по борьбе за живучесть судна.

ПК 2.3. Организовывать и обеспечивать действия подчиненных членов экипажа судна при организации учебных пожарных тревог, предупреждения возникновения пожара и при тушении пожара.

ПК 2.4. Организовывать и обеспечивать действия подчиненных членов экипажа судна при авариях.

ПК 2.5. Оказывать первую медицинскую помощь пострадавшим.

ПК 2.6. Организовывать и обеспечивать действия подчиненных членов экипажа судна при оставлении судна, использовать спасательные шлюпки, спасательные плоты и иные спасательные средства.

ПК 2.7. Организовывать и обеспечивать действия подчиненных членов экипажа судна по предупреждению и предотвращению загрязнения водной среды.

ПК 3.1. Планировать и обеспечивать безопасную погрузку, размещение, крепление груза и уход за ним в течение рейса и выгрузки.

ПК 3.2. Соблюдать меры предосторожности во время погрузки и выгрузки и обращения с опасными и вредными грузами во время рейса.

ПК 5.1. Знать и уметь практически использовать современные гидроакустические приборы, применяемые для облова рыбных объектов.

ПК 5.2. Приобрести навыки по управлению судном в условиях работы в группе промыслов и использования технических средств судовождения при ограниченной видимости.

ПК 5.3. Промысловая деятельность в прибрежных районах и условия открытого моря. Организация вахты на мостике при различных условиях промысла.

ПК 5.4. Выполнять технологические операции при изготовлении орудий промышленного рыболовства вручную и механизированным способами и контролировать качество их выполнения.

ПК 5.5. Знать и уметь практически использовать различные орудия лова. Владеть приемами их ремонта.

ПК 5.6. Знать и уметь применять на практике знания по морскому рыболовному праву в различных районах мирового океана.

**обладать общими компетенциями**, включающими в себя способность:

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

ОК 10. Владеть письменной и устной коммуникацией на государственном и (или) иностранном (английском) языке

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

- использовать технологии сбора, размещения, хранения, накопления, преобразования и передачи данных в профессионально ориентированных информационных системах;
- использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в том числе специального;
- применять компьютерные и телекоммуникационные средства.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- методы и средства сбора, обработки, хранения, передачи и накопления информации;
- базовые системные программные продукты и пакеты прикладных программ в области профессиональной деятельности.

#### **1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося **62 часа**, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося при очной форме обучения **48 часов**, при заочной форме обучения **16 часов**;

самостоятельной работы обучающегося при очной форме обучения **14 часов**, при заочной форме обучения **46 часов**.

## **2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

| <b>Вид учебной работы</b>   | <b>Объем часов</b> |                      |
|---|--------------------|----------------------|
|   | <b>Очная форма</b> | <b>Заочная форма</b> |
| <b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>  | 62                 | 62                   |
| <b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>   | 48                 | 12                   |
| в том числе:  |                    |                      |
| практические занятия  | 30                 | 8                    |
| <b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>  | 14                 | 50                   |
| <i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета (презентация зачетной работы - Web-сайта)</i> |                    |                      |

