

год начала подготовки 2018

Документ подписан квалифицированной электронной подписью

Сертификат: 023E519200DAAC0FA374E9329E4F1A569EE

Владелец: "АНО ВО «РОССИЙСКИЙ НОВЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»"; АН

Действителен до: 2018-02-12 00:00:00

АНО ВО «Российский новый университет»

**Елецкий филиал Автономной некоммерческой организации высшего образования «Российский новый университет»
(Елецкий филиал АНО ВО «Российский новый университет»)**

кафедра прикладной экономики и сферы обслуживания

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля)

Интернет-программирование
(наименование учебной дисциплины (модуля))

09.03.03 Прикладная информатика
(код и направление подготовки/специальности)

Прикладная информатика в экономике
(код и направление подготовки/специальности, в случаях, если программа разработана для разных направлений подготовки/специальностей)

Рабочая программа учебной дисциплины (модуля) рассмотрена и утверждена на заседании кафедры 12 февраля 2018 г., протокол № 6.

Заведующий кафедрой Прикладной экономики и сферы обслуживания
(название кафедры)

к.п.н., доцент Гнездилова Н.А.

(ученая степень, ученое звание, фамилия и инициалы, подпись заведующего кафедрой)

Елец
2018 год

1. НАИМЕНОВАНИЕ И ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Интернет-программирование» является:

Обеспечение профессионального образования, способствующего социальной, академической мобильности, востребованности на рынке труда, успешной карьере, сотрудничеству.

Формирование у обучающихся систематизированных профессионально значимых знаний по информатике и профессиональных умений и навыков, необходимых бакалавру прикладной информатики.

Изучение учебной дисциплины направлено на освоение механизмов функционирования гипертекстовых программных систем, технологий, используемых для разработки подобных систем и обучение использованию этих технологий на практике.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП БАКАЛАВРИАТА

Учебная дисциплина Интернет-программирование относится к вариативной части учебного плана (Б1.В.09).

Учебная дисциплина содержательно и логически связана с другими учебными дисциплинами, изучаемыми студентами:

-предшествует освоению данной дисциплины: информатика и программирование, визуальное программирование, операционные системы;

-после изучения данной дисциплины изучается: Базы данных, Проектный практикум, Разработка программных приложений, Реинжиниринг процессов.

Дисциплина изучается на заочной форме обучения на 3 курсе.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОП

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ПК-8. Способность программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач.

ПК-2. Способность разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение.

Планируемые результаты освоения компетенций

Компетенция	Показатели (планируемые) результаты обучения
ПК-8 способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач	Владеть: - способностью разрабатывать приложения в современных интегрированных средах В1(ПК-8) ; - способностью разрабатывать многоуровневые приложения с клиент-серверной архитектурой В2(ПК-8) ; способностью проектировать, конструировать и отлаживать приложения сложной структуры В3(ПК-8) ; - практическими навыками разработки гипертекстовых программных систем В4(ПК-8) .
	Уметь: - ставить задачу и разрабатывать алгоритм ее решения, программировать приложения обработки данных в предметной области У1(ПК-8) ; - применить изученные технологии программирования на практике в процессе разработки, как реальных программных приложений, так и прототипов У2(ПК-8) ; - создавать программные прототипы решения прикладных задач У3(ПК-8) ; - разрабатывать приложения, используя язык стиливого оформления CSS У4(ПК-8) .

		<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основы программирования, современные структурные и объектно-ориентированные языки программирования приложений 31(ПК-8) ; - динамическую и статическую модели обмена гипертекстовой информации при создании программных прототипов решения прикладных задач 32(ПК-8) ; - технологии создания серверных обработчиков написанных на языке PHP 33(ПК-8) ; - основы языка разметки гипертекстовых документов HTML 34(ПК-8) .
<p>(ПК-2)</p> <p>Способность разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение.</p>		<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками разработки, внедрения и адаптации прикладного программного обеспечения В1(ПК-2) ; - способностью программирования в современных средах В2(ПК-2) ; - способностью разрабатывать и внедрять приложения с клиент-серверной архитектурой В3(ПК-2) ; - способностью выполнять работы на всех стадиях жизненного цикла проекта информационной системы В7(ПК-2) .
		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать прикладное программное обеспечение У1(ПК-2) ; - кодировать на языках программирования, тестировать результаты собственной работы У2(ПК-2) ; - проектировать и создавать Интернет-приложения У3(ПК-2) ; - создавать прикладное программное обеспечение, используя языки современных бизнес-приложений У7(ПК-2) .
		<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологии разработки прикладного программного обеспечения 31(ПК-2) ; - основы разработки программных приложений, визуального программирования, современных языков и сред программирования, корпоративных ИС, теории экономических ИС, программирования, внедрения ИС, реинжиниринг процессов, интернет-программирования, программной инженерии 33(ПК-2) ; - языки современных бизнес-приложений 35(ПК-2) ; - отечественные и международные стандарты разработки прикладного программного обеспечения 38(ПК-2) .

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Дисциплина предполагает изучение 1 раздела, 6 тем. Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы (144 часа).

Общий объем учебной дисциплины

№	Форма обучения	Семестр/сессия, курс	Общая трудоемкость		в том числе контактная работа с преподавателем					СР	Контроль	
			в з.е.	в часах	Всего	Л	ПЗ	КоР	экзамен			консульт
1.	Заочная	1 сессия, 3 курс	1	36	4	4					32	
		2 сессия, 4 курс	3	108	8		4	1,6	0,4	2	93,4	6,6
	Итого		4	144	12	4	4	1,6	0,4	2	125,4	6,6

Распределение учебного времени по темам и видам учебных занятий

заочная форма

№	Наименование разделов, тем учебных занятий	Всего часов	Контактная работа с преподавателем					СР	Контроль	Формируемые результаты обучения
			Всего	Л	Сем	Кор	Экзамен			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1.	Тема 1. Введение. Конструирование Web-страниц	18	1	1				17		В1(ПК-8) В2(ПК-8) В3(ПК-8) В4(ПК-8) У1(ПК-8) У2(ПК-8) У3(ПК-8) У4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) В1(ПК-2) В2(ПК-2) В3(ПК-2) В7(ПК-2) У1(ПК-2) У2(ПК-2) У3(ПК-2) У7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)
2.	Тема 2. Основы HTML.	18	1	1				17		В1(ПК-8) В2(ПК-8) В3(ПК-8) В4(ПК-8) У1(ПК-8) У2(ПК-8) У3(ПК-8) У4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) В1(ПК-2) В2(ПК-2) В3(ПК-2) В7(ПК-2) У1(ПК-2) У2(ПК-2) У3(ПК-2) У7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)

3.	Тема 3. Программирование на стороне клиента. Язык JavaScript.	18	1	1				17	B1(ПК-8) B2(ПК-8) B3(ПК-8) B4(ПК-8) Y1(ПК-8) Y2(ПК-8) Y3(ПК-8) Y4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) B1(ПК-2) B2(ПК-2) B3(ПК-2) B7(ПК-2) Y1(ПК-2) Y2(ПК-2) Y3(ПК-2) Y7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)
4.	Тема 4. Программирование на стороне сервера. Язык PHP.	18	2	1	1			17	B1(ПК-8) B2(ПК-8) B3(ПК-8) B4(ПК-8) Y1(ПК-8) Y2(ПК-8) Y3(ПК-8) Y4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) B1(ПК-2) B2(ПК-2) B3(ПК-2) B7(ПК-2) Y1(ПК-2) Y2(ПК-2) Y3(ПК-2) Y7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)

5.	Тема 5. Взаимодействие скриптов на языке PHP и базы данных MySQL.	18	1		1			17	B1(ПК-8) B2(ПК-8) B3(ПК-8) B4(ПК-8) Y1(ПК-8) Y2(ПК-8) Y3(ПК-8) Y4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) B1(ПК-2) B2(ПК-2) B3(ПК-2) B7(ПК-2) Y1(ПК-2) Y2(ПК-2) Y3(ПК-2) Y7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)
6.	Тема 6. Добавление технологий XML-объектов в Web-страницы.	18	1		1			17	B1(ПК-8) B2(ПК-8) B3(ПК-8) B4(ПК-8) Y1(ПК-8) Y2(ПК-8) Y3(ПК-8) Y4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) B1(ПК-2) B2(ПК-2) B3(ПК-2) B7(ПК-2) Y1(ПК-2) Y2(ПК-2) Y3(ПК-2) Y7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)

