



Факультет	Математики, физики и информатики	
Кафедра	Информатики и информационных технологий	
Направление подготовки	02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии	
Направленность (профиль)	Открытые информационные системы	
	Технологии веб-программирования	Б1.В.ДВ.1

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»  
ФГБОУ ВО «ТГПУ им. Л.Н. Толстого»

**УТВЕРЖДЕНА**

на заседании Ученого совета университета  
протокол № 2 от 11 февраля 2016 г.

## **Рабочая программа дисциплины «Технологии веб-программирования»**

**Трудоемкость: 3 зачетные единицы**

**Квалификация (степень) выпускника: бакалавр**

**Форма обучения: очная**

Рассмотрена на заседании кафедры  
информатики и информационных технологий  
протокол № 3 от 18 ноября 2015 г.

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ А.В. Якушин

Одобрена на заседании Ученого совета факультета  
Математики, физики и информатики  
протокол № 5 от «17» декабря 2015 г.

Декан  Реброва И.Ю.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	3
2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата.....	3
3. Объем дисциплины и виды учебной работы .....	4
4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий .....	4
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине.....	5
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	6
6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы .....	6
6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания .....	6
6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	7
6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.....	10
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.....	11
7.1. Основная литература .....	11
7.2. Дополнительная литература .....	11
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины .....	11
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины .....	12
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем .....	13
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине .....	15
12. Аннотация рабочей программы дисциплины.....	16
13. Лист регистрации изменений к рабочей программе дисциплины .....	17

## 1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Достижение планируемых результатов обучения, соотнесенных с общими целями и задачами ОПОП, является целью освоения дисциплины.

Планируемые результаты освоения образовательной программы (код и название компетенции)	Планируемые результаты обучения	Этапы формирования компетенции в процессе освоения образовательной программы
Способность к разработке требований и проектированию программного обеспечения (ДПК-2)	<p><b>Выпускник знает:</b> основные концепции и принципы дизайна сайтов и веб-программирования технологии проектирования сайтов критерии выбора средств и систем для веб-программирования</p> <p><b>Умеет:</b> Выбирать средства реализации требований к программному обеспечению Вырабатывать варианты реализации программного обеспечения Проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений</p> <p><b>Владеет:</b> практическими навыками проектирования веб-дизайна и разработки веб-сайтов</p>	1 этап из 3 (3 семестр)

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП БАКАЛАВРИАТА

Дисциплина «Технологии веб-программирования» относится к дисциплинам по выбору вариативной части образовательной программы. Изучение данной дисциплины осуществляется в 3 семестре. Изучение данной дисциплины базируется на освоении студентами дисциплин «Информатика и информационные технологии», «Основы алгоритмизации».

К началу изучения дисциплины студенты должны владеть:

- знаниями

определения и свойства модели, алгоритма и программы, иметь представление о способах записи алгоритмов и реализации основных алгоритмических конструкций следования, ветвления и повторения в любом языке программирования.

- умениями

решать типовые задачи по программированию с использованием базовых алгоритмических конструкций и подпрограмм

навыками и (или) опытом деятельности

методами декомпозиции сложных задач на независимые подзадачи

Дисциплина «Технологии веб-программирования» является базовой для дисциплин «Объектно-ориентированное программирование», «Офисное программирование», и «Информационные системы».

**3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ**

Очная форма обучения

Вид учебной работы	Объем зачетных единиц / часов по формам обучения
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	108/3
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем (всего)</b>	22
в том числе:	
лекции	8
лабораторные занятия (включая защиту отчета по лабораторным работам)	
семинарские занятия	
практические занятия	12
контрольные работы	
другие виды контактной работы (КСРС)	2
<b>Самостоятельная работа студента (всего)</b>	86
в том числе:	
внеаудиторная самостоятельная работа по подготовке к лекционным занятиям	22
внеаудиторная самостоятельная работа по подготовке к лабораторным занятиям и защите отчета	
внеаудиторная самостоятельная работа при подготовке к семинарским и/или практическим занятиям	30
подготовка учебного проекта	
подготовка к контрольной работе	
выполнение заданий для самостоятельной работы в системе управления обучением MOODLE	30
выполнение курсового проекта (работы)	
подготовка к зачету	4
подготовка к экзамену	
другие виды самостоятельной работы студента	
Промежуточная аттестация в форме зачета	

**4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ, СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ИЛИ АСТРОНОМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ**

Очная форма обучения

Наименование тем (разделов).	Количество академических или астрономических часов по видам учебных занятий			
	Занятия лекционного типа	Практические занятия	Другие виды учебных занятий	Самостоятельная работа обучающихся
Тема 1. Введение в предмет	2	4		20
Тема 2. Концептуальные основы программирования	2	4		20

Технологии веб-программирования	Б1.В.ДВ.1			
Тема 3. Принципы разработки ПО.	2	4		22
Тема 4. Объектно-ориентированная технология разработки ПО.	2	4		20
Контроль самостоятельной работы студентов			2	
Индивидуальные консультации				
Подготовка к зачету				4
Групповые консультации				
<b>ИТОГО</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>84</b>

Тема 1. Введение в предмет  
 Основные понятия и определения. Программа, программная система. Программный продукт. Программная система как технологический объект. Программное обеспечение.  
 Концепция программной системы (ПС) как изделия, имеющего самостоятельное значение, процессы проектирования и изготовления которого аналогичны процессам, связанным с созданием любых других изделий.  
 Возникновение и развитие технологий программирования Классификация технологий разработки ПО

Тема 2. Концептуальные основы программирования  
 Необходимость профессионального программирования. Программирование и методология. Парадигмы программирования.  
 Основные проблемы разработки программных систем. Сложность как основная проблема программирования. Источники сложности

Тема 3. Принципы разработки ПО.  
 Специфика разработки ПО средств. Программное обеспечение как продукт. Программа как формализованное описание процесса. Понятие о программном средстве.  
 Жизненный цикл ПО. Основные фазы разработки программного обеспечения: формулирование требований, формулирование целей проекта, анализ прикладной области, создание функциональной спецификации, проектирование реализации.  
 Понятие качества ПО. Понятие ошибки в ПО. Неконструктивность понятия правильной программы. Надежность ПО. Технология программирования как технология разработки надежных программных средств. Источники ошибок в программных средствах. Обеспечение надежности - основной мотив разработки ПО.  
 Обеспечение точности перевода. Понятия о простых и сложных системах, о малых и больших системах. Неправильный перевод информации из одного представления в другое - основная причина ошибок при разработке программных средств. Модель перевода и источники ошибок.  
 Преодоление барьера между пользователем и разработчиком. Контроль принимаемых решений.

