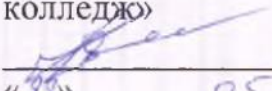


Министерство образования и науки Тамбовской области
Тамбовское областное государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Мичуринский агросоциальный техникум»
(ТОГБПОУ «Мичуринский агросоциальный техникум»)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ТОГБПОУ
«Мичуринский агросоциальный
колледж»
 О.В. Котельникова
«22» 05 2023 г.

Фонд оценочных средств
профессионального модуля
ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте
программы подготовки квалифицированных рабочих, должности служащих
по профессии
09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов

РАССМОТРЕНО

На заседании методического совета

Протокол № 10 от 22.05. 2023г.

Председатель  А.В. Свиридов

Фонд оценочных средств разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов и профессионального стандарта профессионального стандарта "Специалист по информационным ресурсам" утвержденным приказом Минтруда России от 19.07.2022 N 420н.

Разработчик:

Рязанова Н.В. , мастер п/о ТОГБПОУ «Мичуринский агросоциальный техникум»

Рассмотрена на заседании предметно-цикловой комиссии гуманитарного, математического, естественно-научного и информационного цикла.

Протокол № 8 от 19 мая 2023 г.

Председатель Лошаков /Лошаков С.Ю./

Согласовано:

Зам. директора по УПР

С.Ю. Гусельникова

« 22 » 05 2023 г.

I. Паспорт фонда оценочных средств

1.1 Общие положения

Результатом освоения профессионального модуля является готовность обучающегося к выполнению вида профессиональной деятельности по ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте, и составляющих его профессиональных компетенций, а также общие компетенции, формирующиеся в процессе освоения ОПОП в целом.

В рамках оценочных материалов результатов освоения рабочей программы осуществляется оценка результатов практической подготовки обучающихся.

Оценка результатов практической подготовки осуществляется в образовательной организации (в техникуме) и (или) на предприятии, в организации.

Формой аттестации по профессиональному модулю является экзамен по модулю.

1.2 Формы промежуточной аттестации по профессиональному модулю

Элементы модуля, профессиональный модуль	Формы промежуточной аттестации
1	2
МДК. 02.01. Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере	Экзамен комплексный
МДК. 02.02 Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте	
УП.03 Учебная практика	Комплексный дифференцированный зачёт
ПП.03 Производственная практика	
ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте	Экзамен по модулю

2. Область применения фонда оценочных средств

Фонд оценочных средств предназначен для оценки результатов освоения
МДК. 02.01. Основы компьютерной графики, методы представления и обработки
графической информации в компьютере

МДК. 02.02 Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте

Таблица 1

Наименование объектов контроля и оценки (объекты оценивания)	Основные показатели оценки результата и их критерии	Тип задания; № задания	Форма аттестаци и (в соответст вии с учебным планом)
1	2	3	4
Профессиональные компетенции			
ПК 2.1. Структуриров ать цифровые данные для публикации.	Обработка изображений (масштабирование, кадрирование, изменение разрешения и палитры) Сохранение изображений в различных форматах и оптимизация их для публикации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" Форматирование (визуальное - внесение необходимой и удаление лишней информации) и настройка отображения веб-страниц. Умение анализировать структурированную и неструктурированную информацию	практическ ое задание № 1-6 тестирован ие Задания для комплексн ого экзамена, дифференц ированного зачета, экзамена по модулю	Экзамен по модулю
ПК 2.2. Размещать и обновлять информационный материал через систему управления контентом.	Внесение служебной информации (названий и идентификаторов страниц, ключевых слов, мета-тегов) Настройка внутренних связей между информационными блоками/ страницами в системе управления контентом. Публикация на сайте и обновление информационных материалов через системы управления контентом	практическ ое задание № 7-12 тестирован ие Задания для комплексн ого экзамена, дифференц ированного зачета, экзамена по модулю	Экзамен по модулю
ПК 2.3. Устанавливат ь и разграничивать права доступа к разделам веб-	Понимание общих принципов разграничения прав доступа к информации в информационно- телекоммуникационной сети "Интернет", обеспечения информационной безопасности Установка прав доступа веб-страниц,	практическ ое задание 13-15 тестирован ие	Экзамен по модулю

ресурса.	информационных ресурсов для просмотра и скачивания	Задания для комплексного экзамена, дифференцированного зачета, экзамена по модулю	
ПК 2.4. Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса.	Терминология и ключевые параметры веб-статистики Основные принципы и методы сбора статистики посещаемости веб-сайтов Сервисы для сбора веб-статистики	практическое задание № 16-20 тестирование Задания для комплексного экзамена, дифференцированного зачета, экзамена по модулю	Экзамен по модулю
Общие компетенции			
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.	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)	практическое задание тестирование	Экзамен по модулю
ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.	определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования	практическое задание тестирование	Экзамен по модулю
ОК 03. Планировать и реализовывать	участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые	практическое задание	Экзамен по

собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.	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	тестирование Задания для комплексного экзамена, дифференцированного зачета, экзамена по модулю	модулю
ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.	организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности	практическое задание тестирование Задания для комплексного экзамена, дифференцированного зачета, экзамена по модулю	Экзамен по модулю
ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.	грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе описывать значимость своей профессии (специальности)	практическое задание тестирование	Экзамен по модулю
ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по профессии (специальности)	практическое задание тестирование	Экзамен по модулю

3. Фонд оценочных средств

3.1. Задания для текущего контроля по МДК. 02.01. Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере для 2 курса

Выполнение заданий, предусмотренных методическими рекомендациями для МДК. Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере

Раздел 1. МДК. 02.01. Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере

ЗАДАНИЕ 1 (практическое)

Практическое занятие № 1 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Знакомство с программой Corel Draw

Цель: Знакомство обучающихся с назначением и основными возможностями программы CorelDRAW

Задачи: научиться работать с интерфейсом программы CorelDraw

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 01,02,05,09

Время работы – 1 часа (45 минут)

Материалы и оборудование: конспект занятия, ПК, учебная тетрадь для практического занятия

Задание 1: Ознакомиться с документами, в шаблоне документа заполнить необходимые данные, сделать вывод

Инструкция к выполнению задания:

1. После запуска программы и выбора варианта работы мы видим на экране главное окно программы Corel DRAW с основными элементами пользовательского интерфейса (см. Рис. 1).

В соответствии со стандартами Windows под строкой заголовка окна располагается строка **главного меню**. В Corel DRAW меню очень сложное, с большим числом подменю и команд. Как и в любой другой программе, меню обеспечивает доступ к большинству функций Corel DRAW.

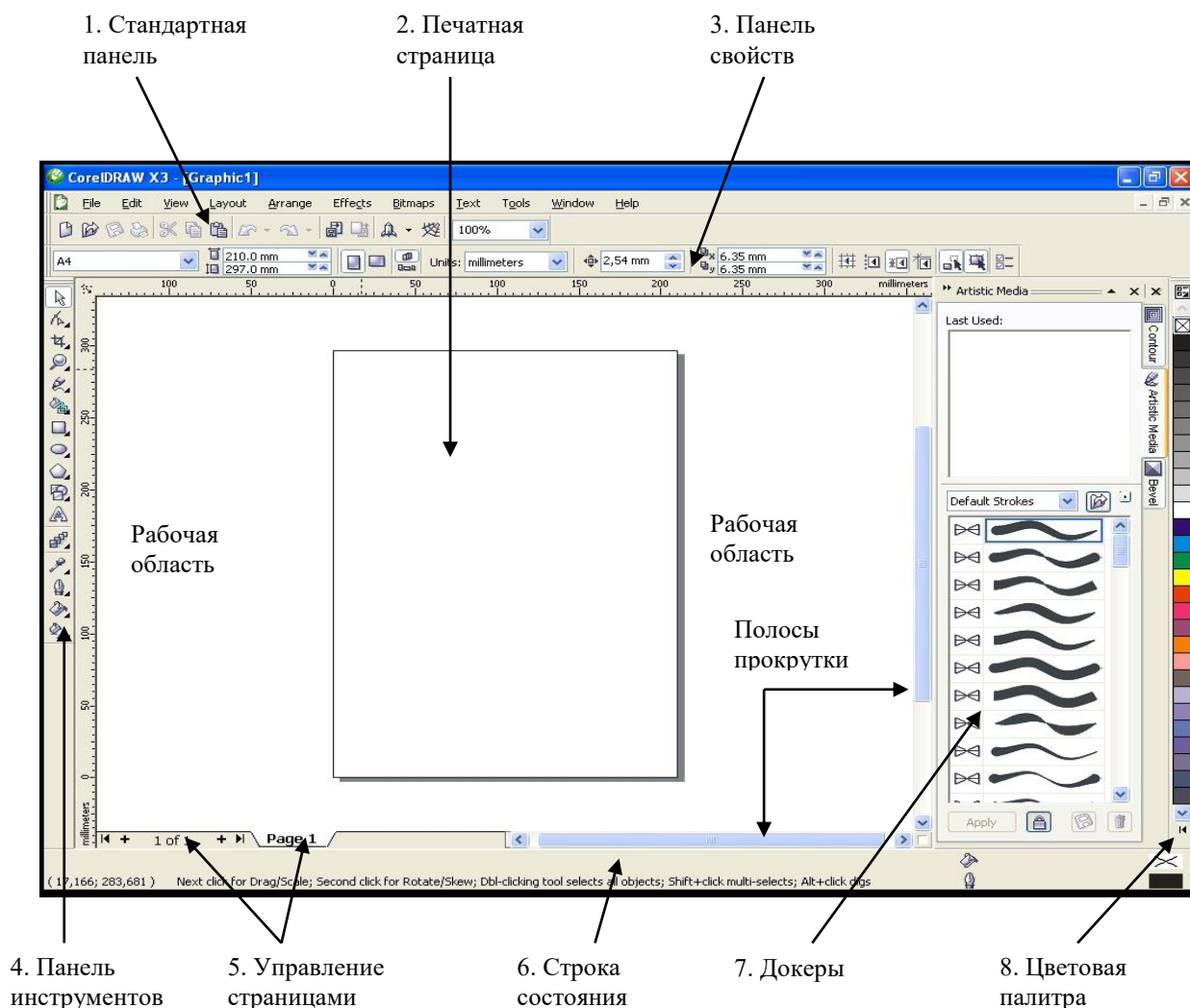


Рис. 1 Окно программы

Основные элементы **главного окна** программы:

1. **Стандартная панель** – содержит значки для быстрого доступа к некоторым командам программы (создать, открыть, сохранить, печать, копировать, вставить и др.).
2. **Печатная страница** – находится в центре окна. Черновые варианты проекта можно рисовать в **рабочей области**, затем законченный рисунок переместить на печатную страницу, но можно рисовать и сразу на печатной странице. При печати будет выводиться только то, что находится на этой странице. Размер рабочей области значительно больше, чем ее часть, видимая на экране. Для просмотра невидимой части окна служат **полосы прокрутки**, расположенные по правому и нижнему краям окна проекта.
3. **Панель свойств** – содержит кнопки, которые динамически изменяются в зависимости от наших действий и типа выделенного компонента.
4. **Панель инструментов** – содержит основные средства для рисования и редактирования Щелчок мыши по маленькому треугольничку в правом нижнем углу пиктограммы инструмента раскроет дополнительный набор, расширяющий возможности выбранного инструмента.
5. **Управление страницами** – с помощью кнопок и контекстного меню позволяет добавлять и удалять страницы проекта, переключаться между страницами, переименовывать названия страниц.
6. **Строка состояния** – содержит сведения о координатах курсора, свойствах выбранного объекта или инструмента и другую информацию, облегчающую работу с редактором.
7. **Докеры** – (закрепленные окна) связаны с каким-либо действием или командой. Управляют отображением докеров с помощью меню **Windows** и команды **Dockers**.
8. **Цветовая палитра** – для выбора цвета границы (или контура) и цвета однородной заливки.

Назначение команд **главного меню** программы:

1. **File (Файл)** - содержит команды для работы с файлами (открыть проекты, закрыть, сохранить, распечатать, импортировать и др.).
2. **Edit (Правка)** – содержит команды для различного редактирования проекта.
3. **View (Вид)** – включает команды для управления видимостью элементов интерфейса (направляющие, сетки, линейки и др.). Позволяет выполнить несколько способов просмотра проекта.
4. **Layout (Расположение)** – здесь собраны команды по управлению страницами проекта.
5. **Arrange (Упорядочить)** – объединяет команды по управлению объектом или группой объектов.
6. **Effects (Эффекты)** – группа команд для создания различных эффектов (перспективы, тени, перетекания и пр.).
7. **Bitmaps (Растровые изображения)** – дает возможность обработки растрового изображения в векторном редакторе. Содержит набор графических фильтров.
8. **Text (Текст)** – содержит команды для форматирования текста.
9. **Tools (Инструменты)** – в этом меню собраны команды для изменения параметров программы или проекта.
10. **Window (Окно)** – содержит команды для работы с окнами программы (докерами) и проектов.
11. **Help (Справка)** – используют для получения помощи (справок) по работе с программой.

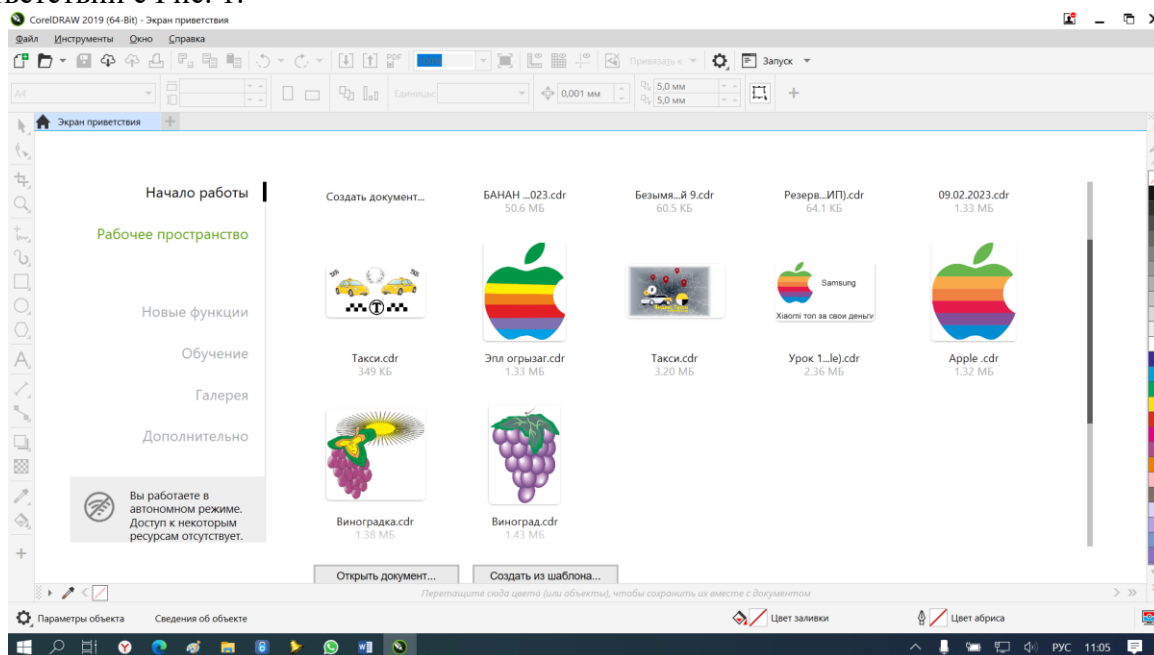
Задание 1. Действия с окном при запуске программы.

1. Запуск программы: щелкните кнопку **ПУСК** → выберите строку **Все программы** → затем строку **CorelDRAW Graphics Suite X3** → в каскадном меню щелчок по строке **CorelDRAW X3**. На **Рабочем столе** появится заставка (см. Рис. 2), а по окончании загрузки появится окно с шестью кнопками для запуска.

2. Знакомство с кнопками для запуска (см. Рис. 3):

- **New (новый)** – создать новый графический файл;
- **Recently Used (недавно используемый)** – начать работу с файлом, который открывался одним из последних; файл выбирается щелчком по имени из предложенного списка (если вы впервые открываете программу, то никакого списка не будет);
- **Open (открыть)** - начать работу для изменения существующего графического файла;
- **New From Template (создать новый из шаблона)** – очень интересная команда, которая поможет создать графический файл, используя библиотеку шаблонов;
- **CorelTUTOR (учебник)** – запуск учебника на английском языке;
- **What's new? (что нового?)** – дает информацию о новых возможностях программы.

Щелкните по кнопке **New** на **Стандартной панели** → найдите главные элементы окна в соответствии с Рис. 1.



3. Знакомство с библиотекой шаблонов: щелчок по меню **File** → щелчок по команде **New From Template** → в диалоговом окне проверьте поле флажок **Include graphics** (если галочки нет, то щелкните по этому полю, чтобы графика вошла в шаблон) → в рабочей области щелкайте по элементам списка шаблонов текущей группы (справа будет отражаться шаблон) → щелчком мыши по надписи на другом ярлыке смените группу и посмотрите шаблоны этой группы → выберите любой понравившийся вам шаблон и щелкните по кнопке **OK** (см. пример на Рис. 4).

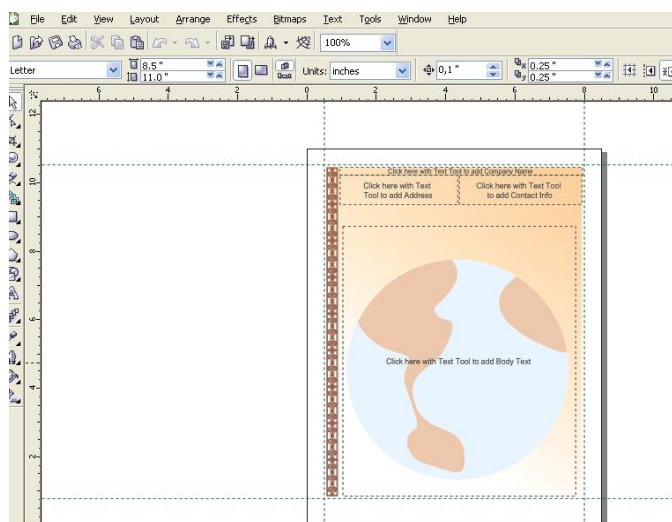


Рис. 4 Пример шаблона

4. Отрыть графический файл:

1 вариант - щелчок по меню **File** → щелчок по команде **Open** → в диалоговом окне открыть папку “pic_for_corel” → в поле со списком **File of type** щелчок по строке **CDR – Corel DRAW** (чтобы не выбрать файл, формат которого не поддерживается командой **Open**) → щелкните мышью в

поле – флажок **Preview** (для просмотра файла) → щелкните мышью по выбранному вами файлу → щелчок по кнопке **Open**

2 вариант - щелчок по меню **File** → щелчок по команде **Open** (в диалоговом окне будет содержимое папки “pic_for_corel”) → сделать двойной щелчок по имени файла и он откроется.

Задание 2. Новые команды меню File.

Для того чтобы открыть файл, формат которого не поддерживается командой **Open**, используется новая команда **Import**.

1. Действия с командой **Import**: щелкните по кнопке **New** на **Стандартной панели** → щелчок по меню **File** → щелчок по команде **Import** → щелчок по файлу с цифровым именем (например, 001, 002, 003 и т.д.) из папки “pic_for_corel” → щелчок по кнопке **Import** → на печатной странице мышью выделите место для импорта файла и он появится на странице (на Рис. 5 пример импорта файла с именем «034»).



Рис. 5 Импорт файла «034»

2. Команда **Send to** посылает файл по **Skype** (скайпу), в папку **Мои документы**, по электронной почте, позволяет создать ярлык на **Рабочем столе** (удобно, когда идет работа над большим проектом), получить техническую информацию о проекте (**Mediainfo**) или создать **Сжатую ZIP – папку**.

Создадим ярлык на **Рабочем столе**: щелчок по меню **File** → щелчок по команде **Open** (в диалоговом окне будет содержимое папки “pic_for_corel”) → двойной щелчок по файлу **pic3_1** → щелчок по меню **File** → переход команде **Send to** → щелчок по строке **Рабочий стол** (создать ярлык) → сверните окно программы CorelDRAW в значок и найдите ярлык файла на Рабочем столе. → восстановите окно программы CorelDRAW. (щелчок по значку программы на Панели задач).

Задание 3. Установка фона страницы.

1. Однородная заливка - щелчок по меню **Layout** (размещение) → щелчок по команде **Page Background** (фон страницы) → в диалоговом окне **Options** щелчок по переключателю **Solid** → щелчок по  кнопке раскрывающего списка и выберите щелчком мыши цвет → щелчок на **ОК** (см. Рис. 6).



2. Заливка рисунком - щелчок по меню **Layout** (размещение) → щелчок по команде **Page Background** (фон страницы) → в диалоговом окне **Options** щелчок по переключателю **Bitmap** → щелчок по кнопке **Browse** (обзор) → в диалоговом окне **Import** открыть папку **pic_for_corel** и щелкнуть на файлу **fon1** → щелчок на кнопку **Import** → щелчок на **OK** (см. Рис. 7).

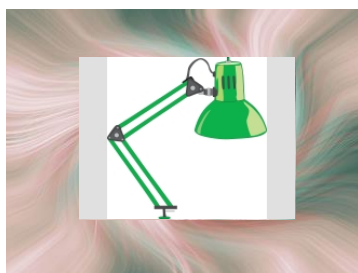


Рис. 7 Заливка рисунком

3. Отказ от фона - щелчок по меню **Layout** (размещение) → щелчок по команде **Page Background** (фон страницы) → в диалоговом окне **Options** щелчок по переключателю **No Background** → щелчок на **OK** (на странице фона не будет).

Задание 4. Параметры страницы.

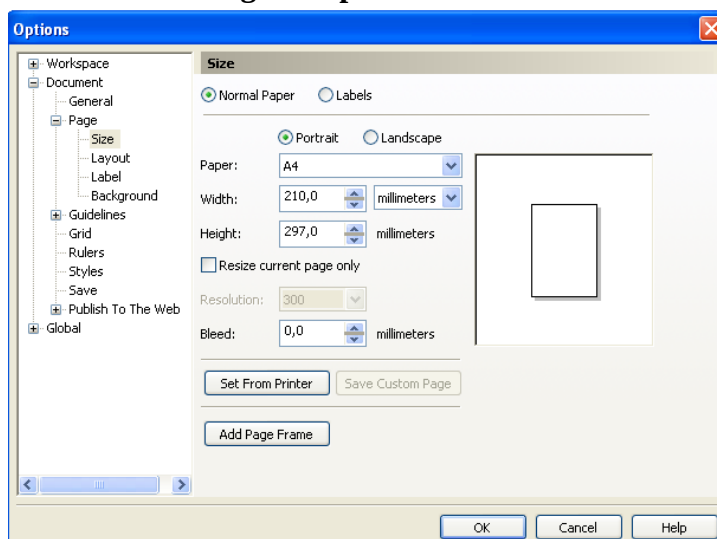
Вариант 1. Использование Панели свойств (см. Рис. 8).

Щелчок по кнопке **New** на **Стандартной панели** → на **Панели инструментов** щелчок по кнопке (**Pick Tool**, если она не выделена) → щелчок по первой кнопке для выбора типа (или размера) страницы (**Paper Type/Size**) → щелкните по кнопке **Landscape** для смены ориентации страницы → для изменения единицы измерения щелкните по кнопке **Units** и выберите **centimeters** (обратите внимание на изменения цифровых значений) → восстановите единицу измерения **millimeters** и ориентацию **Portrait**.



Рис. 8 Панель свойств для установки параметров страницы

Вариант 2. Использование команды **Page Setup.**



Щелчок по меню **Layout** → щелчок по команде **Page Setup** → в диалоговом окне **Options** (см. Рис. 9) можно сделать настройки только для текущей страницы, если щелкнуть по полю-флажку **Resize current page only** (удобно при создании многостраничного проекта, если какая-то страница отличается от других) → щелкните по кнопке **Add Page Frame** для добавления рамки вокруг страницы → щелкните по кнопке **Labels** (удобно при создании на одном листе нескольких копий документа, например, визиток, реклам, справок и др.) → в окне **Label** вам предлагается много вариантов размещения информации на странице → посмотрите разные варианты, щелкая мышкой по строке с именем образца и выберите первый (имя – **AC40200-Audio**) → щелчок на **OK** → щелчок по меню **File** щелчок по команде **Print Preview** (предварительный просмотр) и вы увидите, что количество экземпляров при печати будет соответствовать выбранному вами варианту (в нашем случае 12 экземпляров на листе; см. Рис. 10)) → для возврата щелкните на кнопку закрытия окна предварительного просмотра

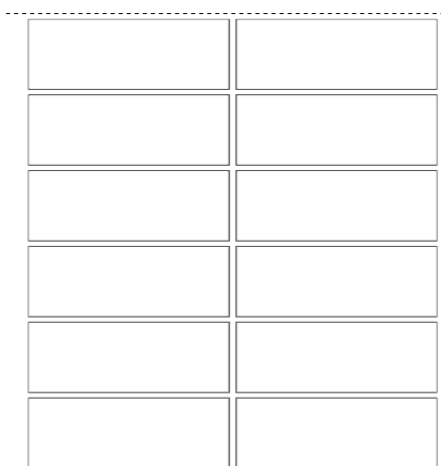
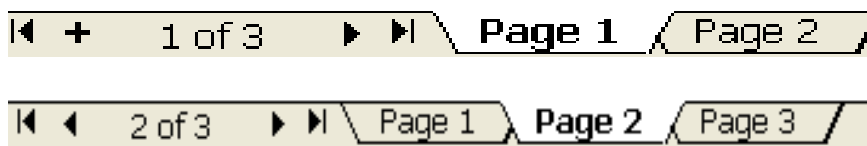


Рис. 10 Результат выполнения команды Print Preview

Задание 5. Управление страницами.

1. **С помощью кнопок управления.** Кнопки управления страницами находятся в нижней части окна программы, и они могут меняться в зависимости от активной страницы (см. Рис. 11). Кнопки, которые к данной странице нельзя применить не отображаются. Для добавления страниц в проекте нажмите два, три раза кнопку **+** → для переключения между страницами щелкайте по ярлычкам **Page 1**, **Page 2** и т.д. → щелкните по кнопке **▶** для перехода к следующей странице → щелкните по кнопке **◀** для перехода к предыдущей странице → щелкните по кнопке **|◀** для перехода в начало документа → щелкните по кнопке **▶|** для перехода в конец документа.



2. **С помощью контекста** Рис. 11 Разный вид кнопок управления окном **Правый щелчок по ярлычку** → добавить или удалить стр

Выполните правый щелчок на ярлычке **Page 1** → в контекстном меню щелчок по команде **Rename Page** (переименовать страницу) → в диалоговом окне **Rename Page** ввести новое имя страницы, например, «**титул**» → щелчок на **OK** → выполните правый щелчок на ярлычке **Page 2** → в контекстном меню щелчок по команде **Insert Page After** (вставка страницы за выбранной) выполните еще раз правый щелчок на ярлычке **Page 2** → в

контекстном меню щелчок по команде **Insert Page Before** (вставка страницы перед выбранной) → выполните правый щелчок на ярлычке . **Page 3** → в контекстном меню щелчок по команде **Delete Page** (удалить страницу) → выполните еще раз правый щелчок на ярлычке . **Page 2** → в контекстном меню щелчок по команде **Switch Page Orientation** (изменить ориентацию страниц во всем проекте) → для смены ориентации только текущей страницы используется меню **Layout** и команда **Page Setup**. Выполните самостоятельно изменение ориентации для страницы **Page 2** (см. Задание 4, Вариант 2).

3. Сделать выводы по проделанной работе.

Вопросы по закреплению:

1. Как создать новый документ?
2. Назовите основные инструменты и меню программы.

Практическое занятие № 2 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Corel Draw: работа с изображениями

Цель: получение практических навыков работы с изображениями

Задачи: выполнить практическое задание по

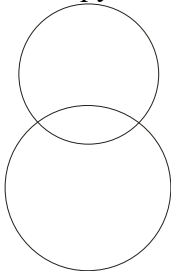
Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 01,04,06

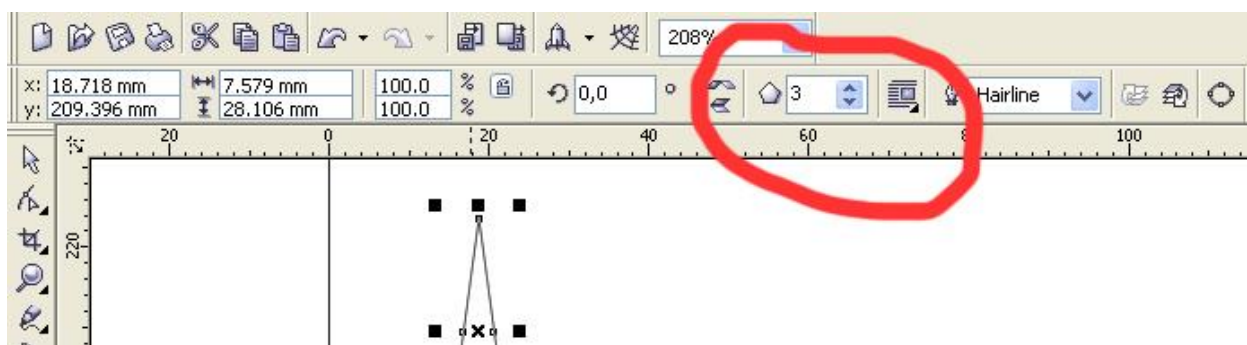
Время работы – 1 часа (45 минут)

Материалы и оборудование: учебная тетрадь для лабораторных работ, компьютер с выходом в интернет, штриховые коды, нанесенные на товары или упаковку

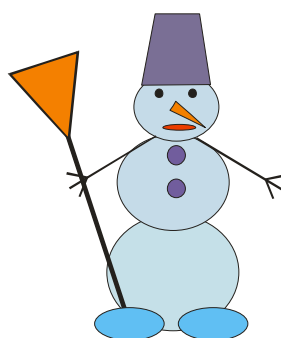
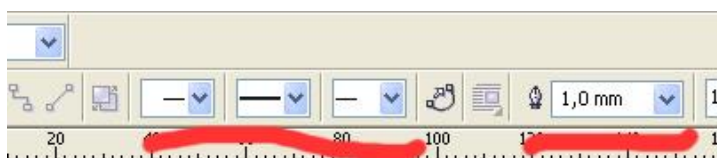
Задание 1: нарисовать фигуры снеговика и чебурашки.

