МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

программы подготовки специалистов среднего звена
09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

Рабочая программа учебной практики разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 июня 2024 г. № 441.

Разработчик(и): Н.В. Кравцова, преподаватель

Рассмотрено и одобрено на заседании цикловой методической комиссии
Протокол № 9 от «20» мая 2026 г.

Председатель ПЦК _____ Н.В. Кравцова
подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ 4

2 ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЁННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ООП СПО 4

3 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ 5

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ 7

5 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ 9

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЗАДАНИЙ И ПО ПОДГОТОВКЕ ОТЧЕТА ПО ПРАКТИКЕ 10

7 ПРИЛОЖЕНИЯ 19

Приложение А. Макет направления на практику 19

Приложение Б. Макет индивидуального задания на практику 20

Приложение В. Пример оформления дневника практики 21

Приложение Г. Рекомендации к оформлению отчета по практике 22

Приложение Д. Образец оформления титульного листа отчета по практике 23

Приложение Е. Макет аттестационного листа 24

Приложение Ж. Макет характеристики на студента 25

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ ПРАКТИКИ

1.1 Место практики в структуре основной образовательной программы

Учебная практика является частью основной образовательной программы (далее ООП) подготовки специалистов среднего звена, в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.10 «Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной реальности».

Учебная практика проводится в 5 семестре, трудоёмкость составляет 36 часов, 1 неделя.

Форма контроля - дифференцированный зачёт.

Форма проведения практики – концентрированно.

1.2 Цель и задачи практики

Целью учебной практики является приобретение практических навыков разработки графического интерфейса пользователя для программных продуктов, компьютерных игр, систем дополненной и виртуальной реальности, а также закрепление теоретических знаний, полученных в процессе изучения профессионального модуля ПМ.02 «Разработка графического интерфейса пользователя».

Задачи практики:

- изучить современные подходы и технологии разработки графических пользовательских интерфейсов;
- освоить инструменты и программные средства для проектирования элементов интерфейса;
- приобрести навыки создания макетов и прототипов пользовательского интерфейса;
- разработать графические элементы интерфейса в соответствии с требованиями удобства использования (UI/UX);
- освоить методы интеграции графического интерфейса в программное приложение или игровой проект;
- научиться тестировать и анализировать работоспособность разработанного интерфейса;
- сформировать навыки оформления технической документации и подготовки отчётных материалов по результатам выполненной работы.

2 ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПРОХОЖДЕНИИ ПРАКТИКИ, СООТНЕСЁННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ООП СПО

В результате прохождения практики, обучающиеся должны продемонстрировать следующие результаты обучения:

иметь практический опыт:

- анализа требований к графическому интерфейсу пользователя;
- проектирования структуры и навигации пользовательского интерфейса;
- создания макетов и прототипов интерфейсов программных продуктов;
- разработки графических элементов интерфейса для компьютерных игр и интерактивных приложений;
- использования специализированного программного обеспечения для проектирования интерфейсов;
- интеграции элементов пользовательского интерфейса в программный продукт;
- тестирования интерфейсов на соответствие требованиям удобства использования;
- подготовки технической и проектной документации по разработанному интерфейсу.

Уметь:

- анализировать техническое задание на разработку пользовательского интерфейса;
- разрабатывать макеты и прототипы графических интерфейсов;
- создавать и редактировать графические элементы интерфейса с использованием современных программных средств;
- применять принципы UI/UX-дизайна при разработке интерфейсов;
- организовывать удобную навигацию и взаимодействие пользователя с приложением;
- выполнять тестирование и выявлять недостатки интерфейса.

Знать:

- основные принципы проектирования графических пользовательских интерфейсов;
- требования к эргономике и удобству использования программных продуктов;
- основы UI/UX-дизайна и современные тенденции в разработке интерфейсов;
- методы создания прототипов и макетов пользовательских интерфейсов;
- средства и технологии разработки интерфейсов для программных продуктов, компьютерных игр, систем дополненной и виртуальной реальности;
- способы организации взаимодействия пользователя с программным продуктом;
- методы тестирования и оценки качества пользовательских интерфейсов;
- правила оформления технической документации и отчётных материалов.

В результате прохождения практики у обучающихся формируются профессиональные компетенции (ПК), соответствующие основному виду деятельности:

Код компетенции	Формулировка компетенции
Перечень профессиональных компетенций	
ПК 2.1.	Анализировать требования к графическому интерфейсу пользователя и разрабатывать концепцию его реализации.
ПК 2.2.	Проектировать структуру, навигацию и визуальные элементы графического интерфейса пользователя в соответствии с техническим заданием.
ПК 2.3.	Разрабатывать и адаптировать графические элементы интерфейса для программных продуктов, компьютерных игр, систем дополненной и виртуальной реальности.
ПК 2.4. .	Выполнять интеграцию элементов графического интерфейса в программное обеспечение и обеспечивать их корректное взаимодействие с функциональными компонентами приложения.
ПК 2.5.	Проводить тестирование, оценку качества и оптимизацию графического интерфейса пользователя с учетом требований эргономики, доступности и удобства использования.

3 ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ПРАКТИКИ

3.1 Этапы прохождения учебной практики

Содержание учебной практики, структурированное по разделам и видам работ с указанием основных действий и последовательности их выполнения, приведено в таблице.

