

Документ подписан простой электронной подписью

Информационно-образовательное учреждение высшего образования  
Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования

ФИО: Агабекян Раиса Левоновна

Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»

Дата подписания: 14.09.2023 16:42:57

(г. Краснодар)

Уникальный программный ключ:

(НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)

4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ  
Проректор по учебной работе,  
доцент Севрюгина Н.И.

17 апреля 2023

## Практикум по использованию WEB-технологий при разработке информационных систем

### Анотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	<b>Кафедра математики и вычислительной техники</b>
Учебный план	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Квалификация	<b>бакалавр</b>
Форма обучения	<b>очная</b>
Программу составил(и):	к.пед.н, старший преподаватель, Расоха Е.В.

#### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	16 1/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	32	32	32	32
Практические	32	32	32	32
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,2	0,2
Итого ауд.	64	64	64	64
Контактная работа	64,2	64,2	64,2	64,2
Сам. работа	43,8	43,8	43,8	43,8
Итого	108	108	108	108

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	Приобретение представление об основах Web-технологий и получение навыков по разработке информационных систем с WEB-интерфейсом
-----	--

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ДЭ.08
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Сети и телекоммуникации
2.1.2	Технологии программирования
2.1.3	Базы данных
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Производственная практика: Эксплуатационная практика
2.2.2	Проектирование и архитектура программных систем

**3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)****ПК-1: Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение.****ПК-3.1: Знать: принципы и методы разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса.****Знать:**

Минимальный уровень знаний методологии разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса.

Принципы и методы разработки графического дизайна интерфейса

Проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса.

**ПК-3.2: Уметь: разрабатывать графический дизайн интерфейса, проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса.****Уметь:**

Продемонстрированы основные умения разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательского интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме

Продемонстрированы все основные умения разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательского интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами

Продемонстрированы все основные умения разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательского интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме

**ПК-3.3: Владеть: методами разработки графического дизайна интерфейса, навыками разработки экизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса.****Владеть:**

Имеется минимальный набор навыков разработки графического дизайна интерфейса, разработки экизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса.

Продемонстрированы базовые навыки разработки графического дизайна интерфейса, разработки экизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса.

Продемонстрированы навыки разработки графического дизайна интерфейса, разработки экизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса.

**ПК-1.1: Знать: принципы и методы разработки требований и проектирования программного обеспечения.****Знать:**

Минимальный уровень знаний методологии разработок требований и проектирования программного обеспечения.

методы разработки требований и проектирования программного обеспечения.

принципы разработки требований и проектирования программного обеспечения.

**ПК-1.2: Уметь: разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение, разрабатывать проектную документацию в процессе проектирования программного обеспечения.****Уметь:**

Продемонстрированы основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, разработки

документации в процессе проектирования программного обеспечения, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
Продемонстрированы все основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, разработки документации в процессе проектирования программного обеспечения, решены все основные задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания в полном объёме, но некоторые с недочётами
Продемонстрированы все основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, разработки документации в процессе проектирования программного обеспечения, решены все основные задачи с отдельными несущественными недочётами, выполнены все задания в полном объёме

**ПК-1.3: Владеть: навыками разработки требований к программному обеспечению, разработки проектной документации, средствами проектирования программного обеспечения.**

<b>Владеть:</b>
Имеется минимальный набор навыков разработки требований к программному обеспечению, разработки проектной документации, средствами проектирования программного обеспечения.
Продемонстрированы базовые навыки разработки требований к программному обеспечению, разработки проектной документации, средствами проектирования программного обеспечения.
Продемонстрированы навыки разработки требований к программному обеспечению, разработки проектной документации, средствами проектирования программного обеспечения.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1 Знать:</b>
Минимальный уровень знаний методологии разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательских интерфейсов по готовому образцу или концепции интерфейса.
Минимальный уровень знаний методологии разработок требований и проектирования программного обеспечения.
<b>3.2 Уметь:</b>
Продемонстрированы основные умения разработки графического дизайна интерфейса, проектирования пользовательского интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
Продемонстрированы основные умения разработки требований и проектировки программного обеспечения, разработки документации в процессе проектирования программного обеспечения, решены типовые задачи с негрубыми ошибками, выполнены все задания, но не в полном объёме
<b>3.3 Владеть:</b>
Имеется минимальный набор навыков разработки графического дизайна интерфейса, разработки экизного проекта интерфейса пользователя по готовому образцу или концепции интерфейса.
Имеется минимальный набор навыков разработки требований к программному обеспечению, разработки проектной документации, средствами проектирования программного обеспечения.