7.	Тема 7. Решение прикладных задач.	24,4	1		1			23,4		B1(ПК-8) B2(ПК-8) B3(ПК-8) B4(ПК-8) Y1(ПК-8) Y2(ПК-8) Y3(ПК-8) Y4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) B1(ПК-2) B2(ПК-2) B3(ПК-2) B7(ПК-2) Y1(ПК-2) Y2(ПК-2) Y3(ПК-2) Y7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)
8.	<i>Промежуточная аттестация (экзамен)</i>					1,6	0,4		6,6	B1(ПК-8) B2(ПК-8) B3(ПК-8) B4(ПК-8) Y1(ПК-8) Y2(ПК-8) Y3(ПК-8) Y4(ПК-8) 31(ПК-8) 32(ПК-8) 33(ПК-8) 34(ПК-8) B1(ПК-2) B2(ПК-2) B3(ПК-2) B7(ПК-2) Y1(ПК-2) Y2(ПК-2) Y3(ПК-2) Y7(ПК-2) 31(ПК-2) 33(ПК-2) 35(ПК-2) 38(ПК-2)
9.	<i>Всего</i>	144	8	4	4	1,6	0,4	125,4	6,6	Консультация 2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ

№ п/п	Наименование раздела, темы учебной дисциплины	Содержание раздела, темы
1	2	3
1. ___	Обзор сетевых технологий.	<p>Обзор сетевых технологий. Семиуровневая модель взаимодействия открытых систем ISO/OSI. Протоколы прикладного уровня. Иерархия протоколов TCP/IP и взаимодействие протоколов в пределах иерархии. Протоколы прикладного уровня в иерархии TCP/IP. Понятие ресурса вычислительной сети. Система именования ресурсов URI.</p> <p>Литература: Обязательная: 1-2. Дополнительная: 1-2.</p>
2. ___	Гипертекстовая модель. Протокол HTTP.	<p>Гипертекстовая модель. Понятие гипертекста. Статическая модель обмена гипертекстовой информацией. Недостатки статической модели. Динамическая модель обмена гипертекстовой информацией. Понятия серверного и клиентского обработчиков. Основные технологии разработки гипертекстовых программных систем.</p> <p>Протокол HTTP, его назначение и место среди протоколов прикладного уровня. Запросы и отклики в HTTP. Структура простого и полного запросов. Структура откликов. Сегментированные отклики.</p> <p>Литература: Обязательная: 1-2. Дополнительная: 1-2.</p>
3. ___	Язык разметки гипертекстовых документов HTML.	<p>Изучение языка разметки гипертекстовых документов HTML. Элементы языка HTML и DTD этих элементов. Структура гипертекстового документа. Элементы текстового и блочного уровней. Табличная разметка и обобщенная разметка. Создание ссылок. Вставка внешних объектов в гипертекстовые документы. Создание диалоговых форм. Понятие кроссбраузерной разметки.</p> <p>Литература: Обязательная: 1-2 Дополнительная: 1-2.</p>
4. ___	Язык стилевого оформления CSS.	<p>Изучение языка стилевого оформления CSS. Основные синтаксические конструкции языка. Понятие селектора и виды селекторов. Тело CSS правила, свойства и их возможные значения. Системы координат в CSS. Связывание CSS правил и гипертекстовых документов.</p> <p>Литература: Обязательная: 1-2. Дополнительная: 1-2.</p>
5. ___	Технологии создания клиентских обработчиков.	<p>Разработка клиентских обработчиков. Требования к технологиям разработки клиентских обработчиков. Обзор современных технологий. JavaScript, назначение и принципы работы. Основные типы данных, синтаксис и встроенные объекты языка. Иерархия классов, описывающая браузер в</p>

		JavaScript. Система событий и выполнение функций JavaScript. <i>Литература:</i> Обязательная: 1-2. Дополнительная: 1-2.
6.	Технологии создания серверных обработчиков.	Создание серверных разработчиков. Особенности запуска и функционирования серверных обработчиков. Стандарт CGI, его достоинства и недостатки, альтернативы и развитие. Язык программирования PHP и его инфраструктура. Схема работы серверных обработчиков, написанных на PHP. Основные типы данных и синтаксис PHP. Операторы PHP. Библиотеки функций PHP. Включение PHP программ в гипертекстовые документы. <i>Литература:</i> Обязательная: 1-2. Дополнительная: 1-5.

Планы практических занятий

Тема 3. Язык разметки гипертекстовых документов HTML.

Занятие 1.

Изучение языка разметки гипертекстовых документов HTML. Элементы языка HTML и DTD этих элементов. Структура гипертекстового документа. Элементы текстового и блочного уровней. Табличная разметка и обобщенная разметка. Создание ссылок. Вставка внешних объектов в гипертекстовые документы. Создание диалоговых форм. Понятие кроссбраузерной разметки.

Тема 4. Язык стилового оформления CSS.

Занятие 1.

Изучение языка стилового оформления CSS. Основные синтаксические конструкции языка. Понятие селектора и виды селекторов. Тело CSS правила, свойства и их возможные значения. Системы координат в CSS. Связывание CSS правил и гипертекстовых документов.

Тема 5. Технологии создания клиентских обработчиков.

Занятие 1.

Разработка клиентских обработчиков. Требования к технологиям разработки клиентских обработчиков. Обзор современных технологий. JavaScript, назначение и принципы работы. Основные типы данных, синтаксис и встроенные объекты языка. Иерархия классов, описывающая браузер в JavaScript. Система событий и выполнение функций JavaScript.

Тема 6. Технологии создания серверных обработчиков.

Занятие 1.

Создание серверных разработчиков. Особенности запуска и функционирования серверных обработчиков. Стандарт CGI, его достоинства и недостатки, альтернативы и развитие. Язык программирования PHP и его инфраструктура. Схема работы серверных обработчиков, написанных на PHP. Основные типы данных и синтаксис PHP. Операторы PHP. Библиотеки функций PHP. Включение PHP программ в гипертекстовые документы.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Контроль самостоятельной работы студента осуществляется в форме:

изучения:

- первоисточников,
- дат и событий,

- терминологии.

ответов:

- на вопросы для самопроверки,

подготовки:

- сообщений,
- рефератов,
- презентаций.

решений:

- заданий,
- тестов.

6.1. Задания для приобретения, закрепления и углубления знаний.

6.1.1 Основные категории учебной дисциплины для самостоятельного изучения:

IP - адрес уникальный адрес каждого компьютера в Интернет, что формируется по определенным правилам (содержит в себе номера узла и сети) и может быть подан последовательностью как цифр, так и символов.

Антивирус - программа, которая находит и уничтожает компьютерные вирусы.

Архиватор - программа, что превращает содержание файла в более компактную форму за счет построения кода с минимальной избыточностью.

Архивация - сжатие данных, т.е. процесс и метод кодирования архивируемой информации для перевода в состояние, требующее меньшего пространства для хранения.

Аппаратное обеспечение - комплекс электронных, электрических и механических устройств, входящих в состав системы или сети. Аппаратное обеспечение включает:

- компьютеры и логические устройства;
- внешние устройства и диагностическую аппаратуру;
- энергетическое оборудование, батареи и аккумуляторы.

База знаний - массив информации в форме, пригодной к логической и семантической обработке соответствующими программными средствами.

Байт - кратная единица количества информации, равняется 8 бит.

Бит –

1. В представлении чисел - цифра 0 или цифра 1, которые применяются в двоичной системе исчисления.

2. Минимальная единица измерения количества информации.

Блок питания - устройство, которое преобразует электропитание сети в постоянный ток низкого напряжения, подаваемый на электронные схемы компьютера

Вычислительная система - совокупность программ и технических средств, предназначенных для обработки информации.

Видеоадаптер - электронная плата, которая обрабатывает видеоданные (текст и графику) и управляет работой дисплея. Видеоадаптер определяет разрешающую способность дисплея и количество цветов. Видеоадаптер содержит видеопамять, регистры ввода вывода и модуль BIOS. Видеоадаптер посылает в дисплей сигналы управления яркостью лучей и сигналы развертки изображения.

Видеосистема компьютера - совокупность трех компонент: монитора, видеоадаптера и драйверов видеосистемы.

Гипертекст - способ организации сохраненного текста, за которого используются ассоциационные связи между его фрагментами, что позволяет пользователям пересматривать сообщение в произвольной последовательности.

Главное меню - в Microsoft Windows - меню, что появляется на экране после нажатия кнопки Пуск (Start).

Гибкий диск - гибкий магнитный диск в защитной оболочке, предназначенный для хранения небольших объемов информации. Гибкий диск используется для переноса данных с одного компьютера на другой и для распространения программного

обеспечения.

Дерево каталогов - графическое представление иерархической структуры каталогов, подкаталогов и файлов на диске.

Дефрагментация - процедура перезаписи данных на жестком диске, результатом которой является размещение всех частей каждого файла в соседних секторах.

Диск - в вычислительной технике - носитель данных, что представляет собой круглую пластину, покрытую слоем материала, способного запоминать и воспроизводить информацию, и приводится во вращение относительно головки считывания или записывания.

Дисплей (монитор) - устройство или комплекс, предназначенный для автоматического представления данных в форме, удобной для зрительного восприятия информации, что сохраняется в течение определенной системой автоматизированной обработки информации промежутка времени и оперативно изменяется за командами или сигналами этой системы.