Этап практики	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся. Виды работ [2]	Количество часов
1	2	3
Подготовительный	Инструктаж по технике безопасности.	**2**

	Инструктаж на рабочем месте.	
Основной (экспериментальный)	1. Работа на этапе анализа требований к графическому интерфейсу пользователя: – изучение технического задания; – определение функциональных и нефункциональных требований к пользовательскому интерфейсу; – анализ целевой аудитории и сценариев использования программного продукта.	**6**
	2. Работа на этапе проектирования интерфейса: – разработка структуры пользовательского интерфейса; – проектирование навигации между экранами; – создание схем взаимодействия пользователя с приложением.	**4**
	3. Работа на этапе создания прототипов и макетов: – разработка ворфреймов-макетов экранов; – создание интерактивных прототипов интерфейса; – согласование дизайна с требованиями технического задания.	**4**
	4. Работа на этапе разработки графических элементов интерфейса: – создание кнопок, меню, форм ввода и других элементов управления; – разработка иконок, изображений и визуальных компонентов; – оформление интерфейса в соответствии с выбранным стилем и дизайн-системой.	**4**
	5. Работа на этапе интеграции и тестирования интерфейса: – внедрение элементов интерфейса в программное приложение; – проверка корректности отображения интерфейса на различных устройствах; – проведение тестирования удобства использования и устранение выявленных недостатков.	**6**
	6. Работа на этапе документирования результатов разработки: – оформление проектной и технической документации; – подготовка отчёта по выполненным работам; – анализ полученных результатов и формулирование выводов по итогам практики.	**6**
Заключительный	1. Обобщение полученных материалов	**4**
	2. Подготовка и оформление отчета о практике. Предоставление дневника по практике и других необходимых документов.	
	3. Защита отчета по практике	
	Всего:	**36**

3.2 Виды работ:

Задание 1. Анализ требований к графическому интерфейсу пользователя. Провести анализ технического задания на разработку программного продукта. Определить основные функции, которые должны быть доступны пользователю через интерфейс. Выявить требования к внешнему виду, удобству использования и навигации. Составить перечень требований к разрабатываемому графическому интерфейсу.

Задание 2. Проектирование структуры пользовательского интерфейса. Разработать общую структуру пользовательского интерфейса приложения. Определить состав экранов и их назначение. Спроектировать маршруты перехода между окнами и элементами управления. Подготовить схему навигации будущего интерфейса.

Задание 3. Создание прототипов интерфейса. Разработать макеты основных экранов программного продукта. Создать прототип интерфейса с использованием

специализированного программного обеспечения. Разместить элементы управления в соответствии с требованиями эргономики. Выполнить предварительную оценку удобства использования разработанного прототипа.

Задание 4. Разработка графических элементов интерфейса. Создать набор графических элементов пользовательского интерфейса. Разработать кнопки, меню, формы ввода данных, иконки и другие компоненты. Обеспечить единый визуальный стиль оформления интерфейса. Подготовить графические ресурсы для последующей интеграции в приложение.

Задание 5. Интеграция и тестирование интерфейса. Выполнить интеграцию разработанных элементов интерфейса в программное приложение. Проверить корректность отображения всех компонентов на различных экранах. Провести тестирование интерфейса с точки зрения удобства использования и функциональности. Устранить выявленные ошибки и внести необходимые изменения.

Задание 6. Подготовка документации по результатам работы. Оформить результаты выполненных этапов разработки графического интерфейса. Подготовить описание структуры интерфейса и используемых графических элементов. Составить отчёт о выполненных работах с приложением необходимых материалов. Сформулировать выводы о результатах прохождения учебной практики.

Задания на практику разрабатываются в соответствии с планируемыми результатами обучения.

4 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

4.1 Материально-техническое обеспечение

Мастерская разработки компьютерных игр и мультимедийных приложений.

Основное оборудование: Компьютерные столы 20 шт., стулья 20 шт., комплект мебели (стол и стул) для преподавателя - 1 шт., графические станции ПК №2 WorkStation WS 917 20 шт., игровое оборудование (различные виды игровых манипуляторов: геймпады, джойстики, рули), автоматизированное рабочее место преподавателя ПК №2 WorkStation WS 917, мультимедийное оборудование 1 шт., доска маркерная, экран.

Программное обеспечение: Игровые движки: Unreal Engine 5, создание 3D-контента: 3ds Max, Cinema 4D, весь пакет Substance 3D, Рендеринг и визуализация: V-Ray, Chaos Corona, Программирование: Visual Studio, JetBrains Rider, .NET SDK, Растровая и векторная графика: Photoshop, Illustrator, 3D-моделирование и визуализация: Autodesk 3ds Max, Maxon Cinema 4D, Adobe Substance 3D Painter, Видеомонтаж и звук: Adobe Premiere Pro, Adobe Media Encoder, VIC media player, Публикация и дистрибуция: Steam. идеомонтаж: Adobe Premiere Pro, Композитинг и эффекты: Adobe After Effects, Обработка аудио: VIC media player, инструменты в Premiere/After Effects, Кодирование медиа: Adobe Media Encoder, Графика и анимация: Photoshop, Illustrator, Программирование: Unity, Unreal Engine, Python, .NET. Визуальное проектирование и документация: Draw.io, Microsoft Visio, Figma, Базы данных для игровых сервисов: MySQL Server, PostgreSQL, Microsoft SQL Server, Инструменты для БД: HeidiSQL, MySQL Workbench, SQL Server Management Studio, Веб-серверы и развертывание: XAMPP, IIS Express, Среды разработки и программирование: JetBrains Rider, IntelliJ IDEA, PyCharm, Visual Studio Community, Visual Studio Code, PascalABC.NET, Языки программирования и платформы: Anaconda3 (Python), Java SE Development Kit, .NET SDK, Node.js,

Универсальные и служебные программы:

Google Chrome, Yandex Browser, Microsoft Edge, Microsoft Office, 7-Zip, WinRAR, Zeal, Adobe Acrobat, Total Commander, My Lockbox. Основное программное обеспечение для выполнения задач:

Помещение для самостоятельной и воспитательной работы обучающихся, оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.