Тема 4. Объектно-ориентированная технология разработки ПО.  
 Программирование, анализ, проектирование, моделирование. Состояние методов объектно-ориентированного анализа и проектирования.  
 Объединение усилий трех лидеров (Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson) в области ОО-проектирования, приведшее к созданию: единой нотации для описания проектов - языка визуального моделирования UML; унифицированного процесса разработки ПО - Unified Process.

## **5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Преподавание дисциплины предполагает использование следующего учебно-методического обеспечения.

Комплекта мультимедийных презентаций для лекционных занятий.

Теоретического курса и информационных приложений, размещенных в электронной образовательной среде MOODLe.

Комплекса заданий для практических занятий, размещенных в электронной образовательной среде MOODLe.

Виды самостоятельной работы обучающихся: выполнение заданий на практические занятия, выполнение индивидуального проектного задания.

При подготовке к занятиям и выполнении самостоятельной работы студентам доступны следующие учебно-методические ресурсы, перечисленные в п.7 рабочей программы, а также электронный учебный ресурс размещенный в среде электронного обучения ТГПУ им. Л.Н. Толстого (<http://moodle.tspu.ru>)

## **6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

### **6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы представлен в таблице пункта 1 рабочей программы.

Формирование компетенции “ способность к разработке требований и проектированию программного обеспечения (ДПК-2)” осуществляется в течение трех этапов освоения основной образовательной программы.

Первый этап формирования компетенции осуществляется в процессе освоения дисциплин «Технологии веб-программирования», «Математические основы исследований», «Основы программирования».

Второй этап формирования компетенции осуществляется в процессе освоения дисциплин «Математика в банковской сфере», «Объектно-ориентированное программирование».

Третий этап формирования компетенции осуществляется в процессе освоения дисциплины «Компьютерная графика».

### **6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания**

<b>Дескриптор компетенций</b>	<b>Показатели оценивания</b>	<b>Критерии оценивания</b>
Знания	основных концепций и принципов дизайна сайтов и веб-программирования; технологий проектирования сайтов; критерий выбора средств и систем для веб-программирования;	Отметка «зачтено» выставляется, если студент в целом за семестр набрал от 61 до 100 баллов (с учетом баллов, набранных на промежуточной аттестации (зачете)).
Умения	выбирать средства реализации требований к программному обеспечению; вырабатывать варианты реализации программного обеспечения; проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений;	

Навыки и опыт деятельности	проектирования веб-дизайна и разработки веб-сайтов.	Отметка «незачтено» выставляется, если студент в целом за семестр набрал менее 61 балла (с учетом баллов, набранных на промежуточной аттестации (зачете)).
----------------------------	-----------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Критерии оценивания компетенций формируются на основе балльно-рейтинговой системы с помощью всего комплекса методических материалов, определяющих процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих данный этап формирования компетенций.

Баллы, набранные студентом в течение семестра	Баллы за промежуточную аттестацию (зачет)	Общая сумма баллов в семестре	Отметка
21 – 60	0 – 40	61-100	Зачтено
0 – 20	0 – 40	0 – 60	Не зачтено

Знания, умения, навыки и компетенции студентов по дисциплине оцениваются по двухбалльной шкале с отметками: «зачтено»; «не зачтено». Преподавателями используются следующие показатели, при условии успешного прохождения текущего контроля успеваемости по дисциплине:

Оценка «зачтено» ставится, если студент освоил программный материал всех разделов, последователен в изложении программного материала, достаточно последовательно и логически стройно его излагает, умеет увязывать теорию с практикой, успешно прошел текущий контроль успеваемости по дисциплине, продемонстрировал индивидуальные знания, умениями и навыки практической работы.

Оценка «не зачтено» ставится, если студент не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, непоследователен в его изложении, не прошел текущий контроль успеваемости, не в полной мере владеет необходимыми знаниями, умениями и навыками при выполнении практических заданий, то есть студент не может продолжить обучение без дополнительной подготовки по соответствующей дисциплине.

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

Образцы заданий к практическим занятиям:

Пример 1.

Создание домашней страницы содержащей информацию о студенте. Обязательное содержание:

- Информация о том, чей сайт.
- Электронный почтовый адрес.
- Ссылка на рабочую страницу или сайт вуза студента.
- Мой ВУЗ - о ТГПУ.
- Моя группа.
- Моя будущая профессия.
- Мои увлечения или хобби.
- Любая другая информация.

Пример 2.

1. Добавьте в уже созданную страницу с личными данными и информацией о университете и группе свою фотографию в качестве изображения с заданными размерами, обтеканием по тексту и без рамки.
2. В ту же страницу добавьте фоновым изображением герб университета или факультета (при большом разрешении файла замостите им страницу).
3. Создайте страницу-фотогалерею (фотоальбом) и выложите на ней от 4 различных изображений большого разрешения, но с заданными небольшими размерами.
4. Создайте гипертекстовые переходы между всеми уже созданными страницами, так что бы на любую из страниц можно было попасть на любую другую страницу не более чем за 3 перехода (сделайте меню или карту сайта).
5. На странице с личной информацией выделите пункты (о себе, о группе и т.п.), создайте оглавление и реализуйте переходы на пункты из оглавления.