Дружеский интерфейс пользователя - интерактивные программные средства, которые обеспечивают природный для пользователя режим взаимодействия с вычислительной машиной.

Примечание: Дружеский интерфейс пользователя упирается на интуитивно понятной форме общения и использует системы меню, пиктограммы, подсказки, сообщения об ошибках и разъяснении их возможных причин.

Жесткий диск - магнитный диск, в котором носителями информации являются круглые алюминиевые пластины (платтеры), обе поверхности которых покрыты слоем магнитного материала. Эта пластина или группа соосно расположенных пластин вместе с блоком считывания/записи размещаются в герметичной коробке для защиты от пыли, влаги и грязи.

Зависание - нарушение нормальной работы операционной системы компьютера или определенного применения, что внешне выражается в отсутствии какой-то реакции на действия пользователя.

Имя файла - уникальное имя, что относится в соответствие файла в момент его записывания на диск.

Имя полное (путь) - сложное имя что включает все имена в иерархии доступа к данным, начиная с корневого элемента и заканчивая конечным.

Информационная система - система сбора, сохранения, нагромождения, поиска и передачи информации.

Информационная технология -

1. Технологический процесс, предметом переделывания и результатом которого является информация.

2. Целеустремленная организованная совокупность информационных процессов с использованием средств вычислительной техники, что обеспечивают высокую скорость обработки данных, быстрый поиск информации, рассредоточение данных, доступ к источникам информации независимо от места их расположения.

Интерактивность - способ организации взаимодействия человека и программы в форме диалога, то есть за принципом «запрос-ответ».

Примечание. В интерактивном режиме работы пользователь должен дожидаться реакции системы на введенную команду и увидеть результаты ее выполнения прежде, чем вводить следующую команду.

Интернет - глобальная компьютерная сеть передачи разнообразной информации, что объединены множество региональных и локальных сетей на всем земном шаре.

Интерфейс – совокупность средств и правил, которая обеспечивает взаимодействие пользователя с системой обработки информации.

Информатизация - совокупность взаимосвязанных организационных, правовых, политических, социально-экономических, научно-технических, производственных

процессов, что направлены на создание условий для удовлетворения информационных потребностей граждан и общества путем разработки, развития и использования информационных систем, сетей, ресурсов и информационных технологий, которые базируются на применении современной вычислительной и коммуникационной техники.

Информатика -

1. Наука, которая изучает законы, методы и способы накопления, обработка и передача информации посредством компьютеров и других технических средств.

2. Ветвь знания, что исследует функции, структуру и распространение информации, а также управление системами. ДСТУ 2392-94, п. 4.2.13 т.

Информация - сведения о субъекте, объекте, явлении и процессе. В переводе с латинского языка означает: разъяснение, изложение чего-либо или сведения о чём-либо.

Источник бесперебойного питания - автоматическое устройство, устанавливаемое между источником энергии и оборудованием, обеспечивающее питание оборудования за счет энергии аккумуляторных батарей при отключении основного электроснабжения; защищающее оборудование от колебаний напряжения и электромагнитных шумов.

Каталог -

1. В системах обработки информации - перечень файлов, наборов данных и библиотек программ, который содержит ссылку на их расположившее и другую справочную информацию.

2. В иерархической файловой системе - средство логической организации и группировки файлов на диске, что представляет собой указатель, в котором регистрируются файлы и каталоги следующего уровня иерархии (подкаталоги).

Примечание 1. Каждый каталог, за исключением корневого каталога, связанный с предыдущим (родительским) каталогом и имеет свое имя, уникальное в пределах родительского каталога.

Примечание 2. Положение каждого файла в этой структуре определяется полным путем к файлу.

Каталог корневой- это главный каталог каждого диска. В нем регистрируются обычные файлы и каталоги 1 уровня. В каталогах 1 уровня, в свою очередь, регистрируются обычные файлы и каталоги 2 уровня и т.д. Имена каталогов, включенных один в другой, отделяются знаком «\».

Каталог текущий - каталог, в котором непосредственно находится пользователь.

Кнопка «Пуск» - в Microsoft Windows - кнопка расположена на левом конце Панели задач (Taskbar) и которая используется для запуска применений, открытие файлов, доступа к панели управления (Control Panel), а также для завершения работы, то есть для выхода с Microsoft Windows.

Корзина - в Microsoft Windows - способ временного сохранения файлов, что удаляются, который дает возможность пользователю в дальнейшем или возобновить удаленные файлы или сделать удаление необратимым.

Курсор -

1. Видимая отметка на поверхности визуализации, что помечает место, где происходит действие, или изображение объекта, над которым осуществляется действие.

2. Перемещаемая отметка на экране монитора для обозначения текущей позиции введения.

Клавиатура – основное устройство ввода информации: команд и данных.

Компьютерный вирус - специальная программа, способная в процессе выполнения самовольно записывать свой код в код других программ (то есть «заражать» другие программы), таким образом «размножаться» и выполняет разные нежелательные действия: портить файлы и каталоги, искажать результаты вычислений, замусоривать или стирать память, создавать помехи в работе компьютеров.

Код – система условных знаков (символов, литер) для передачи, хранения и обработки информации.

Коды двоичные – способ представления информации с помощью двух символов – 0 и 1 (например, число 6 будет 110). Такой способ кодирования обусловлен тем, что в устройствах компьютера используются элементы, которые имеют два различных состояния (называемых 0 и 1). Это технически легко реализовать хранение и обработку информации.

Кодирование - операция отождествления символов или групп символов одного кода с символами или группами символов другого кода. Необходимость К. возникает прежде всего из потребности приспособить форму сообщения к данному каналу связи или какому-либо другому устройству, предназначенному для преобразования или хранения информации. Так, сообщения представленные в виде последовательности букв, например русского языка, и цифр, с помощью телеграфных кодов преобразуются в определённые комбинации посылок тока. При вводе в вычислительные устройства обычно пользуются преобразованием числовых данных из десятичной системы счисления в двоичную и т.д.

Контекстное меню - системах с графическим интерфейсом пользователя - меню, что открывается системой в результате щелчка правой кнопкой мыши по некоторому изображенному на экране монитора объекту.

Контроллер - устройство, которое связывает периферийное оборудование или каналы связи с центральным процессором, освобождая процессор от непосредственного управления периферией.

Компьютер (англ. computer, от лат. compute - считаю, вычисляю), термин, принятый в иностранной литературе (главным образом англоязычной); обозначает устройство, действующее автоматически по заранее составленной программе или последовательности команд, для решения математических и экономико-статистических задач, задач планирования и управления производством и т.п. Термин «К.» обычно отождествляют с электронными вычислительными машинами.

Командный язык - набор команд, которые вводятся пользователем с клавиатуры

Меню - изображен на экране дисплея список функций, команд или вариантов ответа для выбора пользователем одного из них.

Многозадачность - способ организации одновременного выполнения нескольких программ на одной машине.

Микропроцессор - процессор, выполненный в виде одной либо нескольких взаимосвязанных интегральных схем. Микропроцессор состоит из цепей управления, регистров, сумматоров, счетчиков команд и очень быстрой памяти малого объема.

Мышь - устройство управления курсором, имеющее вид небольшой коробки. Перемещения мыши по горизонтальной поверхности преобразуются в соответствующие перемещения курсора по экрану дисплея. Обычно мышь снабжена двумя или тремя клавишами, позволяющими задавать начало и конец движения, осуществлять выбор меню и т.п.

Оболочка Windows - программная оболочка с наглядным графическим интерфейсом пользователя, которые работают под управлением операционной системы.

Обработка текста - обработка данных, поданных в форме текста (введение, сортировка, сохранение, поиск, редактирование, форматирование, выведение на дисплей или печатание и тому подобное).

Окно - в системах обработки информации - прямоугольная часть экрана, выделенная для отображения информации, связанной с некоторой конкретной программой или отдельными компонентами одной программы.

Операционная система Microsoft Windows

Многозадачная 32-разрядная операционная система для IBM - совместимых персональных компьютеров с наглядным графическим интерфейсом пользователя.

Операционная система - комплекс программ, обеспечивающий выполнение других программ, распределение ресурсов, планирование, ввод-вывод данных, управление данными, взаимодействие с оператором.

ОЗУ - оперативное запоминающее устройство

Панель задач - в Microsoft Windows - элемент оболочки Проводника (Explorer), предназначенный для запуска и переключения применений, который (за умалчиванием) постоянно отображается в нижней части экрана в форме панели.

Папка - каталог файлов в системе с графическим интерфейсом пользователя, например, Microsoft Windows.

Папка «Мой компьютер» - в Microsoft Windows - системная папка, что дает пользователю наглядный образ компьютера, на котором он работает, и позволяет получить доступ к его ресурсам: к дискам полностью или к отдельным компонентам созданных на них файловых систем, а также к отдельным устройствам компьютера.

Пиксель - наименьший элемент поверхности визуализации, которому независимым способом могут быть заданы цвет, интенсивность и другие характеристики изображения.