Основное оборудование: Рабочие места на базе компьютерной техники с возможностью подключения к информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ВВГУ: комплекты учебной мебели (столы и стулья) – 19 шт., персональные компьютеры (облачные мониторы) - 19 шт; доска маркерная - 1шт., лазерный копир-принтер-сканер с 2 лотками Xerox WorkCentre 3345 DNI.

Программное обеспечение: Microsoft Windows 7 Professional; Microsoft Office ProPlus 2010 Russian Acdmc; СПС КонсультантЮрист: Версия Проф; Adobe Acrobat Reader; Google Chrome; Adobe Flash Player; 7-Zip 18.01 (x64).

4.2 Информационное обеспечение реализации программы

Для реализации практики библиотечный фонд ВВГУ укомплектован печатными и электронными изданиями.

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Основная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/542797

2. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/536466

3. Шиловская, Н. А. Теория игр: учебник и практикум для вузов / Н. А. Шиловская. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 318 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8264-0. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/537322

Дополнительная литература:

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 237 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17757-2. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/533674

2. Чернов, А. В. Профессиональные творческие студии: учебное пособие для вузов / А. В. Чернов, М. В. Дворянова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 118 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-12548-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/542580

3. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений: учебное пособие для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 204 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18645-1. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/545238

Электронные ресурсы

1. Информационно-справочная система «Консультант Плюс» – http://www.consultant.ru/

2. Профессиональная база данных: "Открытая база ГОСТов"/ Режим доступа: http://standartgost.ru/, доступ свободный

3. Электронная библиотечная система «РУКОНТ» - Режим доступа: https://lib.rucont.ru/

4. Электронная библиотечная система ZNANIUM.COM - Режим доступа: https://znanium.com/

5. Электронно-библиотечная система издательства "Юрайт" - Режим доступа: https://urait.ru/

6. Электронно-библиотечная система издательства "Лань" - Режим доступа: https://e.lanbook.com/

7. Президентская библиотека им. Б.Н. Ельцина (база данных различных профессиональных областей) Режим доступа: https://www.prlib.ru/, доступ свободный

5 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Результаты (освоенные профессиональные компетенции)	**Основные показатели оценки результата**	**Формы и методы контроля и оценки**
ПК 2.1	Выполняет анализ технического задания; определяет функциональные и нефункциональные требования к интерфейсу; выявляет особенности целевой аудитории; разрабатывает концепцию пользовательского интерфейса в соответствии с поставленными задачами.	Экспертная оценка освоения профессиональных компетенций в рамках текущего контроля в ходе проведения практики; Отчёт по практике
ПК 2.2	Разрабатывает структуру интерфейса; проектирует маршруты навигации пользователя; создает схемы взаимодействия между экранами; обеспечивает логичность и удобство пользовательского взаимодействия.	
ПК 2.3	Создает графические элементы интерфейса в соответствии с требованиями проекта; применяет современные инструменты разработки дизайна; обеспечивает единый визуальный стиль интерфейса; адаптирует элементы под различные устройства и платформы.	
ПК 2.4	Выполняет интеграцию интерфейса в программный продукт; обеспечивает корректную работу элементов управления; проверяет соответствие интерфейса техническому заданию; устраняет выявленные ошибки и недочеты.	
ПК 2.5	Проводит тестирование интерфейса; выявляет и анализирует недостатки пользовательского взаимодействия; вносит предложения по улучшению интерфейса; оценивает качество	

	интерфейса с учетом требований эргономики и UX/UI-дизайна.	

Для оценки достижения запланированных результатов обучения по практике разработаны контрольно-оценочные средства для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, которые прилагаются к программе практики.

6 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЗАДАНИЙ И ПО ПОДГОТОВКЕ ОТЧЕТА ПО ПРАКТИКЕ

6.1 Общие положения

Направление студентов на практику оформляется приказом, которым утверждается вид практики, сроки проведения практики, место прохождения практики, руководитель практики от университета.

Студенты, совмещающие обучение с трудовой деятельностью, имеют право проходить практику в организации (предприятии) по месту работы в случаях, если осуществляемая ими профессиональная деятельность соответствует целям практики.

Для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов выбор мест прохождения практик согласуется с требованием их доступности для данных обучающихся и практика проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья. При необходимости (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная информация в доступных формах: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

6.2 Обязанности руководителей практики и обучающихся

Руководитель практики от ВВГУ:

- проводит организационное собрание, на котором знакомит обучающихся с особенностями проведения и с содержанием практики;
- выдает студенту индивидуальное задание на практику;
- участвует в распределении обучающихся по рабочим местам и видам работ в организации;
- осуществляет контроль за соблюдением сроков проведения практики и соответствием ее содержания требованиям, установленным ООП СПО;
- оказывает методическую помощь (консультирование) обучающимся при выполнении ими индивидуальных заданий;
- по окончанию практики проводит промежуточную аттестацию и выставляет результат в ведомость и зачетную книжку студента.

Обучающийся должен:

- присутствовать на организационном собрании по практике;
- своевременно прибыть на место практики с предъявлением направления;
- соблюдать внутренний распорядок, выполнять требования охраны труда и режима рабочего дня, соответствующие действующим нормам трудового законодательства;
- полностью выполнять все виды работ в сроки, установленные заданием на практику;
- ежедневно заполнять дневник практики;
- по завершению практики в установленные сроки сдать руководителю практики от ВВГУ оформленные в соответствии с требованиями настоящей программы отчетные документы по практике.

6.3 Документы, регламентирующие проведение практики

Для прохождения практики студенту выдается:

- направление на практику (Приложение А);
- индивидуальное задание (Приложение Б);
- макет дневника практики (Приложение В);

- рекомендации по оформлению отчета по практике (Приложения Г, Д).