### Задание

Поменяйте местами блоки theader, tbody и tfoot всеми возможными способами, проанализируйте и опишите результаты.

### Задание 2.

Создайте следующие таблицы, для заполнения ячеек используйте символ пробела:



На странице-фотогалереи поместите все изображения в таблицу таким образом, чтобы одновременно было удобно просматривать от 4 изображений сразу.

### Вопросы к зачету

1. Основные принципы разработки ПО.
2. Основные этапы разработки ПО.
3. Понятие жизненного цикла разработки ПО.
4. Основные модели жизненного цикла разработки ПО.
5. Основные причины сложности программных систем.
6. Объектно-ориентированная технология разработки ПО. Основные понятия.



7. Объектно-ориентированная технология разработки ПО. Основные принципы.
8. Компоненты документации на этапе проектирования ПО.
9. Принципы разработки технического задания.
10. Структура технического задания.
11. Основные технологии реализации ПО.
12. Компоненты документации пользователя.

Индивидуальное проектное задание заключается в разработке сайта, удовлетворяющего системе требований.

Примеры индивидуальных проектных заданий:

Разработка варианта игры крестики-нолики.

Калькулятор, выполняющий все арифметические действия и вычисляющий основные элементарные функции.

Калькулятор комплексных чисел выполняющий все арифметические действия.

Выполнение арифметических операций над полиномами. Сложение, вычитание, умножение полиномов.

Выполнение арифметических операций над полиномами. Деление с остатком.

Поиск k-го по величине элемента массива.

Определить положение точки относительно выпуклого многоугольника.

Площадь многоугольника.

Пересечение отрезков.

Алгоритмы теории чисел.

Диофантово уравнение.

Генерация перестановки, следующей за данной.

Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Дейкстры.

Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Флойда.

Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Форда-Беллмана.

k несовпадений - алгоритм Ландау-Вишкина.

Длинные числа и операции с ними. Сложение и вычитание.

Длинные числа и операции с ними. Умножение.

Длинные числа и операции с ними. Деление.

Работа с датами.

Технические требования компании к индивидуальному проектному заданию:

Разработать не менее 5 стилей.

Сайт должен содержать не менее 6 страниц и не более 15.

Общий объем сайта ограничен 500kb (определяется размером всех составляющих элементов).

Разработать механизм аутентификации пользователей сайта.

Некоторая Компания проводит психологическое тестирование своих сотрудников.

Вам предлагается реализовать обработку результатов психологического теста на языке PHP.

Некоторая Компания для проверки ваших профессиональных способностей предлагает разработку дополнительных функциональных возможностей сайта. Качество выполнения предложенных заданий определит Ваш статус в данной компании. Каждый участник команды делает свой тест в соответствии со своим вариантом.

#### Критерии оценки проектов

Составляющие проекта	Критерии для оценивания	Максимальное количество баллов
----------------------	-------------------------	--------------------------------

Технологии веб-программирования		Б1.В.ДВ.1
Постановка проблемы и ее обоснованность, формулирование целей и задач	<ul style="list-style-type: none"> <li>общественная значимость и актуальность выдвинутых проблем;</li> <li>соответствие темы, цели и задач проекта; разумность масштаба работ.</li> </ul>	10
Содержание проекта/ проектной разработки	<ul style="list-style-type: none"> <li>логичность, взаимосвязь и последовательность этапов проекта;</li> <li>адекватность предлагаемых мероприятий решению поставленных задач;</li> <li>корректность используемых методов работы;</li> <li>четкость определения целевой группы и обоснованность её участия при реализации проекта;</li> <li>соответствие теоретической, эмпирической и проектной частей, их связь с практикой и выбранным видом профессиональной деятельности;</li> <li>соблюдение заявленных временных рамок реализации проекта; самостоятельность и активность участника проекта.</li> </ul>	10
Результат выполнения прикладного проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>соответствие ожиданий от проекта / планируемого результата полученному продукту;</li> <li>степень решения заявленной проблемы;</li> <li>успешность преодоления трудностей в реализации проекта;</li> <li>оценка участников целевой группы;</li> <li>перспективы развития проекта после завершения проекта; возможность тиражирования проекта.</li> </ul>	10
Презентация результатов работы над прикладным проектом	<ul style="list-style-type: none"> <li>ясность, логичность, профессионализм изложения доклада;</li> <li>наглядность и структурированность материала презентации; умение корректно использовать профессиональную лексику и понятийно-категориальный аппарат.</li> </ul>	10
Ответы на вопросы	<ul style="list-style-type: none"> <li>степень владения темой;</li> <li>ясность аргументации взглядов студента, презентующего результаты выполнения проекта; четкость и лаконичность ответов на вопросы.</li> </ul>	10

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Описание балльно-рейтинговой системы по дисциплине.

Итоговая рейтинговая оценка по дисциплине складывается из следующих составляющих:

- 1) В течении семестра за выполнение заданий по курсу студент может максимально получить 60 баллов.;
- 2) Обязательной формой текущей аттестации знаний является выполнение индивидуального проектного задания 20 баллов.
- 3) На зачёте ответ студента может быть максимально оценен в 40 баллов.

При этом, для получения положительной итоговой оценки на зачете необходимо получить не менее 60% по каждой составляющей и выполнить все задания для практических занятий. Шкала перевода баллов в оценку: до 60 - «не зачтено»; 61 - 100 - «зачтено».

