

Аннотация рабочей программы дисциплины «Основы проектирования WEB-приложений» для направления подготовки 09.03.02. – Информационные системы и технологии направленность (профиль) образовательной программы – Информационные системы и технологии

1. Цели и задачи освоения дисциплины (модуля)

Целью курса является овладение современными методами и средствами разработки интерактивных распределенных многопользовательских Web-приложений с применением современных технологий

Задачи дисциплины «Основы проектирования WEB-приложений»:

- изучение возможностей языка разметки HTML и языка оформления документов CSS для создания Web-страниц;
- освоение языка JavaScript для придания динамики поведению Web-приложения на клиентской стороне;
- освоение языка динамического формирования страниц на серверной стороне;
- приобретение навыков интеграции клиентской и серверной частей Web-приложений.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения

Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК-3 Способен выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов	ИД-1ПК-3-знать: основы верстки с использованием языков разметки, основы верстки с использованием языков описания стилей, основы программирования с использованием сценарных языков, Стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система ИД-2ПК-3-уметь: создавать интерактивные прототипы интерфейса, Разрабатывать и оформлять проектную документацию на интерфейс ИД-3ПК-3 -иметь навык работы с программным обеспечением для фиксации и анализа действий респондентов
ПК-13 Способен проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса	ИД-1ПК-13-знать: стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек система, виды юзабилити исследований (прямое и сравнительное юзабилити) ИД-2ПК-13-уметь: создавать интерактивные прототипы интерфейса, анализировать интерфейс с точки зрения соответствия задачам пользователя ИД-3ПК-13— иметь навык Работать с программами прототипирования интерфейсов

3.Содержание дисциплины

Тема 1. Обзор web-технологий, структура и принципы функционирования глобальной сети

Тема 2. Инструменты и технологии разработки Web-приложений

Тема 3. Основные принципы построения Web-приложений