Руководитель практики от профильной организации оформляет аттестационный лист об уровне освоения профессиональных компетенций студентом (Приложение Е) и характеристику (Приложение Ж).

6.4 Контроль и оценка результатов практики

Контроль за прохождением практики осуществляется руководителем практики от ВВГУ в период посещения мест проведения практики, бесед с руководителями практики от предприятий, встреч с обучающимися.

По окончанию практики студенты предоставляют руководителю документы, свидетельствующие о выполнении программы практики в полном объеме:

- дневник и отчет по практике в соответствии с индивидуальным заданием;
- аттестационный лист и характеристику на обучающегося, оформленные руководителем практики от предприятия.

Дневник практики (Приложение В) ведется студентом ежедневно, в нем указываются дата, виды и объем работ, выполненных за день, а также проставляется оценка и подпись руководителя практики от предприятия.

По итогам практики руководителями формируются аттестационные листы (Приложение Е), содержащие сведения об уровне освоения обучающимся профессиональных компетенций, а также характеристики (Приложение Ж) на каждого обучающегося за период прохождения практики.

Дневник, аттестационный лист. характеристика заверяются печатью и подписью руководителя практики от предприятия.

На протяжении всего периода работы в организации студент должен в соответствии с программой практики собирать и обрабатывать необходимый материал, а затем представить его в виде оформленного отчета о практике своему руководителю. Отчет о практике является основным документом студента, отражающим, выполненную им во время практики работу. Отчет о практике составляется индивидуально каждым студентом. В плане – графике по практике рекомендуется отводить завершающие 2-3 дня для составления, редактирования и оформления отчета студентами.

Отчет о практике должен включать текстовый, графический и другой иллюстративный материал. Отчет должен отражать выполнение индивидуального задания программы практики, заданий и поручений, полученных от руководителя практики организации (предприятия). Отчет должен содержать анализ деятельности организации (предприятия), выводы о приобретенных навыках и практическом опыте по конкретным видам работ. Рекомендации по написанию и оформлению отчета приведены в Приложениях Г, Д.

Аттестация по практике.

Оформленный отчет по практике с прилагаемыми к нему документами (дневник практики, аттестационный лист, характеристика) сдаются руководителю практики студентом в сроки, определенные графиком учебного процесса и этапами прохождения практики. Результаты обучения по практике оцениваются руководителем практики от ВВГУ на зачете с выставлением оценки. К сдаче зачета в форме защиты отчета по практике допускаются студенты, выполнившие требования программы практики и предоставившие отчетные документы. Руководитель практики на основании критериев, представленных в КОС по практике, проводит промежуточную аттестацию и выставляет результат в ведомость и зачетную книжку студента.

Студент, не защитивший в установленные сроки отчет по практике, считается имеющим академическую задолженность и должен устранить её в соответствии с требованиями, установленными локальным актом ВВГУ.

.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Колледж информационных и креативных технологий

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

для проведения промежуточной аттестации по
учебной практике

ПМ.02 Разработка графического интерфейса пользователя

программы подготовки специалистов среднего звена
по специальности
**09.02.10 Разработка компьютерных игр, дополненной
и виртуальной реальности**

Форма обучения: очная

Владивосток 2026

1 Общие сведения

Контрольно-оценочные средства (далее – КОС) предназначены для оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу учебной практики.

КОС включают в себя контрольные материалы для проведения промежуточной аттестации по практике, которая проводится в форме дифференцированного зачёта с использованием оценочного средства – защита отчета по практике.

2 Планируемые результаты обучения по практике, обеспечивающие результаты освоения образовательной программы

Код компе-тенции	Код результата обучения	Наименование результата обучения
ПК 2.1	П1	Анализ требований к графическому интерфейсу пользователя и разработка концепции его реализации.
	У1	Анализировать техническое задание и определять требования к пользовательскому интерфейсу.
	З1	Основные принципы проектирования графических пользовательских интерфейсов.
ПК 2.2	П2	Проектирование структуры, навигации и визуальных элементов интерфейса.
	У2	Разрабатывать структуру интерфейса и проектировать пользовательские сценарии взаимодействия.
	З2	Методы проектирования интерфейсов и организации навигации пользователя.
ПК 2.3	П3	Разработка и адаптация графических элементов интерфейса для программных продуктов и игровых приложений.
	У3	Создавать и редактировать графические элементы интерфейса с использованием специализированных программных средств.
	З3	Средства и технологии создания графических элементов пользовательского интерфейса.
ПК 2.4	П4	Интеграция элементов графического интерфейса в программное обеспечение.
	У4	Выполнять интеграцию интерфейса и обеспечивать корректную работу его компонентов.
	З4	Способы интеграции элементов интерфейса в программные приложения и игровые проекты.
ПК 2.5	П5	Тестирование, оценка качества и оптимизация графического интерфейса пользователя.
	У5	Выполнять тестирование интерфейса и устранять выявленные недостатки.
	З5	Методы тестирования, оценки качества и оптимизации пользовательских интерфейсов.

3 Соответствие оценочных средств контролируемым результатам обучения

Код результата обучения	Показатель овладения результатами обучения
П1	Анализ требований технического задания к пользовательскому интерфейсу; определение функциональных и нефункциональных требований к интерфейсу программного продукта; выявление особенностей целевой аудитории и сценариев использования приложения; разработка концепции графического интерфейса с учетом требований проекта; подготовка описания структуры и основных компонентов пользовательского интерфейса.