№ п/п	Критерии оценивания	Максимальное количество баллов	Баллы, полученные студентом
1.	Выполнение заданий:	60	
1.1.	Практические занятия	40	
1.2.	Индивидуальное проектное задание	20	
3.	Зачет	40	
	ИТОГО:	100	

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

### 7.1. Основная литература

1. Романенко, А. В. Основы программирования для автоматизированных систем проектирования и управления инновациями : учебное пособие / А.В. Романенко, А.И. Попов. - Тамбов : Тамбовский гос. технич. ун-т, 2014. - 96 с. - ISBN 978-5-8265-1362-0 : Б. ц.  
URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view&book\\_id=277966](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=277966)
2. Жданов, С. А. Информационные системы : учебник / С.А. Жданов, М.Л. Соболева, А.С. Алфимова. - М. : Прометей, 2015. - 302 с. - ISBN 978-5-9906-2644-7 : Б. ц.  
URL: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_view&book\\_id=426722](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=426722)

### 7.2. Дополнительная литература

1. Технологии разработки программного обеспечения. Разработка сложных программных систем [Текст] : учебник для студ.вузов / С. А. Орлов, 3-е изд. - С П б. : Питер, 2004. - 527 с. : ил. - ISBN 5947238209
2. Самоучитель PHP 5 [Текст] / Д. Н. Колисниченко. - 3-е изд. - С П б. : Наука и Техника, 2006. - 576 с. - ISBN 5943872469
3. Flash и PHP [Текст] : самоучитель / Александр Чсрный. - С П б. : Питер, 2004. - 240 с. - ISBN 5469002020
4. HTML / XML / CSS [Текст] : справочник / Гюнтер Штайнер. - [Б. м.] : Лаборатория Базовых Знаний, 2004. - 512 с. : ил. - ISBN 5932080914
5. Техника Web-дизайна для студента [Текст] : учебное пособие / Ю. Едомский. - С П б. : БХВ-Петербург, 2005. - 400 с. : ил. - ISBN 5941577427

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

1. Math-Net.Ru [Электронный ресурс] : общероссийский математический портал / Математический институт им. В. А. Стеклова РАН ; Российская академия наук, Отделение математических наук. - М. : [б. и.], 2010. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц.  
URL: <http://www.mathnet.ru>
2. ИКТ [Электронный ресурс] : федеральный образовательный портал / ФГАУ ГНИИ ИТТ "Информика". - М. : [б. и.], 2003. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц.  
URL: <http://www.ict.edu.ru>
3. Университетская библиотека Online [Электронный ресурс] : электронная библиотечная

система / ООО "Директ-Медиа" . - М. : [б. и.], 2001. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц.

URL: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

4. Универсальные базы данных East View [Электронный ресурс] : информационный ресурс / East View Information Services. - М. : [б. и.], 2012. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц.

URL: [www.ebiblioteka.ru](http://www.ebiblioteka.ru)

5. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс] : информационный портал / ООО "РУНЭБ" ; Санкт-Петербургский государственный университет. - М. : [б. и.], 2005. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц.

URL: [www.eLibrary.ru](http://www.eLibrary.ru)

## 9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Приступая к изучению новой учебной дисциплины, студенты должны ознакомиться с учебной программой, учебной, научной и методической литературой, имеющейся в библиотеке университета, встретиться с преподавателем, ведущим дисциплину, получить в библиотеке рекомендованные учебники и учебно-методические пособия, осуществить запись на соответствующий курс в среде электронного обучения университета.

Глубина усвоения дисциплины зависит от активной и систематической работы студента на лекциях и практических занятиях, а также в ходе самостоятельной работы, по изучению рекомендованной литературы.

На лекциях важно сосредоточить внимание на ее содержании. Это поможет лучше воспринимать учебный материал и уяснить взаимосвязь проблем по всей дисциплине. Основное содержание лекции целесообразнее записывать в тетради в виде ключевых фраз, понятий, тезисов, обобщений, схем, опорных выводов. Необходимо обращать внимание на термины, формулировки, раскрывающие содержание тех или иных явлений и процессов, научные выводы и практические рекомендации. Желательно оставлять в конспектах поля, на которых делать пометки из рекомендованной литературы, дополняющей материал прослушанной лекции, а также подчеркивающие особую важность тех или иных теоретических положений. С целью уяснения теоретических положений, разрешения спорных ситуаций необходимо задавать преподавателю уточняющие вопросы. Для закрепления содержания лекции в памяти, необходимо во время самостоятельной работы внимательно прочесть свой конспект и дополнить его записями из учебников и рекомендованной литературы. Конспектирование читаемых лекций и их последующая доработка способствует более глубокому усвоению знаний, и поэтому являются важной формой учебной деятельности студентов.

Прочное усвоение и долговременное закрепление учебного материала невозможно без продуманной самостоятельной работы. Такая работа требует от студента значительных усилий, творчества и высокой организованности. В ходе самостоятельной работы студенты выполняют следующие задачи: дорабатывают лекции, изучают рекомендованную литературу, готовятся к практическим занятиям, к коллоквиуму, контрольным работам по отдельным темам дисциплины. При этом эффективность учебной деятельности студента во многом зависит от того, как он распорядился выделенным для самостоятельной работы бюджетом времени.

Результатом самостоятельной работы является прочное усвоение материалов по предмету согласно программы дисциплины. В итоге этой работы формируются профессиональные умения и компетенции, развивается творческий подход к решению возникших в ходе учебной деятельности проблемных задач, появляется самостоятельности мышления.

Целью практических занятий по данной дисциплине является закрепление теоретических знаний, полученных при изучении дисциплины.

При подготовке к практическому занятию целесообразно выполнить следующие рекомендации: изучить основную литературу; ознакомиться с дополнительной литературой, новыми публикациями в периодических изданиях: журналах, газетах и т. д.; при необходи-

мости доработать конспект лекций. При этом учесть рекомендации преподавателя и требования учебной программы.

При выполнении практических занятий основным методом обучения является самостоятельная работа студента под управлением преподавателя. На них пополняются теоретические знания студентов, их умение творчески мыслить, анализировать, обобщать изученный материал, проверяется отношение студентов к будущей профессиональной деятельности.

Оценка выполненной работы осуществляется преподавателем комплексно: по результатам выполнения заданий, устному сообщению и оформлению работы. После подведения итогов занятия студент обязан устранить недостатки, отмеченные преподавателем при оценке его работы.

