

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УР

Гайфутдинов А.М.
2020 г.

Разработка программных приложений 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	4		Итого	
Вид занятий	УП	РП		
Лекции	4	4	4	4
Лабораторные	4	4	4	4
Итого ауд.	8	8	8	8
Контактная	8	8	8	8
Сам. работа	127	127	127	127
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 способности создавать объекты графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач.
1.2	Задачи освоения дисциплины: являются .
1.3	формирование знаний средств и методов создания объектов графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач;
1.4	формирование умений создания объектов графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач;
1.5	формирование навыков создания объектов графики и графического дизайна информационных систем, необходимых для решения поставленных задач.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Web-дизайн
2.1.2	Дизайн сайта
2.1.3	Информационное обеспечение дизайн-проектирования
2.1.4	Программирование на PHP
2.1.5	Разработка web-приложений
2.1.6	Разработка проектной документации информационных систем
2.1.7	Разработка фирменного стиля
2.1.8	Создание сайтов на HTML и CSS
2.1.9	Технологии дизайн-проектирования пользовательского интерфейса
2.1.10	Типографика, шрифты и визуальные коммуникации
2.1.11	Цветоведение и колористика
2.1.12	Основы композиции (пропедевтика)
2.1.13	Пакеты векторной графики
2.1.14	Цифровая иллюстрация
2.1.15	Пакеты растровой графики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная преддипломная практика
2.2.2	Информационные системы в дизайне рекламы
2.2.3	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 программирования программных приложений;
3.1.2	средства и методы разработки программных приложений с использованием графического дизайна;

3.1.3	средства и методы составления технической документации проектов автоматизации и информатизации прикладных задач;
3.2	Уметь:
3.2.1	создавать объекты графики с использованием информационных технологий;
3.2.2	использовать средства и методы разработки и внедрения прикладного программного обеспечения;
3.2.3	проектировать и реализовать программные приложения.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками написания и отладки программ в соответствии с существующими стандартами;
3.3.2	навыками проектирования и реализации программных приложений;
3.3.3	навыками использования средств и методов тестирования программного обеспечения.