П2	Разработка структуры пользовательского интерфейса программного продукта; проектирование навигационных элементов и пользовательских маршрутов; создание схем взаимодействия пользователя с интерфейсом; разработка макетов экранов и компоновки элементов управления; обеспечение логичности и удобства пользовательского взаимодействия.
П3	Создание графических элементов интерфейса (кнопок, меню, форм, иконок и др.); применение инструментов проектирования и графических редакторов; обеспечение единого визуального стиля интерфейса; адаптация графических компонентов для различных устройств и разрешений экрана; подготовка графических ресурсов для использования в программном продукте.
П4	Внедрение разработанных элементов интерфейса в программное приложение; настройка взаимодействия элементов управления с функциональными компонентами системы; проверка корректности отображения интерфейса в рабочей среде; устранение ошибок интеграции и отображения интерфейса; обеспечение соответствия реализованного интерфейса требованиям технического задания.
П5	Проведение функционального тестирования пользовательского интерфейса; оценка удобства использования интерфейса и его соответствия требованиям эргономики; выявление и анализ ошибок и недостатков интерфейса; оптимизация элементов интерфейса для повышения удобства и производительности; документирование результатов тестирования и внесенных изменений.
У1	Обучающийся способен анализировать техническое задание на разработку программного продукта и выделять требования, предъявляемые к пользовательскому интерфейсу. Умеет определять функциональные возможности интерфейса, требования к удобству использования и визуальному оформлению. Способен учитывать особенности целевой аудитории и условия эксплуатации программного продукта при формировании требований к интерфейсу.
У2	Обучающийся умеет разрабатывать структуру пользовательского интерфейса с учетом логики работы приложения. Способен проектировать последовательность действий пользователя при выполнении основных операций. Умеет создавать схемы навигации и обеспечивать удобное взаимодействие пользователя с программным продуктом.
У3	Обучающийся владеет навыками создания графических элементов интерфейса с применением современных графических редакторов и средств проектирования. Умеет разрабатывать кнопки, меню, формы, иконки и другие компоненты интерфейса. Способен обеспечивать единый стиль оформления и адаптировать элементы интерфейса под различные устройства и разрешения экрана.
У4	Обучающийся способен внедрять разработанные элементы интерфейса в программное приложение. Умеет настраивать взаимодействие графических компонентов с функциональными модулями системы. Выполняет проверку корректности работы интерфейса и устраняет выявленные ошибки интеграции.
У5	Обучающийся умеет проводить тестирование пользовательского интерфейса на соответствие установленным требованиям. Способен выявлять ошибки отображения, навигации и взаимодействия пользователя с системой. Умеет анализировать результаты тестирования, предлагать способы улучшения интерфейса и вносить необходимые корректировки в разработанное решение.
З1	Основные принципы проектирования графических пользовательских интерфейсов, включая простоту, логичность и интуитивную понятность. Понимает требования к удобству взаимодействия пользователя с программным продуктом. Знает базовые правила построения структуры интерфейса и размещения элементов управления.
З2	Методы проектирования интерфейсов и принципы организации навигации между элементами системы. Понимает способы построения пользовательских сценариев и маршрутов взаимодействия. Знает подходы к созданию удобной и логичной структуры переходов между экранами.
З3	Основные программные средства и технологии, используемые для разработки графических элементов интерфейса. Понимает назначение графических редакторов и инструментов прототипирования. Знает принципы создания и подготовки графических ресурсов для программных приложений и игр.

З4	Способы внедрения графических элементов интерфейса в программные продукты. Понимает принципы взаимодействия интерфейса с функциональными компонентами приложения. Знает особенности интеграции UI-элементов в различные платформы и среды разработки.
З5	Методы тестирования графического интерфейса и оценки его качества. Понимает критерии удобства использования, эргономики и доступности интерфейса. Знает способы выявления ошибок и подходы к оптимизации пользовательского взаимодействия.

4 Описание процедуры оценивания

При проведении промежуточной аттестации оценивается достижение студентом запланированных по практике результатов обучения, обеспечивающих результаты освоения образовательной программы в целом. Результаты обучения по практике, уровень сформированности компетенций оцениваются по четырёх бальной шкале оценками: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

В установленные программой практики сроки студентом оформляется и сдаётся руководителю практики от ВВГУ письменный отчет по практике с приложением отчетных документов (дневник практики, аттестационный лист, характеристика). На зачете студент защищает отчет по практике. Устный доклад может быть представлен в форме сообщения или в форме презентации.

Критерии оценивания устного ответа

(оценочное средство – собеседование)

5 баллов - ответ показывает прочные знания основных процессов изучаемой области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа; умение приводить примеры современных проблем изучаемой области.

4 балла - ответ, обнаруживающий прочные знания основных процессов изучаемой области, отличается глубиной и полнотой раскрытия темы; владение терминологическим аппаратом; умение объяснять сущность, явлений, процессов, событий, делать выводы и обобщения, давать аргументированные ответы, приводить примеры; свободное владение монологической речью, логичность и последовательность ответа. Однако допускается одна - две неточности в ответе.

3 балла – ответ, свидетельствующий в основном о знании процессов изучаемой области, отличающийся недостаточной глубиной и полнотой раскрытия темы; знанием основных вопросов теории; слабо сформированными навыками анализа явлений, процессов, недостаточным умением давать аргументированные ответы и приводить примеры; недостаточно свободным владением монологической речью, логичностью и последовательностью ответа. Допускается несколько ошибок в содержании ответа; неумение привести пример развития ситуации, провести связь с другими аспектами изучаемой области.

2 балла – ответ, обнаруживающий незнание процессов изучаемой области, отличающийся неглубоким раскрытием темы; незнанием основных вопросов теории, несформированными навыками анализа явлений, процессов; неумением давать аргументированные ответы, слабым владением монологической речью, отсутствием логичности и последовательности. Допускаются серьезные ошибки в содержании ответа; незнание современной проблематики изучаемой области.

Критерии оценивания письменной работы

(оценочное средство: отчет по практике).