Применение - прикладная программа, что работает под управлением многозадачной операционной системы (например, Microsoft Windows).

Принтер - печатающее устройство персонального компьютера, предназначенное для получения напечатанного текста или изображения на листах бумаги стандартного формата.

Принтер лазерный- принтер, принцип работы которого заключается в таком: сначала изображение создается лазерным лучом в форме наэлектризованных участков поверхности специального электрографического барабана, наэлектризованные участки притягивают мелкие частицы порошка (тонеру) краски, потом частицы порошка переносятся из барабана на бумагу и закрепляются на нем посредством нагревания.

Принтер матричный - печатающее устройство, изображение в котором образуется в результате перемещения игольчатой печатающей головки вдоль строки текста.

Принтер струйный- принтер, что создает изображение посредством нанесения на бумагу мелких капелек специальных чернил.

Программа - программный продукт предназначен для решения определенных прикладных или системных задач.

Программа компьютерная - набор инструкций в форме слов, цифр, кодов, схем, символов или в любой другой форме, что читает компьютер, которые приводят ее в действие для достижения определенной цели или результата.

Программа учебная - независимая, или встроенная в некоторое применение программа, целью которой является обучение пользователя основным навыкам работы с некоторой программной системой.

Пересмотр текста - в системах обработки текста - быстрый пересмотр экранного текста путем его прокручивания.

Полный путь к файлу - часть полного имени файла, что содержит имена всех каталогов, через которые нужно пройти от корневого каталога, чтобы добраться до данного файла.

Письменность - в широком смысле - совокупность письменных средств общения: система графики, алфавит, орфография. Письменность - в узком смысле - совокупность письменных и литературных памятников какого-либо народа.

Персональная электронная вычислительная машина - ЭВМ, предназначенная для обслуживания одного пользователя, что характеризуется небольшими габаритами, повышенной надежностью, простотой изменения конфигурации и развитыми средствами диалога.

Периферийное оборудование - совокупность технических средств, предназначенная для взаимодействия центрального процессора с внешней средой и для сохранения данных.

Редактирование - выполняемый посредством программ-редакторов при участии человека процесс проверки и исправления содержания файла, в котором содержится текст и (или) изображение.

Редактирование текста - обработка текста посредством текстового процессора для

внесения в текст изменений (дополнений, сокращений, изменений формата и тому подобное).

Релевантность - характеристика степени соответствия содержания документа, найденного в результате информационного поиска, содержания информационного запроса.

Рабочий стол - в системах с графическим интерфейсом пользователя - прямоугольный участок экрана, что содержит объекты, с которыми пользователю приходится работать чаще всего.

Рабочая книга – основной документ Excel. Рабочая книга состоит из отдельных рабочих листов, каждый из которых может содержать данные. По умолчанию Excel присваивается файлу имя Книга, например, Книга1, Книга2 и т.д.

Сервер -

1. В компьютерных сетях - компьютер (или программа), что руководит использованием распределенных ресурсов (принтеров, внешней памяти, баз данных), и выполняет функции координации работы отдельных станций и контроля передачи данных в компьютерных сетях.

Примечание. Заданием сервера является обслуживание других абонентов локальной компьютерной сети путем обеспечения доступа и распределения данных и аппаратуры в сети. Сеть может иметь серверы с разным назначением: файловый сервер, сервер базы данных, коммуникационный сервер, сервер печати и тому подобное.

2. Абонент локальной компьютерной сети, который обслуживает других абонентов локальной компьютерной сети.

Сеть -

1. Совокупность устройств, расположенных на определенной территории и связанных одной системой.

2. Совокупность знаков или линий, расположенных в определенной системе.

3. Совокупность узлов и веток, которые их связывают.

Сканер – устройства, позволяющие вводить в компьютер изображения с бумаги или другой плоской поверхности.

Системный блок - составная часть персонального компьютера, что содержит его основные компоненты: материнскую плату, жесткий диск и дисководы гибких дисков, CD-ROM, адаптеры и контролеры периферийных устройств, блок питания, динамик и тому подобное.

Системная (материнская) плата - основная плата компьютера, на которой размещаются электронные компоненты, определяющие архитектуру процессора.

Устройства ввода/вывода информации- обеспечивают ввод информации (программ и данных) в память компьютера и вывод результатов работы пользователю.

Разрешающая способность монитора - количество точек по вертикали и горизонтали на экране монитора

Текстовый документ - документ, который содержит языковую информацию.

Технология - система взаимосвязанных способов обработки материалов (информации) и изготовления продукции в производственном процессе.

Файл - поименованный набор записей, что сохраняются или обрабатываются как одно целое.

Форматирование текста - приведение текста согласно с инструкциями к форме, в которой он должен печататься: формирование абзацев, центрирование заглавий, выравнивание текстовых полей, разбиение на страницы и тому подобное.

Файловая система - комплекс программ операционной системы, что обеспечивает выполнение операций с файлами (организацию сохранения, копирование, переименование, создание и удаление и тому подобное).

Шрифт - набор графических знаков определенного размера, стиля и начертания.

Электронный документ - совокупность данных в памяти ЭВМ, которые

предназначены для восприятия человеком посредством соответствующих программных и аппаратных средств.

Электронная таблица – это диалоговая система обработки данных, представленных в виде прямоугольной таблицы, состоящей из строк и столбцов.

Электронная почта - система обмена сообщениями, что пересылаются между пользователями по информационной сети, корреспонденция ли в форме сообщений, что пересылаются по сети между пользователями.

6.2 Задания для повторения и углубления приобретаемых знаний.

Задание 6.2.1. 31(ПК-8), 32(ПК-8), 33(ПК-8), 34(ПК-8), 31(ПК-2), 33(ПК-2), 35(ПК-2), 38(ПК-2) *Обзор сетевых технологий.*

1. Обзор сетевых технологий. Семиуровневая модель взаимодействия открытых систем ISO/OSI. Протоколы прикладного уровня. Иерархия протоколов TCP/IP и взаимодействие протоколов в пределах иерархии. Протоколы прикладного уровня в иерархии TCP/IP. Понятие ресурса вычислительной сети. Система именования ресурсов URI.

Задание 6.2.2 31(ПК-8), 32(ПК-8), 33(ПК-8), 34(ПК-8), 31(ПК-2), 33(ПК-2), 35(ПК-2), 38(ПК-2) *Гипертекстовая модель. Протокол HTTP.*

1. Гипертекстовая модель. Понятие гипертекста. Статическая модель обмена гипертекстовой информацией. Недостатки статической модели. Динамическая модель обмена гипертекстовой информацией. Понятия серверного и клиентского обработчиков. Основные технологии разработки гипертекстовых программных систем.
2. Протокол HTTP, его назначение и место среди протоколов прикладного уровня. Запросы и отклики в HTTP. Структура простого и полного запросов. Структура откликов. Сегментированные отклики.

Задание 6.2.3 31(ПК-8), 32(ПК-8), 33(ПК-8), 34(ПК-8), 31(ПК-2), 33(ПК-2), 35(ПК-2), 38(ПК-2) *Язык разметки гипертекстовых документов HTML.*

1. Изучение языка разметки гипертекстовых документов HTML. Элементы языка HTML и DTD этих элементов. Структура гипертекстового документа. Элементы текстового и блочного уровней. Табличная разметка и обобщенная разметка. Создание ссылок. Вставка внешних объектов в гипертекстовые документы. Создание диалоговых форм. Понятие кроссбраузерной разметки.

Задание 6.2.4 31(ПК-8), 32(ПК-8), 33(ПК-8), 34(ПК-8), 31(ПК-2), 33(ПК-2), 35(ПК-2), 38(ПК-2) *Язык стилового оформления CSS.*

1. Изучение языка стилового оформления CSS. Основные синтаксические конструкции языка. Понятие селектора и виды селекторов. Тело CSS правила, свойства и их возможные значения. Системы координат в CSS. Связывание CSS правил и гипертекстовых документов.

Задание 6.2.5 31(ПК-8), 32(ПК-8), 33(ПК-8), 34(ПК-8), 31(ПК-2), 33(ПК-2), 35(ПК-2), 38(ПК-2) *Технологии создания клиентских обработчиков.*

1. Разработка клиентских обработчиков. Требования к технологиям разработки клиентских обработчиков. Обзор современных технологий. JavaScript, назначение и принципы работы. Основные типы данных, синтаксис и встроенные объекты языка. Иерархия классов, описывающая браузер в JavaScript. Система событий и выполнение функций JavaScript.

Задание 6.2.6 31(ПК-8), 32(ПК-8), 33(ПК-8), 34(ПК-8), 31(ПК-2), 33(ПК-2), 35(ПК-2), 38(ПК-2) *Технологии создания серверных обработчиков.*

1. Создание серверных разработчиков. Особенности запуска и функционирования серверных обработчиков. Стандарт CGI, его достоинства и недостатки, альтернативы и развитие. Язык программирования PHP и его инфраструктура.

