

# **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

	<b>Форма обучения</b>
	<b>Очная</b>
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
<b>для специальности 09.03.01</b>	
ПК-3	Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса
ПК-5	Способен разрабатывать и проектировать программное обеспечение
<b>для специальности 09.03.04</b>	
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.