

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ,
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И ИННОВАЦИЙ
КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

МОО ВО Кыргызско-Российский Славянский университет
имени первого Президента Российской Федерации Б.Н. Ельцина

УТВЕРЖДАЮ



2026 г.

Современные методы программирования

аннотация дисциплины (модуля)

Разработано **Высшая школа Цифровых технологий**

Учебный план b110302_26_1 итисс.plx
Направление 11.03.02 - РФ, 690300 - КР Инфокоммуникационные технологии и системы связи
Профиль "Сети связи и системы коммутации"

Форма обучения **очная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
Неделя	17 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Практические	16	16	16	16
Контактная работа в период теоретического обучения	0,1	0,1	0,1	0,1
В том числе инт.	8	8	8	8
В том числе в форме практ.подготовки	16	16	16	16
Итого ауд.	32	32	32	32
Контактная работа	32,1	32,1	32,1	32,1
Сам. работа	39,9	39,9	39,9	39,9
Итого	72	72	72	72

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	- научить обучающихся ориентироваться и продуктивно действовать в информационном интернет-пространстве, используя для достижения своих целей создаваемые web-ресурсы;
1.2	- сформировать у обучающихся целостное представление об информационной картине мира средствами Всемирной паутины, научить их способам представления информации в сети Интернет;
1.3	- познакомить обучающихся со способами научно-технического мышления и деятельности, направленными на самостоятельное творческое познание и исследование информационной части сетевого пространства;
1.4	- реализовать способности личности в ходе проектирования и конструирования сайтов;
1.5	- сформировать элементы информационной и телекоммуникационной компетенций по отношению к знаниям, умениям и опыту конструирования.
1.6	- познакомить с видами веб-сайтов, их функциональными, структурными и технологическими особенностями;
1.7	- сформировать навыки элементарного проектирования, конструирования, размещения и сопровождения веб-сайта;
1.8	- дать первичные навыки программирования на языках HTML, Dynamic HTML, CSS; познакомить с основами веб-дизайна;
1.9	- научить основам работы с программами Dreamweaver и Flash (или аналогичными);
1.10	- сформировать навыки работы в коллективе с комплексными веб-проектами;
1.11	- создать и разместить в сети Интернета собственный веб-сайт по выбранной тематике.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В.1.ДВ.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Информатика (спец. главы)	
2.1.2	Информатика	
2.1.3	Программное обеспечение инфокоммуникационных технологий	
2.1.4	Дискретная математика	
2.1.5	Инженерная и компьютерная графика	
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Вычислительная техника и информационные технологии	
2.2.2	Основы сетевых технологий в инфокоммуникационных системах и сервисах	
2.2.3	Мультимедийные технологии и протоколы	

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-7: Способен к администрированию процесса оценки производительности и контроля использования и производительности сетевых устройств, программного обеспечения информационно-коммуникационной системы

Знать:

Уметь:

Владеть:

ПК-9: Способен к проведению регламентных работ на сетевых устройствах и программном обеспечении инфокоммуникационной системы

Знать:

Уметь:

Владеть:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
подходы к технологиям программирования и web-технологиям; принципы построения клиентской части web-приложений с помощью HTML, CSS и JavaScript; подходы к переносу полученных знаний по программированию на другие задачи и другие средства разработки;	
3.2	Уметь:
форматировать страницу средствами HTML; разворачивать рабочую среду web разработки: выполнять разработку (написание и отладка кода) скриптов на языке JavaScript; реализовать основные алгоритмические конструкции посредством языка JavaScript; пользоваться справочными материалами в отношении HTML, JavaScript, CSS; реализовывать простейшую функциональность клиентской стороны с помощью языка JavaScript; самостоятельно создавать web-приложения уровня интернет-сайта.	

3.3	Владеть:
навыками формирования пользовательского интерфейса веб-приложения при помощи JavaScript, HTML, CSS; навыками работы с web-сервером.	