

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

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

**Программные средства создания анимационных  
приложений**

**аннотация к рабочей программе дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой	<b>Информатики и вычислительной математики</b>
Направление подготовки	<b>09.03.03 Прикладная информатика, профиль Прикладная информатика в дизайне</b>
Форма обучения	<b>очная</b>
Общая трудоемкость	<b>3 ЗЕТ</b>

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр ( <b>&lt;Курс&gt;.&lt;Семестр на курсе&gt;</b> )	<b>8 (4.2)</b>		Итого	
Неделя	13 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	26	26	26	26
Лабораторные	26	26	26	26
Итого ауд.	52	52	52	52
Контактная работа	52	52	52	52
Сам. работа	56	56	56	56
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач.
1.2	Задачами освоения дисциплины являются:
1.3	формирование знаний средств и методов программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач;
1.4	формирование умений программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач;
1.5	формирование навыков программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.06
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Прикладное программирование
2.1.2	Разработка пользовательского интерфейса
2.1.3	Программирование на C#
2.1.4	Разработка web-приложений
2.1.5	Программирование на Java
2.1.6	Разработка приложений для мобильных устройств
2.1.7	Программирование роботов
2.1.8	Робототехника и программирование роботов
2.1.9	Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО КАЖДОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ОБЕСПЕЧИВАЮЩИЕ ДОСТИЖЕНИЕ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
<b>ПК-8: способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач</b>	
<b>Знать:</b>	
	определения средств и методов программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач;
	определения сущности средств и методов программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач;
	определения сущности средств и методов программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач в профессиональной деятельности.
<b>Уметь:</b>	
	использовать средства и методы программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач;
	использовать средства и методы программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач в профессиональной деятельности ;
	использовать средства и методы программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных и стандартных задач в профессиональной деятельности .
<b>Владеть:</b>	
	отдельными навыками применения средств и методов программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач;
	совокупностью навыков применения средств и методов программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач;
	системой навыков применения средств и методов программирования приложений и создания программных прототипов решения прикладных задач.

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	средства и методы программирования приложений для работы с анимацией ;

3.1.2	средства и методы создания анимационных приложений ;
3.1.3	средства и методы оценивания сложности создаваемых программных прототипов решения прикладных задач .
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	использовать средства и методы программирования приложений для работы с анимацией;
3.2.2	использовать средства и методы создания анимационных приложений;
3.2.3	использовать средства и методы оценивания сложности создаваемых программных прототипов решения прикладных задач .
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	отдельными навыками применения средств и методов программирования приложений для работы с анимацией;
3.3.2	отдельными навыками применения средств и методов создания анимационных приложений;
3.3.3	отдельными навыками применения средств и методов оценивания сложности создаваемых программных прототипов решения прикладных задач .