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

### Информационные технологии в профессиональной деятельности (очная форма)

| Наименование разделов и тем   | Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)  | Объем часов | Уровень освоения |
|---|--|-------------|------------------|
| 1   | 2  | 3           | 4                |
| <b>Раздел 1.</b>  | <b>Коммуникационные технологии</b>   | <b>6</b>    |                  |
| <b>Тема 1.1.</b><br>Локальные и глобальные компьютерные сети. Адресация в Internet. Протокол передачи данных TCP/IP | Способы передачи и обмена информацией; основные принципы устройства локальных и глобальных компьютерных сетей, их аппаратное обеспечение; правила адресации в сети; использование протокола TCP/IP.  | 2           | 1                |
| <b>Тема 1.2.</b><br>Подключение к Internet. Электронная почта. Браузеры   | Виды и основные способы подключений к сети Internet; их аппаратное обеспечение (модемы, сетевые карты и др.); доменное имя и логин, программы – браузеры (Internet Explorer, Opera и др.).   | 2           | 1                |
| <b>Тема 1.3.</b><br>Поиск информации в Internet. Интерактивное общение  | Различные поисковые системы и основные правила работы с ними, назначение специализированных поисковых систем; расширенный и быстрый поиск информации; основные правила составления запросов; чаты и работа с ними.<br>Практические занятия<br>1. Поиск информации с помощью системы Яндекс | -<br>2      | 2                |
| <b>Раздел 2.</b>  | <b>Мультимедиа технологии в Internet.</b>  | <b>28</b>   |                  |
| <b>Тема 2.1.</b><br>Графический редактор Adobe Photoshop. Окно редактора. Принципы работы                           | Растровая и векторная графика. Основные принципы работы с редактором Adobe Photoshop, окно программы, панель инструментов, основные этапы создания изображения, Понятие слоя, послойное создание изображения.  | 2           | 1                |
| <b>Тема 2.2.</b><br>Создание надписей средствами Adobe Photoshop  | Виды текстовых элементов; шрифты, используемые в графике; эффекты, стили. Приемы создания надписей средствами Adobe Photoshop.<br>Практические занятия<br>1. Создание объемной надписи, надписи в нескольких слоях   | -<br>2      | 2                |
| <b>Тема 2.3.</b>  | Назначение интерактивных элементов, их виды. Основные приемы создания интерактивных элементов  | -           | 2                |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| Создание интерактивных элементов   | средствами Adobe Photoshop.   |   |   |
|  | Практические занятия  | 2 |   |
|  | 1. Создание интерактивной кнопки  |   |   |
|  | <p>Самостоятельная работа обучающихся</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Выбор темы зачетного сайта и ее согласование с преподавателем;</li> <li>– подбор текстового и графического материала в печатных источниках, личных фотоальбомах, сети Internet и т.п.;</li> <li>– первичная обработка материала: набор текста с помощью Word, сканирование изображений.</li> </ul> <p>Работа выполняется в течение 5 – 6 недель.</p> <p>Примерные темы зачетных сайтов:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Мой родной город</li> <li>– Мое увлечение (спорт, музыка, литература и т.п.)</li> <li>– Мой домашний любимец</li> <li>– Моя первая (парусная) практика</li> </ul> | 6 |   |
| <b>Тема 2.4.</b><br>Программы оптического распознавания изображений и текстов (Imaging, ABBY FineReader).<br>Обработка изображений для Web-сайта | Назначение программ Imaging, ABBY FineReader, основные приемы работы с ними. Сканирование изображений и их дальнейшая обработка. Сканирование и распознавание текстов и таблиц  | 2 | 1 |
| <b>Тема 2.5.</b><br>Программа Adobe ImageReady.<br>Принцип создания анимированных форм   | Назначение программы Adobe ImageReady, окно программы и панель инструментов, понятия сценария и кадров (фреймов), основные приемы работы с ними на примере анимированной надписи, состоящей из одного слова..   | 2 | 1 |
| <b>Тема 2.6.</b><br>Создание анимированной надписи   | Области применения и основные приемы создания анимированных надписей. Типовые сценарии, используемые при создании сложных анимированных надписей.   | - | 2 |
|  | Практические занятия  | 2 |   |
|  | 1. Создание анимированной надписи, состоящей из нескольких слов в различных слоях   |   |   |



