

ОСНОВЫ WEB-ПРОГРАММИРОВАНИЯ

(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

| | Форма обучения |
|---|----------------|
| | Очная |
| Курс | 2 |
| Семестр | 4 |
| Лекции, часы | 34 |
| Лабораторные занятия, часы | 34 |
| Экзамен, семестр | 4 |
| Контактная работа по учебным занятиям, часы | 68 |
| Курсовая работа, семестр | 4 |
| Самостоятельная работа, часы | 76 |
| Всего часов / зачетных единиц | 144/4 |

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 |
|-----------------------------------|---|
| для специальности 09.03.01 | |
| ПК-3 | Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса |
| ПК-5 | Способен разрабатывать и проектировать программное обеспечение |
| для специальности 09.03.04 | |
| ПК-8 | Способность создавать программные интерфейсы |
| ПК-10 | Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения |

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.