

Министерство образования Красноярского края
краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Красноярский колледж радиоэлектроники и информационных технологий»

ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

УП.04.01 «Оператор ПЭВМ»

**ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям,
должностям служащих**

(Выполнение работ на получение рабочей профессии)

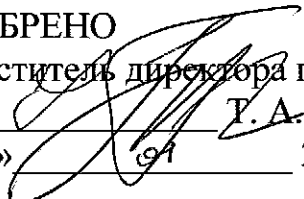
для студентов специальностей:

09.02.05 «Прикладная информатика (по отраслям)»

Составлена в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами СПО по специальности 09.02.05 «Прикладная информатика (по отраслям)».

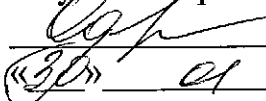
ОДОБРЕНО

Заместитель директора по УПР

 Т. А. Боярская
« 30 » 01 2016 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора
по учебной работе

 Ю. В. Одегова
« 30 » 01 2016 г.

РАССМОТРЕНО

на заседании цикловой комиссии

*преподавателей высшей школы
информационно-технологической сферы*

Протокол № 1 от « 31 » 01 2016 г.

Председатель  Т. В. Клачкова

АВТОР: Ивашова Е. А., преподаватель КГБПОУ «ККРИТ»

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	4
2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ	11
5. ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К КВАЛИФИКАЦИОННОМУ ЭКЗАМЕНУ	12
6. ВАРИАНТЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ К КВАЛИФИКАЦИОННОМУ ЭКЗАМЕНУ	14

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

ПМ.04 Выполнение работ по одной или нескольким профессиям, должностям служащих

1.1. Область применения программы

Программа учебной практики – является частью примерной основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО Прикладная информатика (по отраслям).

1.2. Цели и задачи учебной практики – требования к результатам освоения учебной практики:

Формирование у обучающихся практических профессиональных умений в рамках модулей ОПОП СПО по основным видам профессиональной деятельности для освоения **квалификации техник-программист.**

Результатом освоения программы учебной практики является овладение обучающимися видов профессиональной деятельности, в том числе профессиональными (ПК) компетенциями.

С целью овладения указанными видами профессиональной деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения программы учебной практики должен:

иметь представление:

- о многообразии прикладных программных средств, проблемах и перспективах развития программного обеспечения;

знать:

- классификацию программного обеспечения;
- интерфейсы прикладных программ, функциональное и системное наполнение этих пакетов;
- структуру и интерфейс математического пакета MathCAD;
- технологии работы в математических пакетах, правила выполнения расчетов, построения графиков, расчета интегралов, решения уравнений, построения поверхностей;

- технологии создания и обработки мультимедийной информации.

- технологии создания и обработки графической информации

иметь практический опыт:

- устанавливать и настраивать прикладное программное обеспечение;
- использовать математические пакеты для расчетов, построения графиков, расчета интегралов, решения уравнений;
- создания и обработки графической информации.
- создания и обработки мультимедийной информации.

1.3. Рекомендуемое количество часов на освоение программы производственной практики: всего 72 часа.

2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

2.1. Тематический план программы учебной практики

Наименование разделов программы профессионального модуля (учебной или производственной практик)	Всего часов (макс. учебная нагрузка и практика)	Объем времени, отведенный на освоение междисциплинарного курса (курсов)			Практика	
		Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося		Самостоятельная работа обучающегося, часов	Учебная часов	Производственная (по профилю специальности), часов (если предусмотрена рассредоточенная практика)
		Всего, часов	В т.ч. практические занятия, часов			
1	2	3	4	5	6	7
Раздел 1 Математический пакет MathCAD	24				24	
Раздел 2 Мультимедийные технологии. Программа Macromedia Flash	24				24	
Раздел 3 Мультимедийные технологии. Программа Blender	24				24	
ВСЕГО	72				72	

2.2. Содержание обучения по программе учебной практики

№ занятия	Наименование разделов профессионального модуля (ПМ), междисциплинарных курсов (МДК) и тем	Объем часов						Уровень освоения
		Макс. нагрузка	Теория	ЛР	ПР	СР	Сам. ПР	
Раздел 1. Математический пакет MathCAD								
1	ПЗ №1. Введение. Цели и задачи учебной практики. Структура и интерфейс математического пакета MathCAD. Панели инструментов. Способы ввода формул, простейшие вычисления.	2			2			1
2	ПЗ №2. Введение. Цели и задачи учебной практики. Структура и интерфейс математического пакета MathCAD. Панели инструментов. Способы ввода формул, простейшие вычисления.	2			2			1
3	ПЗ №3. Введение. Цели и задачи учебной практики. Структура и интерфейс математического пакета MathCAD. Панели инструментов. Способы ввода формул, простейшие вычисления.	2			2			1
4	ПЗ №4. Вычисления в математическом пакете MathCAD. Построение графиков. Способы символьных вычислений.	2			2			2
5	ПЗ №5. Вычисления в математическом пакете MathCAD. Построение графиков. Способы символьных вычислений.	2			2			2
6	ПЗ №6. Вычисления в математическом пакете MathCAD. Построение графиков. Способы символьных вычислений.	2			2			2
7	ПЗ №7. Работа с массивами и решение уравнений в пакете MathCAD. Матричные вычисления. Решение интегралов.	2			2			2
8	ПЗ №8. Работа с массивами и решение уравнений в пакете MathCAD. Матричные вычисления. Решение интегралов.	2			2			2
9	ПЗ №9. Работа с массивами и решение уравнений в пакете MathCAD. Матричные вычисления. Решение интегралов.	2			2			2
10	ПЗ №10. Итоговое занятие в пакете MathCAD. Выполнение индивидуального задания. Тестирование по теоретической части.	2			2			3
11	ПЗ №11. Итоговое занятие в пакете MathCAD. Выполнение индивидуального задания. Тестирование по теоретической части.	2			2			3

