

# **СРЕДСТВА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА С ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫМИ СИСТЕМАМИ**

(наименование дисциплины)

## **АННОТАЦИЯ**

### **К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Направление подготовки** 09.03.01 – Информатика и вычислительная техника  
09.03.04 – Программная инженерия

**Направленность (профиль)** Автоматизированные системы обработки информации и управления;

Разработка программно-информационных систем

**Квалификация** Бакалавр

	<b>Форма обучения</b>
	<b>Очная</b>
Курс	3
Семестр	5, 6
Лекции, часы	16
Лабораторные занятия, часы	50
Экзамен, семестр	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	66
Курсовая работа, семестр	6
Самостоятельная работа, часы	114
Всего часов / зачетных единиц	180/5

#### **1 Цель учебной дисциплины**

Цель учебной дисциплины состоит в формировании у студентов глубоких теоретических знаний и практических навыков в области web-программирования, полном представлении об основных технологиях и инструментах, используемых при разработке веб-сайтов и приложений на стороне клиента.

#### **2 Планируемые результаты изучения дисциплины**

В результате освоения учебной дисциплины студент должен:

##### **знать:**

- методы проектирования и разработки адаптивных, интерактивных веб-приложений, теорию использования графики на веб-страницах, программные средства, используемые для создания веб-страниц, программные средства, используемые для размещения и сопровождения веб-страниц.

##### **уметь:**

- использовать графические редакторы для обработки изображений, размещаемых в веб-приложениях, использовать язык гипертекстовой разметки html и каскадные таблицы стилей CSS для создания веб-страниц, создавать динамические веб-страницы с использованием языка JavaScript,

##### **владеть:**

- общей методикой проектирования и разработки веб-приложений, технологией оптимизации изображений для размещения на веб-сайте, технологией проектирования веб-приложений на стороне клиента.

### **3 Требования к освоению учебной дисциплины**

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименование формируемых компетенций
<b>для специальности 09.03.01</b>	
ПК-3	Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса
<b>для специальности 09.03.04</b>	
ПК-8	Способность создавать программные интерфейсы

### **4 Образовательные технологии**

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний студентов. Применяются следующие формы и методы проведения занятий: лекции с применением мультимедиа, проблемно-ориентированные занятия, лабораторные занятия с применением ЭВМ.