Инструкция к выполнению задания:

1. Выберите инструмент **Ellipse Tool** (Эллипс) и нарисуйте окружность, нажав клавишу **Ctrl** для получения круга, а не эллипса
 2. Скопируйте окружность (для этого объект надо выделить, нажав на него инструментом **Pick Tool** (Указатель) и выбрав пункт меню **Edit/Copy**)
 3. Вставьте объект (**Edit/Paste**)
 4. При помощи Указателя переместите окружность вверх и уменьшите ее размер
- 
5. Сделайте еще одну окружность и переместите ее наверх (это будет голова)
 6. Можете немного сплюснуть окружности (для этого надо выделить объект и переместить верхний или нижний маркер)
 7. Раскрасьте окружности (для этого надо выделить объект и выбрать нужный цвет на панели цветов (правый край экрана) или выбрать инструмент **Fill Tool** (Заливка))
 8. Создайте еще эллипс (глаз), скопируйте и переместите его
 9. Раскрасьте глаза черным цветом
 10. Выберите инструмент **Polygon Tool** (Многоугольник). На панели свойств этого инструмента установите количество углов равное 3.



11. Закрасьте нос оранжевым цветом
12. Переместите нос на место и поверните его (поворот объекта осуществляется двойным щелчком на объекте)
13. Выберите инструмент Ellipse Tool (Эллипс) и нарисуйте небольшой эллипс (будущий рот)
14. Закрасьте его красным цветом
15. Нарисуйте прямоугольник
16. Преобразуйте в кривые (щ.п.к.м. Convert to curve)
17. Выберите инструмент Форма и расширьте им нижнюю линию
18. Раскрасьте ведро
19. Переместите его (инструмент Pick Tool) на голову снеговика
20. Выберите инструмент Freehand Tool (Свободная рука) и нарисуйте руки и метлу. Установите нужную ширину линии (нажав клавишу F12 или выбрав панель свойств этого инструмента)



21. Дорисуйте с помощью эллипсов ноги и пуговицы

Задание для самостоятельной работы

С помощью простых фигур нарисуйте Чебурашку



Вопросы по закреплению:

1. Как создать фигуру Эллипс?
2. Расскажите о возможностях инструмента Форма.

Практическое занятие № 3 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Corel Draw: создание графических примитивов

Цель: создание графических примитивов»

Задачи: научиться правильно устанавливать эффекты перетекания

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание 1: Изучить правила редактирования изображений

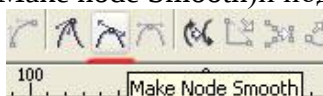
Инструкция к выполнению задания:

Сердечко

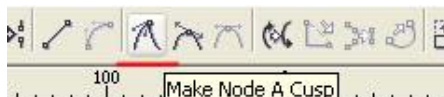
1. Создайте новый документ
2. Выберите инструмент Эллипс и нарисуйте окружность (держите нажатой клавишу Shift)
3. Преобразуйте объект в кривые (щпкм\Преобразовать в кривые)
4. Инструментом Форма выделите верхнюю и нижнюю точку окружности и потяните их вниз для образования заготовки сердечка



5. Инструментом Форма выберите правую точку заготовки и на панели свойств этого инструмента выберите тип точки (Make node Smooth) и подкорректируйте форму сердечка



6. Повторите п.5 для левой точки заготовки
7. Для верхней и нижней точки установите тип Создать узел с острым углом и проведите коррекцию объекта



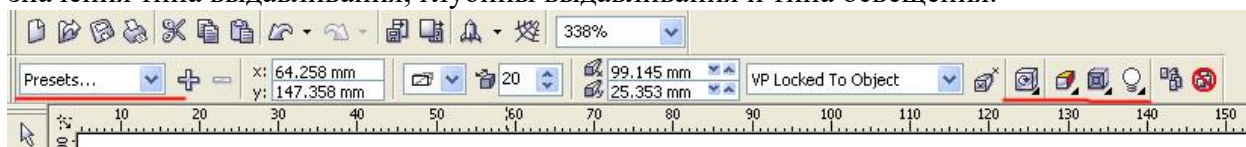
8. Залейте объект красным цветом и удалите обводку

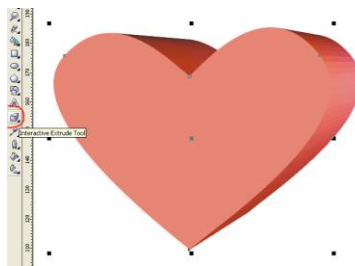


9. Создайте копию сердечка на второй странице файла (щелкните на знаке + в левом нижнем углу окна)

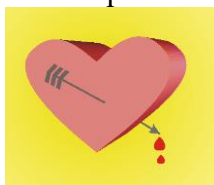


10. Выберите инструмент Интерактивное выдавливание (Interactive Extrude Tool) и придайте сердечку объем. На панели свойств этого инструмента установите подходящие значения типа выдавливания, глубины выдавливания и типа освещения.





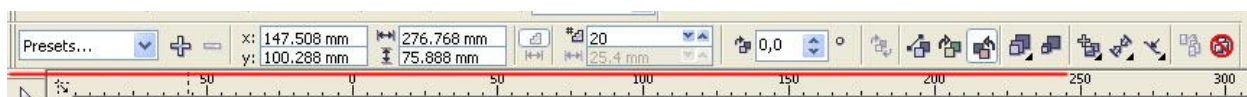
11. Создайте фоновую заливку (не забудьте нарисовать прямоугольник, т.к. заливаются только замкнутые области и нажать клавишу F11 для вызова диалогового окна заливок)
12. Нарисуйте стрелу и несколько капель крови



Упражнение 2

Эффект перетекания

1. Создайте новую страницу
2. Нарисуйте желтый прямоугольник и синий круг (уберите обводку с обоих контуров)
3. Выберите инструмент Перетекание и укажите последовательность перетекания от прямоугольника к окружности. В свойствах данного инструмента установите нужное количество промежуточных объектов (4-6)



Упражнение 3

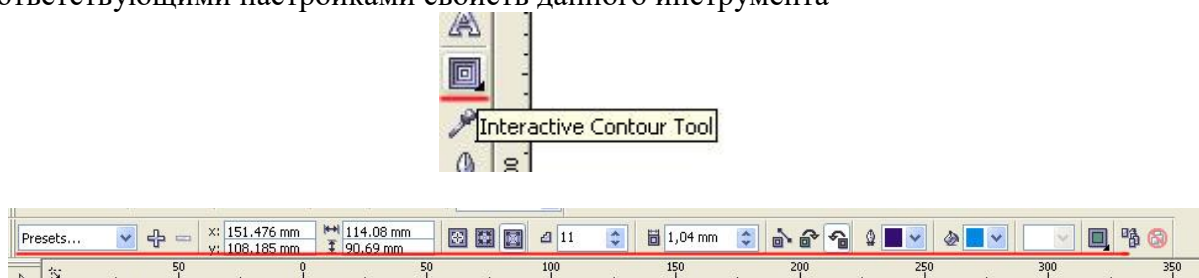
Добавление растровых изображений

Применение эффекта PowerClip предполагает использование двух типов объектов, которые имеют специальное название: объект контейнер и объект-содержимое.

1. С помощью команды File\Import импортируйте в документ растровое изображение.
2. Создайте второй объект с помощью инструментов готовой графики (многоугольники, эллипсы, формы-баннеры и т.п.), который будет контейнером для изображения.
3. С помощью инструмента Указатель (Pick Tool) выделить объект-содержимое и выбрать команду Effects\ PowerClip\ Place inside container (Поместить внутри контейнера). Появившейся стрелкой указать объект-контейнер.
4. Отредактируйте содержимое с помощью команды Effects\ PowerClip \ Edit contents.



5. Примените инструмент Interactive contour tool (Интерактивный контур) с соответствующими настройками свойств данного инструмента



Вопросы по закреплению:

1. Какие эффекты перетекания существуют в векторной графике?

Практическое занятие № 4 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Corel Draw: работа с текстом

Цель: научиться создавать изображение календаря

Задачи: научиться правильно создавать эффекты для текста

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание 1: Изучить правила редактирования изображений

Инструкция к выполнению задания:

КАЛЕНДАРЬ

Цель работы: научиться создавать изображение календаря

1. С помощью инструмента **Прямоугольник** постройте прямоугольник на всю область Вашей страницы.
2. Снимите контур с фигуры, щелкнув правой клавишей мыши на значке  в палитре цветов.
3. Залейте прямоугольник **линейным градиентом** любого цвета, задав угол заливки -90° .
4. С помощью команды **Файл → Импорт** вставьте любое изображение. После вставки растяните изображение рисунка на экране до необходимых размеров (Рис.6.1).
5. Выберите на панели инструментов инструмент **Разлинованная бумага** .
6. Установите в панели параметров количество строк = 7, а столбцов = 6 (Рис.6.2).

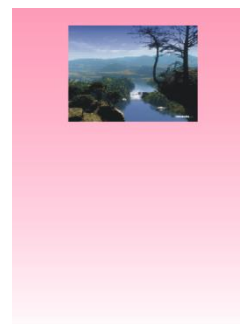


Рис.6.1 Импорт изображения

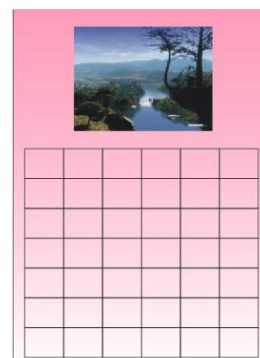
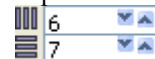


Рис.6.3
Размещение
таблицы

7. Поместите таблицу ниже рисунка (Рис.6.3).

8. Разгруппируйте ячейки, нажав на панели параметров на кнопку

«Отменить группировку полностью» .

9. Выделите верхнюю строку и установите ее на некотором расстоянии от основной таблицы. Также передвиньте влево крайний столбец (Рис.6.4).

10. Теперь выделите полностью первую строку и нажмите на панели параметров кнопку «Выровнять и распределить» . В открывшемся диалоговом окне на вкладке «Распределение» выберите значение «по центру» для горизонтали и вертикали (Рис.6.5).

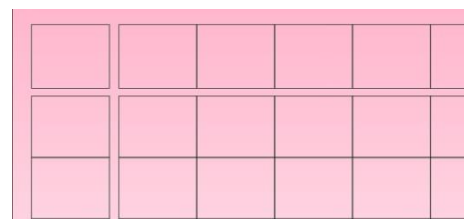


Рис.6.4 Сдвиг верхней строки левого столбца

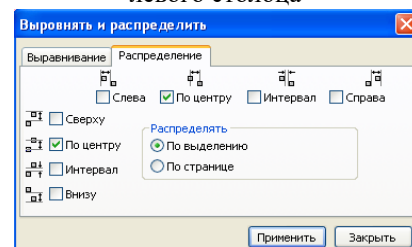


Рис.6.5 Распределение по горизонтали и вертикали

11. Таким же образом, выделяя каждую строку, а затем каждый столбец, распределите оставшиеся строки и столбцы. Результат – на Рис.6.6.

12. В первом столбце с помощью инструмента **Текст** напишите названия дней недели. Выходные и праздничные дни выделите каким-либо цветом (цветом залейте не только сами буквы, но и контур).

13. Напишите в каждой ячейке соответствующую дату.

14. Выровняйте цифры в каждой ячейке (по отдельности).

15. Выше таблицы напишите название месяца и год (размещение надписей выберите самостоятельно).

16. Календарь готов (Рис.6.7).



Рис.6.6 Результат распределения

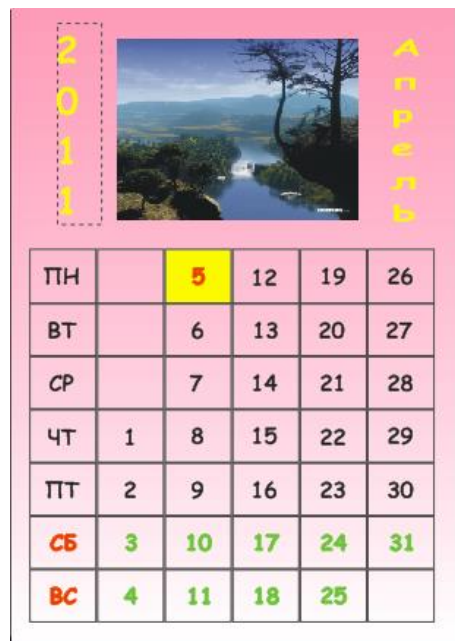


Рис.6.7 Календарь ☺

Практическое занятие № 5 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Corel Draw: работа с логотипом

Цель: научиться создавать логотип организации

Задачи: создать логотип организации

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

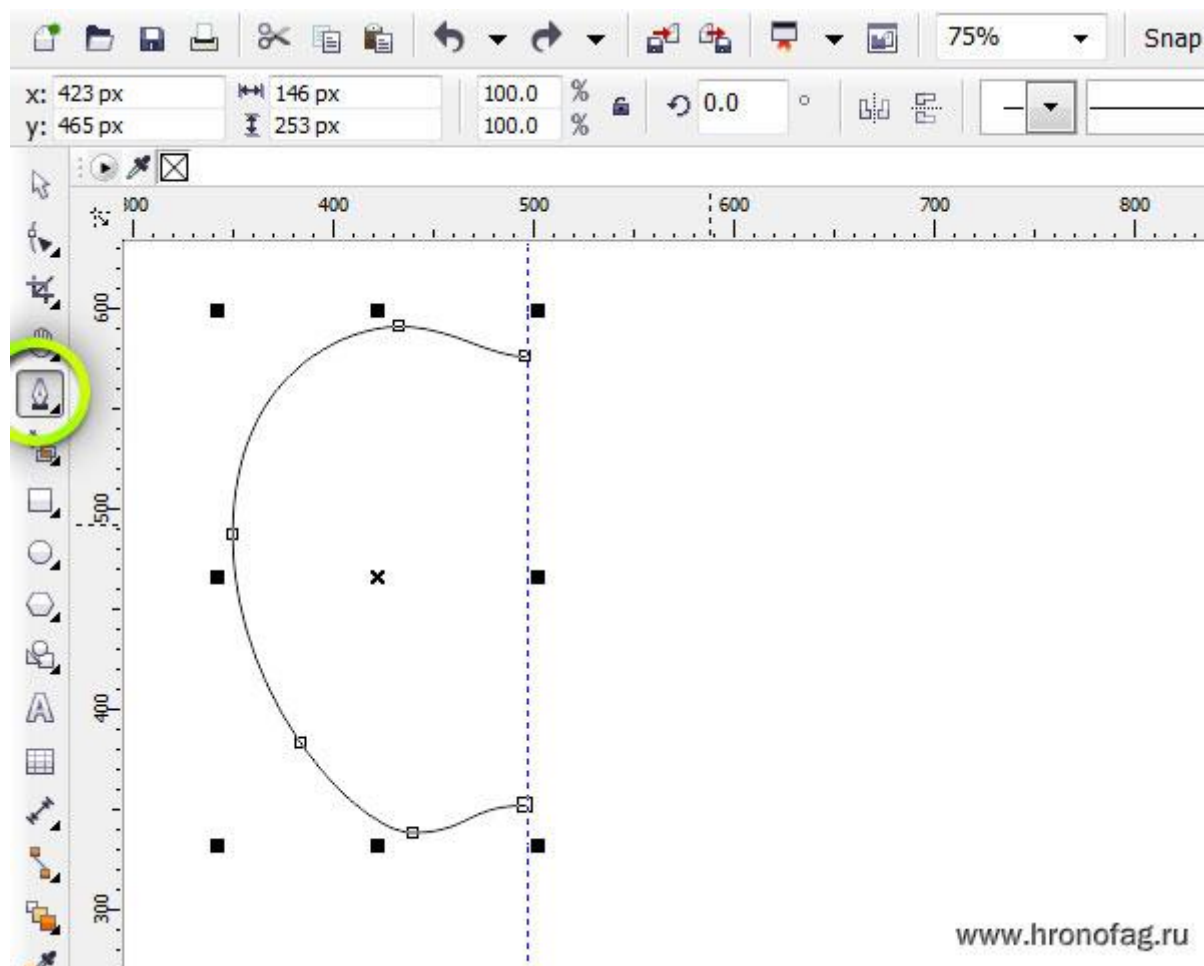
Задание 1: Изучить правила редактирования изображений

Инструкция к выполнению задания:

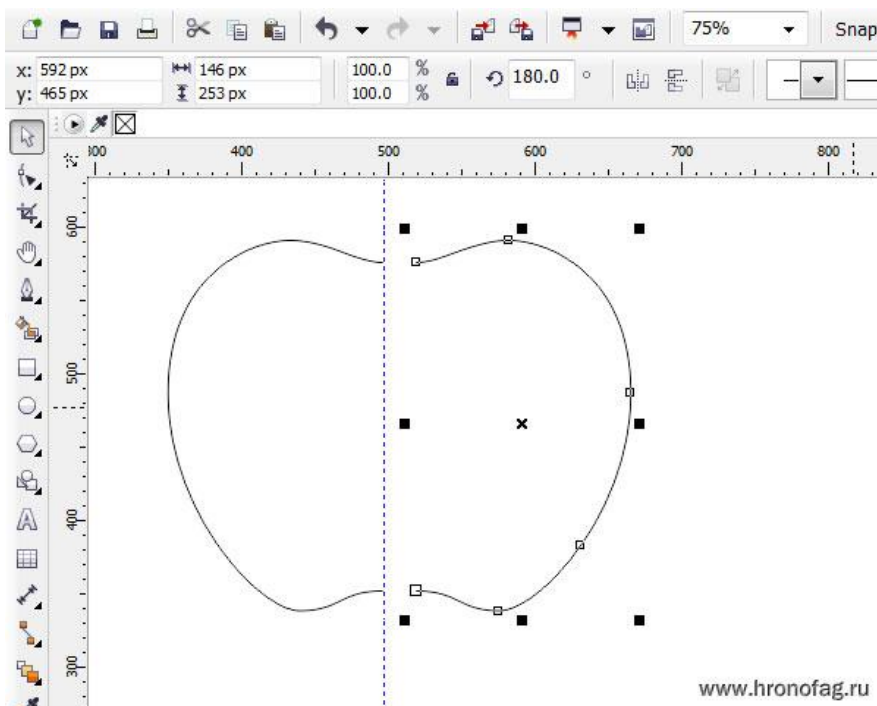


Логотип Apple в Corel Draw — контур и фигура

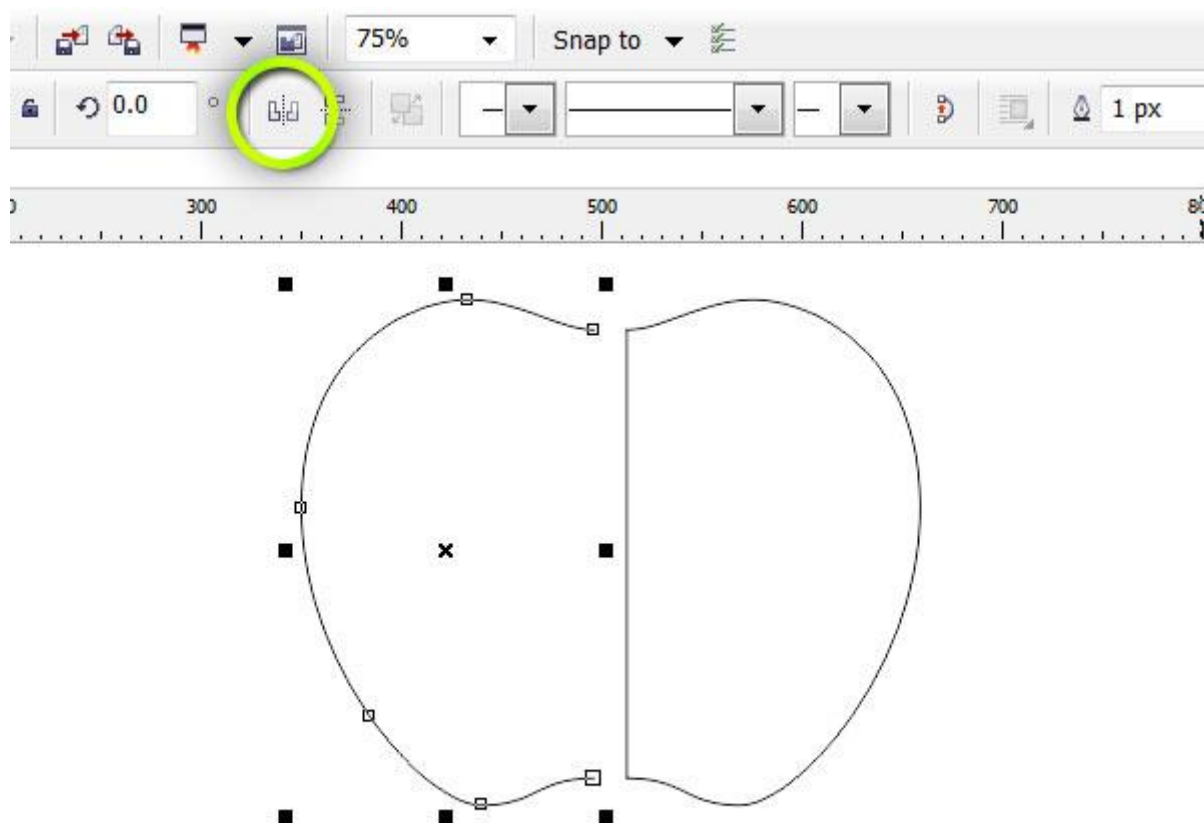
Начнем с простых линий. Выберите инструмент **Pen** и нарисуйте простой контур яблока.



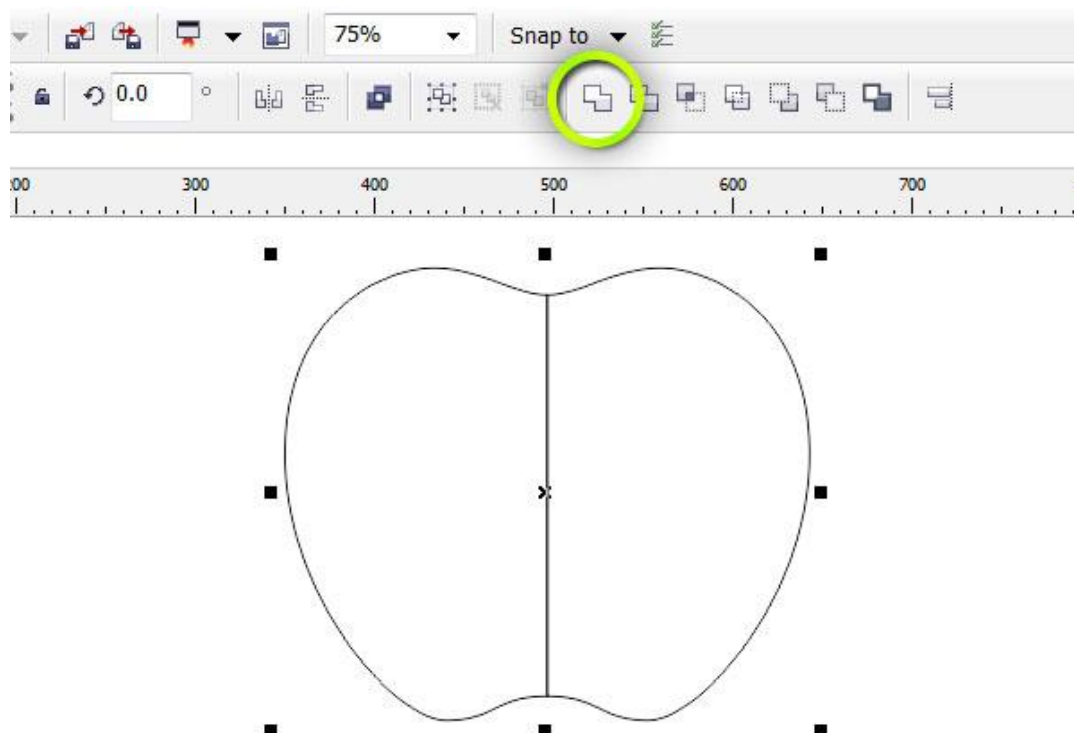
Скопируйте контур **Edit > Copy / Edit > Paste** и передвиньте его в правую часть. На панели нажмите кнопку **Mirror Horizontally** чтобы развернуть контур другой стороной.



Выберите каждый контур по отдельности и закройте его нажав **Join Curvers**

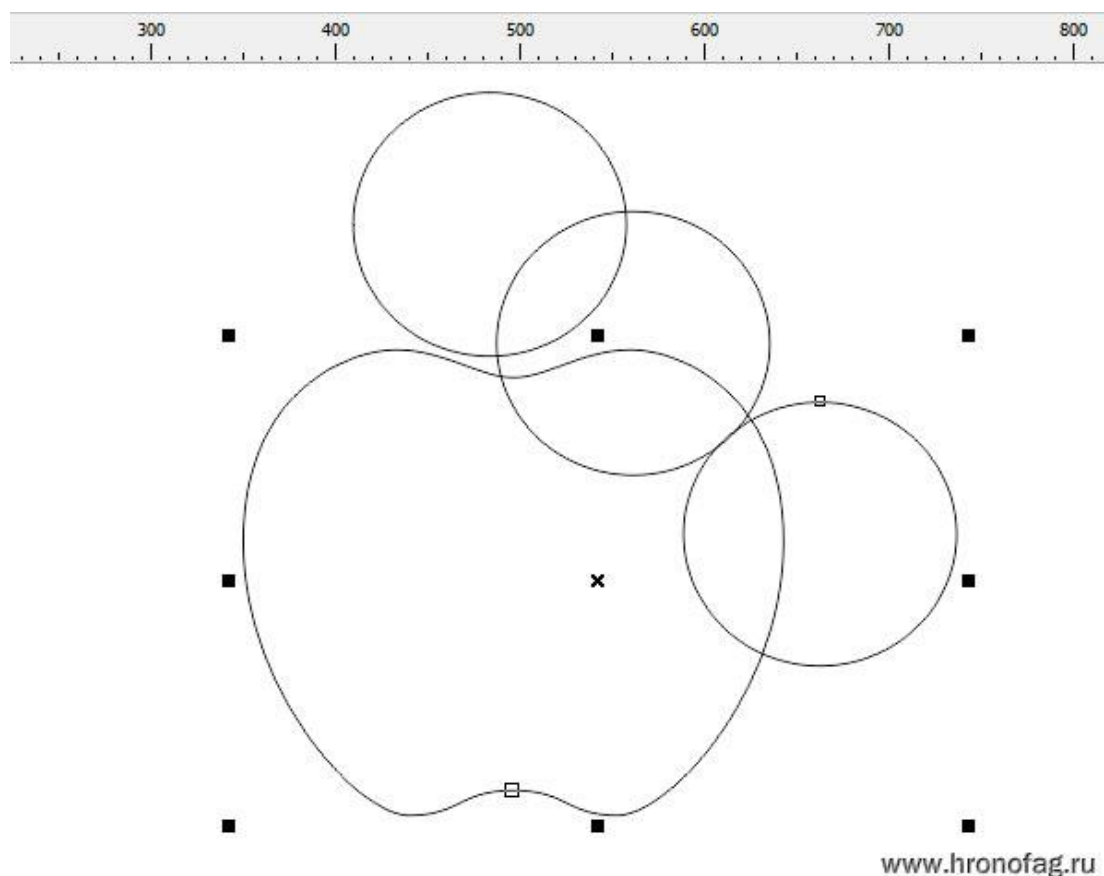


Инструментом **Pick Tool** сдвиньте фигуры ближе друг к другу, так чтобы они соединились. Выделите обе фигуры и нажмите кнопку **Weld**. Это сольет фигуры в одну.