|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>Тема 2.7.</b><br>Создание баннера   | Назначение и отличительные особенности баннеров. Основные приемы создания баннера. Сценарии.  | - | 2 |
|  | Практические занятия  | 2 |   |
|  | 1. Создание баннера по теме зачетного сайта   |   |   |
| <b>Тема 2.8.</b><br>Программа<br>Macromedia Flash.<br>Окно программы.<br>Принцип создания<br>Flash-анимации. | Назначение программы Macromedia Flash MX, окно программы и панель инструментов. Линейка кадров (фреймов), основные приемы работы с ней. Ключевые кадры. Принципы создания анимированных форм. Анимация формы (Shape)                              | - | 2 |
|  | Практические занятия  | 2 |   |
|  | 1. Создание анимированного изображения типа Shape   |   |   |
| <b>Тема 2.9.</b><br>Анимация движения<br>(Motion)  | Основные правила создания анимации движения (Motion), принципы создания символов и приемы работы с ними. Виды символов.   | - | 2 |
|  | Практические занятия  | 2 |   |
|  | 1. Создание анимированного изображения типа Motion  |   |   |
| <b>Тема 2.10.</b><br>Комбинация<br>анимаций. MovieClip<br>и управление им.                                   | Правила создания и редактирования символа MovieClip (MC). Управление символом MC. Панель Action.  | - | 2 |
|  | Практические занятия  | 2 |   |
|  | 1. Создание управляемого анимированного изображения типа MovieClip  |   |   |
| <b>Тема 2.11.</b><br>Звукозапись.<br>Редактирование.<br>Наложение звука на<br>графический объект             | Программы, работающие со звуковой информацией (Windows Media Player, Sound Force, Cool Edit Pro). Основные приемы создания и редактирования звуковой информации (непосредственная запись с микрофона, готовый фрагмент). Форматы звуковых файлов. | 2 | 1 |

|  |  |           |   |
|--|--|-----------|---|
| <b>Раздел 3.</b>   | <b><i>Инструментальные средства создания Web-страниц</i></b>   | <b>26</b> |   |
| <b>Тема 3.1.</b><br>Понятие Web-сайта и Web-страницы.<br>Общие принципы построения Web-сайтов.         | Виды Web-ресурсов (порталы, сайты, страницы) и их назначение. Правила и основные принципы Web-проектирования   | 2         | 1 |
|  | Самостоятельная работа обучающихся<br>Самостоятельная (дополнительно к аудиторным занятиям) работа над созданием зачетного Web-сайта по выбранной теме.<br>Работа выполняется в течение 6 недель                                       | 8         |   |
| <b>Тема 3.2.</b><br>Язык гипертекстовой разметки документов HTML.<br>Программа Macromedia Dreamweaver. | Язык гипертекстовой разметки документов HTML и его особенности. Запись команд на языке HTML. Программы, используемые для создания Web-ресурсов. Визуальный HTML-редактор Macromedia Dreamweaver: окно программы и панель инструментов. | 2         | 1 |
| <b>Тема 3.3.</b><br>Структура сайта.<br>Кодирование.<br>Разметка страницы.                             | Правила создания сайта: папка, имя, кодирование. Сохранение файлов. Карта сайта и работа с ней   | 2         | 1 |
| <b>Тема 3.4.</b><br>Размещение текстов и изображений на странице.<br>Гиперссылки                       | Средства разметки Web-страницы. Правила размещения текстов, графики и интерактивных элементов.<br>Создание связей между Web-страницами. Адресные и безадресные ссылки  | -         | 2 |
|  | Практические занятия<br>1. Создание и разметка страниц (не менее трех) для сайта. Создание фоновое изображения, размещение на страницах заголовков, картинок и текста  | 2         |   |
| <b>Тема 3.5.</b><br>Создание навигационной панели  | Назначение навигационной панели. Основные правила ее создания и размещения   | -         | 2 |
|  | Практические занятия<br>1. Создание навигационной панели сайта на базе интерактивных кнопок  | 2         |   |
| <b>Тема 3.6.</b><br>Самостоятельное создание Web-сайта.  | Основные приемы отладки и редактирования сайта. Правила размещения Web-сайта в сети Internet с использованием удаленного сервера. Самостоятельное создание Web-сайта   | -         | 2 |
|  | Практические занятия   |           |   |
|  | 1. Тестирование Web-сайта  | 2         |   |
|  | 2. Отладка Web-сайта, устранение ошибок  | 2         |   |
|  | 3. Публикация Web-сайта  | 2         |   |

|  |  |           |   |
|--|--|-----------|---|
| <b>Раздел 4.</b>   | <i>Зачетная работа</i>   | <b>2</b>  |   |
| <b>Тема 4.1.</b><br>Презентация<br>самостоятельно<br>созданного<br>Web-сайта | Курсант должен предъявить преподавателю самостоятельно разработанный сайт. | -         | 2 |
|  | Практические занятия   | 2         |   |
|  | 1. Презентация зачетного Web-сайта   |           |   |
| <b>Всего:</b>  |  | <b>62</b> |   |

