

Документ подписан в электронной форме  
Информация о владельце:  
ФИО: Агабекян Раиса Левоновна  
Должность: ректор  
Дата подписания: 19.01.2024 22:59:57  
Уникальный программный ключ:  
4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747387b9b9fbcbe

**Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»  
(г. Краснодар)**

**Академический колледж**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Проректор по учебной работе,  
доцент Н. И. Севрюгина  
25 декабря 2023 г.

**ОП.15 Web-дизайн**

**Рабочая программа учебной дисциплины**

Для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование  
технический профиль

квалификация выпускника - Программист

**Краснодар, 2024**

Рассмотрено  
на заседании предметно цикловой комиссии  
Протокол № 5 от 25 декабря 2023г.  
Председатель ПЦК Куценко А.А.  
Зав отделением Худына Ю.А.

Принято  
педагогическим советом  
Академического колледжа  
Протокол № 5  
от 25 декабря 2023 г.

Рабочая программа разработана на основе основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования программы подготовки специалистов среднего звена, специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ Об образовании в Российской Федерации (редакция от 25.12.2018 г.) и требований ФГОС среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование утвержденного (приказ от 09.12.2016 г. № 1547 Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование (Зарегистрировано в Минюсте России 26.12.2016 г. № 44936)) и технического профиля профессионального образования.

Содержание программы реализуется в процессе освоения студентами основной профессиональной образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование технического профиля (на базе основного общего образования) в соответствии с требованиями ФГОС СПО на 2 курсе (ах) в 3-4 семестре (ах).

Рецензенты:

Заместитель директора по учебно-методической работе ЧУ ПОО КТУИС г. Краснодар,  
Бондаренко Н. А.

Директор ООО «Вектор» г. Краснодар,  
Бромберг Е.М.

Советник директора ООО «Аэро-тревел», г. Краснодар,  
Коробенко Я В

## СОДЕРЖАНИЕ

1 Паспорт программы учебной дисциплины ОП.15 Web-дизайн .....	4
1.1 Область применения рабочей программы учебной дисциплины .....	4
1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП.....	4
1.3. Цели, задачи и планируемые результаты изучения учебной дисциплины ....	4
1.4 Формирование личностных результатов воспитательной работы обучающихся. ....	5
1.5 Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины ....	6
2. Структура и содержание учебной дисциплины .....	6
2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы.....	6
2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины.....	7
2.3 Образовательные технологии, используемые при проведении аудиторных занятий.....	11
3. Условия реализации программы учебной дисциплины .....	15
3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению ....	15
3.2 Информационное обеспечение обучения .....	15
3.3. Перечень информационных технологий.....	16
3.4 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.....	16
4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины .....	18
5. Оценка освоения достижений личностных результатов воспитательной работы.....	20

# 1 Паспорт программы учебной дисциплины ОП.15 Web-дизайн

## 1.1 Область применения рабочей программы учебной дисциплины

Рабочая программа учебной дисциплины Web-дизайн является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и программирование.

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина является федеральным компонентом общепрофессионального цикла дисциплин для специальности и входит в общепрофессиональный цикл.

## 1.3. Цели, задачи и планируемые результаты изучения учебной дисциплины

Цель этой дисциплины – дать представление: о роли и месте знаний по дисциплине при освоении смежных дисциплин по выбранной специальности и в сфере профессиональной деятельности.

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки; Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.



**1.4 Количество часов на освоение рабочей программы учебной дисциплины:**

**Объем общеобразовательной программы обучающегося – 44 час, в том числе:**

Вариативная часть - 44

самостоятельной работы обучающегося – 5 часа;

Лекции – 13 часа;

Практические занятия – 26 часа.