Схема работы серверных обработчиков, написанных на PHP. Основные типы данных и синтаксис PHP. Операторы PHP. Библиотеки функций PHP. Включение PHP программ в гипертекстовые документы.

6.3. Задания, направленные на формирование профессиональных умений.

Задание 6.3.1. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8), У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)

Подготовьте реферат на тему «Семиуровневая модель взаимодействия открытых систем ISO/OSI.».

Задание 6.3.2. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8), У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)

Составьте презентацию «Статическая модель обмена гипертекстовой информации.».

Задание 6.3.3. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8), У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)

Подготовьте эссе на тему «Структура гипертекстового документа.».

Задание 6.3.4. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8), У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)

Подготовьте реферат на тему «Тело CSS правила, свойства и их возможные значения.».

Задание 6.3.5. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8), У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)

Подготовьте реферат на тему «Обзор современных технологий. JavaScript, назначение и принципы работы.».

Задание 6.3.6. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8), У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)

Подготовьте реферат на тему «Стандарт CGI, его достоинства и недостатки, альтернативы и развитие.».

6.4. Задания, направленные на формирование профессиональных навыков, владений

Задание 6.4.1. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8), В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)

1. Протоколы прикладного уровня. Иерархия протоколов TCP/IP и взаимодействие протоколов в пределах иерархии. Протоколы прикладного уровня в иерархии TCP/IP.

Задание 6.4.2. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8), В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)

1. Протокол HTTP, его назначение и место среди протоколов прикладного уровня. Запросы и отклики в HTTP. Структура простого и полного запросов. Структура откликов. Сегментированные отклики.

Задание 6.4.3. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8), В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)

1. Простой пример коммерческого приложения. Построение таблицы данных. Построение формы HTML. Программирование сценария.

Задание 6.4.4. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8), В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)

1. Согласовать с преподавателем тему сайта.
2. Продумать модель и структуру сайта.
3. Произвести разметку сайта модель и структуру сайта.
4. Разработать цветовую схему сайта.
5. Наполнить сайт контентом (содержанием).
6. Показать сайт преподавателю и сдать отчет.

Задание 6.4.5. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8), В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)

1. Согласовать с преподавателем тему сайта.
2. Продумать модель и структуру сайта.
3. Произвести разметку сайта модель и структуру сайта.

4. Разработать цветовую схему сайта.
5. Наполнить сайт контентом (содержанием).
6. Показать сайт преподавателю и сдать отчёт.

Задание 6.4.6 В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8), В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)

1. С помощью phpMyAdmin создать новую базу данных и таблицу.
2. Занести несколько записей в таблицу.
3. С помощью PHP отобразить все записи таблицы.
4. Осуществить выборку данных по какому-либо критерию (фильтру).
5. Реализовать параметрический запрос (значение параметра определяется выпадающим списком <select>). Все ответы от MySQL отображать на странице в виде таблиц с заголовками отобранных полей (использовать тэг <table>).
6. Оформить и сдать отчёт.

Соотношение заданий с формируемыми показателями обучения

Формируемая компетенция	Показатели сформированности компетенции	Задания, направленные на: - приобретение новых знаний, углубления и закрепления ранее приобретенных знаний; - формирование профессиональных умений и навыков
<p>ПК-8 способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач</p>	<p>Владеть: - способностью разрабатывать приложения в современных интегрированных средах В1(ПК-8); - способностью разрабатывать многоуровневые приложения с клиент-серверной архитектурой В2(ПК-8); способностью проектировать, конструировать и отлаживать приложения сложной структуры В3(ПК-8); - практическими навыками разработки гипертекстовых программных систем В4(ПК-8).</p>	<p>Задание 6.4.1. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8) Задание 6.4.2. В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8) Задание 6.4.3 В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8) Задание 6.4.4 В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8) Задание 6.4.5 В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8) Задание 6.4.6 В1(ПК-8), В2(ПК-8), В3(ПК-8), В4(ПК-8)</p>
	<p>Уметь: - ставить задачу и разрабатывать алгоритм ее решения, программировать приложения обработки данных в предметной области У1(ПК-8); - применить изученные технологии программирования на практике в процессе разработки, как реальных программных приложений, так и прототипов У2(ПК-8); - создавать программные прототипы решения прикладных задач У3(ПК-8); - разрабатывать приложения, используя язык стиливого оформления CSS У4(ПК-8).</p>	<p>Задание 6.3.1. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8) Задание 6.3.2. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8) Задание 6.3.3. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8) Задание 6.3.4. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8) Задание 6.3.5. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8) Задание 6.3.6. У1(ПК-8), У2(ПК-8), У3(ПК-8), У4(ПК-8)</p>
	<p>Знать: - основы программирования, современные структурные и объектно-ориентированные языки программирования приложений З1(ПК-8); - динамическую и статическую модели обмена гипертекстовой информации при создании программных прототипов решения прикладных задач З2(ПК-8); - технологии создания серверных обработчиков написанных на языке PHP З3(ПК-8); - основы языка разметки гипертекстовых документов HTML З4(ПК-8).</p>	<p>Задание 6.2.1. З1(ПК-8), З2(ПК-8), З3(ПК-8), З4(ПК-8) Задание 6.2.2. З1(ПК-8), З2(ПК-8), З3(ПК-8), З4(ПК-8) Задание 6.2.3. З1(ПК-8), З2(ПК-8), З3(ПК-8), З4(ПК-8) Задание 6.2.4. З1(ПК-8), З2(ПК-8), З3(ПК-8), З4(ПК-8) Задание 6.2.5. З1(ПК-8), З2(ПК-8), З3(ПК-8), З4(ПК-8) Задание 6.2.6. З1(ПК-8), З2(ПК-8), З3(ПК-8), З4(ПК-8)</p>

<p>(ПК-2) Способность разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение.</p>	<p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками разработки, внедрения и адаптивования прикладного программного обеспечения В1(ПК-2) ; - способностью программирования в современных средах В2(ПК-2) ; - способностью разрабатывать и внедрять приложения с клиент-серверной архитектурой В3(ПК-2) ; - способностью выполнять работы на всех стадиях жизненного цикла проекта информационной системы В7(ПК-2) . 	<p>Задание 6.4.1 В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.2. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.3. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.4. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.5. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.6. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.7. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2) Задание 6.4.8. В1(ПК-2), В2(ПК-2), В3(ПК-2), В7(ПК-2)</p>
	<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать прикладное программное обеспечение У1(ПК-2) ; - кодировать на языках программирования, тестировать результаты собственной работы У2(ПК-2) ; - проектировать и создавать Интернет-приложения У3(ПК-2) ; - создавать прикладное программное обеспечение, используя языки современных бизнес-приложений У7(ПК-2) . 	<p>Задание 6.3.1. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.2. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.3. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.4. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.5. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.6. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.7. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2) Задание 6.3.8. У1(ПК-2), У2(ПК-2), У3(ПК-2), У7(ПК-2)</p>
	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - технологии разработки прикладного программного обеспечения З1(ПК-2) ; - основы разработки программных приложений, визуального программирования, современных языков и сред программирования, корпоративных ИС, теории экономических ИС, программирования, внедрения ИС, реинжиниринг процессов, интернет-программирования, программной инженерии З3(ПК-2) ; - языки современных бизнес-приложений З5(ПК-2) ; - отечественные и международные стандарты разработки прикладного программного обеспечения З8(ПК-2) . 	<p>Задание 6.2.1. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.2. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.3. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.4. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.5. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.6. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.7. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2) Задание 6.2.8. З1(ПК-2), З3(ПК-2), З5(ПК-2), З8(ПК-2)</p>

7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

7.1. Средства оценивания в ходе текущего контроля:

7.1.1 Задания для оценки знаний

7.1.1.1 Тестовые задания (ПК-2,ПК-8)

1. Укажите правильный вариант определения изображения в качестве гиперссылки.

- a. IMG SRC="image.gif">
- b.
- c. <IMG="image.gif">

Ответ: a

2. Найдите ошибочное определение гиперссылки.

- a. alexfine
- b. alexfine
- c. alexfine

Ответ: b

3. В какой таблице ширина промежутков между ячейками составит 20 пикселей?

- a. <table cellpadding="20">
- b. <table cellspacing="20">
- c. <table padding="20">

Ответ: a

4. Как указать выравнивание текста в ячейке таблицы?

- a. с помощью атрибута CELLPADDING
- b. с помощью атрибута VALIGN
- c. с помощью атрибута ALIGN

Ответ: b, c

5. Какой атрибут элемента FORM определяет список кодировок для видимых данных?

- a. alt
- b. accept-charset
- c. enctype-charset

Ответ: b

6. Что определяет атрибут CELLSPACING у элемента разметки TABLE?

- a. расстояние от содержания до границы ячейки
- b. расстояние между ячейками
- c. ширину границы
- d. ширину ячейки

Ответ: b

7. Какой атрибут тэга BODY позволяет задать цвет фона страницы?