Преподавание дисциплины должно включать в себя следующие образовательные технологии:

- 1) Проведение лекций с использованием презентаций на основе мультимедийных технологий;
- 2) Обеспечение студентов сопутствующими материалами, размещенными в среде Moodle; Описание практических занятий по дисциплине

Полные варианты практических занятий размещены в системе управления обучением MOODLE.

№	Наименование практических занятий	Объем в часах
1	Основы языка HTML	8
2	Основы CSS и проектирование программного обеспечения	10
3	Программирование на языке PHP	8
	Итого	26

#### Типовые задания для самостоятельной работы по дисциплине

1. Постройте функцию, которая генерирует страницу, с таблицей заданных размеров.
2. Постройте функцию распознавания простого числа.
3. В отдельном файле содержится массив, содержащий: ФИО, возраст, пол, образование. Построить функцию отображающую данные из массива в виде таблицы на html-странице, специальным образом выделяя различные значения параметров.
4. Создайте функцию, которая строит спиральную таблицу, заданного порядка
5. Составьте регулярные выражения для маскирования тегов HTML (20-30 на выбор).
6. Составьте регулярное выражение для проверки значения переменной:
  - a. Быть целым числом.
  - b. Быть вещественным числом.
  - c. Быть идентификатором.
  - d. Быть правильным телефонным номером (например 37-81-40).
  - e. Быть правильным телефонным номером с кодом города (например (231) 5-94-00).
  - f. Быть не числом.
  - g. Не содержать цифр.
  - h. Не содержать букв.
7. Построить регулярное выражение, возвращающее значение параметров тегов html-документа, содержащих URL.

#### 10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Материально-техническое обеспечение дисциплины:

1. Специально оборудованные аудитории и компьютерные классы: персональные компьюте-

ры (модели: Intel Pentium4, AMD Athlon, AMD Duron), мультимедийные проекторы, аудио-визуальные устройства;

2. Программное обеспечение в соответствии с программой курса;
3. Методические пособия и литература в библиотеке университета и на кафедре.
4. Студентам обеспечен доступ к сети Internet.

Перечень лицензионного программного обеспечения, используемого при освоении дисциплины:

1. Подписка Microsoft DreamSpark Premium - Сублицензионный договор № S-2042626/M18 от 04.06.2013:

- 1.1. Средства для разработки и проектирования Visual Studio 2008, 2010, 2012 и 2013 Professional Editions;
- 1.2. Операционная система Windows 7 Professional;
- 1.3. Операционная система Windows 8 Pro;
- 1.4. Операционная система Windows 8.1 Pro;
- 1.5. Отдельные программы из Office 2007, Office 2010, Office 2013 (в том числе Access, Visio, Project и др.);

2. Свободное программное обеспечение по лицензии GNU

- 2.1. Debian Linux Weezy
- 2.2. Apache Web Server
- 2.3. MySQL
- 2.4. PHP 5.0
- 2.5. Domain Technologie Control Контрольная панель локального хостинга

У обучающихся имеется доступ (удаленный доступ), в том числе в случае применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам, состав которых определяется в рабочих программах дисциплин и подлежит ежегодному обновлению:

1. Компьютерная информационно-правовая система «Гарант» - регистрационный номер клиента 71-70685-000033.
2. Официальный интернет-портал правовой информации <http://pravo.gov.ru>.
3. Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования <http://fgosvo.ru>.
4. Math-Net.Ru [Электронный ресурс] : общероссийский математический портал / Математический институт им. В. А. Стеклова РАН ; Российская академия наук, Отделение математических наук. - М. : [б. и.], 2010. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц. URL: <http://www.mathnet.ru>
5. ИКТ [Электронный ресурс] : федеральный образовательный портал / ФГАУ ГНИИ ИТТ "Информика". - М. : [б. и.], 2003. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц. URL: <http://www.ict.edu.ru>
6. Университетская библиотека Online [Электронный ресурс] : электронная библиотечная система / ООО "Директ-Медиа" . - М. : [б. и.], 2001. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц. URL: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)
7. Универсальные базы данных East View [Электронный ресурс] : информационный ресурс / East View Information Services. - М. : [б. и.], 2012. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц. URL: [www.ebiblioteka.ru](http://www.ebiblioteka.ru)
8. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU [Электронный ресурс] : информационный портал / ООО "РУНЭБ" ; Санкт-Петербургский государственный университет. - М. : [б. и.], 2005. - Загл. с титул. экрана. - Б. ц. URL: [www.eLibrary.ru](http://www.eLibrary.ru)

**11. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

1. Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, оборудованные мультимедийными средствами обучения.
2. Учебные аудитории для проведения практических занятий.
3. Компьютерные классы с доступом в интернет для работы с информационно-правовыми системами, в том числе «Гарант» и с доступом к электронно-библиотечной системе.
4. Аудитории для самостоятельной работы студентов, оснащенные компьютерной техникой, имеющей доступ к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронной информационно-образовательной среде ТГПУ им. Л.Н.Толстого, внутривузовскому сетевому окружению.

## 12. АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ.

1. Планируемые результаты обучения при освоении дисциплины, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

В результате освоения дисциплины у студента должна быть сформирована следующая компетенция: способность к разработке требований и проектированию программного обеспечения (ДПК-2).

В результате освоения дисциплины студент должен приобрести:

**знания** основных концепций и принципов дизайна сайтов и веб-программирования; технологий проектирования сайтов; критерий выбора средств и систем для веб-программирования;

**умения** выбирать средства реализации требований к программному обеспечению; выработать варианты реализации программного обеспечения; проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений;

**навыки** проектирования веб-дизайна и разработки веб-сайтов.

2. Место дисциплины в структуре ОПОП.

Дисциплина «Технологии веб-программирования» относится к дисциплинам по выбору вариативной части образовательной программы. Изучение данной дисциплины осуществляется в 3 семестре.

3. Объем дисциплины: 3 зачетные единицы.

4. Образовательный процесс осуществляется на русском языке.

