

**МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»**

Кафедра «Системы автоматизированного проектирования»

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Прикладное программирование в Internet»

Направление подготовки:	09.03.01 – Информатика и вычислительная техника
Профиль:	Системы автоматизированного проектирования
Квалификация выпускника:	Бакалавр
Форма обучения:	очная
Год начала подготовки	2018

1. Цели освоения учебной дисциплины

Целью освоения учебной дисциплины (модуля) «Прикладное программирование в Internet» является выработка у обучающегося:

? базовых знаний по технологии Web-дизайна и

? навыков Internet программирования.

В результате изучения дисциплины студент должен иметь представление (понимать и уметь объяснить) основные концепции и принципы Web-дизайна и Internet программирования

Знать: основы web-дизайна и Internet программирования, . 4

Уметь: .

Иметь навыки (приобрести опыт) Internet программирование при разработке Web-сайтов.

В результате изучения дисциплины студенты должны:

? знать основные концепции и принципы Web-дизайна и Internet программирования, основы проектирования сайтов и технологии проектирования, основы программирования сайтов различными программными средствами

? уметь разрабатывать свои Web-сайты, используя технологии проектирования сайтов и Internet-программирования.

2. Место учебной дисциплины в структуре ОП ВО

Учебная дисциплина "Прикладное программирование в Internet" относится к блоку 1 "Дисциплины (модули)" и входит в его вариативную часть.

3. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций:

ПК-1	способностью разрабатывать модели компонентов информационных систем, включая модели баз данных и модели интерфейсов "человек - электронно-вычислительная машина"
------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет

5 зачетных единиц (180 ак. ч.).

5. Образовательные технологии

В качестве основной формы проведения практических занятий по учебной дисциплине «Прикладное программирование в Internet» рекомендуется индивидуальное выполнение лабораторных работ. Рекомендуется также заслушивать и обсуждать доклады, подготовленные обучающимися в ходе самостоятельной работы. Во вводной части занятия необходимо проверить наличие студентов и их готовность к лабораторному занятию, объявить тему, цели и учебные вопросы занятия. Далее следует разобрать пример задания, а затем выдать задания для самостоятельного решения. В конце занятия рекомендуется объявить тему для самостоятельной работы и выдать задания для самостоятельного решения дома. .

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам)

РАЗДЕЛ 1

Введение в Web-дизайн и принципы дизайна

Тема: Определение Web-дизайна, сетевая среда, практичность Web-сайтов, общие характеристики пользователей.

Тема: Особенности программирования сайтов в зависимости от этих характеристик, сетевая среда

РАЗДЕЛ 2

Построение практического сайта и процесс Web-дизайна

Тема: Практический сайт и его основные характеристики, проектирование сайтов, план сайта, классификация сайтов.

Тема: Структура сайта, классификация моделей сайтов, сравнение сайтов, теория навигации

РАЗДЕЛ 3

Введение в HTML

Тема: Описание HTML, тэги, фреймы, создание документа в HTML, формы в HTML документах, расширенный HTML.

Тема: Сценарии для автоматизации, формы, функции, мультимедиа, кодировки символов и выбор кодировок, типы ссылок, глобальная структура документа, метаданные, стили, списки

РАЗДЕЛ 4

CGI

Тема: Вызов CGI программ, CGI скрипты, переменные среды CGI, заголовки запросов и ответов, права доступа, браузеры, обработка форм

РАЗДЕЛ 5

Java Script

Тема: Модели объектов JavaScript и свойств объектов, события, массивы, графика, стеки и гипертекстовые ссылки, фреймы, наследование кода скриптов различными страницами, манипулирование окнами

РАЗДЕЛ 6

Введение в VRML

Тема: Введение в VRML, единицы измерения, примитивы VRML

Тема: Положение объектов в пространстве, определение собственных объектов

РАЗДЕЛ 7

Web-мастер

Тема: Возможные способы создания Web-страниц, оформление, шрифты, стили, фреймы

Тема: Поисковые системы, правила создания гипертекста (этикет, стиль, основные принципы)

РАЗДЕЛ 8

Баннеры

Тема: Принципы создания баннеры, баннеры и оплата его размещения

Тема: Влияние местоположения баннера на его эффективность

РАЗДЕЛ 9

Сервисы Интернет

Тема: Сеть сетей, типы сервисов Интернет

Тема: Новые технологии и тенденции развития

РАЗДЕЛ 10

Секреты и особенности Web-дизайна и Internet-программирования, технология программирования

Тема: Советы по Web-дизайну, конвертирование HTML в удобочитаемый тест, работа со шрифтами

Тема: Сравнение браузеров, хитрости и особенности проектирования Web-сайтов

Экзамен