

Построение пользовательских интерфейсов

Аннотация

рабочей программы дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой	Кафедра прикладной информатики и математики		
Учебный план	Направление 09.03.03 Прикладная информатика Профиль "Прикладная информатика в экономике"		
Квалификация	бакалавр		
Общая трудоемкость	4 ЗЕТ		
Форма обучения	очная		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:		зачеты с оценкой 5	
аудиторные занятия	72,4		
самостоятельная работа	71,6		
Форма обучения	очно-заочная		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля в семестрах:	
в том числе:		зачеты с оценкой 5	
аудиторные занятия	14,4		
самостоятельная работа	125,6		
Форма обучения	заочная		
Часов по учебному плану	144	Виды контроля на курсах:	
в том числе:		зачеты с оценкой 3	
аудиторные занятия	12,4		
самостоятельная работа	128		

Распределение часов дисциплины по курсам и семестрам

Очная форма обучения

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	18 3/6			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	36	36	36	36
Практические	36	36	36	36
Контактная работа на аттестацию	0,4	0,4	0,4	0,4
Итого ауд.	72,4	72,4	72,4	72,4
Контактная работа	72,4	72,4	72,4	72,4
Сам. работа	71,6	71,6	71,6	71,6
Итого	144	144	144	144

Очно-аочная форма обучения

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	5 (3.1)		Итого	
	16			
Неделя				
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	6	6	6	6
Практические	8	8	8	8
Контактная работа на аттестацию	0,4	0,4	0,4	0,4
Итого ауд.	14,4	14,4	14,4	14,4
Контактная работа	14,4	14,4	14,4	14,4
Сам. работа	125,6	125,6	125,6	125,6
Часы на контроль	4	4	4	4
Итого	144	144	144	144

Заочная форма обучения

Курс	3		Итого	
	уп	рп		
Вид занятий				
Лекции	6	6	6	6
Практические	6	6	6	6
Контактная работа на аттестацию	0,4	0,4	0,4	0,4
Итого ауд.	12,4	12,4	12,4	12,4
Контактная работа	12,4	12,4	12,4	12,4
Сам. работа	128	128	128	128
Часы на контроль	3,6	3,6	3,6	3,6
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
1.1	формирование у студента комплекса знаний, умений и навыков, необходимых для повышения эффективности профессиональной деятельности средствами современных информационных технологий и, в частности, в области построения пользовательских интерфейсов

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Web-дизайн
2.1.2	Базы данных
2.1.3	Архитектура компьютера
2.1.4	Объектно-ориентированное программирование
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Производственная практика
2.2.2	Технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.3	Проектирование информационных систем
2.2.4	Проектный практикум
2.2.5	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Преддипломная практика

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-2.1: Демонстрирует знание теории баз данных; методов и средств проектирования баз данных; современных систем управления базами данных; современного состояния и тенденций развития систем управления базами данных, информационных хранилищ	
Знать:	
теорию баз данных; методы и средства проектирования баз данных; современные системы управления базами данных; современное состояние и тенденций развития систем управления базами данных, информационных хранилищ.	
Уметь:	
демонстрировать знание теории баз данных; методов и средств проектирования баз данных; современных систем управления базами данных; современного состояния и тенденций развития систем управления базами данных, информационных хранилищ	
Владеть:	
навыками, необходимыми для демонстрации знаний теории баз данных; методов и средств проектирования баз данных; современных систем управления базами данных; современного состояния и тенденций развития систем управления базами данных, информационных хранилищ	

ПК-3.3: Применяет инструменты и методы системного анализа, проектирования баз данных, объектно-ориентированного программирования, web-программирования и дизайна, языков программирования интеллектуальных информационных систем, современных структурных языков программирования	
Знать:	
способы применения инструментов и методов системного анализа, проектирования баз данных, объектно-ориентированного программирования, web-программирования и дизайна, языков программирования интеллектуальных информационных систем, современных структурных языков программирования	
Уметь:	
применять инструменты и методы системного анализа, проектирования баз данных, объектно-ориентированного программирования, web-программирования и дизайна, языков программирования интеллектуальных информационных систем, современных структурных языков программирования	
Владеть:	
навыками необходимыми для применения инструментов и методов системного анализа, проектирования баз данных, объектно-ориентированного программирования, web-программирования и дизайна, языков программирования интеллектуальных информационных систем, современных структурных языков программирования	

ПК-4.1: Демонстрирует знание системной архитектуры ИС и ее компонент: аппаратно-программной компоненты ИС, телекоммуникаций и данных, совместно обеспечивающих функционирование информационных систем	
--	--

Знать:
системную архитектуру ИС и ее компонент: аппаратно-программной компоненты ИС, телекоммуникаций и данных, совместно обеспечивающих функционирование информационных систем
Уметь:
демонстрировать знание системной архитектуры ИС и ее компонент: аппаратно-программной компоненты ИС, телекоммуникаций и данных, совместно обеспечивающих функционирование информационных систем
Владеть:
навыками необходимыми для демонстрации знания системной архитектуры ИС и ее компонент: аппаратно-программной компоненты ИС, телекоммуникаций и данных, совместно обеспечивающих функционирование информационных систем

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1 Знать:
3.1.1 • знать основные ресурсы в сети Интернет, служащие источником профессиональной информации для программиста (арі, ссылочные мануалы, документация к библиотеками и т.п.;
3.1.2 • знать основные классы, принципы построения интерфейса.
3.2 Уметь:
3.2.1 • уметь самостоятельно находить правильное решения в проблемной ситуации;
3.2.2 • уметь читать англоязычную документацию к программным библиотекам;
3.2.3 • уметь строить графический интерфейс для выбранного приложения;
3.2.4 • уметь провести анализ различных доступных в глобальной сети программных библиотек и выбрать оптимальные для решения поставленной задачи.
3.3 Владеть:
3.3.1 • навыками работы в справочно-поисковых системах;
3.3.2 • навыками отладки и тестирования графических приложений;
3.3.3 • навыками построения графического интерфейса приложения.