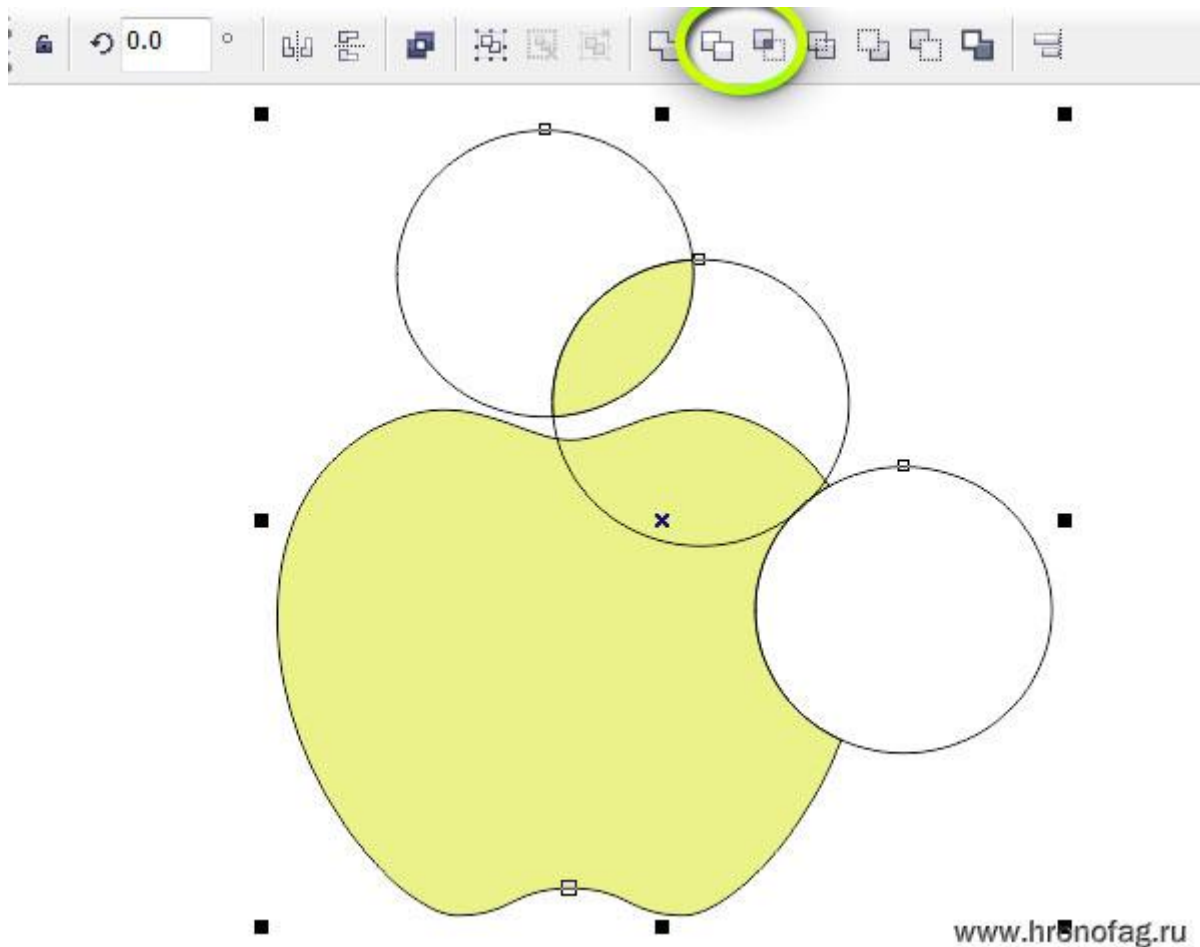
www.hronofag.ru

Выберите инструмент **Ellipse** и нарисуйте несколько окружностей. Одна окружность вырежет часть яблока. Две другие окружности образуют пересекающуюся фигуру, которая станет нашим хвостиком.

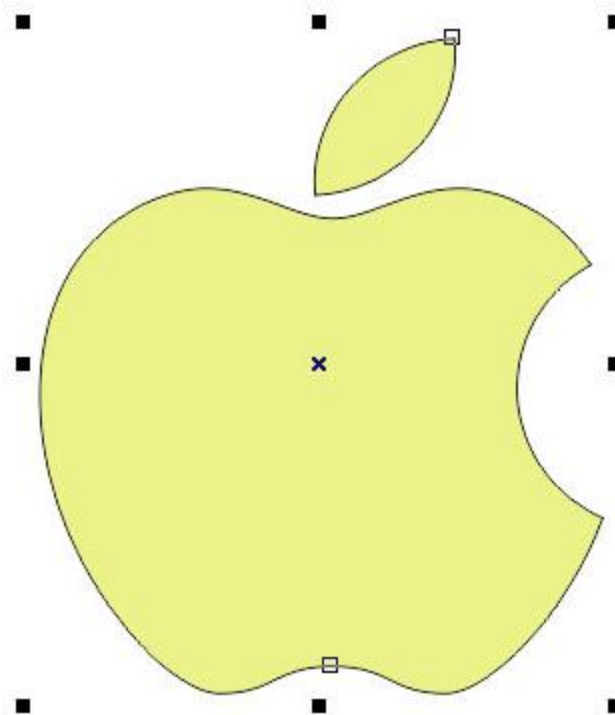


www.hronofag.ru

Выберите яблоко и вырезающий эллипс. Примените к ним команду **Trim**. К двум окружностям выше примените **Intersect**

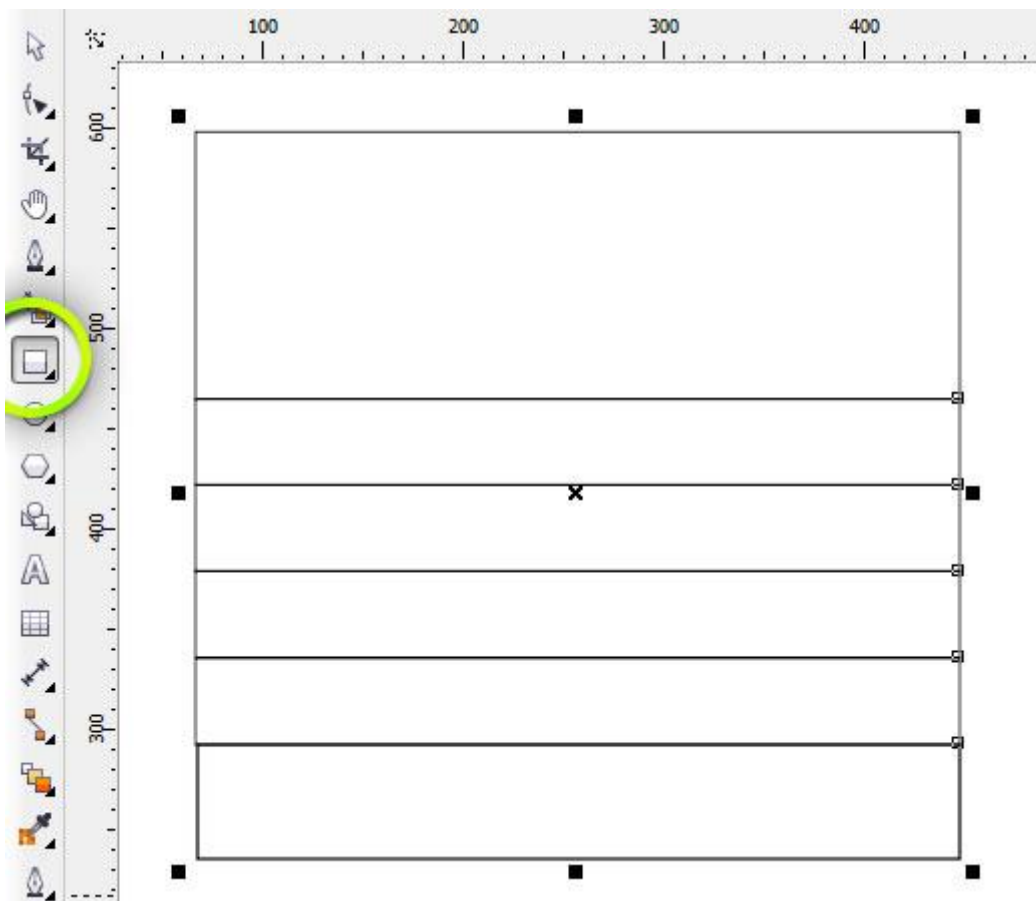


Удалите ненужные части фигур и выберите инструментом **Pick Tool** яблоко и хвостик. Примените к ним **Weld** чтобы соединить две фигуры в одну. Фактически, мы создали форму логотипа **Apple** в Корел Дро. Теперь перейдем к стилизации логотипа.

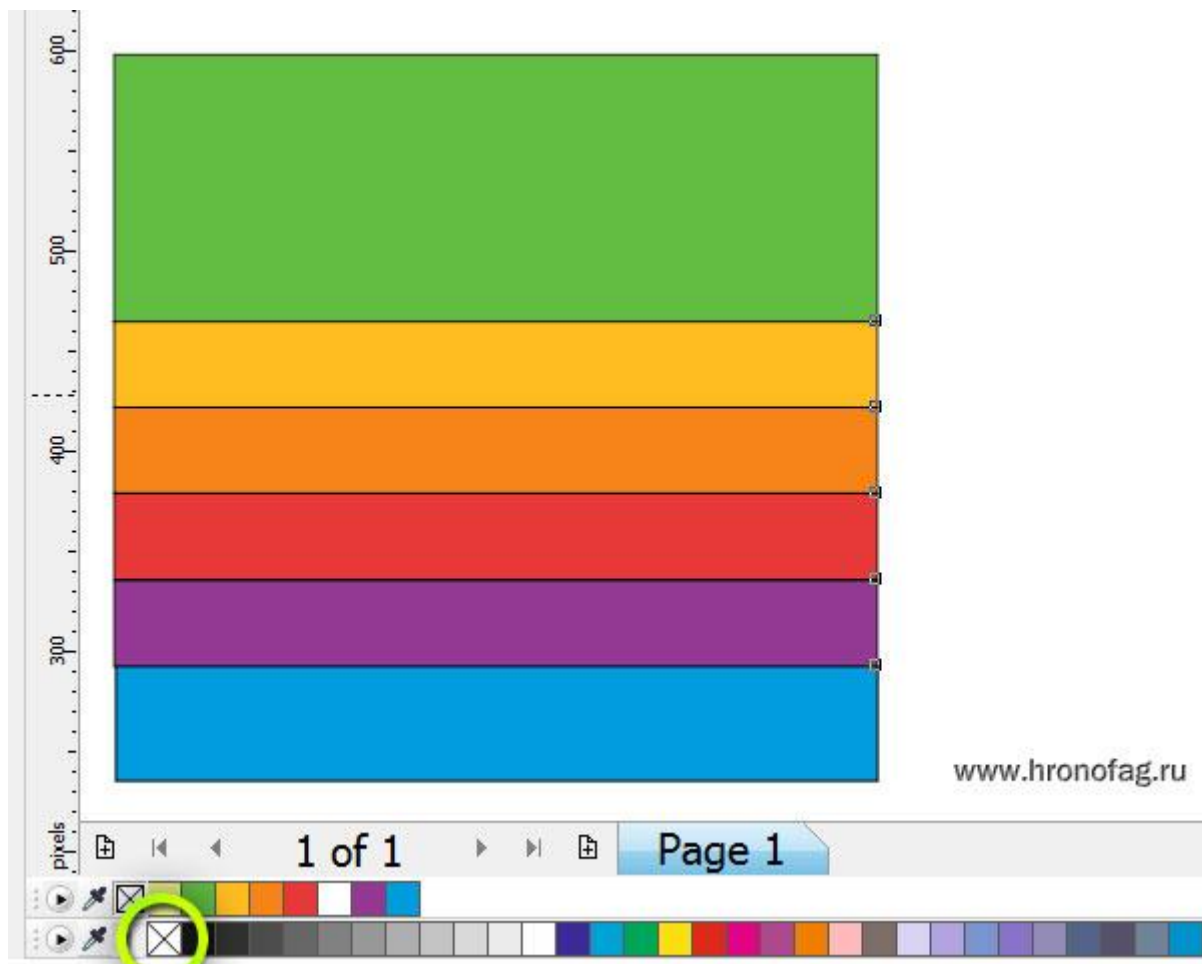


Стилизация логотипа в Corel Draw

Выберите инструмент **Rectangle** и нарисуйте череду полосок, налегающий друг на друга.

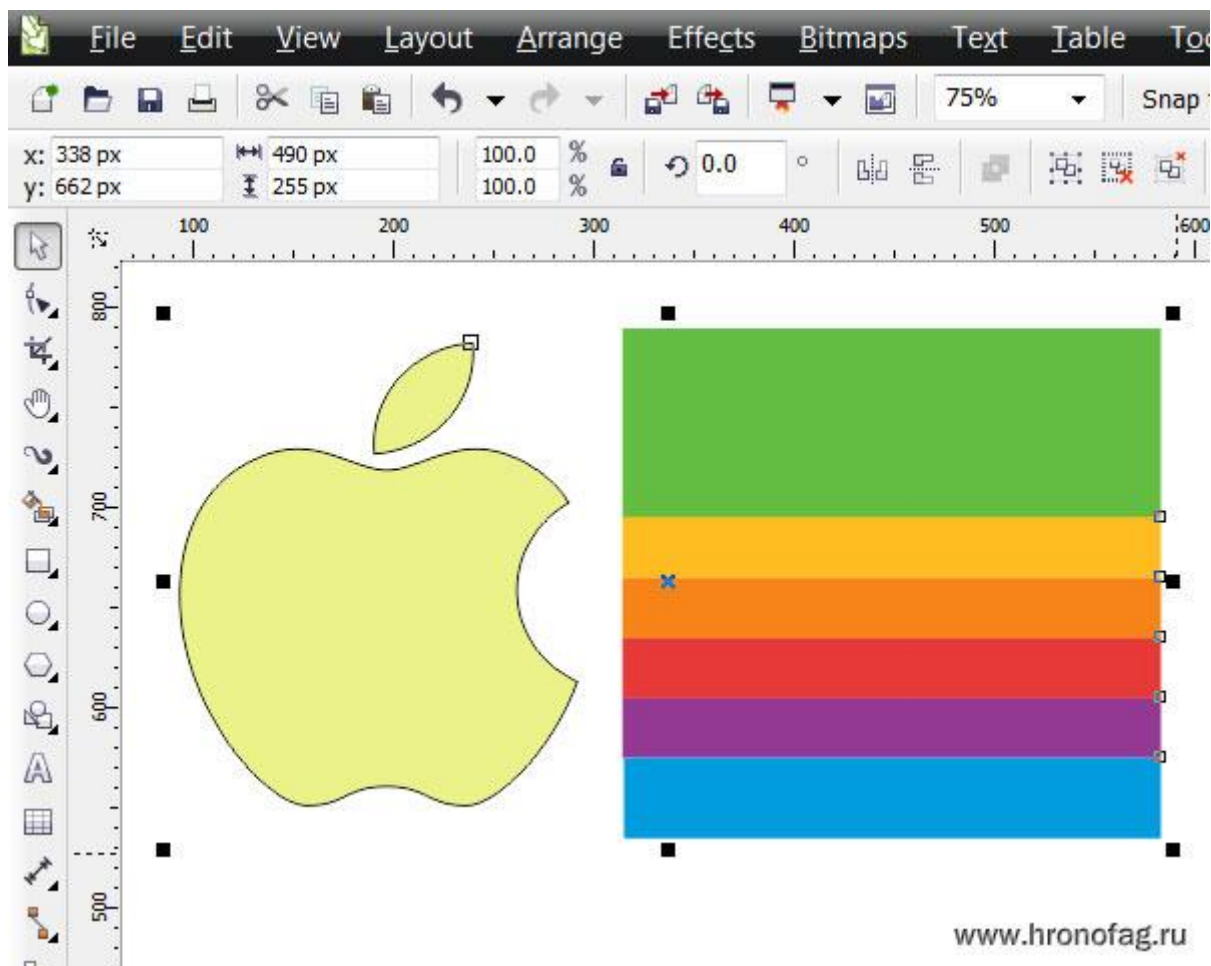


Задайте каждой полоске цвет. Используйте **СМΥК** цвета, ведь логотип скорее всего будет активно печататься. Лучше контролировать цвет **СМΥК** в ручную чем понадеясь на автоматические переводы из **RGB** в **СМΥК**. Чаще всего такие конвертирования приходится цветокорректировать. Чтобы снять окантовку контура из меню инструментов выберите **No Outline** или кликните правой кнопкой мыши по крестику в палитре. Последний штрих — сгруппируйте полосы вместе **Arrange > Group**

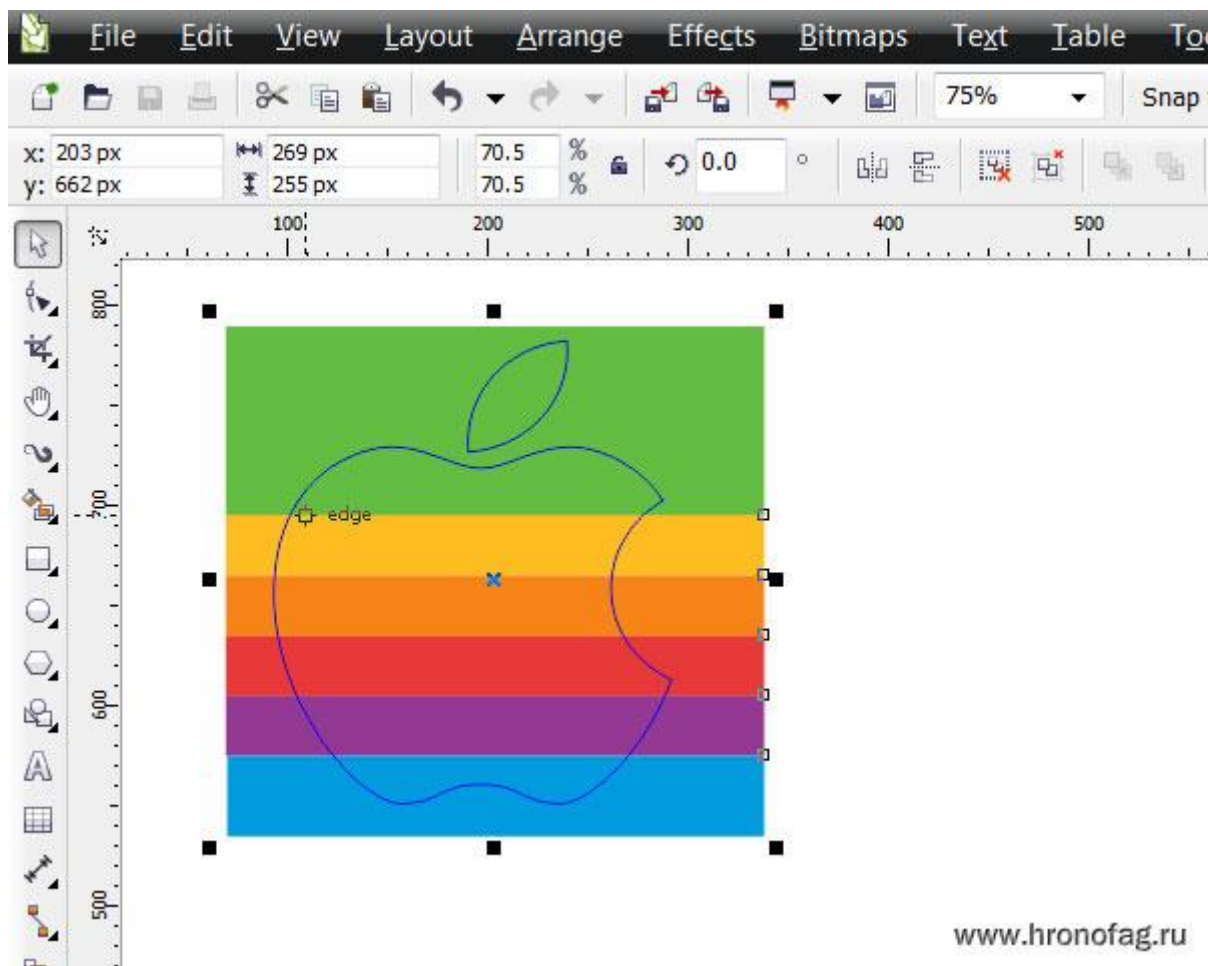


Power Clip в Corel Draw

Самый простой способ встроить полосы в логотип — воспользоваться **Power Clip**. Выберите прямоугольники инструментом **Pick**. В меню найдите **Effects > PowerClip > Place inside Container**.



Прямоугольник пропадет. Ничего страшного. Он находится в том же самом месте, но внутри яблока, которое благодаря **PowerClip** служит ему контейнером. Чтобы найти прямоугольник нужно зайти в контейнер яблока. Выберите яблоко и нажмите **Effects > PowerClip > Edit Content**



Когда вы попали в контейнер передвиньте прямоугольник на месторасположения яблока. Затем выйдите из контейнера. Для этого в нижней части программы нажмите большую кнопку — **Finish Editing Objects**.



Финальный вариант

Хорошая новость, логотип закончен. Я уверен, что после прочтения двух статей о логотипах в Кореле вы наверняка сможете создать свой собственный, будь он на основе текста или на основе графики, или и того и другого.



Практическое занятие № 6 (2 курс, 3 семестр)

Тема: «Знакомство с программой Gimp»

Цель: изучение интерфейса программы Gimp

Задачи: «Обработка фотографий в графическом редакторе Gimp»

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

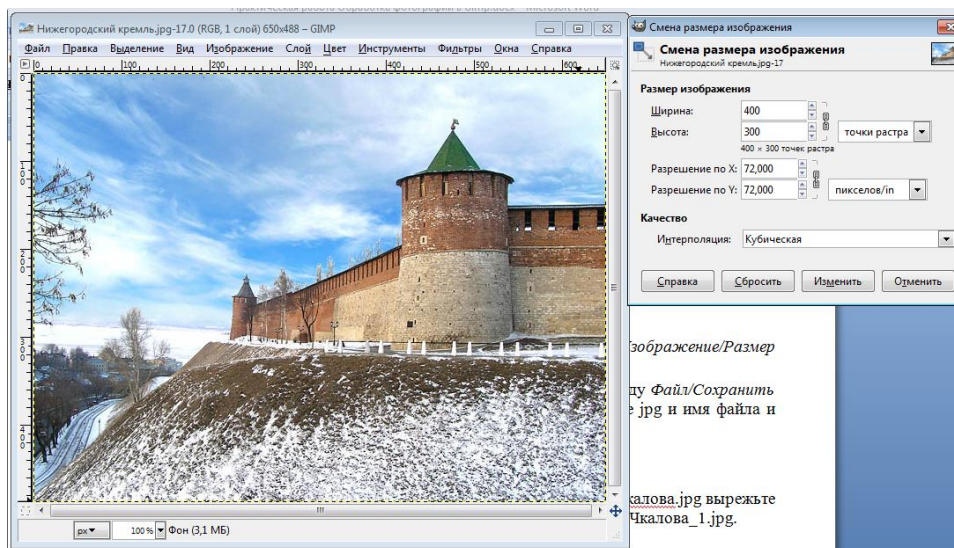
Задание 1: Изучить правила редактирования изображений

Инструкция к выполнению задания:

Задание 1. Изменение размеров изображения. У изображения Нижегородский кремль.jpg изменить размеры, установив размер 400x300 и сохранив результат под именем Нижегородский кремль _1.jpg.

Алгоритм

1. Запустить программу Gimp.
2. Для изменения размеров изображения выполните команду *Изображение/Размер изображения*, интерполяция – *Кубическая*, нажмите *Изменить*.



3. Сохраните рисунок как Город_1.jpg. Для этого выполните команду *Файл/Сохранить как ...*. В появившемся диалоговом окне выберите расширение jpg и имя файла и нажмите кнопку *Сохранить*, качество - 85.
4. Закройте рисунок.

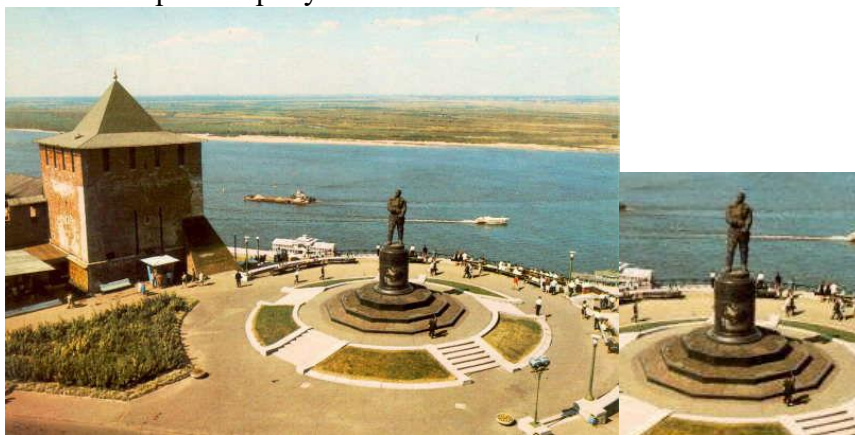
Задание 2. Кадрирование изображения. Из изображения Памятник_Чкалова.jpg вырежьте памятник и сохраните результат под именем Памятник_Чкалова_1.jpg.

Алгоритм

1. Загрузить файл Памятник_Чкалова.jpg.jpg.
2. Для выполнения кадрирования выберите инструмент *Кадрирование* и выделите прямоугольную область памятника.
3. Сохраните рисунок.



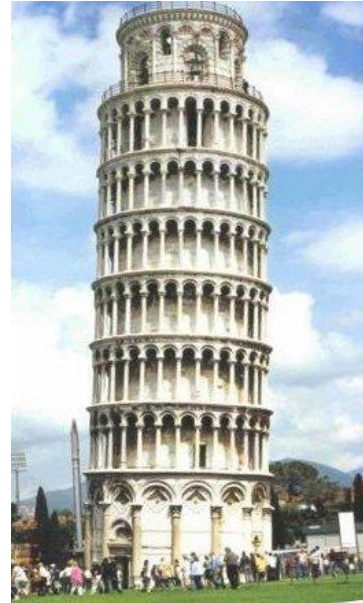
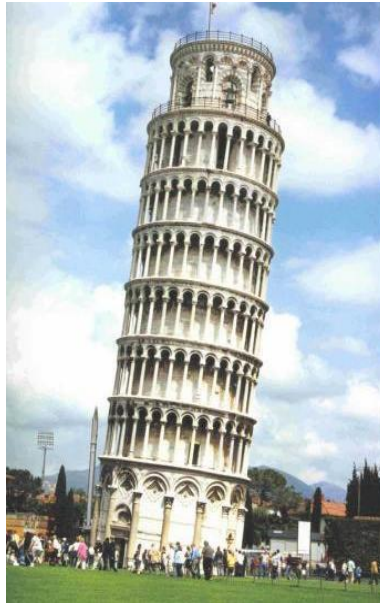
и



Задание 3. Поворот изображения. Фотографию Пизанская башня.jpg приведите в порядок – выпрямите башню и сохраните под именем Пизанская башня_1.jpg.

Алгоритм

1. Загрузить файл Пизанская башня.jpg.
2. Для выполнения поворота выполните команду *Инструмент/Инструменты преобразования/Вращение*, угол вращения -7 градусов.
3. Кадрируйте полученное изображение.
4. Сохраните рисунок как Пизанская башня_1.jpg.



Задание 4. Коррекция изображения. Из изображения Медведь.jpg удалите медведя и сохраните рисунок под именем Медведь_0.jpg.

Алгоритм

1. Загрузить файл Медведь.jpg.
2. Выберите инструмент *Штамп* .
3. Выберите размер штампа, но не меняйте других свойств.
4. Назначьте образец (ее начальную точку). Для этого прижмите клавишу **Ctrl** и щелкнув левой кнопкой мышки по части изображения, которое Вы возьмете за образец.
5. Прижмите левую кнопку мышки и водите по закрываемому образцом фрагменту (мотоциклисту). Меняйте образец почаще, добиваясь нужного результата.
6. Сохранить рисунок как Медведь_0.jpg.



7. Аналогично на изображения 4 Медведя.jpg вставьте еще одного медвежонка и сохраните рисунок под именем 5 Медведей.jpg.



Задание 5. Художественная обработка. Из изображений Лес_летом.jpg и Лес_осенью.jpg создайте изображение Лес_Лето_Осень.jpg

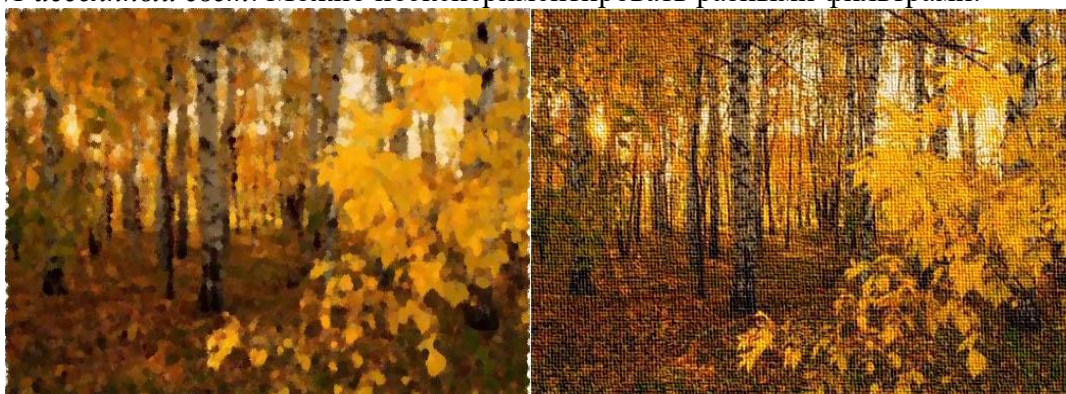
Алгоритм

1. Загрузить файлы Лес_летом.jpg и Лес_осенью.jpg и расположите их так, чтобы удобно было работать с обоими.
2. Размер изображения Лес_летом.jpg сделайте таким же, как у Лес_осенью.jpg
3. На изображении Лес_летом.jpg выполните команду *Правка* пункт *Копировать*, в результате которой выделенное скопируется в буфер обмена.
4. Перейдите на рисунок Лес_осенью.jpg и выполните команду *Правка* пункт *Вставить*. В результате будет создан плавающий слой.
5. В палитре *Слои* нажмите правой кнопкой мыши на плавающем выделении и выберите команду *Создать слой*.
6. Выберите инструмент *Овальное выделение* и установите для него параметры: *Растушевать края*, *радиус – 50*. Выделите центр рисунка или правую половину. При необходимости измените размеры и/или место область выделения.
7. Выполните очистку выделения, нажав клавишу *Delete*.



8. При желании выполните регулировки каждого из слоев.
9. Сохраните рисунок как Лес.jpg

Задание 6. Художественная обработка. Из изображений Лес_осенью.jpg создайте рисунок Лес_Осень_1.jpg, Лес_Осень_2.jpg, Лес_Осень_3.jpg применив фильтры: *Фильтры/Имитация/Масляная краска*, *Фильтры/Имитация /Холст*, *Фильтры/Имитация /Рассеянный свет*. Можно поэкспериментировать разными фильтрами.



Задание 7. Фотоколлаж. Создать фотоколлаж из файлов: Лес летом, Лес осенью, Лес зимой, Лес весной, Времена года.



