

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Набережночелнинский государственный педагогический университет"
(ФГБОУ ВО "НГПУ")



Программирование на РНР

аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Информатики и вычислительной математики
Направление подготовки	09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне
Квалификация	бакалавр
Форма обучения	заочная
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по курсам

Курс	3		Итого	
	УП	РП		
Лекции	4	4	4	4
Лабораторные	6	6	6	6
Итого ауд.	10	10	10	10
Контактная	10	10	10	10
Сам. работа	125	125	125	125
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способностей выполнения и управления работами по созданию ИС и созданию объектов графического дизайна интерфейса.
1.2	Задачами освоения дисциплины являются:
1.3	формирования практических навыков применения основных методов и средств, необходимых для работы и управления работами по созданию ИС;
1.4	приобретение навыков по созданию объектов графики и графического дизайна интерфейса;
1.5	приобретение навыков управления работами по созданию(модификации) и сопровождению информационных систем.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Проектирование и администрирование баз данных
2.1.2	Создание сайтов на HTML и CSS
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Web-дизайн
2.2.2	Дизайн сайта
2.2.3	Программная инженерия
2.2.4	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.2.5	Разработка web-приложений
2.2.6	Информационные системы в дизайне пространственной среды
2.2.7	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.8	Курсовая работа по модулю 8
2.2.9	Прикладное программирование
2.2.10	Разработка пользовательского интерфейса
2.2.11	Управление информационными системами
2.2.12	Производственная преддипломная практика
2.2.13	Разработка программных приложений
2.2.14	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
ПК-1: Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы	
ПК-1.3: Владеет навыками управления проектами по информатизации прикладных процессов и систем	
ПК-1.2: Умеет применять методы анализа данных, проектирования, управления информационными системами, необходимых для решения поставленных задач	
ПК-1.1: Знать технологии проектирования и аудита прикладных информационных систем различных классов	
ПК-2: Способен создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса	
ПК-2.3: Владеет навыками проектирования элементов графического дизайна интерфейса в соответствии с потребностями заказчика	
ПК-2.2: Уметь создавать объекты графики и графического дизайна интерфейса с использованием информационных технологий	
ПК-2.1: Знать способы и технологии разработки объектов графики и графического дизайна интерфейса	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	средства и методы проектирования информационных систем и формирования требований к информационным системам при программировании на PHP;
3.1.2	технологии разработки графического дизайна интерфейса на PHP;
3.1.3	технологии проектирования прикладных информационных систем.
3.2	Уметь:

3.2.1	применять средства и методы проектирования информационных систем и формирования требований к информационным системам при программировании на РНР;
3.2.2	применять технологии разработки графического дизайна интерфейса на РНР;
3.2.3	применять технологии проектирования прикладных информационных систем.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками применения средств и методов проектирования информационных систем на РНР и формирования требований к информационным системам при программировании на РНР ;
3.3.2	навыками применения технологии разработки графического дизайна интерфейса на РНР;
3.3.3	навыками применения технологии проектирования прикладных информационных систем.