- a. color
- b. background

год начала подготовки 2018

- c. set
- d. bgcolor

Ответ: d

8. Какой атрибут тега `` задает горизонтальное расстояние между вертикальной границей страницы и изображением?

- a. BORDER
- b. HSPACE
- c. VSPACE

Ответ: b

9. Какой из приведенных тегов позволяет создавать нумерованные списки?

- a. OL
- b. DL
- c. UL
- d. DT

Ответ: a

10. Какой полный URL будет сформирован для ссылки в приведенном фрагменте? `<base href="/"><a>http://alexfine.ru"> <BODY> Документ 1`

- a. `http://alexfine.ru/docs/doc1.html`
- b. `http://alexfine.ru/doc1.html`
- c. правильный URL не может быть сформирован

Ответ: b

11. В каких случаях атрибут выравнивания `align` имеет более высокий приоритет?

- a. `<TH align="left">`
- b. `<COL align="left">`
- c. `<TABLE align="left">`

Ответ: a

12. Какой атрибут принадлежит тегу `<AREA>`?

- a. SRC
- b. SHAPE
- c. CIRCLE

Ответ: b

13. Какой тэг определяет заголовок документа HTML?

- a. HTML
- b. ISINDEX

- c. BODY
- d. HEAD

Ответ: d

14. Какой из приведенных примеров задает гипертекстовую ссылку из документа 1.html на другой документ?

- a. ссылка
- b. ссылка
- c. ссылка

Ответ: c

15. Выберите вариант корректного описания синтаксиса тега SCRIPT.

- a. <сСrIpT Type="тип_языка_программирования">текст программы
- b. <сСrIpT nAME="язык_программирования">текст программы
- c. <сСrIpT TYPЕ="тип_документа">текст программы

Ответ: a

16. Какой из приведенных фрагментов кода создает переключатель?

- a. <input Type="checkbox" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPЕ="checkbox" nAME="a1" vAlue="2"><input TYPЕ="text" nAME="a1" vAlue="2">
- b. <input TYPЕ="radiobutton" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPЕ="radiobutton" nAME="a1" vAlue="2">
- c. <input TYPЕ="radio" nAME="a1" vAlue="1"><input TYPЕ="radio" nAME="a1" vAlue="2">

Ответ: c

17. Какие значения атрибута ALIGN используются для определения положения изображения относительно окружающего текста?

- a. left
- b. bottom
- c. baseline
- d. right
- e. top

Ответ: a, b, c, d, e

18. В какой таблице текст выровнен по центру ячеек?

- a. <table align=""center"" width=""300"">
- b. <table align=""left"">
- c. нет правильного ответа
- d. <table align=""left"">

Ответ: c

19. Какие из приведенных тегов неверно описывают активное изображение?

- a.
- b.
- c.

Ответ: а, с

20. Какой тэг определяет тело документа HTML?

- a. META
- b. BODY
- c. HTML
- d. HEAD

Ответ: b

21. В каких примерах правильно организован синтаксис тега BASE?

- a. `<base href="/">`
- b. `<base A="" href="/alexfine.ru/intro.html">`
- c. `<base href="/">`

Ответ: а, с

22. В каком примере корректно описан элемент TR?

- a. `<TR> <TD>ячейка1`
- b. `<TD> <TR>ячейка1ячейка2<TD>`
- c. `<TR> <TD>ячейка1`

Ответ: а

23. Какой атрибут тега `` указывает файл изображения и путь к нему?

- a. SRC
- b. ALT
- c. ALIGN

Ответ: а

24. Укажите неверные варианты описания синтаксиса тега SCRIPT.

- a. `<script NAME="язык_программирования">текст программы</script>`
- b. `<script TYPE="тип_документа">текст программы`
- c. `<script TYPE="тип_языка" программирования="">текст программы`

Ответ: а, b

25. В каком случае форма будет отправлена методом "post"?

- a. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/"">
- b. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/shop.pl"">
- c. <fOrM method=""default"" action=""http://www.alexfine.ru/shop/sp.pl"">
- e. <fOrM method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/"">

Ответ: a, b

26. Какой атрибут тега BODY позволяет изменять цвет "активных" гиперссылок?

- a. COLOR
- b. VLINK
- c. ALINK
- d. TEXT

Ответ: c

27. В каких примерах данные формы будут переданы обработчику как часть URL?

- a. <fOrM method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/"">
- b. <fOrM method=""post"" action=""http://www.alexfine.ru/help/first.pl"">
- c. <fOrh1 method=""try"" action=""http://www.alexfine.ru/help/script.php?param=test"">
- d. <fOrh1 method=""get"" action=""http://www.alexfine.ru/cgi"">
- e. <fOrh1 method=""post"" action=""mailto:info@alexfine.ru"">

Ответ: a, d

28. HTML - это:

- a. язык редактирования
- b. язык структурной разметки
- c. язык программирования
- d. язык гипертекстовой разметки

Ответ: d

29. С помощью какого элемента можно создавать прокручивающиеся списки в формах?

- a. TEXTAREA
- b. TR
- c. SELECT
- d. INPUT

Ответ: c

30. Какие методы можно применять для отправки формы?

- a. POST
- b. TRY
- c. PUT
- d. HEAD

- e. GET
- f. MAILTO

Ответ: а, е

№	Показатели сформированности компетенции	ФОС текущего контроля (тестовые задания)
1.	31(ПК-8)	1-30
2.	33(ПК-8)	1-30
3.	34(ПК-8)	1-30
4.	34(ПК-8)	1-30
5.	31(ПК-2)	1-30
6.	33(ПК-2)	1-30
7.	35(ПК-2)	1-30
8.	38(ПК-2)	1-30

7.1.2 Задания для оценки умений

7.1.2.1 Примерные темы сообщений (ПК-2,ПК-8)

Сообщения (устная форма) позволяет глубже ознакомиться с отдельными, наиболее важными и интересными процессами, осмыслить, увидеть их сложность и особенности.

1. Архивация сервера. Осуществление безопасности сервера. Настройка базы данных.
2. Интерфейс работы с историей заказов.
3. Организация средств поиска на веб-сайте.
4. Построение интерфейса для управления распродажами.
5. Построение таблицы данных. Построение формы HTML.
6. Правила оптимизации и структура базы данных.
7. Приемы оптимизации программного кода.
8. Программирование сценария. Подключение к базе данных.
9. Проектирование базы данных.
10. Проектирование серверного комплекса.
11. Просмотр и редактирование заказов.
12. Работа с данными кредитных карт.
13. Сервер базы данных.
14. Серверы разработки и тестирования. Управление серверами.
15. Системы безопасности.
16. Среда разработки. Конфигурирование веб-сервера.
17. Сценарии архивации и репликации на серверах баз данных.
18. Тестирование приложения. Управление приложением.
19. Технология программирования. Языки программирования баз данных.
20. Требования к конфигурации электронного магазина. Использование веб-сервера.
21. Управление приложением.
22. Управление рекламными кампаниями по бесплатной доставке.
23. Управление связями.

№	Показатели сформированности компетенции	ФОС текущего контроля (тематика сообщений)
1.	У1(ПК-8)	1-23
2.	У2(ПК-8)	1-23
3.	У3(ПК-8)	1-23
4.	У4(ПК-8)	1-23
5.	У1(ПК-2)	1-23
6.	У2(ПК-2)	1-23

7.	У3(ПК-2)	1-23
8.	У7(ПК-2)	1-23

7.1.2.2 Темы рефератов (ПК-2,ПК-8)

№	Тема	Опорные слова для раскрытия темы
1.	Обзор сетевых технологий.	Обзор сетевых технологий. Семиуровневая модель взаимодействия открытых систем ISO/OSI. Протоколы прикладного уровня. Иерархия протоколов TCP/IP и взаимодействие протоколов в пределах иерархии. Протоколы прикладного уровня в иерархии TCP/IP. Понятие ресурса вычислительной сети. Система именования ресурсов URI.
2.	Гипертекстовая модель. Протокол HTTP.	Гипертекстовая модель. Понятие гипертекста. Статическая модель обмена гипертекстовой информацией. Недостатки статической модели. Динамическая модель обмена гипертекстовой информацией. Понятия серверного и клиентского обработчиков. Основные технологии разработки гипертекстовых программных систем. Протокол HTTP, его назначение и место среди протоколов прикладного уровня. Запросы и отклики в HTTP. Структура простого и полного запросов. Структура откликов. Сегментированные отклики.
3.	Язык разметки гипертекстовых документов HTML.	Изучение языка разметки гипертекстовых документов HTML. Элементы языка HTML и DTD этих элементов. Структура гипертекстового документа. Элементы текстового и блочного уровней. Табличная разметка и обобщенная разметка. Создание ссылок. Вставка внешних объектов в гипертекстовые документы. Создание диалоговых форм. Понятие кроссбраузерной разметки.
4.	Язык стилевого оформления CSS.	Изучение языка стилевого оформления CSS. Основные синтаксические конструкции языка. Понятие селектора и виды селекторов. Тело CSS правила, свойства и их возможные значения. Системы координат в CSS. Связывание CSS правил и гипертекстовых документов.
5.	Технологии создания клиентских обработчиков.	Разработка клиентских обработчиков. Требования к технологиям разработки клиентских обработчиков. Обзор современных технологий. JavaScript, назначение и принципы работы. Основные типы данных, синтаксис и встроенные объекты языка. Иерархия классов, описывающая браузер в JavaScript. Система событий и выполнение функций JavaScript.
6.	Технологии создания серверных обработчиков.	Создание серверных разработчиков. Особенности запуска и функционирования серверных обработчиков. Стандарт CGI, его достоинства и недостатки, альтернативы и развитие. Язык программирования PHP и его инфраструктура. Схема работы серверных обработчиков, написанных на PHP. Основные типы данных и синтаксис PHP. Операторы PHP. Библиотеки функций PHP. Включение PHP программ в гипертекстовые документы.