Практическое занятие № 7 (2 курс, 3 семестр)

Тема: «7 «Gimp: работа с изображениями»

Цель: изучение инструментов рисования программы Gimp

Задачи: «Обработка и рисование изображений в графическом редакторе Gimp»

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

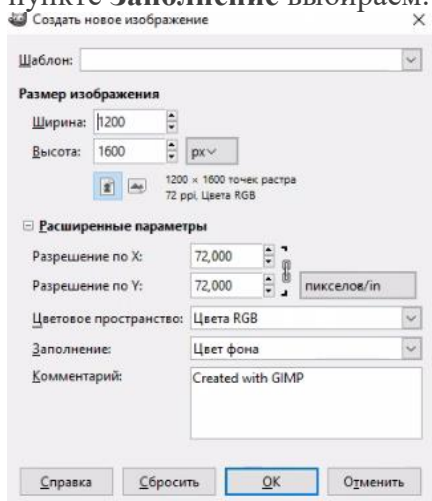
Задание 1: Изучить правила редактирования изображений

Инструкция к выполнению задания:

Создаём основу для рисования картины в GIMP

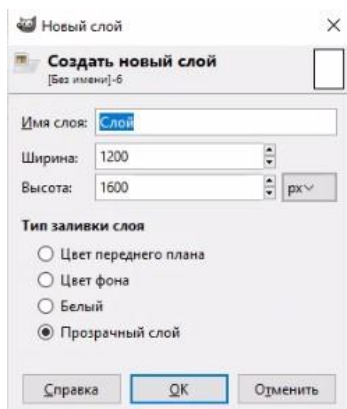
Шаг 1

Выберите в меню **Файл — Создать проект**. В окне настроек выберите **шаблон 1200 x 1600 px** и переключите его на формат **портрет**. В расширенных параметрах в пункте **Заполнение** выбираем: **Белый**. Нажмите **ОК**.



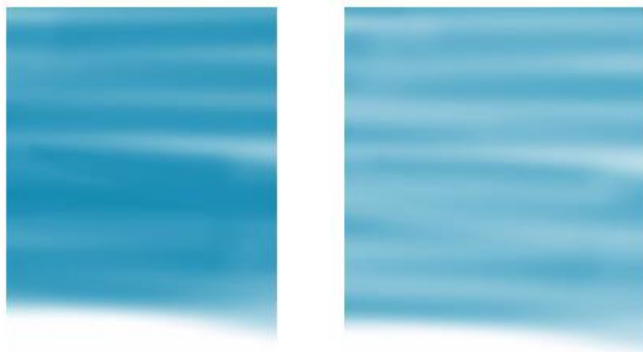
Шаг 2

На верхней панели меню выбираем **Слой — Создать новый слой**. В открывшемся окошке? в параметрах **Тип заливки слоя** выбираем: **прозрачный**. Нажмите **ОК**.



Шаг 3

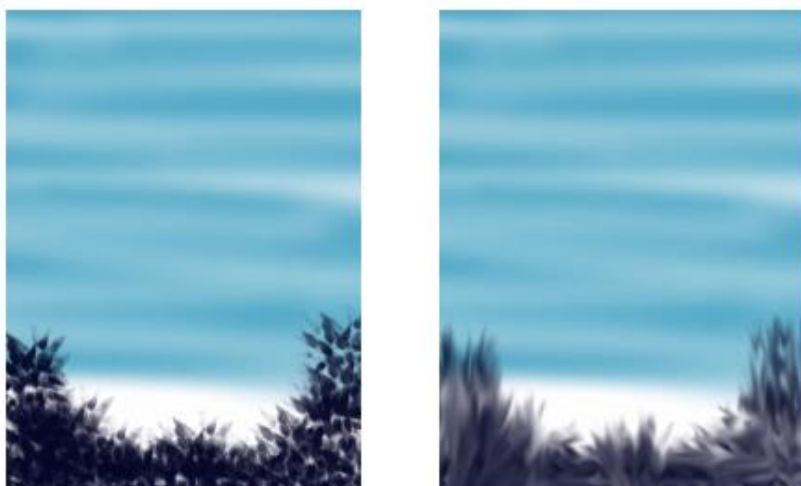
Создаем фон для картины, для этого мы используем **круглую кисть 2. Hardness 050**. Цвет бирюзовый **0f89b1** и инструмент **Аэрограф**. Рисуем линии по **горизонтали**, это будет **Небо**. Для подбора освещения цвета используем в **параметре инструмента**, такую функцию, как **непрозрачность**. Используем **белый цвет ffffff** по верх бирюзового и заканчиваем небо.



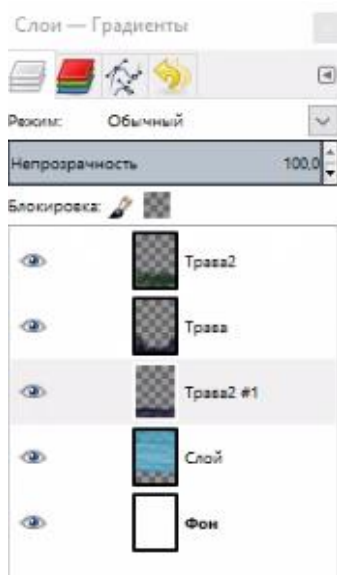
Создаём Траву

Шаг 1

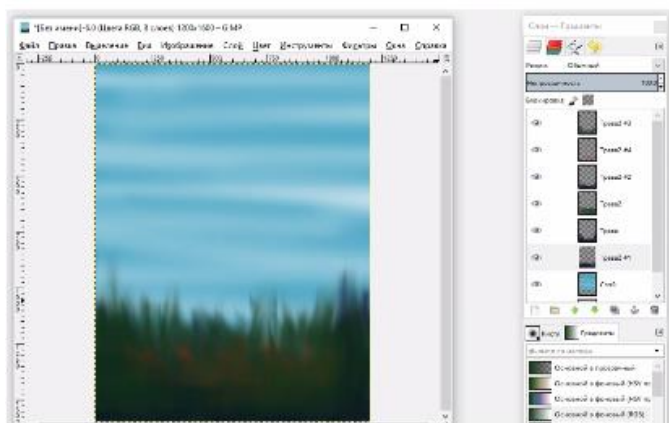
Создаем новый слой под названием **Трава**, используем кисть **Vegetation 01**, инструмент **Кисть**, цвет **темно синий 040623** и штампруем большие отпечатки, которые станут основой, для травы. Когда закончите, поменяйте на кисть **2. Hardness 025**, размер приблизительно **64**, а инструмент **Размазывание**. Теперь размазывайте траву в разные стороны, это должно выглядеть приблизительно так:



По такому же принципу создаем новый слой под названием **Трава2**, используя цвет **113114** создаем траву по верх слоя **Трава**. Когда работа над темно зеленой травой будет завершена создаем новый **слой Трава2 #1**. Этот слой должен находится между слоем с небом и слоем под названием **Трава**. Если он появился выше, просто перетяните в окне слоев туда куда вам нужно.



Закрашиваемый фон **тёмно зеленым 113114**, с помощью инструмента **Аэрограф**. После чего заново создаем новый слой для травы и используем **темно синий цвет 040623**. У меня таким образом накладывая один за другим слоем используя эти два цвета получилось **6 слоев**, для создание травы. Между ними добавьте слой с **красно — коричневым цвет a0230a**, для создание легкой осени. Вот один из вариантов, того что может получится:



Создаём Берёзы переднего фона

Шаг 1

На верхней панели меню выбираем **Слой — Создать новый слой** и называем его **Берёзы**, они будут деревья переднего плана, для схематичного рисунка стволов я использовала **темно — зеленый цвет 113114** и инструмент **Кисть**.

Шаг 2

Создаем новый слой **Берёзок** он будет располагаться **под слоем Трава2 #1**. Используем, для закрашивания **белый цвет ffffff** и инструмент **Аэрограф**, обычную круглую кисть. Когда закрасите стволы в **белый цвет**, используя **чёрный цвет 000000**, закрасим низы деревьев. Рисуем «чечевички» (полоски) **чёрного цвета 000000** по стволу примерно в шахматном порядке. Используя тот же цвет обводим контур деревьев инструментом **Аэрограф**. Заканчиваем дорисовывать «чечевички» должно получаться, как — то так:



Создаем **новый слой**, для создание сероватости на стволах деревьев используем **цвет чёрный 000000**, кисть **Vegetation 01** и инструмент **Кисть**. Когда наштампует, выбираем инструмент **Размывание** и кисть **2. Hardness 025** и размываем сверху вниз по горизонтали.



Создаём элементы заднего плана

Шаг 1

Создаем новый слой **Горы** он будет располагаться между слоем **Небо** и **Берёзок**. Для создания гор используем **тёмно синий цвет 040623**, инструмент **Аэрограф** и кисть **2. Hardness 025**. Для придание лучшего цвета используйте инструмент **Размывание**. Должно



получится что — то подобное:

Шаг 2

Создаем новый слой **Берёзы заднего плана** и рисуем приблизительное нахождение берёзок, любым цветом.

Снова создаем новый слой **Берёзы заднего плана2** он будет располагаться между слоем **Горы** и **Берёзок**. Рисуем их по такому же принципу, как и Берёзы переднего плана, только уже.

Шаг 3

Создаем новый слой **Кусты**, который будет располагаться между слоем **Берёзы заднего плана2** и **Берёзок**. Для их создания я использовала **темно — синий цвет 040623** и кисть **Vegetation 02**. Получилось так:



Шаг 2

Создаем новый слой **Листва**, используем инструмент **Кисть** и кисть **Vegetation 02**, сначала используем **тёмно синий цвет 040623**, потом **тёмно зеленым 113114**, далее **жёлтый цвет edea0d**, и **красно — коричневым цвет a0230a**. Можете добавлять цвета из этого списка, а чтобы убрать концы можно использовать эту же кисть, для инструмента **Ластик**.



Шаг 3

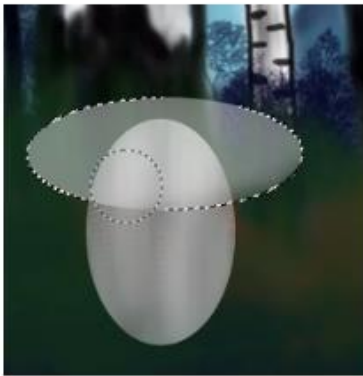
Создаем новый слой **Листва2**, для берёз переднего плана и таким же способом, что в своё **Листва** создаем листья на берёзах первого плана.

Создаём Грибы

Шаг 1

Создаем слой **Мухамор**, выбираем инструмент **Эллиптическое выделение** и создаем ножку, для гриба. Когда нужная толщина будет выделена, используем инструмент **Аэрограф**, белый цвет **ffffff**. В параметре инструментов в графе **Непрозрачность** устанавливаем показатель **40**. Закрасив овал, используем **черный цвет 000000**, кисть **Vegetation 01**, инструмент кисть и проштампую. После используя инструмент **Размазывание** создаем сероватость, для гриба. таким образом. Снимаем выделение, через **панель инструментов — Выделение — Снять выделение**.

Создаем новый слой **Мухамор2**, снова выбираем инструмент **Эллиптическое выделение** и создаем основу для шляпки. используем инструмент **Аэрограф**, белый цвет **ffffff**. В параметре инструментов в графе **Непрозрачность** устанавливаем показатель **40**. Закрасив овал, используем **черный цвет 000000**, кисть **Vegetation 01**, инструмент кисть и проштампую. После используя инструмент **Размазывание** создаем сероватость. Выбираем инструмент **Аэрограф** и рисуем линии к центру.



Придаем форму грибу, обводим линии, делая их более четкие, чтобы все большее и больше напоминали грибную бахрому. Чтобы сделать её более четкую, можно использовать белый цвет, осветляя участки между бахромой.

Создаем новый слой **Мухамор3**, выбираем **красно — коричневым цвет a0230a** и снова выбираем инструмент **Эллиптическое выделение** и создаем шляпку.



Снимаем выделение и завершая шляпку, рисуем на ней белые точки. Создаем новый слой **Мухомор4**, выбирая чёрный цвет и инструмент Аэрограф, для создание юбки. Рисуем её делая верхнюю часть белую, а нижний затемняем у меня получилось так.



Шаг 2

Создаем новый слой **Белый гриб**, рисуем гриб точно по такому же принцип, что и мухомор. Для ножки используем **Эллиптическое выделение**, для шляпки это же выделение делаем более круглым. Для шляпки используем цвета: **желтый edea0d**, и **красно — коричневым a0230a**.

Для шляпок вместо **Эллиптического выделения**, можно так же использовать круглую кисть и уже с помощью **Размывание** завершать.

Создаём Трава переднего плана

Шаг 1

Создаем новый слой **Травушка** используем **цвет салатовый 08bf19**, кисть **Vegetation 01**, инструмент **Кисть**. После про штамповки выбираем инструмент **Размывание** и размываем в разные стороны траву.



Сохраняем нарисованную картину в разных форматах GIMP

Шаг 1

На завершающем этапе осмотрите общий вид получившейся картины, и при необходимости сделайте заключительные штрихи. В зависимости от того, как вы планируете в дальнейшем использовать вашу работу, определитесь с форматом для сохранения рисунка.

Шаг 2

Чтобы сохранить проект *как шаблон*, выберите в меню **Файл — Сохранить как**. В итоге у вас будет всегда под рукой шаблон картины в формате .xcf, который вы сможете при необходимости изменить.

Шаг 3

Чтобы сохранить работу как картинку, выберите в меню **Файл — Экспортировать как**. Используйте формат **png** или **jpeg**. Появится окно, в котором ничего менять не нужно, и нажмите **Экспорт**.

Оцените готовый результат:



Практическое занятие № 8 (2 курс, 3 семестр)

Тема: «Gimp: работа со слоями, каналами и масками»

Цель: получение практических навыков работы со слоями, масками, каналами.

Задачи: 1. Научиться работать со слоями.

2. Повторить методы работы с инструментами выделения и рисования.

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 01,04,06

Время работы – 1 часа (45 минут)

Материалы и оборудование: учебная тетрадь для лабораторных работ, компьютер с выходом в интернет.

Задание 1: нарисовать фигуры снеговика и чебурашки.

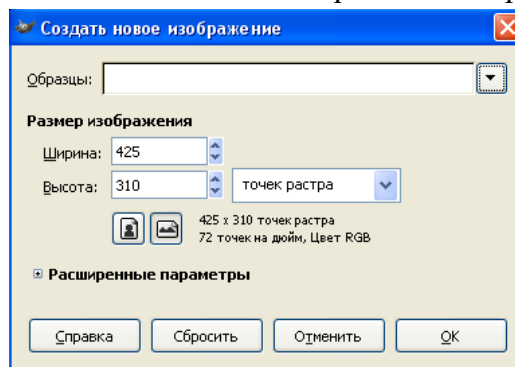
Инструкция к выполнению задания

Выполнение работы.

- 1) Имея изображение котенка (Рисунок 6), создадим веселую открытку с надписью.

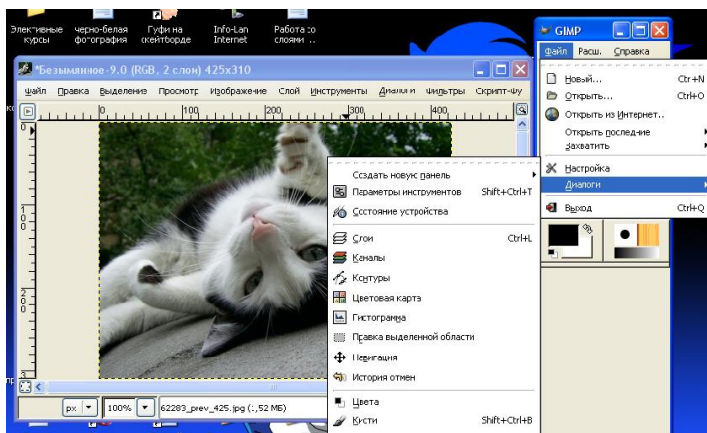


Запустите Gimp и создайте новое изображение с размерами 425x310 пикселей (Рисунок 7).

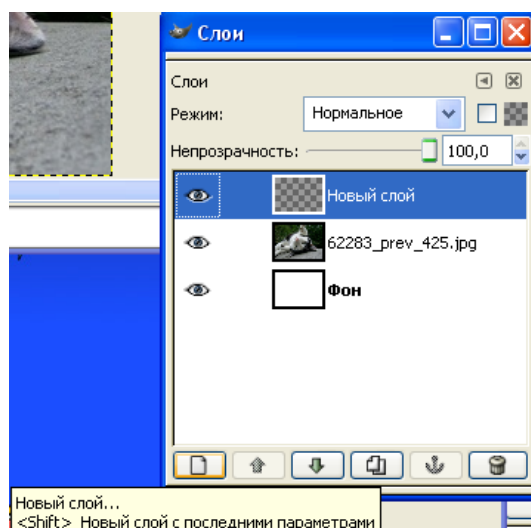


Из папки «picture» загрузите изображение котенка.

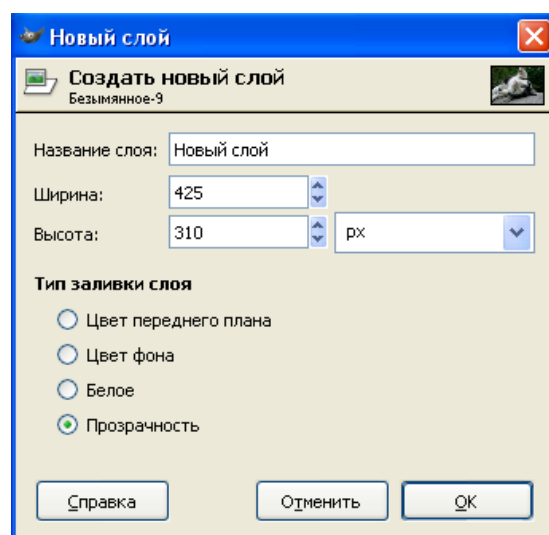
В главном окне открыть меню **Файл** и выбрать **Диалог->Слой** (Рисунок 8).



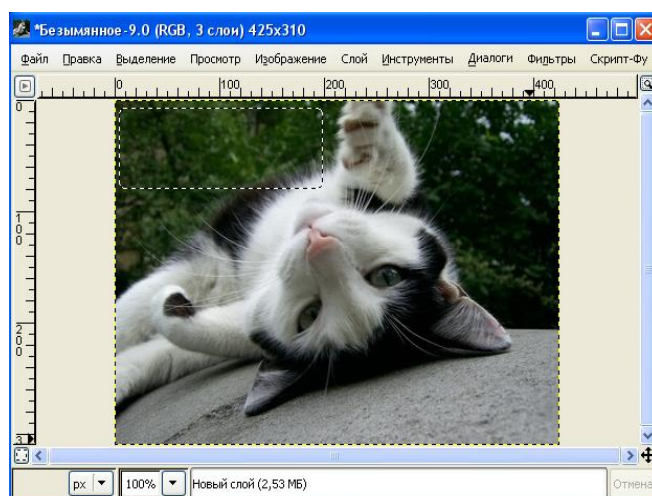
Создать новый прозрачный слой, используя на панели **Слой** пиктограмму Новый слой (Рисунок 9).



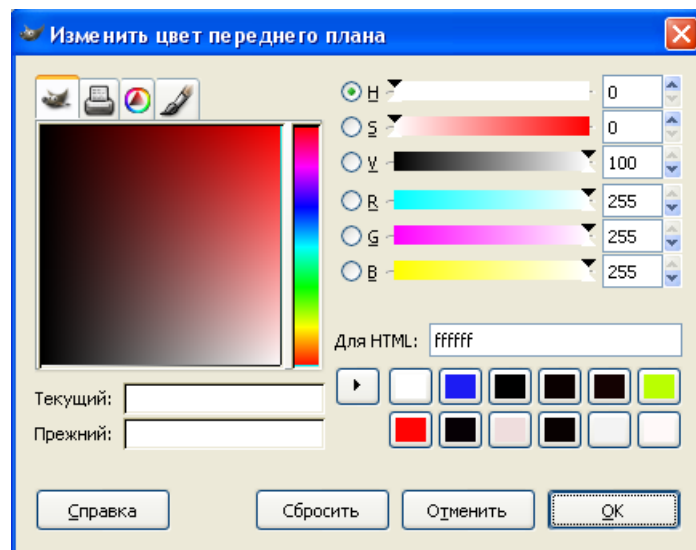
(Рисунок 10)



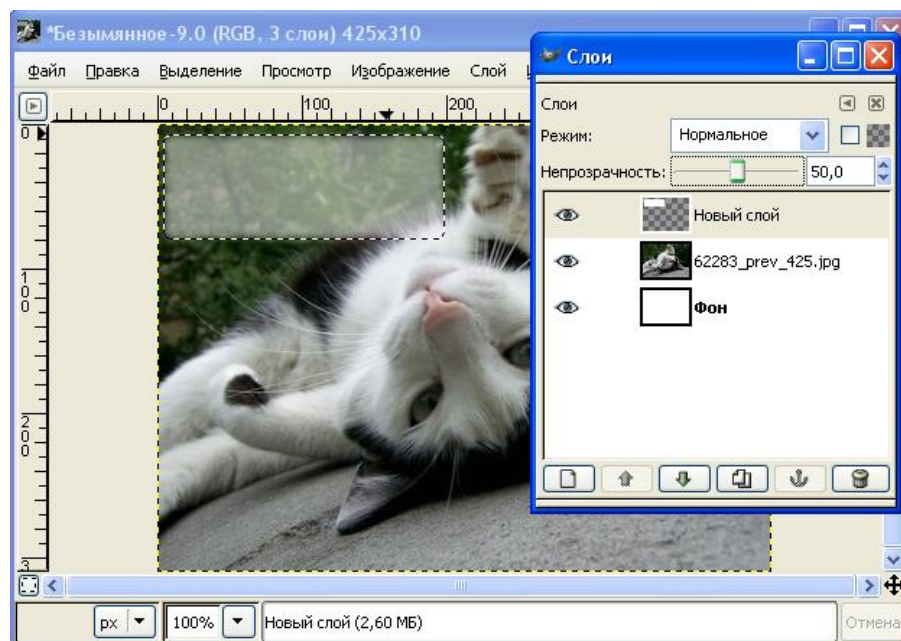
4. На панели инструментов выбрать инструмент Выделение прямоугольных областей  и на изображении выделить место для надписи (Рисунок 11).



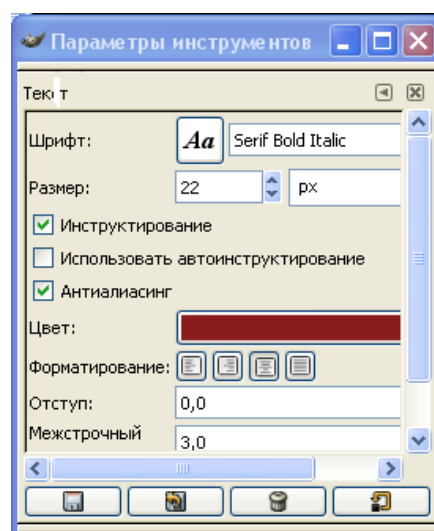
5. Новый слой должен оставаться активным (выделен синим цветом). На панели инструментов выбрать инструмент Заливка цветом или шаблоном  и залить выделенную область белым цветом. (Предварительно выбираем цвет переднего плана). (Рисунок 12).



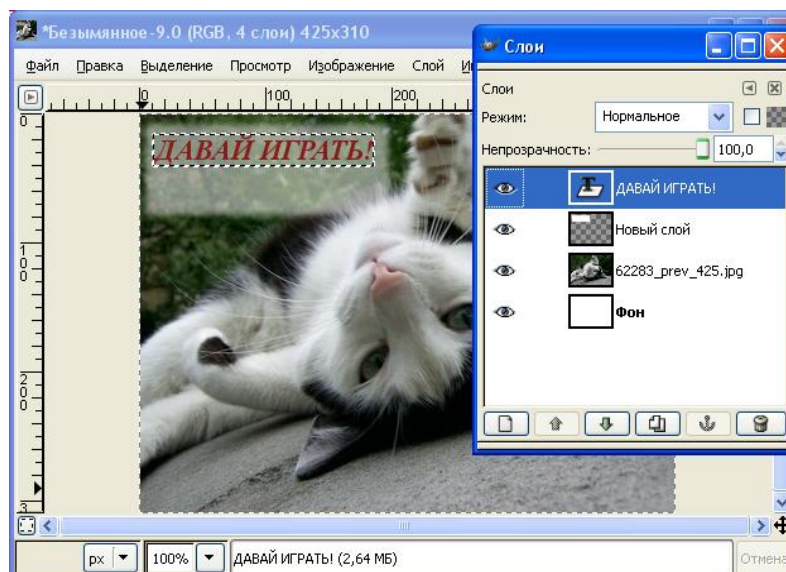
Установим Непрозрачность слоя 50%. (Рисунок 13).



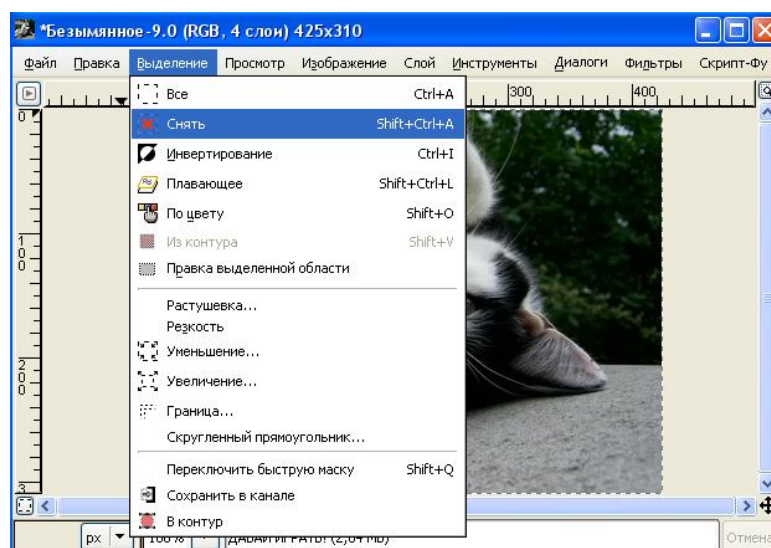
7. Выбрать инструмент **Добавить текст к изображению**. Написать текст к открытке, используя панель **Параметры инструментов** для форматирования надписи. (Рисунок 14).



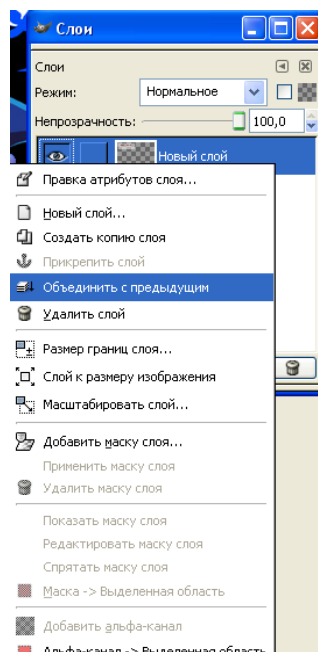
Получили изображение (Рисунок 15).



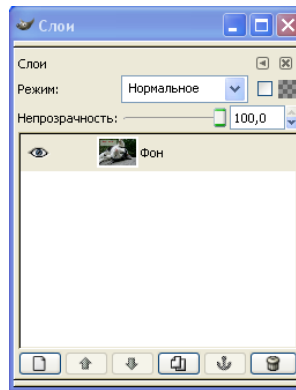
Снять все выделения, используя меню **Выделение->Снять**. (Рисунок 16).



9. Щелкнуть правой клавишей мыши по слою и в контекстном меню выбрать **Объединить с предыдущим**. Обратите внимание: пропало выделение текста! (Рисунок 17).



18). Так поступить со всеми слоями, пока не останется один фоновый слой. (Рисунок



Наша открытка готова! (Рисунок 19).



Сохранить изображение под именем Cat в формате jpeg.

Практическое занятие № 11 (2 курс, 3 семестр)

Тема: «PhotoShop: работа с изображениями»

Цель: Создание и коррекция изображений в программы фотошоп

Задачи: научиться проводить ретуширование и восстановление фотографий в программе Photoshop.

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Инструкция к выполнению задания: Все исходные файлы хранятся на рабочем столе в паке «Сетевая»

Задание 1. Ретуширование изображения инструментом **Точечная восстанавливающая кисть**.

1. Откройте файл Кейсария.jpg, и уберите тени на фотографии.

Покажите результат выполнения задания 1 преподавателю.

Задание 2. Ретуширование изображения инструментом **Восстанавливающая кисть**.

1. Откройте файл Северный пёс.jpg, уберите не только царапину, но и задний фон, заменив его

на изображение дороги.

Покажите результат выполнения задания 2 преподавателю.

Задание 3. Ретуширование изображения методом аппликации.

1. Откройте файл Кейсария.jpg и уберите тени на фотографии, используя метод аппликации.

Покажите результат выполнения задания 3 преподавателю.

Задание 4. Ретуширование изображения инструментами **Осветлитель, Затемнитель, Губка.**

1. Откройте файл Бассейн.jpg и отретушируйте его с помощью указанных инструментов.

Покажите результат выполнения задания 4 преподавателю.

Задание 5. Устранение «эффекта красных глаз».

1. Откройте файл Малыш.jpg и превратите красные глаза ребёнка в нормальные.

Покажите результат выполнения задания 5 преподавателю.

Задание 6. Работа с инструментом **Архивная кисть.**

1. Откройте файл Астра.jpg и используя инструмент **Архивная кисть** сделайте изображение чёрно-белым с двумя цветными астрами.

Покажите результат выполнения задания 6 преподавателю.

Задание 7. Работа с инструментом **Архивная художественная кисть.**

1. Откройте файл Астра.jpg и используя инструмент **Архивная художественная кисть** сделайте изображение чёрно-белым с двумя цветными астрами.

Практическое занятие № 14 (2 курс, 3 семестр)

Тема: «Работа с объектами»

Цель: Изучение методов создания 3-d моделей

Задачи: Научить первичным практическим навыкам работы с редактором материалов в программе Blender.

Создать модель снеговика в программе 3D моделирование Blender..