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

1. – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
2. – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством)
3. – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач)

## Информационные технологии в профессиональной деятельности (заочная форма)

| Наименование разделов и тем   | Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)  | Объем часов | Уровень освоения |
|---|--|-------------|------------------|
| 1   | 2  | 3           | 4                |
| <b>Раздел 1.</b>  | <b>Коммуникационные технологии</b>   | <b>6</b>    |                  |
| <b>Тема 1.1.</b><br>Локальные и глобальные компьютерные сети. Адресация в Internet. Протокол передачи данных TCP/IP | Способы передачи и обмена информацией; основные принципы устройства локальных и глобальных компьютерных сетей, их аппаратное обеспечение; правила адресации в сети; использование протокола TCP/IP.  | 2           | 1                |
| <b>Тема 1.2.</b><br>Подключение к Internet. Электронная почта. Браузеры   | Виды и основные способы подключений к сети Internet; их аппаратное обеспечение (модемы, сетевые карты и др.); доменное имя и логин, программы – браузеры (Internet Explorer, Opera и др.).   | -           | 1                |
| <b>Тема 1.3.</b><br>Поиск информации в Internet. Интерактивное общение  | Различные поисковые системы и основные правила работы с ними, назначение специализированных поисковых систем; расширенный и быстрый поиск информации; основные правила составления запросов; чаты и работа с ними.<br>Практические занятия<br>1. Поиск информации с помощью системы Яндекс | -<br>-<br>- | 2                |
| Самостоятельная работа обучающихся  |  | 4           |                  |
| <b>Раздел 2.</b>  | <b>Мультимедиа технологии в Internet.</b>  | <b>28</b>   |                  |
| <b>Тема 2.1.</b><br>Графический редактор Adobe Photoshop. Окно редактора. Принципы работы                           | Растровая и векторная графика. Основные принципы работы с редактором Adobe Photoshop, окно программы, панель инструментов, основные этапы создания изображения, Понятие слоя, послойное создание изображения.  | -           | 1                |
| <b>Тема 2.2.</b><br>Создание надписей средствами Adobe Photoshop  | Виды текстовых элементов; шрифты, используемые в графике; эффекты, стили. Приемы создания надписей средствами Adobe Photoshop.<br>Практические занятия<br>1. Создание объемной надписи, надписи в нескольких слоях   | -<br>2      | 2                |

|  |  |   |   |
|--|--|---|---|
| <b>Тема 2.3.</b><br>Создание интерактивных элементов   | Назначение интерактивных элементов, их виды. Основные приемы создания интерактивных элементов средствами Adobe Photoshop.  | - | 2 |
|  | Практические занятия   | - |   |
|  | 1. Создание интерактивной кнопки   |   |   |
| <b>Тема 2.4.</b><br>Программы оптического распознавания изображений и текстов (Imaging, ABBY FineReader).<br>Обработка изображений для Web-сайта | Назначение программ Imaging, ABBY FineReader, основные приемы работы с ними. Сканирование изображений и их дальнейшая обработка. Сканирование и распознавание текстов и таблиц                                       | - | 1 |
| <b>Тема 2.5.</b><br>Программа Adobe ImageReady.<br>Принцип создания анимированных форм   | Назначение программы Adobe ImageReady, окно программы и панель инструментов, понятия сценария и кадров (фреймов), основные приемы работы с ними на примере анимированной надписи, состоящей из одного слова..        | - | 1 |
| <b>Тема 2.6.</b><br>Создание анимированной надписи   | Области применения и основные приемы создания анимированных надписей. Типовые сценарии, используемые при создании сложных анимированных надписей.  | - | 2 |
|  | Практические занятия   | 2 |   |
|  | 1. Создание анимированной надписи, состоящей из нескольких слов в различных слоях  |   |   |
| <b>Тема 2.7.</b><br>Создание баннера   | Назначение и отличительные особенности баннеров. Основные приемы создания баннера. Сценарии.   | - | 2 |
|  | Практические занятия   | 2 |   |
|  | 1. Создание баннера по теме зачетного сайта  |   |   |
| <b>Тема 2.8.</b><br>Программа Macromedia Flash.<br>Окно программы.<br>Принцип создания Flash-анимации.   | Назначение программы Macromedia Flash MX, окно программы и панель инструментов. Линейка кадров (фреймов), основные приемы работы с ней. Ключевые кадры. Принципы создания анимированных форм. Анимация формы (Shape) | - | 2 |
|  | Практические занятия   | 1 |   |
|  | 2. Создание анимированного изображения типа Shape  |   |   |
| <b>Тема 2.9.</b><br>Анимация движения  | Основные правила создания анимации движения (Motion), принципы создания символов и приемы работы с ними. Виды символов.  | - | 2 |