## 2. Структура и содержание учебной дисциплины

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

<b>Вид учебной деятельности</b>	<b>Объем часов всего</b>
<b>Объем общеобразовательной программы</b>	<b>44</b>
<b>Вариативная часть</b>	<b>44</b>
<b>Консультации</b>	
<b>В том числе:</b>	
лекции	<b>13</b>
практические занятия лабораторные работы	<b>26</b>
Курсовая работа (если предусмотрена)	
<b>Самостоятельная работа студента (всего)</b>	<b>5</b>
В том числе: самостоятельная работа над курсовой работой (если предусмотренная)	
Промежуточная аттестация	
Вид промежуточной аттестации – дифф.зачет	<b>7 семестр</b>

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3	4
<b>Тема 01 Основы web-технологий</b>	<b>Содержание</b>	<b>4</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Введение. Язык разметки HTML. Синтаксис HTML		
	2. Гиперссылки. Использование изображений на странице. Форматирование текста и фона		
	3. Списки. Таблицы.		
	4. Фреймы, плавающие фреймы, формы		
	5. Каскадные таблицы стилей (CSS)		
	6. Использование стилей при создании сайта		
	7. Веб-стандарты и их поддержка		
	8. Элементы и атрибуты HTML5 и структура страницы		
	9. Селекторы в HTML5.		
	10. Использование свойств CSS2 и CSS3		
	11. Вёрстка страниц веб-сайта		
	12. CSS-фреймворки. Динамический CSS (на примере LESS). Шаблоны CMS. Типовые решения		
	13. Размещение сайта на сервере и поддержка сайта		
	<b>14. Язык сценариев JavaScript</b>		
<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>4</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	
1 Практическая работа «Составление технического задания на разработку web-сайта»			
2 Применение тегов HTML при создании web-страниц			
3 Создание формы на html-странице.			
4 Форматирование web-страниц с использованием каскадных таблиц стилей.			
5 Вёрстка			
6 Использование языка сценариев JavaScript при создании web-сайта			
7 Подготовка и оптимизация графики на web-странице			
8 Создание баннера для web-страницы			
<b>Тема 02 Web-дизайн</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. WEB-дизайн. Способности необходимые web-дизайнеру. Специализация в web-дизайне. Юзабилити		
	2. Основные этапы разработки сайта. Техническое задание. Файловая		



	структура сайта. Два типа графики на web-сайтах. Имена файлов			
	3. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта			
	4. Цвет в дизайне. Фоновые цвета. Цветовой круг. Модели цвета			
	5. Взаимодействие пользователя с сайтом			
	6. Вопросы разработки интерфейса			
	7. Визуализация элементов интерфейса			
	8. Юзабилити web-сайтов и приложений для мобильных устройств			
	9. Аудит юзабилити web-сайта, тестирование и документирование			
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>			
	1 Разработка эскизов веб-приложения	<b>4</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	
	2 Разработка прототипа дизайна веб-приложения			
	3 Разработка схемы интерфейса веб-приложения			
<b>Тема 02.01 Компьютерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	
	1. Введение в компьютерную графику. Виды компьютерной графики			
	2. Физические основы компьютерной графики			
	3. Соответствие цветов и управление цветом			
	4. Форматы хранения графических изображений			
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>			
<b>Тема 02.02 Векторная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.	
	1. Особенности векторной графики			
	2. Редактор векторной графики			
	3. Редактор разработки мультимедийного контента			
		<b>В том числе практических и лабораторных работ</b>	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Лабораторная работа «Освоение интерфейса векторного редактора. Создание простейших изображений»			
	2. Лабораторная работа «Создание контуров. Использование заливок. Работа с текстом»			
	3. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: перетекание, прозрачность, тень»			
	4. Лабораторная работа «Создание изображений с использованием спецэффектов: интерактивные искажения, экструзия»			
	5. Лабораторная работа «Освоение приемов работы со слоями. Создание сложных изображений»			
6. Лабораторная работа «Создание статических изображений в среде редактора компьютерной анимации»				
7. Лабораторная работа «Работа с библиотеками и символами. Покадровая анимация»				
8. Лабораторная работа «Создание автоматической анимации»				
	9. Лабораторная работа «Разработка программной анимации объектов»			