Формируемые ПК, ОК: ПК 2.1; ОК 03,04,06

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Инструкция к выполнению задания: Все исходные файлы хранятся на рабочем столе в паке «Сетевая»

Задание 1.

Первый этап. Создание основы

Открываем Blender.

Очищаем рабочую область, удалив исходный примитив. Нажимаем на Delete и подтверждаем удаление.

Снеговика можно сделать из нескольких простых частей. Начнём с его основы, трёх сфер разного размера. Добавить новый объект сцены можно двумя способами. Либо на верхней панели выбрать Add — Mesh — UV Sphere, либо сочетанием клавиш SHIFT+A и там выбрать сферу. Прodelать операцию три раза.

После того, как три сферы готовы, можно начать собирать снеговика. Нажав правую кнопку мыши и выбрав одну из сфер, с помощью клавиши S изменяем размер сферы. Таким образом, получаем три сферы разных размеров.

Далее поднимаем самую маленькую сферу наверх, побольше опускаем ниже и так далее. Сделать это можно с помощью клавиши G.

Получаем основу снеговика.

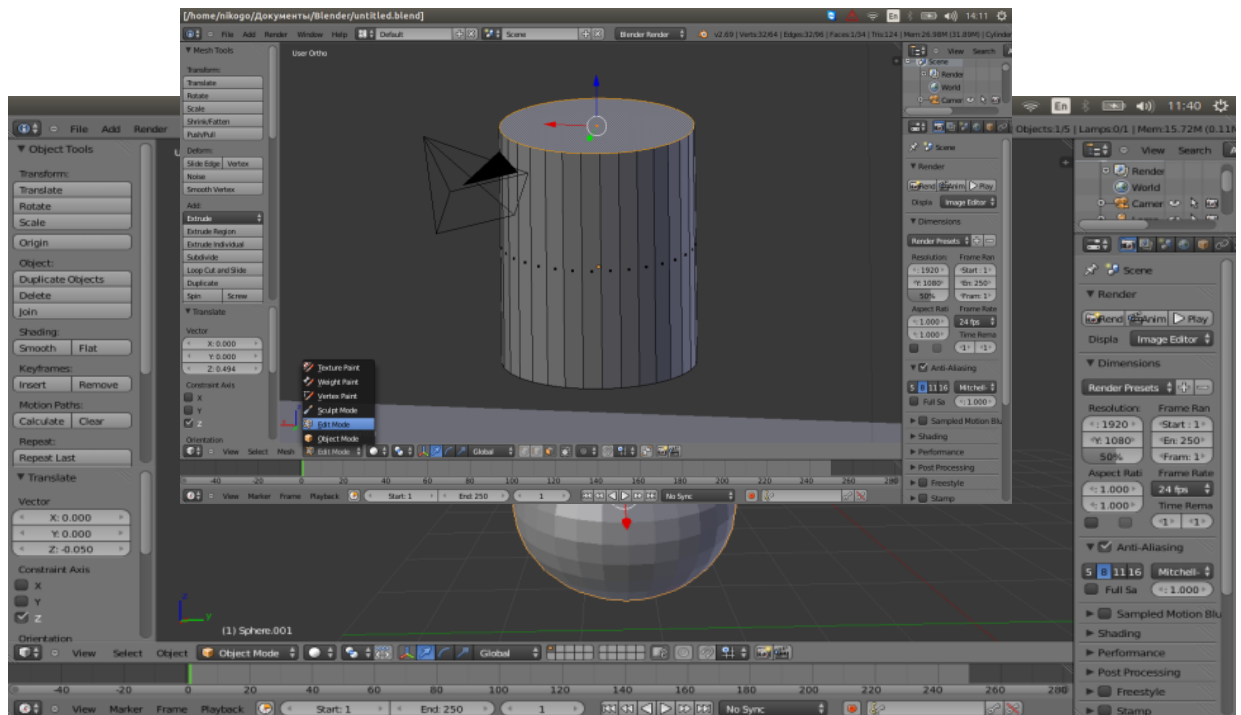


Рис. 1. Сцена
Второй этап. Украшение снеговика

1. Лицо снеговика состоит из трёх элементов морковки - носа и двух глаз. Сделать глаза несложней, чем один из комов основы. Добавляем две сферы, но гораздо меньшего размера, размещаем их на верхнем коме.
2. Морковку делаем из конуса. SHIFT+A и там выбрать конус, но чтобы из него получился нос, придётся его перевернуть. В нижней части экрана выбираем указатель, который находится правее стрелочки и на самом конусе, появляются измерения по трём осям, их можно изменять и конус будет вращаться. Повернув его на девяносто градусов, устанавливаем его на голове снеговика.



- Переходим к рукам. Их мы делаем из цилиндров. Нажимаем комбинацию клавиш SHIFT+A и там выбираем цилиндр. Переворачиваем его точно так же, как и конус, но длина конуса по умолчанию слишком мала для нашей модели. Поэтому выбираем Edit Mode и нажимаем правой кнопкой мыши на верхнюю грань, тянем её вверх. Перевернув устанавливаем руку на туловище. Повторяем действия для второй руки.
3. Снеговiku необходим головной убор. Ведро сделаем из цилиндра. Редактируем из меню Edit Mode. Выбираем верхнюю грань и уменьшаем её размер.
 4. Добавим красок. В правой панели - меню материалов, есть возможность выбрать цвета и раскрасить снеговика. В результате получится цветное изображение.

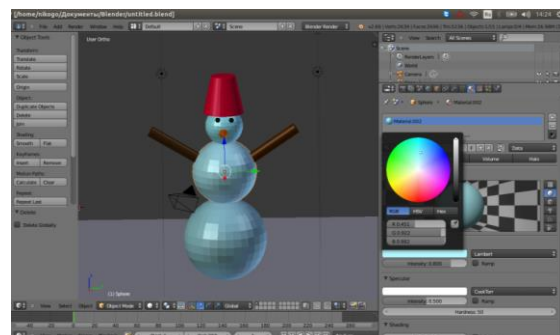


Рис. 3. Направляющие

5. После рендеринга наш снеговик не выглядит ярко. Проблема заключается в недостаточном количестве света.

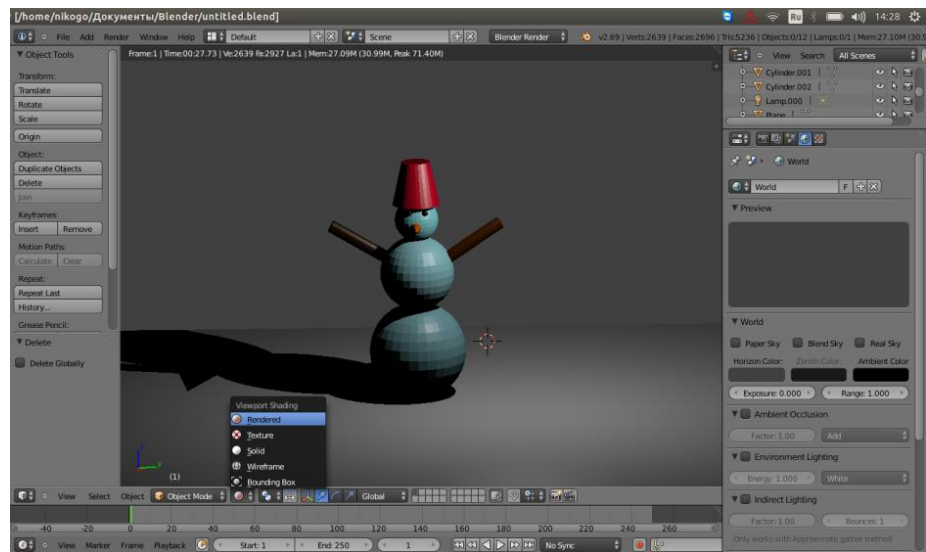


Рис. 4 Добавление источника света

В списке объектов нужно найти источник света и сделать четыре его копии и разместить над снеговиком, чтобы осветить объект с четырёх сторон.

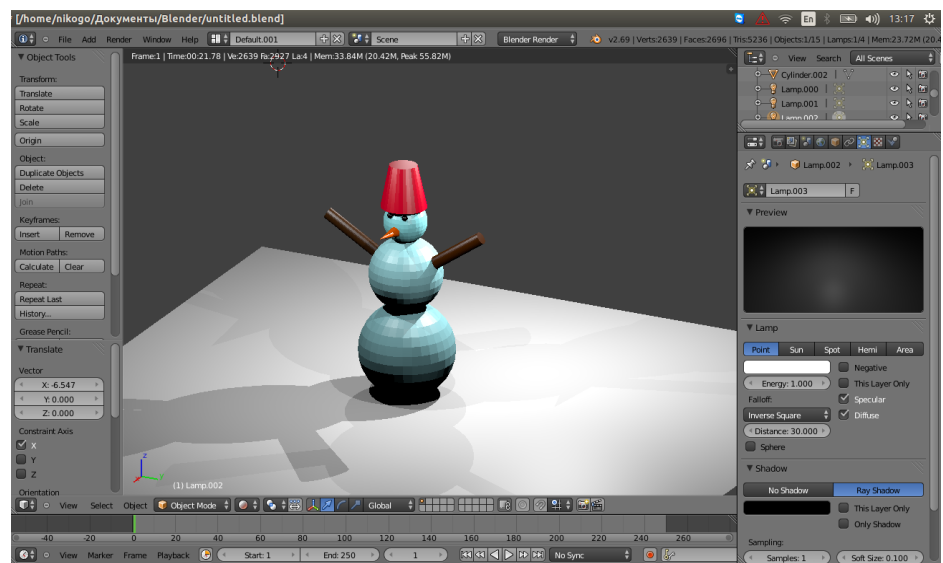


Рис. 5

Свет

3. Сделать выводы по проделанной работе.

Вопросы по закреплению:

- 1) Назовите горячие клавиши для работы с программой.

ЗАДАНИЕ №2

Задание по выполнению самостоятельной учебной работы (2 курс, 3 семестр)
Перечень видов самостоятельной учебной работы

№ п/п	Вид самостоятельной работы Тематика	Кол-во часов	Форма контроля
1	Создание логотипа образовательной организации	2	Защита презентации

Самостоятельная работа №1

Задание: Подобрать иллюстративный материал по теме «Создание логотипа образовательной организации» и оформить презентацию.

Содержание работы: используя интернет – ресурсы, в программе Microsoft PowerPoint 2016 выполните презентацию «Создание логотипа образовательной организации».

Этапы работы над презентацией.

1. Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.
2. Первый лист – это титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: название коллажа; название учебной организации; фамилия, имя, отчество автора.
3. Следующим слайдом должно быть содержание, где представлены основные этапы.
4. Дизайн - эргономические требования: сочетаемость цветов, ограниченное количество объектов на слайде, цвет текста.
5. Последними слайдами урока-презентации должны быть глоссарий и список литературы.

Требования к оформлению презентаций

В оформлении презентаций выделяют два блока: оформление слайдов и представление информации на них. Для создания качественной презентации необходимо соблюдать ряд требований, предъявляемых к оформлению данных блоков.

1. Оформление слайдов. Стиль.
2. Соблюдайте единый стиль оформления
3. Избегайте стилей, которые будут отвлекать от самой презентации
4. Вспомогательная информация (управляющие кнопки) не должны преобладать над основной информацией (текстом, иллюстрациями).
5. Фон. Для фона предпочтительны холодные тона. Использование цвета.
6. На одном слайде рекомендуется использовать не более трех цветов: один для фона, один для заголовка, один для текста.
7. Для фона и текста используйте контрастные цвета.

Содержание информации

Используйте короткие слова и предложения.

Минимизируйте количество предлогов, наречий, прилагательных.

Заголовки должны привлекать внимание аудитории.

Расположение информации на странице

Предпочтительно горизонтальное расположение информации.

Наиболее важная информация должна располагаться в центре экрана.

Если на слайде располагается картинка, надпись должна располагаться под ней.

Шрифты

Для заголовков – не менее 24.

Для информации не менее 18.

Шрифты без засечек легче читать с большого расстояния.

Нельзя смешивать разные типы шрифтов в одной презентации.

Для выделения информации следует использовать жирный шрифт, курсив или подчеркивание.

Нельзя злоупотреблять прописными буквами (они читаются хуже строчных).

Способы выделения информации

Следует использовать:

- рамки; границы, заливку;
- штриховку, стрелки;
- рисунки, диаграммы, схемы для иллюстрации наиболее важных фактов.

Объем информации

Не стоит заполнять один слайд слишком большим объемом информации: учащиеся не могут одновременно запомнить не более трех фактов, выводов, определений.

Наибольшая эффективность достигается тогда, когда ключевые пункты отображаются по одному на каждом отдельном слайде.

Виды слайдов

Для обеспечения разнообразия следует использовать разные виды слайдов: с текстом; с таблицами; с диаграммами.

- На последнем слайде презентации размещение ссылок на использованные источники и иллюстрации является обязательным.

- Все иллюстрации и фотографии, используемые в презентации, должны быть оптимизированы (сжаты).

Критерии оценки защиты презентации

Содержание	Количество баллов
Сформулированы тема исследования и проблемный вопрос	2
Информация точная, полная, полезная и актуальная	4
Ясно изложены и структурированы результаты исследования	3
Иллюстрация результатов исследования	1
Использование научной терминологии	1
Грамотность (орфография и пунктуация)	1
Дизайн 3 балла	
Читаемость текста	1
Иллюстрации интересны и соответствуют содержанию	1
Защита презентации 4 балла	
Свободное владение темой проекта	1
Способность кратко и грамотно изложить суть работы.	1
Монологичность речи	1
Выражение своего мнения по проблеме	1
Итого:	19 баллов

Критерии оценки:

16-19 баллов – «5»

11-15 баллов – «4»

6-10 баллов – «3»

0-5 баллов – «2»

Контроль выполнения: защита презентации

Интернет - ресурсы:

https://yandex.ru/video/preview/14066460907567924190?text=создание%20логотипа%20в%20кореле&path=yandex_search&parent-reqid=1679120966362739-7678771498804910977-sas3-0995-c92-sas-l7-balancer-8080-BAL-3646&from_type=vast&has_translations_incut=1

<https://nastroyvse.ru/programs/review/kak-sozdat-logotip-v-coreldraw.html>

<http://verovski.com/2011/09/09/how-make-logo-coreldraw/>

Задание по выполнению самостоятельной учебной работы (2 курс, 3 семестр)

Перечень видов самостоятельной учебной работы

№ п/п	Вид самостоятельной работы Тематика	Кол-во часов	Форма контроля
-------	--	--------------	----------------

1	Обработка старых фотографий	2	Обработанное старое фото
---	-----------------------------	---	--------------------------

Самостоятельная работа №2

Задание: Обработать старую фотографию средствами графического редактора

Содержание работы: используя интернет – ресурсы, в программе Gimp обработать старое фото.

Этапы работы над фотографией

1. Выбрать 1 фото.
2. Исправить контраст
- 3.Повысить четкость деталей.
4. Устранить шумы.
5. Превращение черно-белого фото в цветное

Требования к защите

Выполнить работу и показать преподавателю исходные файлы и готовое изображение. Слои объединять запрещено.

Критерии оценки защиты работы

Содержание	Количество баллов
Подобран контраст	2
Повышена четкость до узнаваемости	2
Отсутствуют шумы	2
Фото цветное	2
Не видны потертости	1
Общее впечатление (Субъективная оценка)	1
Итого:	10 баллов

Критерии оценки:

10 баллов – «5»

7-8 баллов – «4»

5-6 баллов – «3»

0-5 баллов – «2»

Контроль выполнения: готовое фото

Интернет - ресурсы:

<https://memblog.ru/drugoe/ocenka-foto.html>

<https://amsssoft.ru/photo/restavratsiya-foto.php>

Задание по выполнению самостоятельной учебной работы (2 курс, 3 семестр)

Перечень видов самостоятельной учебной работы

№ п/п	Вид самостоятельной работы Тематика	Кол-во часов	Форма контроля
1	Моделирование с использованием модификаторов	2	Модель объекта

Самостоятельная работа №3

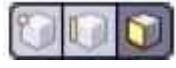
Версия с русскоязычным интерфейсом

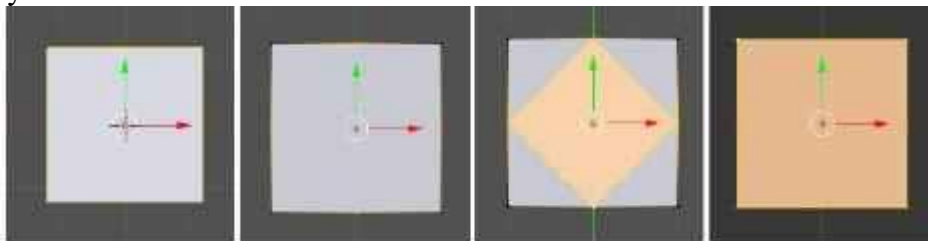
Задание:

1. Скачайте исходный файлы по ссылке https://иванов-ам.пф/informatika_11_pr_pol/files/files11-9.zip

2. Создание модели головы слона с использованием модификаторов

Содержание работы:

1. Откройте **Blender** со сценой по умолчанию. Перейдите к виду сверху (клавиша **Num7**) и включите режим работы с гранями (клавиши **Ctrl+Tab** или ). Сейчас мы построим нестандартную разбивку верхней грани куба так, как показано на следующих рисунках:



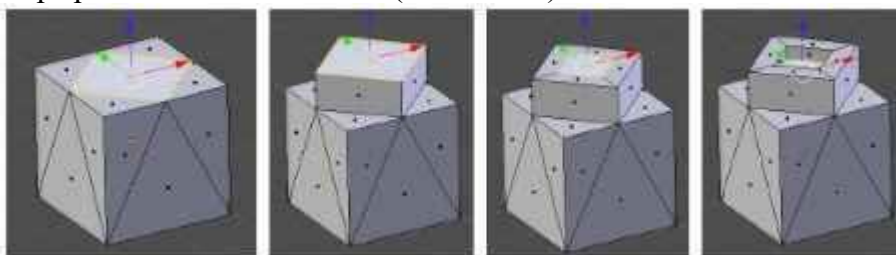
2. Перейдите в режим редактирования (клавиша **Tab**) и отмените выделение всех граней (клавиша **A**). Проверьте, чтобы кнопка  в нижней части рабочей области, которая ограничивает выделение только видимыми гранями (запрещает выделение на обратной стороне фигуры) была включена.

3. Перейдите к ортографической проекции (**Num5**). Выделите и удалите верхнюю грань: нажмите клавишу **Delete**, во всплывающем меню выберите объекты для удаления **Грани (Faces)**.

4. Переключитесь в режим работы с ребрами (**Ctrl+Tab** или ). Выделите 4 верхних ребра и разбейте их пополам с помощью инструмента **Подразделить (Subdivide)**.

5. Выделите только что добавленные вершины в серединах рёбер и соедините их новой гранью (клавиша **F**). Затем выделите все верхние угловые вершины и снова нажмите клавишу **F**, чтобы достроить 4 угловых грани на верхней стороне куба.

6. Перейдите в режим работы с гранями и выделите центральную грань. Нажмите клавишу **E** и выдавите эту грань вверх. Снова нажмите клавишу **E** и сразу **Enter**, чтобы продублировать угловые вершины. С помощью масштабирования (клавиша **S**) уменьшите размер грани и вдавите ее вниз (клавиша **E**).

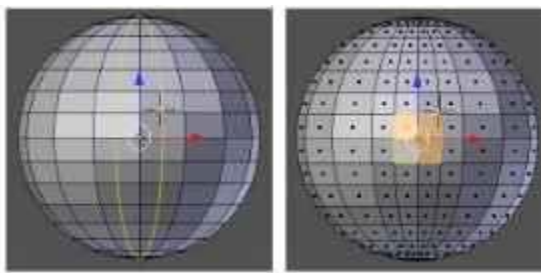


7. Сохраните модель под именем **mesh.blend**.

Модель головы слоника

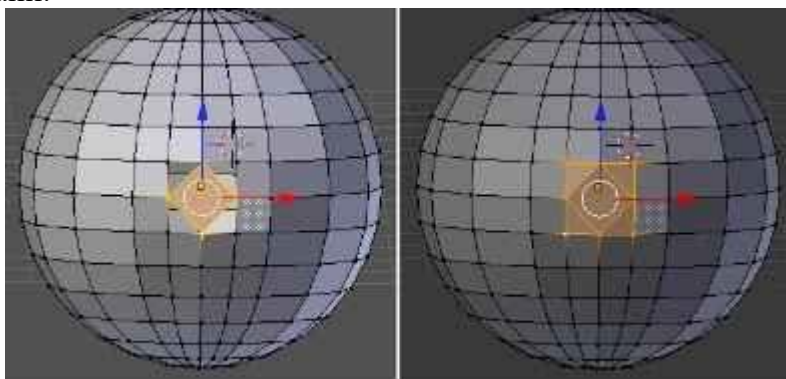
1. Создайте новую сцену. Выделите куб и удалите его (клавиша **Delete**).
2. Добавьте на сцену новый объект – **сферу (UV-sphere)** и уменьшите число её сегментов до 16.
3. Включите вид спереди (клавиша **Num1**), ортографическую проекцию (**Num5**) и перейдите в режим редактирования (**Edit Mode**) с помощью клавиши **Tab**.
4. Отмените выделение (клавиша **A**).

5. Включите режим работы с гранями (**Ctrl+Tab** или ). С помощью инструмента **Разрезать петли со сдвигом (Loop Cut and Slide)** сделайте два сечения по «меридианам», как показано на рисунке.

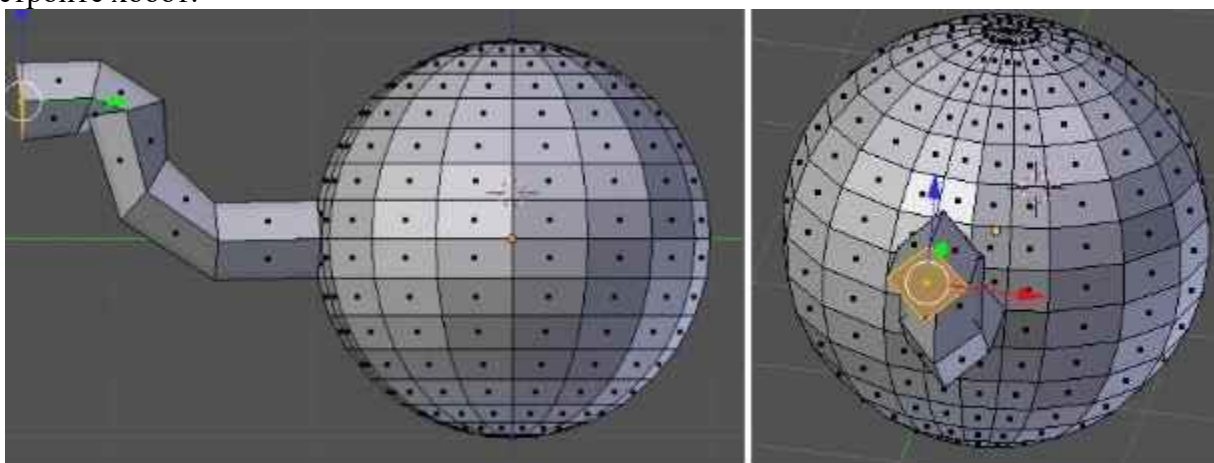


6. Выделите четыре центральных грани и удалите их (клавиша **Delete**, во всплывающем меню выбрать **Грани (Faces)**).

7. Перейдите в режим работы с вершинами, выделите четыре вершины, как показано на рисунке, и постройте грань между ними (клавиша **F**). Достройте оставшиеся треугольные грани.

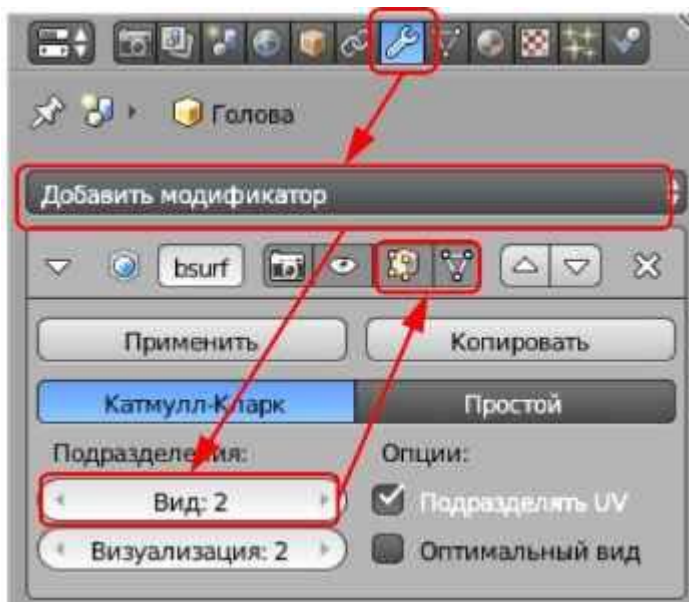


8. Переключитесь в режим редактирования граней, выделите центральную грань и перейдите к виду справа (**Num3**). Нажмите клавишу **Ctrl** и, удерживая её, щелчками мыши постройте хобот:



9. Выделите грань в торце хобота, нажмите клавише **E** (выдавливание) и сразу же клавишу **Enter** (будет создана копия всего контура грани). Затем снова нажмите клавишу **E** и вдавите торец внутрь хобота.

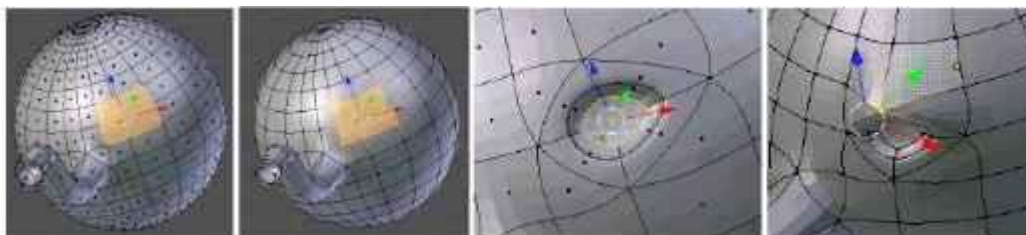
10. Примените модификатор **Подразделение поверхности (Subdivision surface)**. Для этого нужно перейти на страницу свойств  **Модификаторы (Modifiers)**, щелкнуть по кнопке **Добавить модификатор (Add Modifier)** и выбрать модификатор **Подразделение поверхности (Subdivision surface)**.



11. В свойствах модификатора в **поле View (просмотр)** увеличьте число делений грани при просмотре до 2. Для того, чтобы модификатор применялся в режиме редактирования

сеточной модели, включите кнопки-выключатели  и .

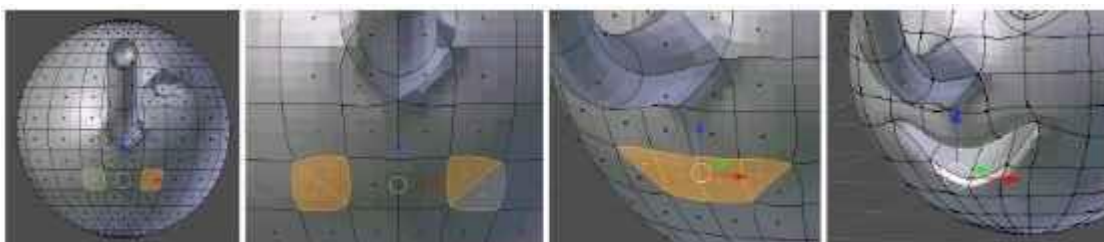
12. Выделите 4 грани из которых будем строить глаз. Удалите их и постройте такую же сетку, как для выдавливания хобота:



13. Выделите центральную грань отмеченной части, нажмите **клавише E** (выдавливание) и сразу же клавишу **Enter** (будет создана копия всего контура грани). Затем постройте внутренний контур, используя масштабирование (**клавиша E**). Затем снова нажмите клавишу E и вдавите центральную грань немного внутрь.

14. Перейдите к виду сверху и передвиньте вершину над глазом немного вперед.

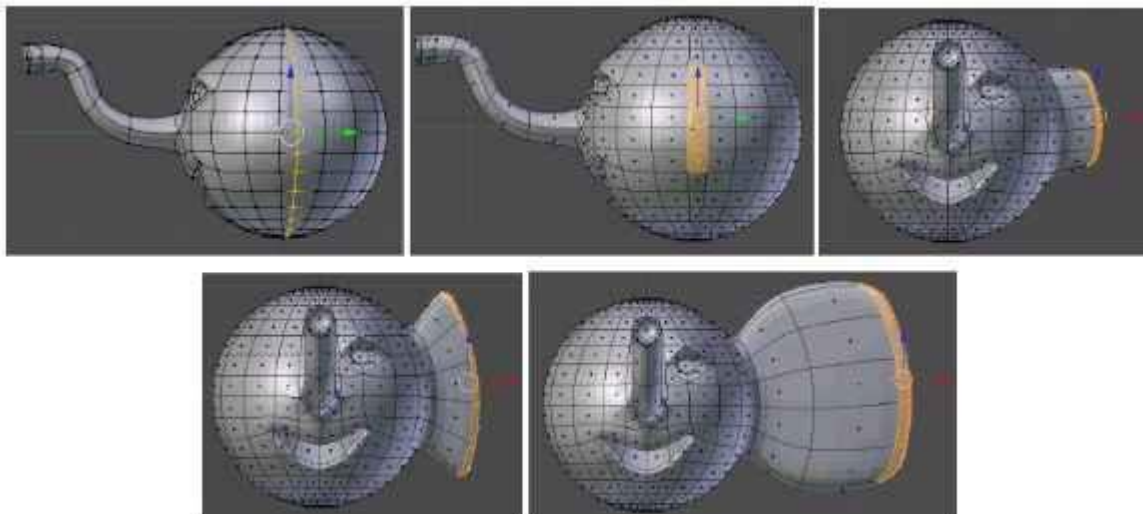
15. Перейдите к виду спереди. Выделите две грани, в которых будут уголки рта, и удалите их. Постройте такую же сетку, как на рисунке.