5 баллов - отчет по практике сдан в установленный срок, оформление и содержание соответствует предъявляемым требованиям. Работа характеризуется смысловой цельностью, связностью и последовательностью изложения. В отчете представлена

информация об объекте практики, индивидуальное задание выполнено в полном объеме, приведены статистические сведения, информация нормативно-правового характера, данные отечественной и зарубежной литературы. Студент выразил своё мнение по сформулированной проблеме, аргументировал его; владеет навыком самостоятельной работы по заданной теме; методами и приемами анализа теоретических и/или практических аспектов изучаемой области. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; графически работа оформлена правильно.

4 балла – отчет по практике сдан в установленный срок, оформление и содержание соответствует предъявляемым требованиям. В отчете представлена информация об объекте практики, индивидуальное задание выполнено в полном объеме, но допущены одна-две ошибки, приведены статистические сведения, информация нормативно-правового характера, данные отечественной и зарубежной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы. Продемонстрированы исследовательские умения и навыки. Фактических ошибок, связанных с пониманием проблемы, нет; допущены одна-две ошибки в оформлении работы.

3 балла – отчет по практике не сдан в установленный срок, оформление и содержание соответствует предъявляемым требованиям не в полном объеме. В отчете представлена не полная информация об объекте практики, индивидуальное задание выполнено не в полном объеме. Выводы сделаны, но не обоснованы. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы, допущено более двух ошибок в оформлении работы.

2 балла - отчет по практике не сдан в установленный срок, оформление и содержание не соответствует предъявляемым требованиям; индивидуальное задание не выполнено, выводы отсутствуют. Допущено значительное количество ошибок в оформлении работы.

Результирующая оценка по практике выставляется с учетом трёх оценок по формуле:

$$О\ рез. = 0{,}3 \times Доклад + 0{,}3 \times Отчет + 0{,}4 \times Отзыв, \text{ где}$$

Доклад - оценка за устный доклад на защите;

Отчет - оценка за оформленный письменно отчет, включающий дневник по практике;

Отзыв – оценка, рекомендуемая руководителем практики от предприятия (организации).

Результирующая оценка округляется арифметически ($\geq 0{,}5 = 1$).

Критерии выставления результирующей оценки студенту на зачете

Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенций
«отлично»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на продвинутом уровне: при выполнении задания по практике студент проявил самостоятельность, творческий подход и инициативу, сделал правильные, глубокие выводы, внес предложения; отчетные документы сданы в установленные сроки; отчет написан грамотно, оформлен в соответствии с требованиями; на защите студент умеет тесно увязать теорию с практикой, логически верно, аргументировано и ясно дать ответы на поставленные вопросы; демонстрирует понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии, интерес к ней; демонстрирует умение принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях, нести за них ответственность; владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач.
«хорошо»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на базовом уровне: при выполнении задания по практике студент проявил самостоятельность, сделал правильные, но не глубокие выводы,

	допускаются незначительные ошибки, неточности; отчетные документы сданы в установленные сроки; отчет написан грамотно, оформлен в соответствии с требованиями; на защите студент логически верно даёт ответы на поставленные вопросы; демонстрирует понимание сущности и социальной значимости своей будущей профессии; демонстрирует умение принимать решения в стандартных ситуациях; владеет навыками и приемами выполнения практических задач.
«удовлетворительно»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на пороговом уровне: при выполнении задания не проявил глубоких теоретических знаний и умений применять их на практике, имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей; при оформлении отчета допущены значительные ошибки, недостаточно правильные формулировки, отсутствуют выводы и/или предложения; студент испытывает затруднения при выполнении практических работ, при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
«неудовлетворительно»	Студент демонстрирует владение первоначальным практическим опытом, сформированность общих и профессиональных компетенций на уровне ниже порогового: не выполнено задание по практике; студент не представил в срок отчетные документы; на защите студент демонстрирует неспособность отвечать на поставленные вопросы, выражает отсутствие интереса к будущей профессии, не показывает навыки и приемы выполнения практических задач.

5. Примеры оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

5.1 Перечень вопросов для проведения промежуточной аттестации в форме дифференцированного зачета

1. Что такое графический пользовательский интерфейс (GUI)?
2. Какие основные задачи решает UI/UX-дизайн?
3. Что входит в анализ технического задания при разработке интерфейса?
4. Чем отличаются функциональные и нефункциональные требования?
5. Какие этапы включает разработка графического интерфейса?
6. Что такое ворфреймы и для чего он используется?
7. Какие виды макетов интерфейса вы знаете?
8. Что такое прототип интерфейса?
9. В чём разница между макетом и прототипом?
10. Какие принципы UI-дизайна вы знаете?
11. Что такое юзабилити и почему оно важно?
12. Какие элементы входят в состав интерфейса приложения?
13. Что такое навигация интерфейса?
14. Какие существуют виды навигации в приложениях?
15. Что такое пользовательский сценарий (user flow)?
16. Какие инструменты используются для разработки интерфейсов?
17. Какие графические редакторы применяются при создании UI?
18. Что такое единый визуальный стиль интерфейса?
19. Какие правила размещения элементов интерфейса существуют?
20. Что такое адаптивный интерфейс?
21. Что означает UX в разработке интерфейсов?
22. Какие этапы включает тестирование интерфейса?
23. Что такое функциональное тестирование интерфейса?
24. Какие ошибки чаще всего встречаются в интерфейсах?
25. Что такое интеграция интерфейса в программное приложение?
26. Какие проблемы могут возникать при интеграции UI?
27. Что такое эргономика интерфейса?

28. Какие критерии оценки качества интерфейса существуют?
29. Какие документы оформляются по результатам практики?
30. Какие навыки были получены в процессе прохождения учебной практики?