№	Показатели сформированности компетенции	ФОС текущего контроля (тематика рефератов)
1.	У1(ПК-8)	1-6
2.	У2(ПК-8)	1-6
3.	У3(ПК-8)	1-6

4.	У4(ПК-8)	1-6
5.	У1(ПК-2)	1-6
6.	У2(ПК-2)	1-6
7.	У3(ПК-2)	1-6
8.	У7(ПК-2)	1-6

7.1.2.3. Примерная тематика презентаций (ПК-2,ПК-8)

Презентация – набор слайдов в Power Point. Выступление по презентации не требуется и оценивается дополнительно.

Преподаватель каждый раз выбирает самостоятельно количество слайдов (в зависимости от количества учебных часов по дисциплине) от 10 слайдов и до 30 по одной проблематике.

Название документа – ФИО студента (Иванов И.П.ppt);

Первый слайд – тема презентации, далее – сам материал. План, актуальность темы, введение, заключение и список литературы не являются составной частью презентации и

делаются студентом по собственному желанию.

Презентация в обязательном порядке включает следующие элементы:

- картинки и фото;
- графические элементы;
- классификации;
- таблицы;
- логические цепочки;
- схемы;
- выводы.

Ссылка при цитировании на источник в презентации обязательна. Все данные должны быть сопровождены годами.

1.Обзор сетевых технологий. Семиуровневая модель взаимодействия открытых систем ISO/OSI. Протоколы прикладного уровня. Иерархия протоколов TCP/IP и взаимодействие протоколов в пределах иерархии. Протоколы прикладного уровня в иерархии TCP/IP. Понятие ресурса вычислительной сети. Система именования ресурсов URI.

2.Гипертекстовая модель. Понятие гипертекста. Статическая модель обмена гипертекстовой информации. Недостатки статической модели. Динамическая модель обмена гипертекстовой информации. Понятия серверного и клиентского обработчиков. Основные технологии разработки гипертекстовых программных систем.

3.Протокол HTTP, его назначение и место среди протоколов прикладного уровня. Запросы и отклики в HTTP. Структура простого и полного запросов. Структура откликов. Сегментированные отклики.

4.Изучение языка разметки гипертекстовых документов HTML. Элементы языка HTML и DTD этих элементов. Структура гипертекстового документа. Элементы текстового и блочного уровней. Табличная разметка и обобщенная разметка. Создание ссылок. Вставка внешних объектов в гипертекстовые документы. Создание диалоговых форм. Понятие кроссбраузерной разметки.

5.Изучение языка стиливого оформления CSS. Основные синтаксические конструкции языка. Понятие селектора и виды селекторов. Тело CSS правила, свойства и их возможные значения. Системы координат в CSS. Связывание CSS правил и гипертекстовых документов.

6.Разработка клиентских обработчиков. Требования к технологиям разработки клиентских обработчиков. Обзор современных технологий. JavaScript, назначение и принципы работы. Основные типы данных, синтаксис и встроенные объекты языка. Иерархия классов, описывающая браузер в JavaScript. Система событий и выполнение функций JavaScript.

7.Создание серверных разработчиков. Особенности запуска и функционирования серверных обработчиков. Стандарт CGI, его достоинства и недостатки, альтернативы и развитие. Язык программирования PHP и его инфраструктура. Схема работы серверных обработчиков, написанных на PHP. Основные типы данных и синтаксис PHP. Операторы PHP. Библиотеки функций PHP. Включение PHP программ в гипертекстовые документы.

№	Показатели сформированности компетенции	ФОС итогового контроля (тематика презентаций)
1.	У1(ПК-8)	1-7
2.	У2(ПК-8)	1-7
3.	У3(ПК-8)	1-7
4.	У4(ПК-8)	1-7
5.	У1(ПК-2)	1-7
6.	У2(ПК-2)	1-7
7.	У3(ПК-2)	1-7
8.	У7(ПК-2)	1-7

7.1.3 Задания для оценки навыков, владений, опыта деятельности

7.2.3.1 Задачи по дисциплине (ПК-2,ПК-8)

1. Проектирование баз данных для коммерческих приложений. Проектирование базы данных. Структура таблиц базы данных. Связывание таблиц базы данных. Определение окончательной структуры базы данных.
2. Конфигурация системных средств. Использование веб-сервера. Сервер базы данных. Поддержка нескольких серверов. Конфигурирование веб-сервера. Архивация сервера. Настройка базы данных.
3. Простой пример коммерческого приложения. Построение таблицы данных. Построение формы HTML. Программирование сценария.
4. Дизайн сайта.
 1. Согласовать с преподавателем тему сайта.
 2. Продумать модель и структуру сайта.
 3. Произвести разметку сайта модель и структуру сайта.
 4. Разработать цветовую схему сайта.
 5. Наполнить сайт контентом (содержанием).
6. Показать сайт преподавателю и сдать отчёт.
5. Основы программирования на языке PHP.
 1. Набрать код примера 1. Изменить название страницы, фоновый цвет и имя пользователя.
 2. Продемонстрировать работу операторов if, for, while, foreach.
 3. Реализовать передачу данных из html- формы в php-скрипт . Скрипт обрабатывает данные и возвращает ответ.
6. Работа с MySQL через PHP.
 1. С помощью phpMyAdmin создать новую базу данных и таблицу.
 2. Занести несколько записей в таблицу.
 3. С помощью PHP отобразить все записи таблицы.
 4. Осуществить выборку данных по какому- либо критерию (фильтру).
 5. Реализовать параметрический запрос (значение параметра определяется выпадающим списком <select>). Все ответы от MySQL отображать на странице в виде таблиц с заголовками отобранных полей (использовать тэг <table>).
 6. Оформить и сдать отчёт.

№	Показатели сформированности компетенции	ФОС итогового контроля (задачи по дисциплине)
---	---	---

1.	V1(ПК-8)	1-6
2.	V2(ПК-8)	1-6
3.	V3(ПК-8)	1-6
4.	V5(ПК-8)	1-6
5.	V1(ПК-2)	1-6
6.	V2(ПК-2)	1-6
7.	V3(ПК-2)	1-6
8.	V7(ПК-2)	1-6

7.2 ФОС для промежуточной аттестации
7.2.1 Задания для оценки знаний (ПК-2,ПК-8)
Вопросы к экзамену (6 семестр)

1. Семиуровневая модель взаимодействия открытых систем ISO/OSI.
2. Иерархия протоколов TCP/IP.
3. Каноническая форма именованя ресурсов URI.
4. Статическая модель обмена гипертекстовой информацией.
5. Динамическая модель обмена гипертекстовой информацией.
6. Протокол HTTP. Типы пакетов и их структура.
7. Структура гипертекстового документа.
8. Элементы текстового уровня.
9. Элементы блочного уровня.
10. Создание ссылок в гипертекстовых документах.
11. Элементы вставки внешних объектов.
12. Структура фреймовых документов.
13. Создание диалоговых форм в гипертекстовых документах.
14. Селекторы в CSS
15. Системы координат в CSS
16. Клиентские обработчики и требования к технологиям их разработки.
17. Исполнение JavaScript программы
18. Иерархия броузерных объектов JavaScript
19. Управление событиями в JavaScript
20. Серверные обработчики, их роль и описание функционирования.
21. Стандарт CGI.
22. Серверная PHP инфраструктура
23. Порядок обработки HTTP-пакета PHP-программой

№	<i>Показатели сформированности компетенции</i>	<i>ФОС промежуточного контроля (вопросы к зачету)</i>
1.	31(ПК-8)	1-23
2.	32(ПК-8)	1-23
3.	33(ПК-8)	1-23
4.	34(ПК-8)	1-23
5.	31(ПК-2)	1-23
6.	33(ПК-2)	1-23
7.	35(ПК-2)	1-23
8.	38(ПК-2)	1-23

7.2.2 Задания для оценки умений

В качестве фондов оценочных средств для оценки умений обучающегося используются задания, рекомендованные для выполнения в часы самостоятельной работы (раздел 6.2)

7.2.3 Задания для оценки навыков, владений, опыта деятельности

В качестве фондов оценочных средств для оценки навыков, владений, опыта деятельности обучающегося используются задания, рекомендованные для выполнения в часы самостоятельной работы (раздел 6.3).

8. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Литература

а) Основная

1. Кисленко Н.П. Интернет-программирование на PHP [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.П. Кисленко. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2015. — 177 с. — 978-5-7795-0745-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68769.html>

2. Смоленцев Н.К. MATLAB. Программирование на Visual C#, Borland C#, JBuilder, VBA [Электронный ресурс] : учебный курс / Н.К. Смоленцев. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Профобразование, 2017. — 456 с. — 978-5-4488-0066-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63595.html>

б) Дополнительная

1. Зоткин С.П. Программирование на языке высокого уровня C/C++ [Электронный ресурс] : конспект лекций / С.П. Зоткин. — 3-е изд. — Электрон. текстовые данные. — М. : МИСИ-МГСУ, ЭБС АСВ, 2018. — 140 с. — 978-5-7264-1810-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76390.html>

2. Иноземцева С.А. Информатика и программирование [Электронный ресурс] : лабораторный практикум / С.А. Иноземцева. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2018. — 68 с. — 978-5-4487-0260-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/75691.html>

9. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЛЕКТОВ ЛИЦЕНЗИОННОГО И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМОГО ПРИ ИЗУЧЕНИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

При изучении учебной дисциплины (в том числе в интерактивной форме) предполагается применение современных информационных технологий. Комплект программного обеспечения для их использования включает в себя: операционная система Microsoft Windows 7 Pro, офисный пакет программ Microsoft Office Professional Plus 2010, офисный пакет программ Microsoft Office Professional Plus 2007, антивирусная программа Dr. Web Desktop Security Suite, архиватор 7-zip, аудиопроигрыватель AIMP, просмотр изображений FastStone Image Viewer, ПО для чтения файлов формата PDF Adobe Acrobat Reader, ПО для сканирования документов NAPS2, ПО для записи видео и проведения видеотрансляций OBS Studio, ПО для удалённого администрирования Aspiа, правовой справочник Гарант Аэро, онлайн-версия Консультант Плюс: Студент, электронно-библиотечная система IPRBooks, электронно-библиотечная система Юрайт, математические вычисления Mathcad 14 University, версия 1С для использования типовых конфигураций в учебных целях: 1С: Предприятие 8. Комплект для обучения в высших и средних учебных заведениях, моделирование бизнес-процессов CA ERwin Process Modeler 7.3, версия 1С для обучения программированию: 1С: Предприятие 8.2 Версия для обучения программированию

10. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1. ЭБС IPRbooks (АйПиАрбукс) <http://www.iprbookshop.ru>
2. Библиотека электронных ресурсов исторического факультета МГУ. <http://www.hist.msu.ru/ER/index.html> -
3. Российская государственная публичная библиотека <http://elibrary.rsl.ru/>
6. Информационно-правовой портал «Гарант» www.garant.ru
7. Информационно-правовой портал «КонсультантПлюс» www.consultant.ru
8. Российская государственная публичная библиотека <http://elibrary.rsl.ru/>
9. Электронно-библиотечная система (ЭБС), Издательство Юстицинформ// <http://e.lanbook.com/books/>
10. Образовательная платформа ЮРАЙТ <https://urait.ru>
11. ЭБС IPRbooks (АйПиАрбукс) <http://www.iprbookshop.ru>

11. ОБУЧЕНИЕ ИНВАЛИДОВ И ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Изучение данной учебной дисциплины обучающимися с ограниченными возможностями здоровья осуществляется в соответствии с Приказом Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2015 г. № 1309 «Об утверждении Порядка обеспечения условий доступности для инвалидов объектов и предоставляемых услуг в сфере образования, а также оказания им при этом необходимой помощи», «Методическими рекомендациями по организации образовательного процесса для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья в образовательных организациях высшего образования, в том числе оснащенности образовательного процесса» Министерства образования и науки РФ от 08.04.2014г. № АК-44/05вн, «Положением о порядке обучения студентов – инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья», утвержденным приказом ректора от 6 ноября 2015 года №60/о, «Положением о службе инклюзивного образования и психологической помощи» АНО ВО «Российский новый университет» от 20 мая 2016 года № 187/о.

Предоставление специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования, подбор и разработка учебных материалов для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья производится преподавателями с учетом их индивидуальных психофизиологических особенностей и специфики приема передачи учебной информации.

С обучающимися по индивидуальному плану и индивидуальному графику проводятся индивидуальные занятия и консультации.

12. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

Ауд.305 (компьютерный класс № 3)

Специализированная мебель:

- столы студенческие;
- стулья студенческие;
- стол для преподавателя;
- стул для преподавателя;

год начала подготовки 2018

- столы компьютерные;
- кресла компьютерные;
- шкаф для хранения раздаточного материала;
- доска (меловая);
- маркерная доска (переносная).

Технические средства обучения:

- проектор;
- ПК для преподавателя с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза;
- ПК для с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза;
- веб-камера;
- экран;
- колонки;
- микрофон.

Специализированное оборудование:

- наглядные пособия (плакаты)
- информационный стенд

Автор (составитель): к.п.н., доцент Гнездилова Н.А.



Подпись

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины ИНТЕРНЕТ-ПРОГРАММИРОВАНИЕ

Код и направление подготовки: **09.03.03 «Прикладная информатика»**

Направленность (профиль): **«Прикладная информатика в экономике»**

Цели дисциплины

Целями освоения дисциплины «Интернет-программирование» является:

Обеспечение профессионального образования, способствующего социальной, академической мобильности, востребованности на рынке труда, успешной карьере, сотрудничеству.

Формирование у обучающихся систематизированных профессионально значимых знаний по информатике и профессиональных умений и навыков, необходимых бакалавру прикладной информатики.

Изучение учебной дисциплины направлено на освоение механизмов функционирования гипертекстовых программных систем, технологий, используемых для разработки подобных систем и обучение использованию этих технологий на практике.

Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата.

Учебная дисциплина Интернет-программирование относится к вариативной части учебного плана (Б1.В.09).

Учебная дисциплина содержательно и логически связана с другими учебными дисциплинами, изучаемыми студентами:

-предшествует освоению данной дисциплины: информатика и программирование, визуальное программирование, операционные системы;

-после изучения данной дисциплины изучается: Базы данных, Проектный практикум, Разработка программных приложений, Реинжиниринг процессов.

Дисциплина изучается на заочной форме обучения на 3 курсах в 5,6 семестрах.

Требования к уровню освоения содержания курса:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен овладеть следующими компетенциями:

ПК-8 - способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач

ПК-2 - Способность разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение.

Содержание учебной дисциплины.

Раздел 1: Технологии интернет-программирования.

Обзор сетевых технологий

Гипертекстовая модель. Протокол HTTP.

Язык разметки гипертекстовых документов HTML.

Язык стилевого оформления CSS.

Технологии создания клиентских обработчиков.

Технологии создания серверных обработчиков.

**Лист внесения изменений в рабочую программу учебной дисциплины
«Интернет-программирование»**

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на 2020/2021 учебный год.
Протокол № 1 заседания кафедры ПЭ от «03» сентября 2020 г.

1. Актуализация перечня основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины на 2020-2021 учебный год.

1.1. Пункт 8.1. Основная литература

1. Программирование: математическая логика : учебное пособие для среднего профессионального образования / М. В. Швецкий, М. В. Демидов, А. В. Голанова, И. А. Кудрявцева. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 675 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-13248-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457284>
2. Тюльпинова, Н. В. Алгоритмизация и программирование : учебное пособие / Н. В. Тюльпинова. — Саратов : Вузовское образование, 2019. — 200 с. — ISBN 978-5-4487-0470-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/80539.html>
3. Андреева, Т. А. Программирование на языке Pascal : учебное пособие / Т. А. Андреева. — 3-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 277 с. — ISBN 978-5-4497-0688-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/97576.html>

1.2. Пункт 8.2. Дополнительная литература

1. Иноземцева С.А. Информатика и программирование [Электронный ресурс] : лабораторный практикум / С.А. Иноземцева. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2018. — 68 с. — 978-5-4487-0260-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/75691.html>
2. Зоткин С.П. Программирование на языке высокого уровня C/C++ [Электронный ресурс] : конспект лекций / С.П. Зоткин. — 3-е изд. — Электрон. текстовые данные. — М. : МИСИ-МГСУ, ЭБС АСВ, 2018. — 140 с. — 978-5-7264-1810-0. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76390.html>
3. Кузьмичёв, А. Э. Программирование для Windows Phone для начинающих / А. Э. Кузьмичёв. — 3-е изд. — М. : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 165 с. — ISBN 978-5-4486-0508-6. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/79729.html>

Зав. кафедрой



_____/Преснякова Д.В./