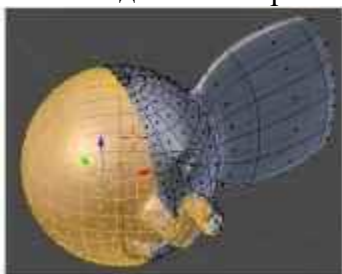
16. Выделите 4 грани (см. рисунок) и вдавите их внутрь. Перейдите к виду спереди и измените положение вершин так, чтобы рот стал улыбающимся.

17. Перейдите к виду справа и примените инструмент **Разрезать петлей со сдвигом (Loop Cut and Slide)** для одной из граней. Затем выделите 5 граней и примените

выдавливание (**клавиша E**). После этого используйте масштабирование (**клавиша S**) и затем снова выдавливание.

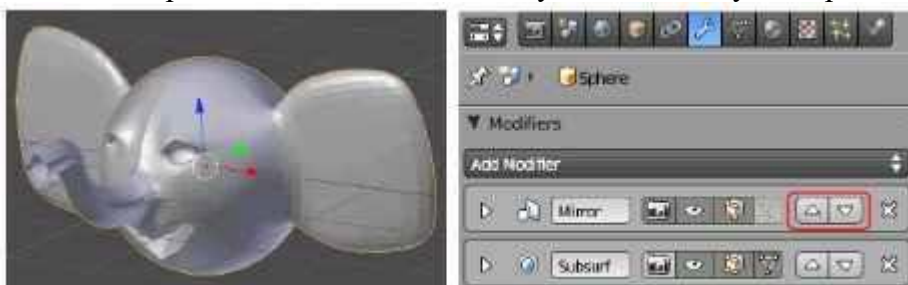


18. Перейдите к виду спереди. Проверьте, чтобы кнопка , которая ограничивает выделение только видимыми гранями (запрещает выделение на обратной стороне фигуры) была отключена. Включите режим работы с гранями и нажмите клавишу **B** (выделение прямоугольником) и выделите все грани левой части фигуры. Повернув модель, проверьте, чтобы были выделены все грани в левой части головы. Если какие-то грани остались невыделенными, добавьте их к выделению щелчком **ПКМ** при нажатой клавише **Shift**. Удалите выделенные грани.



19. Примените к оставшейся половине модификатор **Отражение (Mirror)**.

20. Переключитесь в режим объектов (**Object Mode**), нажав клавишу **Tab** и найдите шов на границе между половинками. С помощью кнопок со стрелками на странице свойств **Модификаторы (Modifiers)** поменяйте порядок применения модификаторов. Шов должен стать практически незаметен. Подумайте, почему так произошло.



21. Добавьте две небольшие сферы и установите их внутрь глазных впадин.

22. Перемещая вершины, исправьте форму ушей так, как показано на рисунке:



23. Сохраните модель под именем **slon.blend**.

24. Выберите положение камеры и источника света. Выполните рендеринг и сохраните картинку под именем **slon.png**.

Критерии оценки защиты работы

Критерии оценивания практической работы по 3D моделированию	Критерии оценивания практической работы по 3D моделированию	Критерии оценивания практической работы по 3D моделированию	Количество баллов
Умение создания трехмерной модели в виде эскиза	Скорость выполнения работы: - Не уложились в отведенное время (0 баллов) - Уложились в отведенное время (2 балла); - Затратили на выполнение задания менее отведенного времени (4 балла). Умение создания трехмерной модели в виде эскиза 2	4	
Работа в 3D редакторе* 10	Знание базового интерфейса работы с графическим 3D редактором - требуются постоянные пояснения при изготовлении модели (2 балла); - нуждаются в пояснении последовательности работы, но после объяснения самостоятельно выполняют работу (2 балла); - самостоятельно выполняют все операции при изготовлении модели (4 балла).	4	
Точность моделирования объекта	Точность моделирования объекта	2	
Итого:			

Оценка «отлично»- 10 баллов

Оценка «хорошо»- 9-8 баллов

Оценка «удовлетворительно»- 6-7

Оценка «неудовлетворительно»- менее 5 баллов

Контроль выполнения: готовое изображение

ЗАДАНИЕ №3

Типовые задания для текущего контроля Раздел 1. МДК.02.01 Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере
Тест 1 (2 курс, 3 семестр)

Условия выполнения задания

1. Место (время) выполнения задания: Учебный кабинет
2. Максимальное время выполнения задания: 25 мин.

Инструкция:

1. На выполнение теста отводиться 25 минут
2. Внимательно прочитайте вопрос
3. Выберите (впишите) правильный ответ
4. Один правильный ответ равен одному баллу

Тестовые задания по теме «Основы компьютерной графики»

Задание № 1

Вопрос:

Какие виды компьютерной графики существуют?

Выберите несколько из 7 вариантов ответа:

- 1) векторная
- 2) растровая
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная
- 5) двухуровневая
- 6) фактическая
- 7) практическая

Задание № 2

Вопрос:

Что такое компьютерная графика?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) специальная область информатики, которая изучает методы и способы создания и обработки изображений
- 2) комплекс программного обеспечения для подготовки иллюстрированного материала
- 3) специальная область информатики, изучающая способы и методы кодирования информации
- 4) способ кодирования графической информации с использованием вычислительной техники

Задание № 3

Вопрос:

Какую форму имеет пиксель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) квадрат
- 2) круг
- 3) овал
- 4) треугольник

Задание № 4

Вопрос:

Верно ли, что термины "пиксель", "пиксел", "точка", "растр" идентичны?

Запишите ответ:

Задание № 5

Вопрос:

От какого словосочетания образовалось слово "пиксель"?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) элемент картинки
- 2) линия
- 3) разрешение
- 4) формат картинки

Задание № 6

Вопрос:

Как называется эффект, который наблюдается при увеличении масштаба растрового изображения?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) деформация
- 2) растеризация
- 3) пикселизация
- 4) векторизация
- 5) визуализация

Задание № 7

Вопрос:

Что такое разрешение?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) это количество точек в изображении
- 2) это количество точек, приходящееся на единицу длины
- 3) это количество пикселей по горизонтали и вертикали
- 4) это минимальный элемент растрового изображения
- 5) это минимальный элемент векторного изображения

Задание № 8

Вопрос:

Какие различают виды разрешений?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) разрешение оригинала
- 2) разрешение печатного изображения
- 3) разрешение экранного изображения
- 4) разрешение сканированного изображения
- 5) разрешение бумажного изображения

Задание № 9

Вопрос:

Какой вид разрешения важен при сканировании изображений?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) разрешение оригинала
- 2) разрешение печатного изображения
- 3) разрешение экранного изображения
- 4) разрешение сканированного изображения
- 5) разрешение бумажного изображения

Задание № 10

Вопрос:

Что такое dpi?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) количество точек на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали, в них измеряется разрешение экранного изображения
- 3) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 4) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение печатного изображений

Задание № 11

Вопрос:

Экранное разрешение указывает....

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) количество точек на экране, приходящееся на один дюйм изображения
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали
- 3) количество линий на экране, приходящееся на один дюйм изображения

Задание № 12

Вопрос:

Что такое lpi?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) количество точек на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 2) количество пикселей на экране по горизонтали и вертикали, в них измеряется разрешение экранного изображения
- 3) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение оригинала
- 4) количество линий на дюйм, в них измеряется разрешение печатного изображений

Задание № 13

Вопрос:

что такое ЛИНИАТУРА?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это единица измерения разрешения оригинала (dpi)
- 2) это единица измерения частоты сетки печатного изображения (lpi)
- 3) это единица измерения разрешения экранного изображения
- 4) это не имеет отношения к компьютерной графике

Задание № 14

Вопрос:

Установите соответствие между объемом и количеством цветов (для хранения одного пикселя)

Укажите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

- 1) 65536 цветов
- 2) 16 цветов
- 3) 256 цветов
- 4) 2 цвета
- 5) 16777216 цветов

- ___ 1 бит
- ___ 4 бит
- ___ 16 бит
- ___ 1 байт
- ___ 3 байта

Задание № 15

Вопрос:

Можно ли вычислить объем графического файла, зная его разрешение?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) можно
- 2) нет, необходимо еще знать количество используемых цветов
- 3) нет, необходимо еще знать степень сжатия
- 4) нет, необходимо еще знать, сколько свободного места на диске
- 5) нет, необходимо еще знать, какой графический адаптер используется

Задание № 16

Вопрос:

Что такое узел?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это базовый элемент векторной графики, который описывается математически
- 2) это часть линии, соединяющая два сегмента
- 3) это точка на плоскости, фиксирующая один из концов сегмента
- 4) это точка на плоскости, которая описывается математически

Задание № 17

Вопрос:

Что такое сегмент?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это базовый элемент векторной графики, который описывается математически
- 2) это часть линии, соединяющая два смежных узла
- 3) это точка на плоскости, фиксирующая один из концов сегмента
- 4) это точка на плоскости, которая описывается математически

Задание № 18

Вопрос:

Верно ли, что в замкнутой ломаной линии количество узлов больше чем количество сегментов?

Запишите ответ:

Задание № 19

Вопрос:

Верно ли, что и растровая, и фрактальная графика строятся на основе математических формул?

Запишите ответ:

Задание № 20

Вопрос:

Установите соответствие между форматом и описанием

Укажите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

- 1) Хранение и отображение в среде Windows
- 2) векторный формат, используется для обмена чертежами между САПР
- 3) чаще всего в этом формате хранятся фотографии
- 4) растровый формат, используется в Adobe Photoshop по умолчанию
- 5) в этом формате сохраняются документы приложения CorelDraw

___ bmp
___ dxf
___ jpeg
___ psd
___ cdr

Задание № 21

Вопрос:

О каком формате идет речь:

.... может содержать несколько изображений

Задание № 22

Вопрос:

Как называется минимальный элемент рисунка в растровой графике?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) пиксель
- 2) сегмент
- 3) узел
- 4) линия
- 5) формула

Задание № 23

Вопрос:

Когда проявляется эффект пикселизация?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) при увеличении масштаба
- 2) при уменьшении масштаба
- 3) при сохранении изображения в другом формате
- 4) при открытии одновременно нескольких изображений

Задание № 24

Вопрос:

Выберите примеры экранного разрешения

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) 640x480
- 2) 300 dpi
- 3) 500 lpi

- 4) 600 dpi
- 5) 1280x1024

Задание № 25

Вопрос:

От чего зависит размер растра?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) от требований к качеству
- 2) от размера файла
- 3) от формата файла
- 4) от выбранного экранного разрешения
- 5) от частоты сетки

Задание № 26

Вопрос:

Где используется растровая графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

Задание № 27

Вопрос:

Где используется векторная графика?

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) для хранения и обработки фотографий
- 2) в полиграфии
- 3) при создании ландшафта
- 4) в web-дизайне
- 5) в машиностроении, металлургии

Задание № 28

Вопрос:

Недостатки растровой графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) сложность в обработке
- 2) фотореалистичность
- 3) большой объем
- 4) простота в обработке
- 5) пикселизация

Задание № 29

Вопрос:

Достоинства растровой графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) простота в обработке

- 2) маленький объем
- 3) фотореалистичность
- 4) большой объем
- 5) нет пикселизации

Задание № 30

Вопрос:

Достоинства векторной графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) фотореалистичность
- 2) маленький объем
- 3) нет пикселизации
- 4) простота в обработке
- 5) сложность в обработке

Задание № 31

Вопрос:

Недостатки векторной графики.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) маленький объем
- 2) пикселизация
- 3) большой объем
- 4) сложность в обработке
- 5) нет пикселизации

Задание № 32

Вопрос:

В каких видах графики для хранения изображения используется математическая формула?

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой
- 2) векторной
- 3) фрактальной
- 4) трехмерной

Задание № 33

Вопрос:

В каком виде графики сочетаются растровый и векторный способ хранения изображения?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровой
- 2) векторной
- 3) фрактальной
- 4) трехмерной

Задание № 34

Вопрос:

Что такое цветовая модель?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) это система описания цвета в зависимости от применения
- 2) это количественно измеряемые физические характеристики

- 3) это средство управления вниманием человека
- 4) это средство усиления зрительного впечатления и повышения информационной насыщенности изображения

Задание № 35

Вопрос:

Какая цветовая модель относится к аддитивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Задание № 36

Вопрос:

Какая цветовая модель относится к субтрактивным?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Задание № 37

Вопрос:

Базовые цвета модели RGB

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) красный, желтый, синий
- 2) красный, синий, зеленый
- 3) голубой, желтый, пурпурный
- 4) синий, желтый, красный

Задание № 38

Вопрос:

Какая модель не применима для печати?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) LAB
- 4) HSB
- 5) XYZ

Задание № 39

Вопрос:

Какие характеристики цвета учитываются в модели HSB

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) тон
- 2) оттенок

- 3) яркость
- 4) насыщенность
- 5) чистота цвета

Задание № 40

Вопрос:

Какая модель наиболее близка к традиционному пониманию цвета?

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) RGB
- 2) CMYK
- 3) HSB
- 4) LAB
- 5) XYZ

Задание № 41

Вопрос:

Что такое цветокоррекция?

Выберите один из 3 вариантов ответа:

- 1) преобразование цветов из одной модели в другую без потери качества
- 2) вклад нескольких цветов в результирующий цвет в диапазоне от нуля до максимального значения
- 3) вычитание основных цветов из белого для получения нового цвета

Задание № 42

Вопрос:

Для чего используется модель $L^*a^*b^*$?

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) для преобразования цветов из одной модели в другую
- 2) для отображения на экране
- 3) для печати
- 4) для выбора цвета

Задание № 43

Вопрос:

Выберите форматы, которые позволяют хранить растровое изображение

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) pcd
- 2) gif
- 3) dxf
- 4) psx
- 5) wmf

Задание № 44

Вопрос:

Выберите форматы, которые позволяют хранить векторное изображение

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) cdr
- 2) psd
- 3) jpeg

- 4) dxf
- 5) wmf

Задание № 45

Вопрос:

Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Задание № 46

Вопрос:

Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая
- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Задание № 47

Вопрос:

Какой вид графики используется в изображении, представленном на рисунке?

Изображение:



Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) растровая

- 2) векторная
- 3) фрактальная
- 4) трехмерная

Ответы:

- 1) (1 б.) Верные ответы: 1; 2; 3; 4;
- 2) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 3) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 4) (1 б.) Верный ответ: "да".
- 5) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 6) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 7) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 8) (1 б.) Верные ответы: 1; 2; 3;
- 9) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 10) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 11) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 12) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 13) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 14) (1 б.) Верные ответы: 4; 2; 1; 3; 5;
- 15) (1 б.) Верные ответы: 2; 3;
- 16) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 17) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 18) (1 б.) Верный ответ: "нет".
- 19) (1 б.) Верный ответ: "нет".
- 20) (1 б.) Верные ответы:
 - 1;
 - 2;
 - 3;
 - 4;
 - 5;
- 21) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 22) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 23) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 24) (1 б.) Верные ответы: 1; 5;
- 25) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 26) (1 б.) Верные ответы: 1; 4;
- 27) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 28) (1 б.) Верные ответы: 3; 5;
- 29) (1 б.) Верные ответы: 1; 3;
- 30) (1 б.) Верные ответы: 2; 3;
- 31) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 32) (1 б.) Верные ответы: 2; 3;
- 33) (1 б.) Верные ответы: 4;
- 34) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 35) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 36) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 37) (1 б.) Верные ответы: 2;
- 38) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 39) (1 б.) Верные ответы: 1; 3; 4;
- 40) (1 б.) Верные ответы: 3;
- 41) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 42) (1 б.) Верные ответы: 1;
- 43) (1 б.) Верные ответы: 1; 2; 4;
- 44) (1 б.) Верные ответы: 1; 4; 5;

- 45) (1 б.) Верные ответы: 2;
 46) (1 б.) Верные ответы: 4;
 47) (1 б.) Верные ответы: 1;

За правильный ответ на вопросы с несколькими ответами: за правильный ответ -2 балла, за один правильный -1 балл.

За неправильный ответ на вопросы или неверное решение задачи выставляется отрицательная оценка – 0 баллов.

Шкала оценки образовательных достижений

Процент результативности (правильных ответов)	Оценка уровня подготовки	
	балл (отметка)	вербальный аналог
90 ÷ 100	5	отлично
80 ÷ 89	4	хорошо
70 ÷ 79	3	удовлетворительно
менее 70	2	неудовлетворительно

3.1. Задания для текущего контроля по МДК.02.02 Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте для 2 курса

ЗАДАНИЕ №5 (практическое)

Выполнение заданий, предусмотренных Методическими рекомендациями для МДК.02.02

Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте

Раздел 2. МДК.02.02 Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте

Практическая работа № 1 (2 курс, 3 семестр)

Практическое занятие № 1 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Информационные ресурсы общества. Образовательные информационные ресурсы. Работа с программным обеспечением

Цель: научиться пользоваться образовательными информационными ресурсами, искать нужную информацию с их помощью; овладеть методами работы с программным обеспечением.

Задачи: поиск информации образовательного значения на заданную тему в распределенном ресурсе сети Интернет.

Формируемые ПК; ОК: ПК 2.1; ОК 01,07,09

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: конспект занятия, ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание:

1. Изучить теоретическое обоснование.
2. Выполнить практические задания.
3. Ответить на контрольные вопросы по указанию преподавателя.
4. Оформить отчет.

Инструкция к выполнению задания:

1. Определиться с целью исследования (например, выявление отношения потребителей к салонам **Практические задания:**

Задание №1

1. Загрузите Интернет.
2. В строке поиска введите фразу «каталог образовательных ресурсов».

3. Перечислите, какие разделы включают в себя образовательные ресурсы сети Интернет.
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12.

Задание №2

С помощью Универсального справочника-энциклопедии найдите ответы на следующие вопросы:

Вопрос

- 1) укажите время утверждения григорианского календаря
- 2) каков диаметр пылинки
- 3) укажите смертельный уровень звука 4) какова температура кипения железа 5) какова температура плавления йода
- 6) укажите скорость обращения Земли вокруг Солнца
- 7) какова масса Земли
- 8) какая гора в Австралии является самой высокой
- 9) дайте характеристику народа кампа
- 10) укажите годы правления Ивана III
- 11) укажите годы правления Екатерины II 12) укажите годы правления Ивана IV
- 13) укажите годы правления Хрущева Н.С.
- 14) в каком году был изобретен первый деревянный велосипед

Задание №3

Дайте описание проектов расположенных по следующим адресам:

<http://www.edu.yar.ru/russian/projects/index.html>

<http://www.botik.ru/ICCC/NewPage/ICCCpageRus/Projects>

<http://www.websib.ru/noos/projects/index.html>

<http://school-sector.relarn.ru> <http://www.learn.spb.ru> <http://www.eun.org>

Контрольные вопросы:

1. Что такое информационное общество? 2. Что такое информационные ресурсы?
3. Чем характеризуются образовательные ресурсы общества?
4. Что такое инсталляция (деинсталляция) программного обеспечения?
5. Порядок инсталляция (деинсталляция) программного обеспечения?

Практическое занятие № 2 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Лицензионные и свободно распространяемые программные продукты. Организация обновления программного обеспечения с использованием сети Интернет.

Цель: изучить лицензионные и свободно распространяемые программные продукты; научиться осуществлять обновление программного обеспечения с использованием сети Интернет.

Задачи: приобретение навыков сегментации потребительского рынка

Формируемые ПК; ОК: ПК 2.1; ОК 1-11

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: конспект занятия, ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание 1: Найти в Интернет закон РФ «Об информации, информатизации и защите информации» и выделить определения понятий; Изучив источник «Пользовательское соглашение» Яндекс ответьте на следующие вопросы; Изучив организацию обновления программного обеспечения через Интернет. Опишите порядок установки автоматического обновления программного обеспечения в компьютере, сделать отчет.

Инструкция к выполнению задания:

1. Изучить теоретическое обоснование.
2. Выполнить практические задания.
3. Ответить на контрольные вопросы.
4. Оформить отчет.

Практические задания:

Задание №1. Найти в Интернет закон РФ «Об информации, информатизации и защите информации» и выделить определения понятий:

- информация;
- информационные технологии;
- информационно-телекоммуникационная сеть;
- доступ к информации;
- конфиденциальность информации; • электронное сообщение;
- документированная информация.

Задание №2. Изучив источник «Пользовательское соглашение» Яндекс ответьте на следующие вопросы:

1. По какому адресу находится страница с пользовательским соглашением Яндекс?
2. В каких случаях Яндекс имеет право отказать пользователю в использовании своих служб?
3. Каким образом Яндекс следит за операциями пользователей? 4. Что подразумевается под термином «контент» в ПС?
5. Что в ПС сказано о запрете публикации материалов, связанных с: - нарушением авторских прав и дискриминацией людей;
- рассылкой спама;
- обращением с животными?
6. Какого максимального объема могут быть файлы и архивы, размещаемые пользователями при использовании службы бесплатного хостинга?
7. Ваш почтовый ящик на Почте Яндекса будет удален, если Вы не пользовались им более ...

Задание №3. Изучив организацию обновления программного обеспечения через Интернет. Опишите порядок установки автоматического обновления программного обеспечения в компьютере.

Содержание отчета:

1. Тему, цель.
2. Решение практических заданий.
3. Ответы на контрольные вопросы.

4. Вывод.

Контрольные вопросы:

1. Какие программы называют лицензионными?
2. Какие программы называют условно бесплатными?
3. Какие программы называют свободно распространяемыми?
4. В чем состоит различие между лицензионными, условно бесплатными и бесплатными программами?
5. Как можно зафиксировать свое авторское право на программный продукт?
6. Какие используются способы идентификации личности при предоставлении доступа к информации?
7. Почему компьютерное пиратство наносит ущерб обществу?
8. Какие существуют программные и аппаратные способы защиты информации?

Практическое занятие № 3 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Логические величины, операции, выражения. Построение логических схем. Построение и разработка алгоритмов

Цель: составление аналитических выражений по табличному значению функции, строить схемы из элементарных логических элементов по заданному аналитическому выражению функции.

Задачи: научиться составлять аналитические выражения по табличному значению функции, строить схемы из элементарных логических элементов по заданному аналитическому выражению функции.

(ПК 3.4; ОК 1-11)

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: конспект занятия, ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание 1: Дать определение четырем основным видам продвижения, разработать наружную и печатную рекламу (визитка) для салона красоты «Магнолия»

Инструкция к выполнению задания:

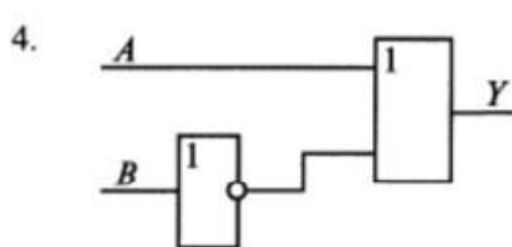
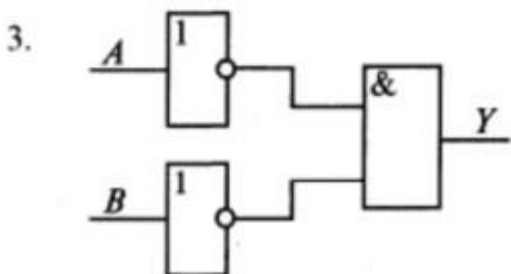
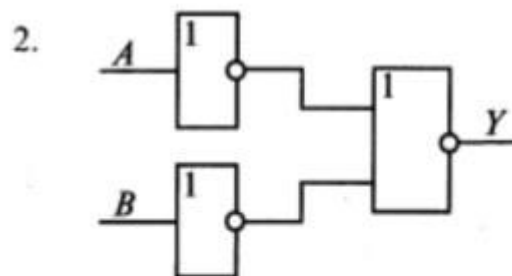
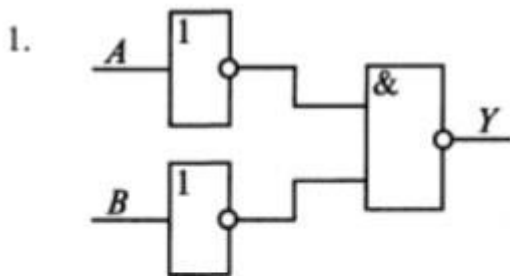
Ход работы:

1. Изучить теоретическое обоснование;
2. Выполнить практическое задание по вариантам;
3. Оформить отчет.
4. Ответить на контрольные вопросы.

Практические задания:

Задание №1 Записать логическую функцию, описывающую состояние логической схемы. Составить таблицу истинности.

Вариант



Задание №2

Построить логические схемы по формулам и составить таблицу истинности 1. $F \sqcap (A \sqcap B \sqcap C) \sqcap (C \sqcap A)$

2. $F \sqcap (A \sqcap B) \sqcap (C \sqcap B \sqcap A)$ 3. $F \sqcap (A \sqcap B) \sqcap (A \sqcap B) \sqcap C$ 4. $F \sqcap A \sqcap (A \sqcap B) \sqcap (C \sqcap B)$ 5. $F \sqcap (A \sqcap C) \sqcap (A \sqcap B) \sqcap A$

6. $F \sqcap (A \sqcap B \sqcap C) \sqcap (A \sqcap B) \sqcap A$ 7. $F \sqcap (A \sqcap B) \sqcap (C \sqcap A) \sqcap B$

8. $F \sqcap B \sqcap (A \sqcap C) \sqcap (C \sqcap B)$

9. $F \sqcap (A \sqcap B) \sqcap C \sqcap (A \sqcap B \sqcap C)$ 10. $F \sqcap (A \sqcap B \sqcap C) \sqcap (A \sqcap C) \sqcap B$

Контрольные вопросы.

1. Что изучает наука логика?
2. Перечислите и опишите известные вам формы мышления.
3. Нарисуйте условное обозначение и таблицы истинности для известных вам логических элементов.

Содержание отчета:

1. Название и цель работы.
2. Результат выполнения практических заданий.
3. Ответы на контрольные вопросы.

Практическое занятие № 4 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Поиск информации в сети Internet.

Цель: освоить возможности поиска информации в сети Интернет.

Задачи: научиться поиску информации в сети интернет, правильно составлять логические запросы.

(ПК 2.2; ОК 1-11)

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: конспект занятия, ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание

1. Изучить теоретическое обоснование.
2. Выполнить практические задания.
3. Оформить отчет.

Инструкция к выполнению задания:

Задание №1 Составить конспект по учебнику И. И. Сергеева стр. 63-81.

Задание №2 Указание адреса страницы.

1. Открыть браузер.
2. Ввести в адресную строку <http://top140.com/fantasy/library/tolkien.htm>
3. По полученным материалам выяснить, где и когда родился Дж.Р.Р.Толкиен (автор книги «Властелин колец»).

Задание №3 Передвижение по гиперссылкам поискового каталога.

1. Ввести в адресную строку – www.list.ru (название поискового каталога).
2. Выбрать рубрику «Культура и искусство», перейти по гиперссылке - театр
3. Перейти по гиперссылке – драматический театр.
4. Перейдем по гиперссылке «Московский театр ЛЕНКОМ».
5. На сайте театра найти гиперссылку «Эпоха»
6. В полученном материале найдите дату основания театра.

Задание №4 Поиск по ключевым словам в поисковом каталоге.

В таблице приведены запросы к поисковому серверу Yandex. Для каждого номера укажите количество страниц, которые найдёт поисковый сервер по каждому запросу.

Принтеры & сканеры & продажа
Принтеры & продажа
Принтеры | продажа
Принтеры | сканеры | продажа

Задание №5 Поиск информации.

Используя удобный для вас тип поиска, самостоятельно выполните следующее задание:

В сети Интернет требуется найти информацию о большой белой акуле (кархародон).

Сформулируйте запрос к поисковой системе с использованием языка запросов так, чтобы была найдена информация о физических данных акулы (размеры акулы, вес, размеры зубов, продолжительность жизни и т.д.) и местах обитания.

Задание №6 Используя поисковые машины google.ru, yandex.ru, rambler.ru, найдите краткие ответы на вопросы, и оформите их в таблице в колонке «Ответ» с указанием адреса, где была найдена информация в колонке «Адрес страницы»

| Вопросы | Ответы |
|--|--------|
| 1. На мемориальной доске первой лаборатории этого ученого записано «1857 - брожение; 1860 - самопроизвольное зарождение; 1865 - болезни вина и пива; 1863 - болезни шелковичных червей; 1881 - зараза и вакцина; 1885 - предохранение от бешенства». Назовите имя этого ученого. | |
| 2. Известно, что олимпийские игры зародились в 776 году до н. э. Кто стоял у истоков возрождения современных Олимпийских игр, и когда это произошло? | |
| 3. На море скорость измеряют в морских узлах. Чему равен морской узел? | |
| 4. Что такое компьютерный вирус и когда он впервые появился? | |
| 5. Какое животное самое большое на свете из живущих в настоящее время на земле. Какой длины может достигать его тело и каков может быть его вес? | |
| 6. Когда и где состоялась первая демонстрация кинофильма? | |
| 7. Когда Аляска стала Американским штатом? | |
| 8. Кем и когда написана знаменитая картина «Девочка на шаре»? | |

Задание №7

1. Найти информацию о том, кто был первым чемпионом мира по шахматам и в каком году состоялся первый чемпионат.
2. Найти текст книги Александра Беляева "Голова профессора Доуэля". 3. Найти репертуар театра Ленком на сегодня.
4. Узнать информацию о наличии железнодорожных билетов на поезд "Сургут-Москва" на послезавтрашний день.
5. Кто сыграл главные роли в фильме "Танго и Кэш"?
6. Найти почтовый индекс дома номер 40, находящегося по проспекту Парковый в городе Пермь.
7. Кто стал чемпионом мира по фигурному катанию 2007 года среди спортивных пар?
8. Из какого произведения (название и автор) следующие строки: "Старик, я слышал много раз, что ты меня от смерти спас. Зачем?"
9. Когда компания AMD продемонстрировала свой первый двухъядерный процессор?
10. Название фильма получивший самый высокий рейтинг по версии kinopoisk.ru.
11. Каково имя бога древней Греции, представляющий из себя морское божество, сына Посейдона и покровитель тюленей;
12. Сколько этажей в самом высоком здании мира? Где оно находится и как оно называется?
13. Кто в 2007 году состоял в списке пятнадцати самых богатых вымышленных персонажей?