|   |  |    |   |
|---|--|----|---|
| (Motion)  | Практические занятия   | 1  |   |
|   | 2. Создание анимированного изображения типа Motion   |    |   |
| <b>Тема 2.10.</b><br>Комбинация анимаций.<br>MovieClip и управление им.   | Правила создания и редактирования символа MovieClip (MC). Управление символом MC. Панель Action.   | -  | 2 |
|   | Практические занятия   | -  |   |
|   | 2. Создание управляемого анимированного изображения типа MovieClip   |    |   |
| <b>Тема 2.11.</b><br>Звукозапись.<br>Редактирование.<br>Наложение звука на графический объект   | Программы, работающие со звуковой информацией (Windows Media Player, Sound Force, Cool Edit Pro).<br>Основные приемы создания и редактирования звуковой информации (непосредственная запись с микрофона, готовый фрагмент). Форматы звуковых файлов. | -  | 1 |
| Самостоятельная работа обучающихся, в т.ч.  |  | 20 |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Выбор темы зачетного сайта и ее согласование с преподавателем;</li> <li>- подбор текстового и графического материала в печатных источниках, личных фотоальбомах, сети Internet и т.п.;</li> <li>- первичная обработка материала: набор текста с помощью Word, сканирование изображений.</li> </ul> |  |    |   |
| <b>Раздел 3.</b>  | <b>Инструментальные средства создания Web-страниц</b>  | 27 |   |
| <b>Тема 3.1.</b><br>Понятие Web-сайта и Web-страницы.<br>Общие принципы построения Web-сайтов.  | Виды Web-ресурсов (порталы, сайты, страницы) и их назначение. Правила и основные принципы Web-проектирования   | -  | 1 |
| <b>Тема 3.2.</b><br>Язык гипертекстовой разметки документов HTML.<br>Программа Macromedia Dreamweaver.  | Язык гипертекстовой разметки документов HTML и его особенности. Запись команд на языке HTML.<br>Программы, используемые для создания Web-ресурсов. Визуальный HTML-редактор Macromedia Dreamweaver: окно программы и панель инструментов.            | -  | 1 |
| <b>Тема 3.3.</b><br>Структура сайта.<br>Кодирование.<br>Разметка страницы.  | Правила создания сайта: папка, имя, кодирование. Сохранение файлов. Карта сайта и работа с ней   | 2  | 1 |