5. Разработчик: Якушин А.В., к.п.н., доцент, зав. кафедрой И и ИТ.



### 13. ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1) Внесены изменения в п.7 «Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины».

2) Обновлен п.10 «Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень лицензионного программного обеспечения и информационных справочных систем» на основании действующих лицензионных соглашений

Заведующий кафедрой ИиИТ

\_\_\_\_\_ А.В. Якушин

«26» августа 2016 г..

**ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ФГОС ВО.****Разработчик (и):**

<b>Фамилия, имя, отчество</b>	<b>Учёная степень</b>	<b>Учёное звание</b>	<b>Должность</b>	<b>Дата разработки</b>	<b>Подпись</b>
Якушин Алексей Валериевич	к.п.н.	Доцент	Зав. кафедрой информатики и информационных технологий		

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
**по дисциплине «Технологии веб-программирования»**

**Состав:**

- |                                                                                                                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы                                                                                                     | 20 |
| 2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания                                                                                     | 20 |
| 3. Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы | 20 |
| 3.1. Вопросы к зачету .....                                                                                                                                                                                  | 21 |
| 3.2. Индивидуальные проектные задания .....                                                                                                                                                                  | 22 |
| 3.2.1. Список индивидуальных заданий .....                                                                                                                                                                   | 22 |
| 3.2.2. Требования к индивидуальным заданиям .....                                                                                                                                                            | 22 |
| 3.2.3. Перечень индивидуальных проектных заданий .....                                                                                                                                                       | 23 |
| 3.2.4. Критерии оценки индивидуальных проектных заданий .....                                                                                                                                                | 24 |
| 3.3. Содержание и типовые задания к практическим занятиям .....                                                                                                                                              | 25 |
| 4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций                                                    | 26 |

## 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Планируемые результаты освоения образовательной программы (код и название компетенции)	Планируемые результаты обучения	Этапы формирования компетенции в процессе освоения образовательной программы
Способность к разработке требований и проектированию программного обеспечения (ДПК-2)	<p><b>Выпускник знает:</b> основные концепции и принципы дизайна сайтов и веб-программирования технологии проектирования сайтов критерии выбора средств и систем для веб-программирования</p> <p><b>Умеет:</b> Выбирать средства реализации требований к программному обеспечению Вырабатывать варианты реализации программного обеспечения Проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений</p> <p><b>Владеет:</b> практическими навыками проектирования веб-дизайна и разработки веб-сайтов</p>	1 этап из 3 (3 семестр)

Формирование компетенции “ способность к разработке требований и проектированию программного обеспечения (ДПК-2)” осуществляется в течение одного этапа освоения основной образовательной программы.

Первый этап формирования компетенции осуществляется в процессе освоения дисциплин «Технологии веб-программирования», «Математические основы исследований», «Основы программирования».

Второй этап формирования компетенции осуществляется в процессе освоения дисциплин «Математика в банковской сфере», «Объектно-ориентированное программирование».

Третий этап формирования компетенции осуществляется в процессе освоения дисциплины «Компьютерная графика».

## 2. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Дескриптор компетенций	Показатели оценивания	Критерии оценивания
Знания	основных концепций и принципов дизайна сайтов и веб-программирования; технологий проектирования сайтов; критерий выбора средств и систем для веб-программирования;	Отметка «зачтено» выставляется, если студент в целом за семестр набрал от 61 до 100 баллов

Умения	выбирать средства реализации требований к программному обеспечению; выработать варианты реализации программного обеспечения; проводить оценку и обоснование рекомендуемых решений;	(с учетом баллов, набранных на промежуточной аттестации (зачете)).
Навыки и опыт деятельности	проектирования веб-дизайна и разработки веб-сайтов.	Отметка «незачтено» выставляется, если студент в целом за семестр набрал менее 61 балла (с учетом баллов, набранных на промежуточной аттестации (зачете)).

Критерии оценивания компетенций формируются на основе балльно-рейтинговой системы с помощью всего комплекса методических материалов, определяющих процедуры оценивания знаний, умений, навыков и опыта деятельности, характеризующих данный этап формирования компетенций.

Баллы, набранные студентом в течение семестра	Баллы за промежуточную аттестацию (зачет)	Общая сумма баллов в семестре	Отметка
21 – 60	0 – 40	61-100	Зачтено
0 – 20	0 – 40	0 – 60	Не зачтено

### 3. КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. Вопросы к зачету

##### Вопросы к зачету

13. Основные принципы разработки ПО.
14. Основные этапы разработки ПО.
15. Понятие жизненного цикла разработки ПО.
16. Основные модели жизненного цикла разработки ПО.
17. Основные причины сложности программных систем.
18. Объектно-ориентированная технология разработки ПО. Основные понятия.
19. Объектно-ориентированная технология разработки ПО. Основные принципы.
20. Компоненты документации на этапе проектирования ПО.
21. Принципы разработки технического задания.
22. Структура технического задания.
23. Основные технологии реализации ПО.
24. Компоненты документации пользователя.

Оценка «зачтено» ставится, если студент освоил программный материал всех разделов, последователен в изложении программного материала, достаточно последовательно и логически стройно его излагает, умеет увязывать теорию с практикой, успешно прошел текущий контроль

успеваемости по дисциплине, продемонстрировал индивидуальные знания, умениями и навыки практической работы.

Оценка «не зачтено» ставится, если студент не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, не последователен в его изложении, не прошел текущий контроль успеваемости, не в полной мере владеет необходимыми знаниями, умениями и навыками при выполнении практических заданий, то есть студент не может продолжить обучение без дополнительной подготовки по соответствующей дисциплине.