5.2 Примеры заданий на учебную практику:

Задание 1. Анализ требований к графическому интерфейсу пользователя. Провести анализ технического задания на разработку программного продукта. Определить основные функции, которые должны быть доступны пользователю через интерфейс. Выявить требования к внешнему виду, удобству использования и навигации. Составить перечень требований к разрабатываемому графическому интерфейсу.

Задание 2. Проектирование структуры пользовательского интерфейса. Разработать общую структуру пользовательского интерфейса приложения. Определить состав экранов и их назначение. Спроектировать маршруты перехода между окнами и элементами управления. Подготовить схему навигации будущего интерфейса.

Задание 3. Создание прототипов интерфейса. Разработать макеты основных экранов программного продукта. Создать прототип интерфейса с использованием специализированного программного обеспечения. Разместить элементы управления в соответствии с требованиями эргономики. Выполнить предварительную оценку удобства использования разработанного прототипа.

Задание 4. Разработка графических элементов интерфейса. Создать набор графических элементов пользовательского интерфейса. Разработать кнопки, меню, формы ввода данных, иконки и другие компоненты. Обеспечить единый визуальный стиль оформления интерфейса. Подготовить графические ресурсы для последующей интеграции в приложение.

Задание 5. Интеграция и тестирование интерфейса. Выполнить интеграцию разработанных элементов интерфейса в программное приложение. Проверить корректность отображения всех компонентов на различных экранах. Провести тестирование интерфейса с точки зрения удобства использования и функциональности. Устранить выявленные ошибки и внести необходимые изменения.

Задание 6. Подготовка документации по результатам работы. Оформить результаты выполненных этапов разработки графического интерфейса. Подготовить описание структуры интерфейса и используемых графических элементов. Составить отчёт о выполненных работах с приложением необходимых материалов. Сформулировать выводы о результатах прохождения учебной практики.

5.3 Перечень примерных вопросов для собеседования по итогам практики:

1. Какие задачи вы выполняли в ходе учебной практики?
2. Какую роль играет анализ технического задания при разработке интерфейса?
3. Какие требования к графическому интерфейсу вы выделяли в процессе работы?
4. Какие этапы проектирования интерфейса вы проходили?
5. Что включает в себя структура пользовательского интерфейса?
6. Какие инструменты вы использовали для создания макетов и прототипов?
7. В чём заключается разница между макетом и прототипом интерфейса?
8. Какие принципы UI/UX вы применяли при разработке интерфейса?
9. Какие графические элементы интерфейса вы разрабатывали?
10. Как обеспечивался единый стиль интерфейса в вашем проекте?
11. Какие сложности возникали при создании интерфейса и как вы их решали?
12. Как вы реализовывали навигацию между экранами приложения?
13. Какие действия выполнялись при интеграции интерфейса в программный продукт?
14. Как проводилось тестирование разработанного интерфейса?
15. Какие недостатки интерфейса вы выявили в процессе тестирования?
16. Какие профессиональные навыки вы приобрели в ходе прохождения практики?

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Макет направления на практику

НАПРАВЛЕНИЕ НА ПРАКТИКУ

Студент(ка) _____
Фамилия, имя, отчество

курс _____ группа _____, обучающийся(щаяся) по специальности / профессии СПО
_____
направляется на *(вид)* практику_____
_____
в объёме ____ недель (часов), продолжительность практики с _____ по _____,
в соответствии с приказом от _____ № _____
Место прохождение практики _____
_____
Руководитель практики от ВВГУ _____
_____
фамилия, имя, отчество, должность

ОТМЕТКА О ПРИБЫТИИ СТУДЕНТА НА МЕСТО ПРАКТИКИ

Прибыл на место практики «____» _____ 20____ г.
Принят на работу в качестве _____
Руководителем практики от предприятия (учреждения) назначен
_____
_____
фамилия, имя, отчество, должность

М. П. Руководитель предприятия (учреждения) _____

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Макет индивидуального задания на практику

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ ПО *(ВИД)* ПРАКТИКЕ

Студент(ка) _____
Фамилия Имя Отчество

обучающийся на _____ курсе, по *специальности/профессии* _____

направляется на *(вид)* практику_____
в объеме _____ часов
в период с «___» _____ 20___ г. по «___» _____ 201____ г.
в организации _____
_____
наименование организации, юридический адрес

Виды и объем работ в период *(вид)* практики:

№ п/п	Виды работ	Кол-во часов
1.		
2.		
3.		
4.		

Дата выдачи задания «____» _____ 20__ г.

Срок сдачи отчета по практике «____» _____20__ г.

Руководитель
(*структурное подразделение СПО ВВГУ)* _____ _____
подпись *Ф.И.О.*

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Пример оформления дневника практики

ДНЕВНИК
прохождения *(вид)* практики

Студент (ка)_____
Фамилия Имя Отчество
Специальность/профессия _____
Группа _____
Место прохождения практики _____
Сроки прохождения с _____ по _____

Инструктаж на рабочем месте «__» _____ 201_ г _____ _____
дата *подпись* *Ф.И.О. инструктирующего*

Дата (период)	**Описание выполнения производственных заданий (виды и объем работ, выполненных за день)**	**Оценка**	**Подпись руководителя практики**

Руководитель практики от предприятия _____ _____
подпись *Ф.И.О.*

М.П.

1. Дневник ведется по каждому разделу практики.

2. Вначале дневника заполняется график прохождения практики по датам и количеству дней, в соответствии с программой практики, делается отметка о проведенном инструктаже по охране труда.

3. Ежедневно в графе «Описание выполнения производственных заданий» записывается проведенная работа в соответствии с программой практики и указанием непосредственного руководителя, а также заносятся подробные описания действий, студента на практике.