Задание №8

- 1) На куполе одного из семи чудес света возвышается статуя бога моря. Как называлось это чудо света?
- 2) Этот детский писатель стал командовать полком ещё в 16 лет. Каковы его имя и фамилия?
- 3) За границей этот салат называют "русским". У нас он носит другое название. Какое?
- 4) В нашей стране этот ритуал известен под названием "харакири", но в самой Японии он носит другое название. Какое?
- 5) Многие области науки остались "не охваченными" Нобелевской премией. В связи с известностью и престижностью "нобелевки", наиболее престижные награды в других областях часто неформально называют Нобелевскими (или говорят - "аналог Нобелевской премии"). Как называется аналогичная премия в области математики?
- 6) Создание этой технологии швейцарским физиком из Женевы ставят в один ряд с созданием теории относительности. В 2004 году за свое изобретение он был назван "британцем года". Как зовут этого швейцарца и как называется его изобретение?

Контрольные вопросы

1. Что такое глобальная сеть?
2. Что такое браузер?
3. Какие существуют способы поиска информации в Интернет?
4. Что такое доменная система имен?
5. Особенности индексного поиска информации?
6. Что обозначают символы «+», «-», «|» в индексном поиске и как правильно их записать в вопросе?
7. Какие возможности для поиска предлагает расширенный поиск?
8. Как определить какой вид поиска лучше использовать?

Содержание отчета

1. Название и цели работы.
2. Конспект и результаты поиска.
3. Вывод.

Практическое занятие № 5 (2 курс, 3 семестр)

Тема: Планирование собственного информационного пространства/ Подбор источников информационных ресурсов

Цель: получить представление о файлах и файловых системах, именах файлов, пути к файлам..

Задачи: научиться работе с файлами и файловой системой
(ПК 2.2; ОК 1-11)

Время работы – 1 час (45 минут)

Материалы и оборудование: конспект занятия, ПК, учебная тетрадь для практического занятия.

Задание

1. Изучить теоретическое обоснование.
2. Выполнить практические задания.
3. Оформить отчет.

Инструкция к выполнению задания:

Ход работы

1. Изучить теоретическое обоснование.
2. Выполнить практические задания, используя методические рекомендации.
3. Оформить отчет.

Практические задания.

Задание №1. Составить конспект по учебнику И. И. Сергеева стр. 7-10.

Задание №2. Указаны пути от корневого каталога к некоторым файлам, хранящимся на магнитном диске. Заглавными буквами обозначены имена каталогов, строчными — имена файлов:

\BOX\LETTER\peter.txt; \BOX\LETTER\kate.txt; \LETTER\WORK\april.txt; \LETTER\WORK\may.txt; \LETTER\FREND\SCHOOL\mary.txt; \LETTER\FREND\sport.txt. Отобразить файловую структуру в виде дерева.

Задание №3. Указаны пути от корневого каталога к некоторым файлам, хранящимся на магнитном диске. Заглавными буквами обозначены имена каталогов, строчными — имена файлов:

\COUNTRY\USA\INFO\culture.txt; \COUNTRY\USA\washington.txt;
\COUNTRY\RUSSIA\moscow.txt; \COUNTRY\RUSSIA\INFO\industry.txt;
\COUNTRY\RUSSIA\INFO\culture.txt. Отобразить файловую структуру в виде дерева.

Задание №4. Двусторонняя дискета имеет объем 1200 Кбайт. Сколько дорожек на одной стороне дискеты, если каждая дорожка содержит 15 секторов по 4096 битов?

Задание №5. Какой объем имеет двусторонняя дискета, если каждая сторона ее разбита на 80 дорожек по 20 секторов на дорожке? Объем каждого сектора составляет 0,5 Кбайт.

Задание №6. Какой объем имеет каждый сектор двусторонней дискеты емкостью 1440 Кбайт, если каждая сторона дискеты разбита на 80 дорожек по 18 секторов на дорожке?

Задание №7. Сколько файлов размером 100 Кбайт каждый можно разместить на дискете объемом:
1) 1,2 Мбайт; 2) 1,44 Мбайт?

Задание №8. В результате повреждения односторонней дискеты 10% секторов оказались дефектными, что составило 36 864 байта. Какой объем имеет дискета?

Задание №9. На скольких дискетах емкостью 1440 Кбайт можно разместить содержимое жесткого

диска объемом 1 Гбайт?

Задание №10. Односторонняя дискета имеет объем 180 Кбайт. Сколько дорожек на диске, если каждая из них содержит 9 секторов, а в каждом секторе размещается по 1024 символа из 16-символьного алфавита?

Задание №11. Текст, записанный с помощью 16-символьного алфавита, занимает 10 полных секторов на односторонней дискете объемом 180 Кбайт. Дискета разбита на 40 дорожек по 9 секторов. Сколько символов содержит этот текст?

Задание №12. Какой объем имеет двусторонняя дискета, если каждая сторона содержит 40 дорожек по 9 секторов, а в каждом секторе размещается 512 символов из 256-символьного алфавита?

Контрольные вопросы

1. Что называется файлом?
2. Что называется каталогом?
3. Как определяется путь к файлу?
4. Что называется полным именем файла?
5. Что такое логический диск?
6. Что называется файловой структурой?
7. Как определяется объем памяти диска?
8. Каким образом можно графически изобразить файлы и каталоги на диске?
9. Какой каталог называется корневым?
10. Что называется дисковыми?

Содержание отчета.

1. Тему, цель работы.
2. Решения заданий по указанию преподавателя.
3. Заключение (выводы).

ЗАДАНИЕ № 7

Задание по выполнению самостоятельной учебной работы (2 курс, 3 семестр)

Перечень видов самостоятельной учебной работы

| № п/п | Вид самостоятельной работы
Тематика | Кол-во часов | Форма контроля |
|-------|---|--------------|------------------|
| 1 | Построение логической схемы собственного информационного пространства | 1 | Логическая схема |

Самостоятельная работа №1

Задание: Построение логической схемы собственного информационного пространства

Содержание работы: используя интернет – ресурсы, в программе Microsoft Word составьте схему.

Этапы работы:

1. подготовить материал для составления схемы
2. составление логической схемы
3. Заполнение схемы
4. Форматирование схемы по ГОСТ
5. Проверка правильности заполнения

Критерии оценки составления логической схемы

| п/п | Критерии оценки | Метод оценки | Работа выполнена | Работа выполнена не полностью | Работа не выполнена |
|-----|--|--------------------------|---|---|---|
| | | | Высокий уровень 3 балла | Средний уровень 2 балла | Низкий уровень 1 балл |
| | Соответствие представленной в схеме информации заданной теме | Наблюдение преподавателя | Содержание схемы полностью соответствует заданной теме | Содержание материала в схеме соответствует заданной теме, но есть недочеты и незначительные ошибки | 1. Обучающийся работу не выполнил вовсе
2. Содержание блоков схемы не соответствует заданной теме
3. Имеются множественные логические ошибки в связях между блоками схемы
4. Отчет выполнен и оформлен небрежно, без соблюдения установленных требований |
| | Читаемость, логичность, лаконичность схемы | Наблюдение преподавателя | Материал в схеме излагается четко и лаконично, схема читается легко, связи между блоками определяются логикой изложения материала | Материал в схеме излагается недостаточно четко и лаконично, кое-где нарушены логические связи между блоками схемы | |
| | Правильность оформления | Проверка работы | Оформление схемы полностью соответствует требованиям | В оформлении схемы имеются незначительные недочеты и небольшая небрежность | |

Контроль выполнения: заполненная схема, отформатированная по ГОСТ

Задание по выполнению самостоятельной учебной работы (2 курс, 3 семестр)

Перечень видов самостоятельной учебной работы

| № п/п | Вид самостоятельной работы
Тематика | Кол-во часов | Форма контроля |
|-------|---|--------------|---------------------------|
| 1 | Подготовка мультимедийных материалов для наполнения сайта | 1 | Наполненный контент сайта |

Самостоятельная работа №2

Задание: Подготовка мультимедийных материалов для наполнения сайта

Содержание работы: используя интернет – ресурсы, подготовьте материал для наполнения сайта

Этапы работы над сообщением.

1. Подбор материала по теме
2. Проверка грамматики и синтаксиса
3. Проверка на соответствие Гост
4. Поисковая оптимизация

Требования к заданию

Требования к контенту:

1. Соответствие содержания сайта его назначению;
2. Актуальность и полезность информации для пользователя;
3. Достоверность приведенной информации;
4. Понятность для пользователя всей информации и терминов;
5. Наличие грамматических или синтаксических ошибок в тексте;
6. Если на сайте много информации, то предусмотрен ли её поиск;

Контроль выполнения: сайт соответствует тематике. Тема раскрыта полностью. Соответствие по ГОСТ. SEO настроен.

3.2. Задания для промежуточной аттестации по комплексному экзамену МДК 02.01 Основы компьютерной графики и методов построения изображения, МДК.02.02 Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте (Зкурс, 5 семестр)

Задание для экзамена

ЗАДАНИЕ №8

Экзаменационный билет № 1

1. Элементы HTML и их атрибуты, преобразующие строки текста в списки. Виды списков.
2. Практическое задание. Создание и преобразование графических файлов.
3. Растровая графика. Основные понятия. Преимущества и недостатки.
4. Векторная графика. Основные понятия. Преимущества и недостатки.

Экзаменационный билет № 2

1. Элемент HTML и его атрибуты, встраивающие изображение в HTML-файл.
2. Цветовые модели. Аддитивная и субтрактивная модели.
3. Цветовое пространство. Понятие о цветовых каналах.
4. Практическое задание. Создание логотипа МЦИК "Интеллект".

Экзаменационный билет № 3

1. Элементы разделения и выравнивания текста HTML-документа.
2. Алгоритм получения цифрового изображения. Понятие разрешения.
3. Прикладное и каноническое отображение кривой Безье. Элементы построения кривой, типы опорных точек. Свойства кривой Безье. Направление вектора кривой Безье.
4. Практическое задание. Создание многомерного бесшовного фона.

Экзаменационный билет № 4

1. Элементы выделения текста HTML-документа.
2. Распространенные форматы файлов растровой графики. Растровая графика.
3. Распространенные форматы файлов векторной графики. Векторная графика

4. Практическое задание. Создание таблицы

Экзаменационный билет № 5

1. Графический редактор Adobe PhotoShop. Инструментальные палитры и их функции.
2. Понятия разрешения и разрешающей способности в компьютерной графике.
3. Глубина цвета. Типы изображений по глубине цвета (ч/б, градация серого, полноцвет).
4. Практическое задание. Составить маркированный список.

Экзаменационный билет № 6

1. Элементы HTML и их атрибуты, преобразующие строки текста в таблицы. Объединение ячеек.
2. Алгоритмы сжатия графической информации. LZW.
3. Алгоритмы сжатия графической информации. JPEG.
4. Практическое задание. Создание объемной кнопки.

Экзаменационный билет № 7

1. Элементы HTML и их атрибуты, используемые для управления цветом.
2. Назначения шрифтов. Понятие гарнитуры шрифта. Особенности построения шрифта.
3. Растеризация шрифтов. Определение. Вывод на периферийные устройства. Проблемы
4. Практическое задание. Создание Web-графики с использованием инструментов рисования.

Экзаменационный билет № 8

1. Гипертекст. Элементы HTML и их атрибуты, определяющие гиперссылку. Виды гиперссылок.
2. Шрифты. Основные стандарты. История возникновения. Области применения.
3. Поддержка стандартов на уровне семейства OS Windows. Расширения файлов. Особенности хранения.
4. Практическое задание. Создание графического заголовка в Adobe PhotoShop.

Экзаменационный билет № 9

1. Форматы графических файлов используемых в Интернет, их основные характеристики.
2. Определение компьютерной графики.
3. Виды компьютерной графики. Их достоинства и недостатки.
4. Практическое задание. Использование спецсимволов в HTML-документе.

Экзаменационный билет № 10

1. Элемент HTML и его атрибуты, представляющие информацию на Web-странице в виде фреймов.
2. Области применения компьютерной графики.
3. Дисплей как техническое средство компьютерной графики.
4. Практическое задание. Вставка изображения в HTML-документ.

Экзаменационный билет № 11

1. Элементы HTML и их атрибуты, преобразующие строки текста в списки. Виды списков.
2. Векторная графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.
3. Понятие графического примитива. Наиболее распространенные графические примитивы и операции над ними.
4. Практическое задание. Создание и преобразование графических файлов.

Экзаменационный билет № 12

1. Основные понятия и сущность информационных ресурсов
2. Практическое задание. Установка сервера Денвер.
3. Математические основы векторной графики. Кривые Безье. Типы опорных точек.
4. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.

Экзаменационный билет № 13

1. Недокументированные информационные ресурсы
2. Установка и настройка темы сайта Вордпресс
3. Графический редактор Photoshop. Режимы наложения.
4. Фрактальная графика. Понятие фрактала. Примеры фракталов.

Экзаменационный билет № 14

1. Текстовые (письменные) информационные ресурсы.
2. Подготовить таблицу сравнительных характеристик лицензионные и свободно распространяемых программных продуктов для работы с графикой.
3. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики.
4. Графический редактор CorelDraw. Заливка, обводка. Редактирование объектов (выделение, удаление, перемещение, копирование). Трансформация объектов.

Экзаменационный билет № 15

1. Источники, потребители и поставщики информационных ресурсов
2. Создать макет иерархической структуры сайта в программе Gimp
3. Графический редактор CorelDraw, его особенности. Примитивы векторной графики. Стандартные операции с векторными объектами. Рисование примитивов в CorelDraw.
4. Графический редактор Photoshop. Инструмент группы выделения области.

Экзаменационный билет № 16

1. Классификация веб-сайтов
2. Практическое задание. Wordpress. Техническая настройка WordPress после установки.
3. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики.
4. Графический редактор Photoshop. Инструмент перемещения.

Экзаменационный билет № 17

1. Язык HTML. Особенности языка. Структура текста на языке HTML.
2. Практическое задание. Wordpress. Визуальная настройка сайта.
3. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики.
4. Фрактальная графика. Понятие фрактала. Примеры фракталов.

Экзаменационный билет № 18

1. CMS Joomla. Способы установки. Интерфейс. основные функции.
2. Установите на Wordpress. Contact Form 7 — WordPress плагин для контактной формы.
3. Форматы файлов растровой графики.
4. Понятие векторной графики, ее достоинства и недостатки.

Экзаменационный билет № 19

1. Атрибуты элементов языка HTML.
2. Установите плагин Wordpress карты сайта.

3. Кодирование изображения. Глубина цвета. Цветовые палитры, их виды.
4. Обзор основных редакторов растровой графики.

Экзаменационный билет № 20

1. Внедренные элементы Web-страниц. Мультимедиа. Форматы файлов-контейнеров и форматы кодирования. Типы MIME. Вставка аудио- и видеозаписей.
2. Сделайте Seo-оптимизацию сайта
3. Графический редактор Photoshop. Палитра. Палитра Web-цветов и цветов для печати. Важные настройки программы. Панель "История действий".
4. Понятие цветовой модели. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.

Экзаменационный билет № 21

1. Понятие о стилях CSS. Создание стилей CSS.
2. Установите 2 виджета «Меню» и виджета «Изображения на сайт Wordpress».
3. Понятие цветовой модели. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.
4. Понятие растровой графики. Пиксель. Разрешение растровой графики, виды разрешения.

Экзаменационный билет № 22

1. Понятие языка HTML Основы языка HTML.
2. Настройте рубрики сайта «Новости» на сайт Wordpress.
3. Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Области применения компьютерной графики.
4. Понятие настольной издательской системы, ее основные уровни (аппаратный, программный, пользовательский).

Экзаменационный билет № 23

1. Обзор систем управления содержимым сайта (CMS). Этапы разработки сайта. Обзор административной панели управления CMS Joomla.
2. Вставьте 5 изображений в HTML документ.
3. Понятие цветовой модели. Типы цветовых моделей.
4. Понятие цветового режима.

Экзаменационный билет № 24

1. Возможности Расширения сайта.
2. Вставьте фрейм в HTML документ.
3. Кодирование изображения. Понятие глубины цвета.
4. Цветовые палитры, их виды.

Экзаменационный билет № 25

1. Администрирование сайта. Роли пользователей.
2. Вставьте таблицу в HTML документ.
3. Векторные, растровые и универсальные форматы.
4. Алгоритмы сжатия графической информации. Их классификация.

Экзаменационный билет № 26

1. Способы разграничения прав доступа на примере сайта

2. Вставьте курсивные и жирный текст в HTML документ.
3. Связь между параметрами изображения и размерами файла.
4. Формат графического файла. Типы форматов.

Экзаменационный билет № 27

1. Сбор статистики сайта
2. Настройте карту сайта в CMS Joomla
3. Масштабирование растровых изображений.
4. Физический размер изображения.

Экзаменационный билет № 28

1. Аналитика сайта
2. Произведите обзор бесплатных конструкторов сайтов
3. Разрешение: типы и единицы измерения.
4. Связь разрешения и физического размера изображения.

Экзаменационный билет № 29

1. Способы ограничения видимости страниц сайта
2. Установка счетчика посетителей сайта
3. Понятие пикселя и растра.
4. Разрешение растровой графики, виды разрешения.

Экзаменационный билет № 30

1. Создание пользовательской части сайта. Оптимизация сайта.
2. Установка плагина и виджета галереи сайта
3. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики
4. Растровая графика: суть, достоинства, недостатки и область применения

Условия выполнения задания

1. Место выполнения задания – Кабинет Информационные технологии
2. Максимальное время выполнения задания: 6 час.

Критерии оценивания экзамена по МДК.02.02 Создание, редактирование и управление информационными ресурсами на сайте)

Отметка «**ОТЛИЧНО**» ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает систематическое и глубокое знание программного материала по дисциплине, умеет свободно ориентироваться в вопросе. Ответ полный и правильный на основании изученного материала. Выдвинутые положения аргументированы и иллюстрированы примерами. Материал изложен в определенной логической последовательности, осознанно, литературным языком, с использованием терминологии; ответ самостоятельный. Обучающийся уверенно отвечает на дополнительные вопросы.

Отметка «**ХОРОШО**» ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает полное знание учебного материала, демонстрирует систематический характер знаний по дисциплине. Ответ полный и правильный, подтвержден примерами; но их обоснование не аргументировано, отсутствует собственная точка зрения. Материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены 2-3 незначительные погрешности, исправленные по требованию экзаменатора. Обучающийся испытывает незначительные трудности в ответах на

дополнительные вопросы. Материал изложен осознанно, самостоятельно, с использованием современных научных терминов, литературным языком.

Отметка **«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает знание основного программного материала по дисциплине, но допускает погрешности в ответе. Ответ недостаточно логически выстроен, самостоятелен. Основные понятия употреблены правильно, но обнаруживается недостаточное раскрытие теоретического материала. Выдвигаемые положения недостаточно аргументированы и не подтверждены примерами; ответ носит преимущественно описательный характер. Студент испытывает достаточные трудности в ответах на вопросы. Научная терминология используется недостаточно.

Отметка **«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»** выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала по дисциплине. При ответе обнаружено непонимание обучающегося основного содержания теоретического материала или допущен ряд существенных ошибок, которые студент не может исправить при наводящих вопросах экзаменатора, затрудняется в ответах на вопросы. Обучающийся подменил научное обоснование проблем рассуждением бытового плана.

Критерии оценивания экзамена по МДК.02.01 Основы компьютерной графики, методы представления и обработки графической информации в компьютере (2 курс, 4 семестр)

Отметка **«ОТЛИЧНО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает систематическое и глубокое знание программного материала по дисциплине, умеет свободно ориентироваться в вопросе. Ответ полный и правильный на основании изученного материала. Выдвинутые положения аргументированы и иллюстрированы примерами. Материал изложен в определенной логической последовательности, осознанно, литературным языком, с использованием терминологии; ответ самостоятельный. Обучающийся уверенно отвечает на дополнительные вопросы.

Отметка **«ХОРОШО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает полное знание учебного материала, демонстрирует систематический характер знаний по дисциплине. Ответ полный и правильный, подтвержден примерами; но их обоснование не аргументировано, отсутствует собственная точка зрения. Материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены 2-3 несущественные погрешности, исправленные по требованию экзаменатора. Обучающийся испытывает незначительные трудности в ответах на дополнительные вопросы. Материал изложен осознанно, самостоятельно, с использованием современных научных терминов, литературным языком.

Отметка **«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает знание основного программного материала по дисциплине, но допускает погрешности в ответе. Ответ недостаточно логически выстроен, самостоятелен. Основные понятия употреблены правильно, но обнаруживается недостаточное раскрытие теоретического материала. Выдвигаемые положения недостаточно аргументированы и не подтверждены примерами; ответ носит преимущественно описательный характер. Студент испытывает достаточные трудности в ответах на вопросы. Научная терминология используется недостаточно.

Отметка **«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»** выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала по дисциплине. При ответе обнаружено непонимание обучающегося основного содержания теоретического материала или допущен ряд существенных ошибок, которые студент не может исправить при наводящих вопросах экзаменатора, затрудняется в ответах на вопросы. Обучающийся подменил научное обоснование проблем рассуждением бытового плана. Ответ носит поверхностный характер; наблюдаются неточности в использовании научной терминологии.

5. Оценка по учебной и производственной практике (практической подготовке)

5.1. Общие положения

Целью оценки по практической подготовке (учебной и производственной практике) является оценка: 1) профессиональных и общих компетенций; 2) практического опыта и умений.

Оценка по практической подготовке (учебной и производственной практике) выставляется на основании данных аттестационного листа (характеристики профессиональной деятельности обучающегося на практике) с указанием видов работ, выполненных обучающимся во время практики, их объема, качества выполнения в соответствии с технологией и требованиями организации, в которой проходила практика.

5.2. Результаты и основные показатели оценки результата практической подготовки (учебной практики)

Таблица 3

| Результаты
(освоенные
профессиональные
компетенции) | Основные показатели оценки результата | Документ,
подтверждающий
качество
выполнения
работ |
|---|---|--|
| ПК 2.1.
Структурировать
цифровые данные для
публикации. | Иметь практический опыт
Обработки больших объемов информации;
Анализа структурированной и
неструктурированной информации
Уметь
Обрабатывать большие объемы информации;
Анализировать структурированную и
неструктурированную информацию;
Знать
Сведения в предметной области сайта,
позволяющие оценить актуальность и полноту
информационных материалов; | Дневник учебной
практики,
аттестационный
лист |
| ПК 2.2.
Размещать и
обновлять
информационный
материал через
систему управления
контентом. | Иметь практический опыт
Обработка изображений (масштабирование,
кадрирование, изменение разрешения и
палитры)
Сохранение изображений в различных форматах
и оптимизация их для публикации в
информационно-телекоммуникационной сети
"Интернет"
Настройка внутренних связей между
информационными блоками/ страницами в
системе управления контентом;
Изменение структуры сайта с помощью системы
управления контентом - создание новых
разделов, подразделов;
Поддержание процессов разработки и
тестирования новой функциональности веб-
сайта, систем управления контентом;
Внесение служебной информации (названий и
идентификаторов страниц, ключевых слов,
мета-тегов);
Публикация на сайте и обновление
информационных материалов через системы
управления контентом | Дневник учебной
практики,
аттестационный
лист |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>Форматирование (визуальное - внесение необходимой и удаление лишней информации) и настройка отображения веб-страниц</p> <p>Уметь</p> <p>Размещать мультимедийные объекты на веб-страницах;</p> <p>Использовать технологии размещения и передачи информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", сетях интернет;</p> <p>Размещать мультимедийные объекты на веб-страницах;</p> <p>Работать с широко распространенными и специализированными системами управления контентом;</p> <p>Настраивать и эксплуатировать системы управления контентом и социальные сети для оценки посещаемости;</p> <p>Знать:</p> <p>Специальная терминология в области веб-технологий</p> <p>Веб-этикет</p> <p>Виды спама и нежелательного контента, методы и средства борьбы с ними</p> <p>Основы законодательства Российской Федерации в области запрета и ограничений на распространение определенных видов информации</p> <p>Содержание и методы решения задач по созданию и редактированию контента</p> <p>Принципы работы систем управления контентом и систем хранения файлов, информационных блоков</p> <p>Методы и стандарты проектирования сайтов</p> | |
| <p>ПК 2.3.</p> <p>Устанавливать и разграничивать права доступа к разделам веб-ресурса.</p> | <p>Иметь практический опыт</p> <p>Анализ материалов сайта на соответствие возрастным ограничениям</p> <p>Контроль соблюдения прав интеллектуальной собственности на веб-сайтах, где контент формируется пользователями</p> <p>Контроль соблюдения стандартов отрасли для специализированных и отраслевых сайтов, установленных законодательством Российской Федерации, локальными актами организации</p> <p>Контроль размещения персональных данных</p> <p>Контроль соблюдения требований стандартов к доступности интернет-ресурсов для лиц с ограниченными возможностями</p> <p>Проверка содержания сайта на соответствие иным требованиям законодательства Российской Федерации и нормативов</p> | <p>Дневник учебной практики, аттестационный лист</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>организации</p> <p>Установка прав доступа веб-страниц, информационных ресурсов для просмотра и скачивания</p> <p>Уметь</p> <p>Разграничивать права доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", обеспечения информационной безопасности</p> <p>Знать</p> <p>Общее представление о структуре, кодировке и языках разметки веб-страниц (базовые теги языка гипертекстовой разметки (HTML), фреймы, слои, куки-файлы)</p> <p>Общие принципы отображения статических и динамических веб-страниц, ключевые веб-технологии, используемые на веб-сайтах</p> <p>Требования к различным типам информационных ресурсов (текст, графика, мультимедиа) для представления на веб-сайте</p> <p>Общие принципы разграничения прав доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", обеспечения информационной безопасности</p> <p>Законодательство Российской Федерации, регулирующие средства массовой информации, размещение материалов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", защиту персональных данных и интеллектуальной собственности</p> <p>Отраслевые стандарты и нормы</p> <p>Стандарты доступности интернет-ресурсов для лиц с ограниченными возможностями</p> | |
| <p>ПК</p> <p>Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса</p> | <p>2.4.</p> <p>Иметь практический опыт</p> <p>Общий анализ посещаемости сайта, в том числе с использованием инструментальных средств</p> <p>Выявление наиболее популярных страниц</p> <p>Определение обобщенных характеристик аудитории сайта</p> <p>Анализ оценки, замечаний, жалоб и предложений посетителей сайта</p> <p>Оценка эффективности работы сайта на основе имеющихся данных</p> <p>Выработка решения (рекомендации) по наполнению сайта контентом</p> <p>Уметь</p> <p>Анализировать структурированную и неструктурированную информацию</p> <p>Работать с большими объемами информации</p> <p>Использовать популярные сервисы для оценки посещаемости и характеристик аудитории сайта</p> <p>Настраивать и эксплуатировать системы</p> | <p>Дневник учебной практики, аттестационный лист</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>управления контентом и социальные сети для оценки посещаемости</p> <p>Знать</p> <p>Терминология и ключевые параметры веб-статистики</p> <p>Основные принципы и методы сбора статистики посещаемости веб-сайтов</p> <p>Сервисы для сбора веб-статистики</p> | |
|--|--|--|

Таблица 4

| Результаты
(освоенные общие компетенции) | Основные показатели оценки результата | Документ,
подтверждающий качество
выполнения |
|---|--|--|
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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); <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. | Дневник учебной практики, аттестационный лист |

| | | |
|---|---|--|
| <p>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации. | <p>Дневник учебной практики, аттестационный лист</p> |
| <p>ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.</p> | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применять современную научную профессиональную терминологию; - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования. | <p>Дневник учебной практики, аттестационный лист</p> |
| <p>ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.</p> | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать работу коллектива и команды; - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - основы проектной деятельности. | <p>Дневник учебной практики, аттестационный лист</p> |
| <p>ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и</p> | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе. <p>Знать:</p> | <p>Дневник учебной практики, аттестационный лист</p> |

| | | |
|---|---|---|
| культурного контекста. | - особенности социального и культурного контекста;
- правила оформления документов и построения устных сообщений. | |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. | Уметь:
- определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности;
- применять современную научную профессиональную терминологию;
- определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования.
Знать:
- содержание актуальной нормативно-правовой документации;
- современная научная и профессиональная терминология;
- возможные траектории профессионального развития и самообразования. | Дневник учебной практики, аттестационный лист |

5.3. Перечень заданий для оценки освоения учебной практики

| Перечень заданий |
|---|
| ТБ на рабочем месте. Цели и задачи учебной практики. Техника безопасности и охрана труда Оператора информационных систем и ресурсов |
| Составление модели сайта. |
| Верстка сайта с CMS - Content Management System (системы управления контентом); |
| Создание базы данных пользователей сайта. Извлечение, редактирование и обновление данных. |
| Разработка личного кабинета администратора сайта с учетом требований пользовательского интерфейса. |
| Публикация сайта на бесплатном хостинге |
| Экспорт, импорт базы данных веб-приложения, загрузка базы на хостинг |
| Сбор информации о web-сайте. Тестирование валидности данных веб-проекта. |
| Проведение общего аудита сайта: SEO, юзабилити, тексты. Использование Google Analytics и Яндекс Вебмастер для аудита сайта. Сбор статистики с Яндекс Метрика. |
| Проведение внутренней SEO оптимизация сайта. Продвижение в социальных сетях. |
| Внешняя поисковая оптимизация (SEO). |
| Составление семантического ядра |
| Кластеризация ключевых слов и составление карты релевантности. Поиск и устранение дублей сайта, оптимизация основных тегов, поиск и удаление битых ссылок |
| Разработка дизайна сайта |
| Поиск и подборка материалов для сайта. |
| Подготовка иллюстраций для WEB. |
| Подготовка графических элементов: логотип, кнопки и фоновые картинки |
| Создание Gif-анимации и баннера в Adobe Photoshop |
| Разработка flash-баннера |
| Подготовка аудио и видео материалов |
| Дифференцированный зачет |

5. 4. Форма аттестационного листа по учебной практике
АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ ПО ПРАКТИКЕ

Ф.И.О.

