

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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

Разработка пользовательского интерфейса
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
Форма обучения	очная
Общая трудоемкость	3 ЗЕТ

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		Итого	
Неделя	13 2/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	12	12	12	12
Лабораторные	26	26	26	26
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38	38	38	38
Сам. работа	34	34	34	34
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	108	108	108	108

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	Целью освоения дисциплины является формирование способности программировать,разрабатывать и внедрять прикладное программное обеспечение и программные прототипы решения прикладных задач .
1.2	Задачами освоения дисциплины являются :
1.3	формирование знаний средств и методов программирования,разработки и внедрения прикладного программного обеспечения и программных прототипов решения прикладных задач ;
1.4	формирование умений программирования,разработки и внедрения прикладного программного обеспечения и программных прототипов решения прикладных задач ;
1.5	формирование навыков программирования,разработки и внедрения прикладного программного обеспечения и программных прототипов решения прикладных задач .

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	Б1.В.ДВ.04
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Программирование на С/С++
2.1.2	Проектирование информационных систем
2.1.3	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
2.1.4	Разработка web-приложений
2.1.5	Программирование на PHP
2.1.6	Программирование на Java
2.1.7	Проектирование и администрирование баз данных
2.1.8	Разработка приложений для мобильных устройств
2.1.9	Программирование роботов
2.1.10	Робототехника и программирование роботов
2.1.11	Создание сайтов на HTML и CSS
2.1.12	Учебная практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Интеллектуальные информационные системы
2.2.2	Основы логического программирования
2.2.3	Программные средства создания анимационных приложений
2.2.4	Программные средства создания мультимедиа приложений
2.2.5	Производственная преддипломная практика
2.2.6	Разработка программных приложений
2.2.7	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	
ПК-2: способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	
Знать:	
	Знание средств и методов внедрения прикладного программного обеспечения
	Знание определений и сущности средств и методов внедрения прикладного программного обеспечения
	Знание определений и сущности средств и методов внедрения прикладного программного обеспечения в их взаимосвязи
Уметь:	
	Умение использовать средства и методы внедрения прикладного программного обеспечения для решения практических задач при алгоритмической деятельности с внешне заданным алгоритмическим описанием
	Умение использовать средства и методы внедрения прикладного программного обеспечения для решения практических задач при алгоритмической деятельности с внешне заданным алгоритмическим описанием и в ситуациях, аналогичных обучающей
	Умение использовать средства и методы внедрения прикладного программного обеспечения для решения практических задач при алгоритмической деятельности с внешне заданным алгоритмическим описанием, в ситуациях, аналогичных обучающей, и в ситуациях, требующих перестройки связей между уже сформированными понятиями
Владеть:	

	Владение отдельными навыками применения средств и методов внедрения прикладного программного обеспечения
	Владение совокупностью навыков применения средств и методов внедрения прикладного программного обеспечения
	Владение системой навыков применения средств и методов внедрения прикладного программного обеспечения

ПК-8: способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач

Знать:

	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.

Уметь:

	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 .

Владеть:

	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

3.1	Знать:
3.1.1	средства и методы разработки и внедрения прикладного программного обеспечения;
3.1.2	средства и методы изучения предметной область программного обеспечения;
3.1.3	средства и методы создания программного прототипа решения пользовательского интерфейса.
3.2	Уметь:
3.2.1	использовать средства и методы разработки и внедрения прикладного программного обеспечения;
3.2.2	средства и методы изучения предметной область программного обеспечения;
3.2.3	использовать средства и методы создания программного прототипа решения пользовательского интерфейса.
3.3	Владеть:
3.3.1	навыками применения средств и методов разработки и внедрения прикладного программного обеспечения;
3.3.2	средства и методы изучения предметной область программного обеспечения;
3.3.3	навыками применения средств и методов создания программного прототипа решения пользовательского интерфейса.