12	ПЗ №12. Итоговое занятие в пакете MathCAD. Выполнение индивидуального задания. Тестирование по теоретической части.	2				2			3
ИТОГО по 1 разделу		24				24			
Раздел 2. Мультимедийные технологии. Программа Macromedia Flash									
13	ПЗ №13. Введение. Технология работы в программе Macromedia Flash. Интерфейс программы.	2				2			1
14	ПЗ №14. Введение. Технология работы в программе Macromedia Flash. Интерфейс программы.	2				2			1
15	ПЗ №15. Введение. Технология работы в программе Macromedia Flash. Интерфейс программы.	2				2			1
16	ПЗ №16. Рисование и анимация фильмов в программе Macromedia Flash.	2				2			2
17	ПЗ №17. Рисование и анимация фильмов в программе Macromedia Flash.	2				2			2
18	ПЗ №18. Рисование и анимация фильмов в программе Macromedia Flash.	2				2			2
19	ПЗ №19. Создание интерактивных фильмов с использованием инструментов языка ActionScript в программе Macromedia Flash.	2				2			2
20	ПЗ №20. Создание интерактивных фильмов с использованием инструментов языка ActionScript в программе Macromedia Flash.	2				2			2
21	ПЗ №21. Создание интерактивных фильмов с использованием инструментов языка ActionScript в программе Macromedia Flash.	2				2			2
22	ПЗ №22. Итоговое занятие в программе Macromedia Flash.	2				2			3
23	ПЗ №23. Итоговое занятие в программе Macromedia Flash.	2				2			3
24	ПЗ №24. Итоговое занятие в программе Macromedia Flash.	2				2			3
ИТОГО по 2 разделу		24				24			
Раздел 3. Мультимедиа технологии. Программа Blender									
25	ПЗ №25. Знакомство с редактором трехмерной графики Blender. Применение основных инструментов.	2				2			1
26	ПЗ №26. Знакомство с редактором трехмерной графики Blender. Применение основных инструментов.	2				2			1
27	ПЗ №27. Знакомство с редактором трехмерной графики Blender. Применение основных инструментов.	2				2			1
28	ПЗ №28. Создание объектов в редакторе трехмерной графики Blender. Знакомство с нодами.	2				2			2
29	ПЗ №29. Создание объектов в редакторе трехмерной гра-	2				2			2

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ПРАКТИКИ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы учебной практики требует наличия:

- компьютерного класса, оборудованного рабочими местами по количеству студентов.

Оборудование компьютерного класса:

- персональный компьютер;
- операционные системы: Windows 7
- математический пакет MathCAD;
- мультимедийные технологии – программы Macromedia Flash, Blender;
- методические рекомендации по выполнению практических работ и варианты задания для работы.

3.2. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Преподаватели, осуществляющие руководство учебной практикой студентов, должны иметь высшее или среднее профессиональное образование по профилю специальности, и проходить обязательную стажировку в профильных организациях не реже 1-го раза в 3 года.

3.3. Информационное обеспечение обучения. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Альберт Д., Альберт Е. Самоучитель Flash Professional – СПб: БВХ-Петербург, 2006. – 600 с.
2. Андерсон Э., Лима М., Джонсон С. Визуальный курс Macromedia FX 2004. – М.: ИТ Пресс, 2005. – 544 с.
3. Болант Э. Premiere Pro для Windows.: пер. с англ – СПб.: Питер, 2009. – 592 с.
4. Гурский Д.А. Вычисления в MathCAD. – Минск: Новое знание, 2003. – 814 с.
5. Дроблас А. Adobe Premiere Pro. Библия пользователя. – М.: Издательский дом «Вильямс», - 2006. – 752 с.

Интернет-ресурсы:

<http://www.programishka.ru/>

<http://videovegas.ru/>

<http://fdstar.com/download/SoundForge7.pdf>

<http://blender3d.com.ua/>

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной практики осуществляется руководителем практики в процессе проведения занятий, самостоятельного выполнения обучающимися заданий, выполнения практических проверочных работ и индивидуальных творческих заданий. В результате освоения учебной практики, в рамках профессиональных модулей обучающиеся проходят промежуточную аттестацию в форме дифференцированного зачета.

Результаты обучения (практический опыт)	Основные показатели оценки результата	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Работа в математическом пакете MathCAD	Умение использовать математический пакет для математических расчетов: - способы ввода формул, простейшие расчеты - построение графиков; - способы символьных вычислений; - решение уравнений и систем уравнений; - построение поверхностей.	- наблюдение за деятельностью студента при выполнении практических заданий; - ответы на вопросы; - защита практических работ; - выполнение индивидуального задания.
Обработка и представление информации в программе Macromedia Flash	Умение работать в программе Macromedia Flash: - использование инструментов для рисования объектов, работа с цветом; - создание анимированных фильмов, работа со слоями.	- наблюдение за деятельностью студента при выполнении практических заданий; - анализ результатов выполнения заданий в ходе выполнения практических работ; - консультация и оценка работ в ходе их выполнения; - создание авторского проекта по выбранной тематике.
Работа с компьютерной трёхмерной графикой в программе Blender	Умение работать в программе Blender: - умение работать с основными инструментами - умение создавать трехмерные объекты - умение работать с нодами - умение создавать анимацию.	- наблюдение за деятельностью студента при выполнении практических заданий; - анализ результатов выполнения заданий в ходе выполнения практических работ; - консультация и оценка работ в ходе их выполнения.