4. В записях следует четко выделить:

- с чем ознакомился

- что видел и наблюдал

- что было проделано самостоятельно

5. В графе «Оценка» и «Подпись руководителя практики» учитывается выполнение указаний по ведению дневника, проставляется оценка качества проведенных самостоятельных работ.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Рекомендации к оформлению отчета по практике

Отчет оформляется в соответствии с требованиями СК-СТО-ТР-04-1.005-2015 «Требования к оформлению текстовой части выпускных квалификационных работ, курсовых работ (проектов), рефератов, контрольных работ, отчетов по практикам, лабораторным работам. Структура и правила оформления».

Рекомендуется следующий порядок размещения структурных элементов в отчете:

1. Титульный лист;
2. Направление на практику;
3. Индивидуальное задание;
4. Отчет о выполнении заданий по практике, включающий в себя: введение, основную часть, заключение, список использованных источников, приложения.
5. Дневник по практике;
6. Характеристика на практиканта;
7. Аттестационный лист;

Структурные элементы перечислены в порядке размещения их в документе.

Все необходимые материалы по практике комплектуются студентом в папку-скоросшиватель.

Структура отчета по практике

Титульный лист - первая страница отчета, содержит следующие реквизиты: наименование министерства, полное наименование учебного заведения, наименование и вид практики, сведения об авторе работы, сведения о руководителе практики. (Приложение Е)

Содержание - перечисление информационных блоков отчёта с указанием соответствующих страниц.

Введение - включает формулировку задания на практику, цели и задачи прохождения практики, перечень основных видов работ, выполняемых в процессе практики, дается краткая характеристика организации (предприятия) - места прохождения практики, ее организационная структура, виды деятельности и т. д.

Основная часть - разделяется на несколько частей, согласно индивидуального задания, включает в себя описание организации работы в процессе практики; описание практических задач, решаемых студентом за время прохождения практики, полученный практический опыт и умения, приобретенные обучающимся во время прохождения практики

Заключение – содержит в себе выводы о результатах выполненных работ; необходимо описать навыки и умения, приобретенные за время практики; дать предложения по совершенствованию и организации работы предприятия или участка, на котором проходила практика; сделать индивидуальные выводы о практической значимости для себя пройденного вида практики.

Список использованных источников – оформляется в соответствии с требованиями СК-СТО-ТР-04-1.005-2015 (п. 4.9).

Приложения - раздел, содержащий образцы и копии документов, рисунки, таблицы, фотографии изображения, схемы, и т.д., по перечню приложений, указанному в программе практики.

Рекомендуемый объём отчёта по учебной практике, практике по профилю специальности – от 10 листов, по преддипломной практике от 15 формата А4 (без учёта приложений).

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Образец оформления титульного листа отчета по практике

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ОТЧЕТ ПО
(ВИД) ПРАКТИКЕ

по профессиональному модулю *(индекс, наименование) / преддипломная*

программы подготовки специалистов среднего звена / квалифицированных рабочих и служащих

XX.XX.XX Наименование специальности / профессии

период с «___» _____ по «___» _____ 20___ года

Студент:
группа _____ _____ Ф.И.О.
подпись

Наименование предприятия:

Руководитель практики от предприятия _____ /Ф.И.О./
подпись

Отчет защищен:
с оценкой _____ Руководитель практики от ОО _____ /Ф.И.О./

Владивосток 20___

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Макет аттестационного листа

АТТЕСТАЦИОННЫЙ ЛИСТ

Студент _____
Фамилия Имя Отчество
обучающийся на _____ курсе по специальности/профессии _____
_____
код и наименование
прошел *(вид)* практику по *профессиональному модулю*
_____
(индекс, наименование)

в объеме _____ часов в период
с ____ _____20___ г. по ____ _____ 20____ г.
в _____
наименование организации

Виды и качество выполнения работ в период прохождения практики:

Код и формулировка формируемых профессиональных компетенций	**Виды работ, выполненных обучающимся во время практики в рамках овладения компетенциями**	**Качество выполнения работ (**отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно**)**

Заключение об уровне освоения обучающимися профессиональных компетенций:

_____
(освоены на продвинутом уровне / освоены на базовом уровне /
освоены на пороговом уровне / освоены на уровне ниже порогового)

Дата ____ _____ 20___ г.

Оценка за практику_____

Руководитель практики от предприятия _____ _____
подпись *Ф.И.О.*

М.П.

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

Макет характеристики на студента

ХАРАКТЕРИСТИКА

о прохождении *(вид)* практики студентом

Студент_____ _____
(ФИО студента) *№ курса/группы*

проходил практику с ____ _____201_ г. по ____ _____ 201_ г.

на базе _____
название предприятия

в подразделении_____
название подразделения

За период прохождения практики студент посетил _____ дней, из них по уважительно причине отсутствовал _____ дней, пропуски без уважительной причины составили _____ дней.

Студент соблюдал/не соблюдал трудовую дисциплину и /или правила техники безопасности.

Отмечены следующие нарушения трудовой дисциплины и /или правил техники безопасности: _____
_____

Студент не справился со следующими видами работ: _____
_____

За время прохождения практики студент показал, что
_____
(умеет/не умеет планировать и организовывать собственную деятельность, способен/не способен налаживать взаимоотношения с другими сотрудниками, имеет/не имеет хороший уровень культуры поведения, умеет/не умеет работать в команде, высокая/низкая степень сформированности умений в профессиональной деятельности и т.п.).

В отношении выполнения трудовых заданий проявил себя _____

В рамках дальнейшего обучения и прохождения (*вид*) практики студенту можно порекомендовать: _____
_____

Рекомендуемый разряд_____
прописью

_____ _____ _____
Должность наставника/куратора *подпись* *И.О. Фамилия*

М.П.