обучающийся(аяся) на _____ курсе по программе ПКРС/ПССЗ _____

09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов

код и наименование образовательной программы

прошел(ла) учебную/производственную практику по профессиональному модулю

ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте *индекс и*

наименование профессионального модуля

в объеме _____ часов с « _____ » _____ 20__ г. по « _____ » _____ 20__ г.

в организации _____ ТОГБПОУ «Мичуринский агросоциальный техникум» с. Турмасово

наименование организации, адрес места нахождения

Уровень освоения профессиональных компетенций

| ВПД | Профессиональные компетенции (с указанием видов работ) | Результаты освоения (освоен/не освоен) |
|--|--|---|
| ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте | ПК 2.1. Структурировать цифровые данные для публикации.
Составление модели сайта.
Верстка сайта с CMS - Content Management System (системы управления контентом); | |
| | ПК 2.2. Размещать и обновлять информационный материал через систему управления контентом.
Публикация сайта на бесплатном хостинге
Сбор информации о web-сайте. Тестирование валидности данных веб-проекта.
Проведение общего аудита сайта: SEO, юзабилити, тексты. Использование Google Analytics и Яндекс Вебмастер для аудита сайта. Сбор статистики с Яндекс Метрика.
Проведение внутренней SEO оптимизация сайта.
Продвижение в социальных сетях.
Внешняя поисковая оптимизация (SEO).
Составление семантического ядра
Разработка дизайна сайта
Поиск и подборка материалов для сайта. Подготовка иллюстраций для WEB. Подготовка графических элементов: логотип, кнопки и фоновые картинки
Создание Gif-анимации и баннера в Adobe Photoshop
Разработка flash-баннера. Подготовка аудио и видео материалов | |
| | ПК 2.3. Устанавливать и разграничивать права доступа к разделам веб-ресурса.
Разработка дизайна сайта
Поиск и подборка материалов для сайта. Подготовка иллюстраций для WEB. Подготовка графических элементов: логотип, кнопки и фоновые картинки
Создание Gif-анимации и баннера в Adobe Photoshop | |

| | | |
|--|--|--|
| | Разработка flash-баннера. Подготовка аудио и видео материалов
Экспорт, импорт базы данных веб-приложения, загрузка базы на хостинг | |
| | ПК 2.4. Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса
Кластеризация ключевых слов и составление карты релевантности. Поиск и устранение дублей сайта, оптимизация основных тегов, поиск и удаление битых ссылок | |

Характеристика учебной и профессиональной деятельности обучающегося во время учебной/производственной практики (дополнительная характеристика дается в произвольной форме) _____

« _____ » _____ 20 ____ г.

Руководитель практики от Колледжа _____ / _____ /
М.П.

Задания для текущего контроля по УП.02 Учебная практика для 2 курса.

Практическая работа № 1

Тема: Проектирование сайта. Создание макета сайта

Цель: формирование умения проектировать структуру сайта и создавать блочный дизайн

Задачи: научиться проектировать структуру сайта и создавать блочный дизайн

Время работы – 3 часа.

Материалы и оборудование учебная тетрадь для практических работ, компьютер с выходом в интернет.

Задание 1:



Создание макета сайта по образцу (рис. 1).

Рис. 1. Образец для создания каркаса страницы

Порядок выполнения работы:

Определите структуру блоков на изображении страницы (оболочка, голова, меню, основной, новости, список членов, подвал). (рис.2.)



Рис.2. Примерная структура блоков.

Откройте изображение (maket. gif) в редакторе GIMP. Установите масштаб 100%. Создайте новый слой «Каркас». С помощью направляющих нужно разметить макет на составляющие блоки. Обвести каждый блок с помощью инструментов «Прямоугольное выделение – Правка, Обвести выделенное – Размер линии 2) (Рис. 3.).

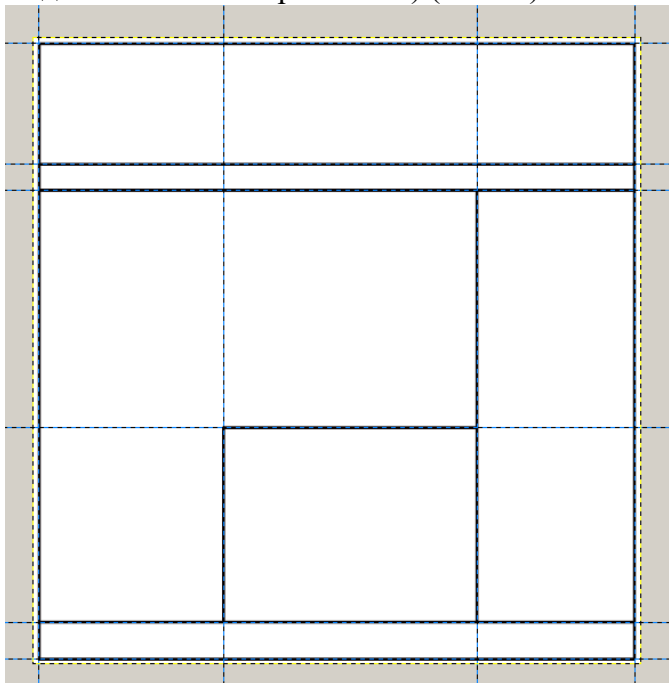


Рис.3. Макет, разбитый на блоки спомощью направляющих.

С помощью линейек редактора определите размеры каждого блока и укажите на схеме каркаса. Например (Рис. 4.):

оболочка – wrapper 800x825 голова-header 800x160 меню - menu новости - news основной –main..... список-members..... подвал – footer.....



Рис. 5. Обозначение блоков

Подключите сетку и определите отступы текста и картинок от границ блоков (эти данные потребуются для верстки страницы по данному макету). Данные запишите в отдельный текстовый файл. Перенесите полученный макет в отдельный файл и сохраните под именем maket_site.gif

Практическая работа № 2.

Тема: Верстка сайта с CMS - Content Management System (системы управления контентом);

Цель: формирование практического умения изменять основные параметры системы, изменять визуальный редактор и создавать статьи, рубрики и записи для публикации на сайте.

Задачи: отработка практических навыков при верстке сайта

Время работы: – 3 часа

Материалы и оборудование: Персональный компьютер с установленной операционной системой семейства Windows; Локальный web-сервер OpenServer; Дистрибутив системы управления контентом WordPress.

Задание 1: Установить и настроить веб сайт

Инструкция к выполнению задания:

1. Установка CMS WordPress.
2. Первоначальная настройка CMS WordPress
3. Знакомство с интерфейсом CMS WordPress

Контрольные вопросы:

1. Для чего при выполнении данных практических работ используется программа OpenServer?

2. Если CMS WordPress установлена для доменного имени mywp, консоль администратора будет доступна по адресу?
3. Чем, с функциональной точки зрения, отличаются записи и страницы WordPress?
4. В чем преимущество использования в CMS WordPress, тем оформления?
5. При помощи какого функционала WordPress расширяются его возможности?

5.5. Результаты и основные показатели оценки результата практической подготовки (производственной практики)

Таблица 5

| Результаты (освоенные профессиональные компетенции) | Основные показатели оценки результата | Документ, подтверждающий качество выполнения |
|--|--|--|
| ПК 2.1.
Структурировать цифровые данные для публикации. | Иметь практический опыт
Обработки больших объемов информации;
Анализа структурированной и неструктурированной информации
Уметь
Обрабатывать большие объемы информации;
Анализировать структурированную и неструктурированную информацию;
Знать
Сведения в предметной области сайта, позволяющие оценить актуальность и полноту информационных материалов; | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ПК 2.2.
Размещать и обновлять информационный материал через систему управления контентом. | Иметь практический опыт
Обработка изображений (масштабирование, кадрирование, изменение разрешения и палитры)
Сохранение изображений в различных форматах и оптимизация их для публикации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"
Настройка внутренних связей между информационными блоками/ страницами в системе управления контентом;
Изменение структуры сайта с помощью системы управления контентом - создание новых разделов, подразделов;
Поддержание процессов разработки и тестирования новой функциональности веб-сайта, систем управления контентом;
Внесение служебной информации (названий и идентификаторов страниц, ключевых слов, мета-тегов);
Публикация на сайте и обновление информационных материалов через системы управления контентом
Форматирование (визуальное - внесение необходимой и удаление лишней информации) и настройка отображения веб-страниц
Уметь
Размещать мультимедийные объекты на веб- | Дневник производственной практики, аттестационный лист |

| | | |
|---|--|---|
| | <p>страницах;
Использовать технологии размещения и передачи информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", сетях интернет;
Размещать мультимедийные объекты на веб-страницах;
Работать с широко распространенными и специализированными системами управления контентом;
Настраивать и эксплуатировать системы управления контентом и социальные сети для оценки посещаемости;
Знать:</p> <p>Специальная терминология в области веб-технологий
Веб-этикет
Виды спама и нежелательного контента, методы и средства борьбы с ними
Основы законодательства Российской Федерации в области запрета и ограничений на распространение определенных видов информации
Содержание и методы решения задач по созданию и редактированию контента
Принципы работы систем управления контентом и систем хранения файлов, информационных блоков
Методы и стандарты проектирования сайтов</p> | |
| <p>ПК 2.3.
Устанавливать и разграничивать права доступа к разделам веб-ресурса.</p> | <p>Иметь практический опыт
Анализ материалов сайта на соответствие возрастным ограничениям
Контроль соблюдения прав интеллектуальной собственности на веб-сайтах, где контент формируется пользователями
Контроль соблюдения стандартов отрасли для специализированных и отраслевых сайтов, установленных законодательством Российской Федерации, локальными актами организации
Контроль размещения персональных данных
Контроль соблюдения требований стандартов к доступности интернет-ресурсов для лиц с ограниченными возможностями
Проверка содержания сайта на соответствие иным требованиям законодательства Российской Федерации и нормативов организации
Установка прав доступа веб-страниц, информационных ресурсов для просмотра и скачивания
Уметь
Разграничивать права доступа к информации в</p> | <p>Дневник производственной практики, аттестационный лист</p> |

| | | | |
|--|-------------|---|---|
| | | <p>информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", обеспечения информационной безопасности</p> <p>Знать</p> <p>Общее представление о структуре, кодировке и языках разметки веб-страниц (базовые теги языка гипертекстовой разметки (HTML), фреймы, слои, куки-файлы)</p> <p>Общие принципы отображения статических и динамических веб-страниц, ключевые веб-технологии, используемые на веб-сайтах</p> <p>Требования к различным типам информационных ресурсов (текст, графика, мультимедиа) для представления на веб-сайте</p> <p>Общие принципы разграничения прав доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", обеспечения информационной безопасности</p> <p>Законодательство Российской Федерации, регулирующие средства массовой информации, размещение материалов в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", защиту персональных данных и интеллектуальной собственности</p> <p>Отраслевые стандарты и нормы</p> <p>Стандарты доступности интернет-ресурсов для лиц с ограниченными возможностями</p> | |
| <p>ПК</p> <p>Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса</p> | <p>2.4.</p> | <p>Иметь практический опыт</p> <p>Общий анализ посещаемости сайта, в том числе с использованием инструментальных средств</p> <p>Выявление наиболее популярных страниц</p> <p>Определение обобщенных характеристик аудитории сайта</p> <p>Анализ оценки, замечаний, жалоб и предложений посетителей сайта</p> <p>Оценка эффективности работы сайта на основе имеющихся данных</p> <p>Выработка решения (рекомендации) по наполнению сайта контентом</p> <p>Уметь</p> <p>Анализировать структурированную и неструктурированную информацию</p> <p>Работать с большими объемами информации</p> <p>Использовать популярные сервисы для оценки посещаемости и характеристик аудитории сайта</p> <p>Настраивать и эксплуатировать системы управления контентом и социальные сети для оценки посещаемости</p> <p>Знать</p> <p>Терминология и ключевые параметры веб-статистики</p> <p>Основные принципы и методы сбора статистики</p> | <p>Дневник производственной практики, аттестационный лист</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | посещаемости веб-сайтов
Сервисы для сбора веб-статистики | |
|--|---|--|

Таблица 6

| Результаты
(освоенные общие компетенции) | Основные показатели оценки результата | Документ,
подтверждающий качество
выполнения |
|--|--|--|
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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); <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |

| | | |
|--|--|--|
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применять современную научную профессиональную терминологию; - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать работу коллектива и команды; - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - основы проектной деятельности. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности социального и культурного контекста; - правила оформления документов и построения устных сообщений. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применять современную научную профессиональную терминологию; - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; - возможные траектории профессионального развития и самообразования. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |

| | | |
|--|---|--|
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; - приемы структурирования информации; - формат оформления результатов поиска информации. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; - применять современную научную профессиональную терминологию; - определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - содержание актуальной нормативно-правовой документации; - современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - организовывать работу коллектива и команды; - взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; - основы проектной деятельности. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |
| ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста. | <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе. <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - особенности социального и культурного контекста; - правила оформления документов и построения устных сообщений. | Дневник производственной практики, аттестационный лист |

5.6. Перечень заданий для оценки освоения производственной практики

| Перечень заданий |
|---|
| 1. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с общими функциональными обязанностями, правилами техники безопасности на предприятии, на конкретном рабочем месте, при работе с электрическими приборами (устройствами).
Определение целей и задач практики. Требования к оформлению отчетной документации.
Анализ предметной области индивидуального задания. |
| 2. Ознакомление с исторической справкой об организации, ее организационно-правовой формой собственности и специализацией деятельности. |
| 3. Сбор исходных данных для разработки веб-сайта организации. |
| 4. Разработка веб-сайта с использованием инструментальных и программных средств. |
| 5. Проведение общего аудита сайта: SEO, юзабилити, тексты; |
| 6. Проведение внутренней SEO оптимизация сайта; |
| 7. Проведение внешней оптимизации сайта. |
| 8. Техническая оптимизация, дополнительные настройки; |
| 9. Разработка дизайна сайта. |
| 10. Подготовка иллюстраций для WEB-сайта |
| 11. Подготовка графических элементов: создание логотипа организации, добавление его на сайт, создание кнопки и добавление ее на сайт. Подбор и загрузка фоновых картинок. |
| 12. Создание Gif-анимации и баннера в Adobe Photoshop |
| 13. Публикация сайта на бесплатном хостинге. |
| 14. Добавление администраторов сайта. Разграничение прав доступа по разделам сайта. |
| 15. Сбор статистики по работе веб-сайта. |
| 16. Подготовка отчетной документации по результатам производственной практики. |
| 17. Дифференцированный зачет |

5.7. Форма аттестационного листа по производственной практике

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ ПО ПРАКТИКЕ

Ф.И.О.

обучающийся(аяся) на _____ курсе по программе ПКРС/ПССЗ _____

09.01.03 Оператор информационных систем и ресурсов

код и наименование образовательной программы

прошел(ла) учебную/производственную практику по профессиональному модулю

ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте.

индекс и наименование профессионального модуля

в объеме _____ часов с «_____» _____ 20__ г. по «_____» _____ 20__ г.

в Предприятии _____

наименование организации, адрес места нахождения

Уровень освоения профессиональных компетенций

| ВПД | Профессиональные компетенции (с указанием видов работ) | Результаты освоения (освоен/не освоен) |
|-----------------------|---|--|
| ПМ. 02
Техническая | ПК 2.1. Структурировать цифровые данные для публикации. | |

| | | |
|---|---|--|
| обработка и размещение информационных ресурсов на сайте | Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с общими функциональными обязанностями, правилами техники безопасности на предприятии, на конкретном рабочем месте, при работе с электрическими приборами (устройствами). Определение целей и задач практики. Требования к оформлению отчетной документации. Анализ предметной области индивидуального задания.
Ознакомление с исторической справкой об организации, ее организационно-правовой формой собственности и специализацией деятельности.
Сбор исходных данных для разработки веб-сайта организации. | |
| | ПК 2.2. Размещать и обновлять информационный материал через систему управления контентом.
Разработка веб-сайта с использованием инструментальных и программных средств.
Проведение внешней оптимизации сайта.
Техническая оптимизация, дополнительные настройки;
Разработка дизайна сайта.
Подготовка иллюстраций для WEB-сайта
Подготовка графических элементов: создание логотипа организации, добавление его на сайт., создание кнопки и добавление ее на сайт. Подбор и загрузка фоновых картинок.
Создание Gif-анимации и баннера в Adobe Photoshop
Публикация сайта на бесплатном хостинге. | |
| | ПК 2.3. Устанавливать и разграничивать права доступа к разделам веб-ресурса.
Проведение общего аудита сайта: SEO, юзабилити, тексты;
Проведение внутренней SEO оптимизация сайта;
Добавление администраторов сайта. Разграничение прав доступа по разделам сайта. | |
| | ПК 2.4. Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса
Сбор статистики по работе веб-сайта.
Подготовка отчетной документации по результатам производственной практики. | |

Характеристика учебной и профессиональной деятельности обучающегося во время учебной/производственной практики (дополнительная характеристика дается в произвольной форме)_____

« ____ » _____ 20 ____ г.

Руководитель практики от Предприятия _____ / _____ /
МП (при наличии)

Руководитель практики от Колледжа _____ / _____ /
М.П.

5.8. Промежуточная аттестация по учебной и производственной практикам
Задания для комплексного дифференцированного зачета по учебной и производственной практикам

ЗАДАНИЕ №16

Инструкция

Внимательно прочитайте задание.

Вы можете воспользоваться персональным компьютером, периферийными устройствами (принтер, сканер), мультимедийным оборудованием (наушники, звуковые колонки, микрофон, видеокамера, фотокамера, вебкамера, мультимедийный проектор), учебно-методической литературой, имеющейся на специальном столе, выходом в Интернет, инструкционными картами, плакатами.

Практическое задание

1. Создать и оформить web-узел, содержащий web-страницы, средствами редактора FrontPage или Wordpress, либо средствами языка гипертекстовой разметки HTML на выбор. Для наполнения контента сайта использовать материалы сети Интернет находящиеся в свободном доступе. Тему для создания сайта можно выбрать из предложенного списка.

| № варианта | Примерные темы для создания сайта |
|-------------------|--|
| 18. | Мои увлечения |
| 19. | Персональный сайт |
| 20. | Сайт-портфолио |
| 21. | Сайт о животных |
| 22. | Сайт о птицах |
| 23. | Сайт о растениях |
| 24. | Сайт «В мире информатики» |
| 25. | Сайт про кошек |
| 26. | Сайт «Живем, чтобы помнить» |
| 27. | Сайт «Галерея искусства» |
| 28. | Сайт «Литературные тропинки» |
| 29. | Сайт «Электронная библиотека» |
| 30. | Сайт «Электронный учебник» |
| 31. | Сайт «Профессия Мастер по обработке цифровой информации» |
| 32. | Сайт «Спорт» |
| 33. | Сайт «Жизнь нашей группы» |
| 34. | Сайт на свободную тему |

2. Защиту оформить в виде презентации.

Условия выполнения задания:

1. Место выполнения задания – Кабинет «Информационные технологии»
2. Максимальное время выполнения задания: 6 часов.

Критерии оценки результата:

Оценка «5» (отлично) выставляется, если обучающийся:

- глубоко и прочно усвоил программный материал;

- обучающийся не затрудняется в выполнении задания, свободно справляется с задачами, вопросами, правильно обосновывает принятые решения, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических работ;

- техника безопасности соблюдена полностью.

Оценка «4» (хорошо) выставляется, если обучающийся:

- твердо знает программный материал, грамотно применяет знания на практике;

- допускает существенные неточности при выполнении задания;

- техника безопасности соблюдена полностью.

Оценка «3» (удовлетворительно) выставляется, если обучающийся:

- имеет знания и умения только основного материала, но не усвоил его деталей;

- допускает неточности при выполнении задания, нарушения в последовательности выполнения задания;

- испытывает затруднения в выполнении задания;

- по технике безопасности допускает ошибки.

Оценка «2» (неудовлетворительно) выставляется, если обучающийся:

- не знает и не владеет значительной частью программного материала;

- не выполняет задание;

- техника безопасности нарушена.

6. Промежуточная аттестация для оценки освоения ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте

Задания для экзамена по модулю

ЗАДАНИЕ №17

Экзаменационные билеты для оценки освоения ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте (2 курс, 3 семестр):

Задания: Разработать макет интернет магазина по выбранной теме в списке № 1. В ходе работы руководствуйтесь инструкцией. *(В инструкции в качестве примера названы страницы. Ваша задача переименовать страницы под выбранную вами тему)*

Инструкция к выполнению задания:

1 Разработайте макет интернет-магазина средствами CMS Wordpress по предложенной теме в табл. 1, используя текстовый и графический материал. Для оформления сайта загрузите и установите тему сайта. Допускается использование стандартной темы WordPress. Ваша тема должна быть адаптирована под мобильные устройства и корректно отображать все функции и модули интернет-магазина. Добавьте главное и второстепенное меню.

2 Чтобы обеспечить последующее администрирование и управление данными веб-сайта, используйте эту информацию для доступа к области администрирования WordPress:

2.1. Логин: Admin

2.2. Пароль: adminAdmin

3 На сайте ООО «ДАЛЬТЕХМОНТАЖ» должны быть представлены следующие разделы и содержание:

3.1. Логотип организации ООО «ДАЛЬТЕХМОНТАЖ»

3.2. Главное меню должно быть зафиксировано в верхней части веб-страницы. Для показа контента будет использована прокрутка.

3.3. Разделы в главном меню:

3.3.1. Главная

■ Текст и изображения, дающие представление о деятельности компании

3.3.2. О компании

о Текст и изображения, дающие представление об оказываемых услугах компании и их выполненных проектах

3.3.3. Напишите нам

- Представлена форма для отправки сообщения с полями:
 - Имя:
 - Адрес электронной почты:
 - Номер телефона:
 - Способ получения сообщений: почта, SMS, WhatsApp сообщение;
 - Сообщение:

3.3.4. Новости

- Каждая новость содержит: текст, изображение, дату публикации.
- На странице должно выводиться не более 4 новостей. Если новостей больше должна выводиться пагинация.
- Дата публикации не должна совпадать для всех новостей.

3.3.5. Каталог

- Каталог товаров разделенный на группы: Пристройки, Бытовки, Винтовые сваи, Монтаж кровли, Сайдинг, Теплицы, Качели, Лестницы, Разное. Все категории должны содержать хотя бы один соответствующий товар.
- Каждый товар должен содержать изображение, название, стоимость и информация о наличии.
- Товар можно добавить в корзину и заказать. Сформированный заказ должен быть доступен через панель управления.

Блок в нижней части страницы (колонтитул)

- ООО «ДАЛЬТЕХМОНТАЖ» © Copyright, 2018
- Ссылка на условия использования интернет-магазина

Используя плагин, добавить ссылки на социальные сети:

- Вконтакте - <https://vk.com>
- Тик-ток - <https://www.tiktok.com/>
- YouTube - <http://www.youtube.com>

4 Чтобы улучшить результаты в поисковых системах, установите и настройте один плагин для SEO на своем веб-сайте.

5 Для проверки статистики доступа, установите и настройте плагин для подключения к Google Analytics.

6 HTML и CSS-код должны быть удовлетворять стандартам W3C (HTML 5 и CSS 3).

7 Логотип WordPress на странице входа на страницу администрирования должен быть заменён на логотип организации ООО «ДАЛЬТЕХМОНТАЖ».

8 На основе выбранной темы создайте динамический баннер в программе для растровой графики и осуществите интеграцию полученного баннера в программную систему созданного интернет-магазина.

Фрагмент спецификации:

... Баннер представляет собой прямоугольную область, расположенную в нижней части главной страницы и содержащую периодически сменяющиеся изображения. Изображения берутся из фиксированного набора. Щелчок мышью на определенном изображении вызывает загрузку соответствующей страницы сайта ...

Требования к содержанию сайта:

- Web-сайт интернет магазина должен соответствовать количеству страниц в задании.
- Web-сайт интернет магазина должен быть оптимизирован для разрешения экрана монитора 1024 x 768 и предусмотрен для просмотра при других разрешениях.
- Имена всех файлов и папок должны быть записаны латинскими буквами (нижний регистр) и (или) цифрами.
- Web-страницы должны поддерживать кодировки русских шрифтов.

- На сайте не должно быть неработающих ссылок.
- Дизайн сайта должен быть индивидуальным (разработанным самостоятельно, а не заимствованным у других сайтов).
- Аналогично рекомендуется использовать собственную графику (в формате GIF или JPEG) и свои разработки во Flash (в формате SWF).
- Web-страница должна содержать логотип, баннер.

Таблица 1 – Тематика сайта

| | Тематика сайта |
|-----------|--|
| Вариант 1 | Автосалон; |
| Вариант2 | Интернет магазин по продаже бытовой техники; |
| Вариант3 | Студия по разработке сайтов; |
| Вариант4 | Магазин мебели; |
| Вариант5 | Агентство по недвижимости; |
| Вариант6 | Супермаркет; |
| Вариант7 | Туристическое агентство; |
| Вариант8 | Станция технического обслуживания автомобилей; |
| Вариант9 | Кафе; |
| Вариант10 | Агентство по оказанию юридических услуг; |
| Вариант11 | Фитнес клуб; |
| Вариант12 | Стоматология; |
| Вариант13 | Интернет клуб; |
| Вариант14 | Фотостудия; |
| Вариант15 | Аптека; |
| Вариант16 | Магазин компьютеров и комплектующих; |
| Вариант17 | Ремонт сотовых телефонов; |
| Вариант18 | Магазин холодильного оборудования; |
| Вариант19 | Парикмахерская; |
| Вариант20 | Мастерская по ремонту одежды обуви; |
| Вариант21 | Рекламное агентство; |
| Вариант22 | Дизайн студия интерьеров; |

Критерии оценивания экзамена по модулю: ПМ. 02 Техническая обработка и размещение информационных ресурсов на сайте (2 курс, 3 семестр):

Отметка **«ОТЛИЧНО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает систематическое и глубокое знание программного материала по дисциплине, умеет свободно ориентироваться в вопросе. Ответ полный и правильный на основании изученного материала. Выдвинутые положения аргументированы и иллюстрированы примерами. Материал изложен в определенной логической последовательности, осознанно, литературным языком, с использованием терминологии; ответ самостоятельный. Обучающийся уверенно отвечает на дополнительные вопросы.

Отметка **«ХОРОШО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает полное знание учебного материала, демонстрирует систематический характер знаний по дисциплине. Ответ полный и правильный, подтвержден примерами; но их обоснование не аргументировано, отсутствует собственная точка зрения. Материал изложен в определенной логической последовательности, при этом допущены 2-3 незначительные погрешности, исправленные по требованию экзаменатора. Обучающийся испытывает незначительные трудности в ответах на дополнительные вопросы. Материал изложен осознанно, самостоятельно, с использованием современных научных терминов, литературным языком.

Отметка **«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»** ставится в том случае, когда обучающийся обнаруживает знание основного программного материала по дисциплине, но допускает погрешности в ответе. Ответ недостаточно логически выстроен, самостоятелен. Основные понятия употреблены правильно, но обнаруживается недостаточное раскрытие теоретического материала. Выдвигаемые положения недостаточно аргументированы и не подтверждены примерами; ответ носит преимущественно описательный характер. Студент испытывает достаточные трудности в ответах на вопросы. Научная терминология используется недостаточно.

Отметка **«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»** выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала по дисциплине. При ответе обнаружено непонимание обучающегося основного содержания теоретического материала или допущен ряд существенных ошибок, которые студент не может исправить при наводящих вопросах экзаменатора, затрудняется в ответах на вопросы. Обучающийся подменил научное обоснование проблем рассуждением бытового плана. Ответ носит поверхностный характер; наблюдаются неточности в использовании научной терминологии.

5.1. Пакет экзаменатора

Условия выполнения задания:

1. Место выполнения задания: кабинет 9 Информационные технологии

2. Максимальное время выполнения задания: 5 часов.

| ПАКЕТ ЭКЗАМЕНАТОРА | | |
|---|--|-----------------------------|
| <i>Практическое задание</i> | | |
| 1. Разработайте макет интернет-магазина средствами CMS Wordpress по предложенной теме в табл. 1, используя текстовый и графический материал | | |
| Результаты освоения
(объекты оценки) | Критерии оценки результата
(в соответствии с разделом 1 «Паспорт комплекта контрольно-оценочных средств») | Отметка о выполнении |
| ПК 2.1. Структурировать цифровые данные для публикации. | Обработка изображений (масштабирование, кадрирование, изменение разрешения и палитры)
Сохранение изображений в различных форматах и оптимизация их для публикации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"
Форматирование (визуальное - внесение необходимой и удаление лишней информации) и настройка отображения веб-страниц.
Умение анализировать структурированную и неструктурированную информацию | балльная оценка |
| ПК 2.2. Размещать и обновлять информационный материал через систему управления контентом. | Внесение служебной информации (названий и идентификаторов страниц, ключевых слов, мета-тегов)
Настройка внутренних связей между информационными блоками/ страницами в системе управления контентом.
Публикация на сайте и обновление информационных материалов через системы управления контентом | балльная оценка |
| ПК 2.3. Устанавливать и разграничивать права доступа к разделам веб-ресурса. | Понимание общих принципов разграничения прав доступа к информации в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", обеспечения информационной безопасности
Установка прав доступа веб-страниц, информационных ресурсов для просмотра и скачивания | балльная оценка |
| ПК 2.4. Собирать статистику по результатам работы веб-ресурса. | Терминология и ключевые параметры веб-статистики
Основные принципы и методы сбора статистики посещаемости веб-сайтов
Сервисы для сбора веб-статистики | балльная оценка |