	10. Лабораторная работа «Создание анимации средствами ActionScript 3.0»		
	11. Лабораторная работа «Создание простых сценариев. Работа с событиями»		
	12. Лабораторная работа «Работа с функциями в ActionScript 3.0.»		
	13. Лабораторная работа «Рисование в ActionScript 3.0. Циклы»		
	14. Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации»		
	15. Лабораторная работа «Создание игрового приложения»		
<b>Тема 02.03 Растровая графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>2</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Особенности растровой графики. Редактор растровой графики		
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора растровой графики»		
	2 Лабораторная работа «Освоение инструментов выделения и трансформации областей. Рисование и раскраска»		
	3 Лабораторная работа «Создание и редактирование изображений»		
	4 Лабораторная работа «Работа с масками. Векторные контуры фигуры»		
	5 Лабораторная работа «Ретуширование изображений. Корректирующие фильтры»		
	6 Лабораторная работа «Работа со стилями слоев и фильтрами»		
	7 Лабораторная работа «Создание коллажей. Фотомонтаж»		
	8 Лабораторная работа «Корректировка цифровых фотографий»		
	9 Лабораторная работа «Создание текстовых объектов. Текстовые эффекты. Текстовый дизайн»		
	10 Лабораторная работа «Создание анимированных изображений»		
	11 Лабораторная работа «Создание оригинал-макетов, элементов дизайна сайта»		
	12 Лабораторная работа «Создание макета сайта, буклета»		
13 Лабораторная работа «Создание рекламного баннера»			
14 Лабораторная работа «Изображения для Web. Создание Gif-анимаций»			
<b>Тема 02.04 Трехмерная графика</b>	<b>Содержание</b>	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	1. Основы трехмерной графики		
	2. Основы построения сцен		
	3. 3D моделирование	<b>6</b>	ОК 1, ОК 2, ОК 9, ОК 10.
	<b>В том числе практических занятий и лабораторных работ</b>		
	1 Лабораторная работа «Освоение технологии работы в среде редактора 3D графики»		
2 Лабораторная работа «Освоение основных инструментов редактора 3D графики»			
3 Лабораторная работа «Создание и редактирование трехмерных объектов»			

	4 Лабораторная работа «Моделирование 3d объектов с помощью сплайнов»		
	5 Лабораторная работа «Создание сложных трёхмерных сцен»		
Всего		<b>44</b>	

## **2.3 Образовательные технологии, используемые при проведении аудиторных занятий**

Образовательные технологии, используемые при реализации различных видов учебной работы и дающие наиболее эффективные результаты освоения дисциплины.

В соответствии с требованиями ФГОС СПО по специальности реализация компетентного подхода должна предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги и т.д.) в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития требуемых компетенций обучающихся.

Виды образовательных технологий.

Образовательная технология – это совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения запланированных результатов в области образования. Применение конкретных образовательных технологий в учебном процессе определяется спецификой учебной деятельности, ее информационно-ресурсной основы и видов учебной работы.

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

Примеры форм учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Семинар – беседа преподавателя и студентов, обсуждение заранее подготовленных сообщений, проектов по каждому вопросу плана занятия с единым для всех перечнем рекомендуемой обязательной и дополнительной литературы.

Практическое занятие – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

Лабораторная работа – организация учебной работы с реальными материальными и информационными объектами, экспериментальная работа с

аналоговыми моделями реальных объектов.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание 20 учебных проблемных ситуаций для стимулирование активной познавательной деятельности студентов.

Примеры форм учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Проблемная лекция – изложение материала, предполагающее постановку проблемных и дискуссионных вопросов, освещение различных научных подходов, авторские комментарии, связанные с различными моделями интерпретации изучаемого материала.

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

Практическое занятие на основе кейс-метода («метод кейсов», «кейс-стади») – обучение в контексте моделируемой ситуации, воспроизводящей реальные условия научной, производственной, общественной деятельности. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации.

3. Игровые технологии – организация образовательного процесса, основанная на реконструкции моделей поведения в рамках предложенных сценарных условий.

Примеры форм учебных занятий с использованием игровых технологий:

Деловая игра – моделирование различных ситуаций, связанных с выработкой и принятием совместных решений, обсуждением вопросов в режиме «мозгового штурма», реконструкцией функционального взаимодействия в коллективе и т.п.