### 3.2. Индивидуальные проектные задания

#### 3.2.1. Список индивидуальных заданий

1. Разработка варианта игры крестики-нолики.
2. Калькулятор, выполняющий все арифметические действия и вычисляющий основные элементарные функции.
3. Калькулятор комплексных чисел выполняющий все арифметические действия.
4. Выполнение арифметических операций над полиномами. Сложение, вычитание, умножение полиномов.
5. Выполнение арифметических операций над полиномами. Деление с остатком.
6. Поиск k-го по величине элемента массива.
7. Определить положение точки относительно выпуклого многоугольника.
8. Площадь многоугольника.
9. Пересечение отрезков.
10. Алгоритмы теории чисел.
11. Диофантово уравнение.
12. Генерация перестановки, следующей за данной.
13. Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Дейкстры.
14. Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Флойда.
15. Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Форда-Беллмана.
16. k несовпадений - алгоритм Ландау-Вишкина.
17. Длинные числа и операции с ними. Сложение и вычитание.
18. Длинные числа и операции с ними. Умножение.
19. Длинные числа и операции с ними. Деление.
20. Работа с датами.

#### 3.2.2. Требования к индивидуальным заданиям

Необходимо представить как результат выполнения работы:

1. Техническое задание.
2. Спецификацию.
3. Детальное проектирование разрабатываемого ПО.
4. Собственно программную разработку.
5. Руководство пользователя.
6. Руководство программиста.
7. Оценить трудоемкость предполагаемой разработки до ее выполнения (в часах) и соотнести с произведенными затратами по результатам выполнения задания.

### 3.2.3. Перечень индивидуальных проектных заданий

Некоторая компания приглашает Вас в качестве программиста для разработки своего web-сайта, включающего элементы интерактивности и предназначенного для презентации компании и проверки Ваших профессиональных навыков.

Вам предлагается подтвердить свою компетентность выполнив систему заданий от компании.

В начале необходимо разработать концептуальную модель сайта, включающую в себя систему стилевого оформления (технология CSS), цветовой дизайн, подборку графического оформления (рисунки и т.п.).

Провести проектирование его информационной структуры. Создать и реализовать модель навигации по сайту. Разработать систему шаблонов для построения страниц сайта ("движок" сайта).

Технические требования компании к сайту:

1. Разработать не менее 5 стилей.
2. Сайт должен содержать не менее 6 страниц и не более 15.
3. Общий объем сайта ограничен 500kb (определяется размером всех составляющих элементов).
4. Разработать механизм аутентификации пользователей сайта.
5. Компания проводит психологическое тестирование своих сотрудников. Вам предлагается реализовать обработку результатов психологического теста на языке PHP.
6. Компания для проверки ваших профессиональных способностей предлагает разработку дополнительных функциональных возможностей сайта. Качество выполнения предложенных заданий определит Ваш статус в данной компании. Каждый участник команды делает свой тест в соответствии со своим вариантом.
7. Предлагаются следующие варианты заданий:
  1. Разработка варианта игры крестики-нолики.
  2. Калькулятор, выполняющий все арифметические действия и вычисляющий основные элементарные функции.
  3. Калькулятор комплексных чисел выполняющий все арифметические действия.
  4. Выполнение арифметических операций над полиномами. Сложение, вычитание, умножение полиномов.
  5. Выполнение арифметических операций над полиномами. Деление с остатком.
  6. Поиск k-го по величине элемента массива.
  7. Определить положение точки относительно выпуклого многоугольника.
  8. Площадь многоугольника.
  9. Пересечение отрезков.
  10. Алгоритмы теории чисел.
  11. Диофантово уравнение.
  12. Генерация перестановки, следующей за данной.
  13. Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Дейкстры.
  14. Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Флойда.
  15. Некоторые алгоритмы на графах. Алгоритм Форда-Беллмана.
  16. k несовпадений - алгоритм Ландау-Вишкина.
  17. Длинные числа и операции с ними. Сложение и вычитание.
  18. Длинные числа и операции с ними. Умножение.
  19. Длинные числа и операции с ними. Деление.
  20. Работа с датами.
8. Необходимо представить как результат выполнения работы:
  1. Техническое задание.

2. Спецификацию.
  3. Детальное проектирование разрабатываемого ПО.
  4. Собственно программную разработку.
  5. Руководство пользователя.
  6. Руководство программиста.
  7. Оценить трудоемкость предполагаемой разработки до ее выполнения (в часах) и соотнести с произведенными затратами по результатам выполнения задания.
9. Оценивание результатов работы:
1. Визуальное оформление - 10 баллов.
  2. Система навигации - 20 баллов.
  3. Использование шаблонов - 20 баллов.
  4. Сопроводительная документация - 15 баллов.
  5. Качество, размер и документирование кода - 15 баллов.
  6. Соответствие выполненной разработки, заявленным требованиям и наличие необходимых функциональных элементов - 20 баллов.

### 3.2.4. Критерии оценки индивидуальных проектных заданий

Составляющие проекта	Критерии для оценивания	Максимальное количество баллов
Постановка проблемы и ее обоснованность, формулирование целей и задач	<ul style="list-style-type: none"> <li>• общественная значимость и актуальность выдвинутых проблем;</li> <li>• соответствие темы, цели и задач проекта;</li> <li>• разумность масштаба работ.</li> </ul>	4
Содержание проекта/	<ul style="list-style-type: none"> <li>• логичность, взаимосвязь и последовательность этапов проекта;</li> <li>• адекватность предлагаемых мероприятий решению поставленных задач;</li> <li>• корректность используемых методов работы;</li> <li>• четкость определения целевой группы и обоснованность её участия при реализации проекта;</li> <li>• соответствие теоретической, эмпирической и проектной частей, их связь с практикой и выбранным видом профессиональной деятельности;</li> <li>• соблюдение заявленных временных рамок реализации проекта;</li> <li>• самостоятельность и активность участника проекта.</li> </ul>	4
Результат выполнения прикладного проекта	<ul style="list-style-type: none"> <li>• соответствие ожиданий от проекта / планируемого результата полученному продукту;</li> <li>• степень решения заявленной проблемы;</li> <li>• успешность преодоления трудностей в реализации проекта;</li> <li>• оценка участников целевой группы;</li> <li>• перспективы развития проекта после завершения проекта;</li> <li>• возможность тиражирования проекта.</li> </ul>	4
Презентация результатов работы над прикладным проектом	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ясность, логичность, профессионализм изложения доклада;</li> <li>• наглядность и структурированность материала</li> </ul>	4



	презентации; умение корректно использовать профессиональную лексику и понятийно-категориальный аппарат.	
Ответы на вопросы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• степень владения темой;</li> <li>• ясность аргументации взглядов студента, презентующего результаты выполнения проекта;</li> <li>• четкость и лаконичность ответов на вопросы.</li> </ul>	4

### 3.3. Содержание и типовые задания к практическим занятиям

Образцы заданий к практическим занятиям:

Пример 1.