|  |   |           |   |
|--|---|-----------|---|
| <b>Тема 3.4.</b><br>Размещение текстов и изображений на странице.<br>Гиперссылки | Средства разметки Web-страницы. Правила размещения текстов, графики и интерактивных элементов.<br>Создание связей между Web-страницами. Адресные и безадресные ссылки | -         | 2 |
|  | Практические занятия<br>2. Создание и разметка страниц (не менее трех) для сайта. Создание фоновое изображение, размещение на страницах заголовков, картинок и текста | 1         |   |
| <b>Тема 3.5.</b><br>Создание навигационной панели                                | Назначение навигационной панели. Основные правила ее создания и размещения  | -         | 2 |
|  | Практические занятия<br>2. Создание навигационной панели сайта на базе интерактивных кнопок   | -         |   |
| <b>Тема 3.6.</b><br>Самостоятельное создание Web-сайта.                          | Основные приемы отладки и редактирования сайта. Правила размещения Web-сайта в сети Internet с использованием удаленного сервера. Самостоятельное создание Web-сайта  | -         | 2 |
|  | Практические занятия  |           |   |
|  | 1. Тестирование Web-сайта   | -         |   |
|  | 2. Отладка Web-сайта, устранение ошибок   | 2         |   |
|  | 3. Публикация Web-сайта   | -         |   |
| Самостоятельная работа обучающихся: самостоятельное создание Web-сайта           |   | 22        |   |
| <b>Раздел 4.</b>   | <b>Зачетная работа</b>  | <b>1</b>  |   |
| <b>Тема 4.1.</b><br>Презентация самостоятельно созданного Web-сайта              | Курсант должен предъявить преподавателю самостоятельно разработанный сайт.  | -         | 2 |
|  | Практические занятия<br>1. Презентация зачетного Web-сайта  | 1         |   |
| <b>Всего:</b>  |   | <b>62</b> |   |

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- 3 – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы дисциплины требует наличия лабораторий Информатики (2 лаборатории).

Оборудование лабораторий:

– Комплект учебной мебели (столы, стулья, доска), рабочее место преподавателя с ПК в сборе, рабочие места обучающихся с ПК 16 мест, проектор NEC V260 3D 2600, экран, сетевой концентратор на 16 портов, принтер Canon LBR 1120, устройство ввода DUOPEN «карандаш», плакаты.

Комплект ПО: ОС Microsoft Windows 7 Pro SP1, MS Office 2010, антивирус Dr.Web, ABBY Fine Reader 11, Adobe Reader DS

– Комплект учебной мебели (столы, стулья, доска), рабочее место преподавателя с ПК, рабочие места обучающихся с ПК 14 мест, проектор BenQ, сканер Visioneer FU661G, принтер HP LazerJet 2035, экран механический, сетевой концентратор на 16 портов.

Комплект ПО: MS Windows 7 PRO, MS Office 10 PRO, Adobe Reader DS, Dr. Web 11.0, Архиватор 7Z, ABBY Fine Reader 11

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения.**

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

##### ***Основная:***

1. Советов, Б. Я. Информационные технологии учебник для среднего профессионального образования / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. — 7-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 327 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-06399-8. — Текст :электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/433277>

##### ***Дополнительная***

1. А.Л. Бочков, А.В. Меженин. Графика и мультимедиа для Web. – СПб, 2002

2. А.А. Зинчик, Д.Г. Штенников. Использование технологий Macromedia Flash для создания мультимедиа ресурсов. – СПб: ИТМО, 2002

3. М.В. Бурсов и др. Основы работы с HTML-редактором Dreamweaver. – СПб: ИТМО, 2002



#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**Контроль** результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуального зачетного задания.

**Оценка** результатов освоения тем, разделов и дисциплины в целом производится по пятибалльной системе.

| <b>Результаты обучения<br/>(освоенные умения, усвоенные знания)</b>  | <b>Формы и методы контроля и оценки<br/>результатов обучения</b>   |
|--|--|
| <b>Умения:</b>   |  |
| использовать технологии сбора, размещения, хранения, накопления, преобразования и передачи данных в профессионально ориентированных информационных системах; | Оценка результатов выполнения практических работ.<br>Контроль выполнения внеаудиторной самостоятельной работы<br>Оценка выполнения зачетной работы |
| использовать в профессиональной деятельности различные виды программного обеспечения, в том числе специального;  |  |
| применять компьютерные и телекоммуникационные средства;  |  |
| <b>Знания:</b>   |  |
| состав, функции и возможности использования информационных и телекоммуникационных технологий в профессиональной деятельности;                                | Оценка результатов выполнения практических работ.<br>Контроль выполнения внеаудиторной самостоятельной работы<br>Оценка выполнения зачетной работы |
| методы и средства обработки, хранения, передачи и накопления информации;   |  |
| пакеты прикладных программ, используемых в профессиональной деятельности;  |  |