Ролевая игра – имитация или реконструкция моделей ролевого поведения в предложенных сценарных условиях.

4. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения

поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлекссию.

Основные типы проектов:

Исследовательский проект – структура приближена к формату научного исследования (доказательство актуальности темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, выдвижение гипотезы, обобщение результатов, выводы, обозначение новых проблем).

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник и т.п.).

Информационный проект – учебно-познавательная деятельность с ярко выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации о каком-то объекте, ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение для презентации более широкой аудитории).

5. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Примеры форм учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

- лекция «обратной связи» – лекция–провокация (изложение материала с заранее запланированными ошибками),
- лекция-беседа,
- лекция-дискуссия,
- семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе.

6. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Примеры форм учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

– Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

– Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных сред.

### **3. Условия реализации программы учебной дисциплины**

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

Помещение кабинетов удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2 № 178-02) и оснащено типовым оборудованием, указанным в настоящих требованиях, в том числе специализированная учебная мебель и средства обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Кабинеты оснащены мультимедийным оборудованием, посредством которых участники образовательного процесса могут просматривать визуальную, создавать презентации, видеоматериалы, иные документы.

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

##### **Основные источники:**

1. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2019. — 400 с. <https://znanium.com/catalog.php?bookinfo=982243>

2. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2019. — 288 с. . — (Среднее профессиональное образование). <https://znanium.com/catalog.php?bookinfo=982771>

##### **Дополнительные источники:**

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2020. - 150 с. <https://znanium.com/catalog.php?bookinfo=1041736>

2. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2020. - 150 с. <https://znanium.com/catalog.php?bookinfo=1041736>



### **3.3. Перечень информационных технологий**

В рамках изучения дисциплины используются следующие информационные технологии:

- электронно-библиотечная система «Znanium.com» (расположенная по электронному адресу <http://znanium.com/catalog>), электронно-библиотечная система «Ibooks.ru» (расположенная по электронному адресу <https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf>);
- презентационные материалы, разработанные в целях визуализации учебного материала и повышения наглядности обучения, в соответствии с календарно тематическим планом по дисциплине;
- в рамках изучения дисциплины используется пакет программ Microsoft Office.

### **3.4 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, обучающиеся по программе подготовки 09.02.07 Информационные системы и программирование, обеспечиваются печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Специфика получаемой направленности (профиля) образовательной программы предполагает возможность обучения следующих категорий инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья:

- с ограничением двигательных функций;
- с нарушениями слуха;
- с нарушениями зрения.

Организация образовательного процесса обеспечивает возможность беспрепятственного доступа обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и (или) инвалидов в учебные аудитории и другие помещения, для этого имеются пандусы, поручни, лифты и расширенные дверные проемы.

В учебных аудиториях и лабораториях имеется возможность оборудовать места для студентов-инвалидов с различными видами нарушения здоровья, в том числе опорно-двигательного аппарата и слуха. Освещенность учебных мест устанавливается в соответствии с положениями СНиП 23-05-95 «Естественное и искусственное освещения». Все предметы,

необходимые для учебного процесса, располагаются в зоне максимальной досягаемости вытянутых рук.

Помещения предусматривают учебные места для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов, имеющих сердечно-сосудистые заболевания, они оборудованы солнцезащитными устройствами (жалюзи), в них имеется система климат-контроля.

#### 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p>Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки;</p> <p>Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика.</p> <p>Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.</p>	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p> <p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p>Примеры форм и методов контроля и оценки</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Компьютерное тестирование на знание терминологии по теме</li> <li>• Тестирование</li> <li>• Контрольная работа</li> <li>• Самостоятельная работа</li> <li>• Защита реферата</li> <li>• Семинар</li> <li>• Защита курсовой работы (проекта)</li> <li>• Выполнение проекта</li> <li>• Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</li> <li>• Оценка выполнения практического задания(работы)</li> <li>• Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией</li> <li>• Решение ситуационной задачи</li> </ul>