Создание домашней страницы содержащей информацию о студенте. Обязательное содержание:

- Информация о том, чей сайт.
- Электронный почтовый адрес.
- Ссылка на рабочую страницу или сайт вуза студента.
- Мой ВУЗ - о ТГПУ.
- Моя группа.
- Моя будущая профессия.
- Мои увлечения или хобби.
- Любая другая информация.

Пример 2.

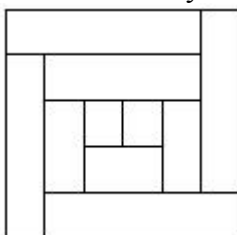
1. Добавьте в уже созданную страницу с личными данными и информацией о университете и группе свою фотографию в качестве изображения с заданными размерами, обтеканием по тексту и без рамки.
2. В ту же страницу добавьте фоновым изображением герб университета или факультета (при небольшом разрешении файла замостите им страницу).
3. Создайте страницу-фотогалерею (фотоальбом) и выложите на ней от 4 различных изображений большого разрешения, но с заданными небольшими размерами.
4. Создайте гипертекстовые переходы между всеми уже созданными страницами, так что бы на любую из страниц можно было попасть на любую другую страницу не более чем за 3 перехода (сделайте меню или карту сайта).
5. На странице с личной информацией выделите пункты (о себе, о группе и т.п.), создайте оглавление и реализуйте переходы на пункты из оглавления.

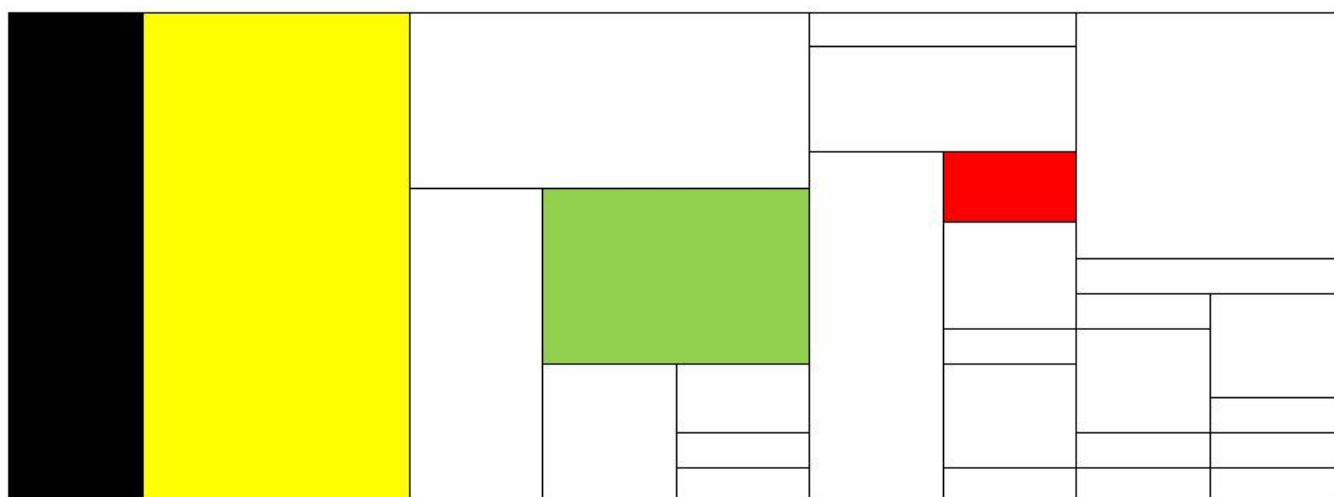
#### Задание

Поменяйте местами блоки theader, tbody и tfoot всеми возможными способами, проанализируйте и опишите результаты.

#### Задание 2.

Создайте следующие таблицы, для заполнения ячеек используйте символ пробела:





На странице-фотогалереи поместите все изображения в таблицу таким образом, чтобы одновременно было удобно просматривать от 4 изображений сразу.

Описание практических занятий по дисциплине

Полные варианты практических занятий размещены в в системе управления обучением MOODLE.

№	Наименование практических занятий	Объем в часах
1	Основы языка HTML	8
2	Основы CSS и проектирование программного обеспечения	10
3	Программирование на языке PHP	8
	Итого	26

#### **4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**

Описание балльно-рейтинговой системы по дисциплине.

Итоговая рейтинговая оценка по дисциплине складывается из следующих составляющих:

- 1) В течении семестра за выполнение заданий по курсу студент может максимально получить 60 баллов.;
- 2) Обязательной формой текущей аттестации знаний является выполнение индивидуального проектного задания 20 баллов.
- 3) На зачёте ответ студента может быть максимально оценен в 40 баллов.

При этом, для получения положительной итоговой оценки на зачете необходимо получить не менее 60% по каждой составляющей и выполнить все задания для практических занятий. Шкала перевода баллов в оценку: до 60 - «не зачтено»; 61 - 100 - «зачтено».

№ п/п	Критерии оценивания	Максимальное количество баллов	Баллы, полученные студентом
1.	Выполнение заданий:	60	
1.1.	Практические занятия	40	
1.2.	Индивидуальное проектное задание	20	
3.	Зачет	40	

ИТОГО:

100