

Частное образовательное учреждение высшего образования "Курский институт менеджмента, экономики и бизнеса"



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

Н.А.Еськова

31 августа 2023 г.

Построение пользовательских интерфейсов рабочая программа 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	18 3/6			
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	16			
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	уп	рп	уп	рп
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

Программу составил(и):

старший преподаватель, Кожура Дмитрий Михайлович 

Рецензент(ы):

Директор ООО «Мавета»  Марина Дмитриевна Мальцева

Рабочая программа дисциплины

Построение пользовательских интерфейсов

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 922)

составлена на основании учебного плана:

Направление 09.03.03 Прикладная информатика Профиль " Прикладная информатика в экономике"
утвержденного учёным советом вуза от 31.08.2023 протокол № 1.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от 30.08. 2023 г. № 1

Срок действия программы: 2023-2024 уч.г.

Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2024 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2024-2025 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от __ _____ 2024 г. № __
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2025 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2025-2026 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от __ _____ 2025 г. № __
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2026 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2026-2027 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от __ _____ 2026 г. № __
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

Визирование РПД для исполнения в очередном учебном году

Председатель НМС УГН(С)

__ _____ 2027 г.

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для исполнения в 2027-2028 учебном году на заседании кафедры
Кафедра прикладной информатики и математики

Протокол от __ _____ 2027 г. № __
Зав. кафедрой Федоров Андрей Викторович

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 (архивы, ссылочные мануалы, документация к библиотекам и т.п.);
3.1.2	• знать основные классы, принципы построения интерфейса.
3.2 Уметь:	
3.2.1	• уметь самостоятельно находить правильные 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.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Очная форма обучения

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Программирование графики						
1.1	Основные концепции /Лек/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
1.2	Создание окон. Изменение размеров и заголовка окна. Расположение окна на экране /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
1.3	Контейнеры высшего уровня /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
1.4	Изменение стиля интерфейса /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
1.5	Специальное оформление окон /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
	Раздел 2. Рисование в Swing						
2.1	Система рисования /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
2.2	Рисование линий и фигур. Заливка цветом /Пр/	5	1	ПК-3.3	6.1.1.1		
2.3	Работа со шрифтами. Вставка изображений /Пр/	5	1	ПК-3.3	6.1.1.1		
2.4	Использование «горячих» клавиш. Клавиатурные сокращения /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
	Раздел 3. Модель событий						
3.1	Модель событий /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.2	Работа с очередью событий. Отладка потоков в системе событий /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.3	Работа с очередью событий. Отладка потоков в системе событий /Ср/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		

3.4	События окон, действия и фокус ввода /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.5	События окон, действия и фокус ввода /Пр/	5	1,6	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.6	События окон. Адаптеры /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.7	События окон. Адаптеры /Пр/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.8	События мыши /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.9	События мыши. Создание мини игры /Ср/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.10	Проверка корректности компонентов. Метод revalidate() /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
3.11	Проверка корректности компонентов. Метод revalidate() /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1		
	Раздел 4. Компоненты пользовательского интерфейса						
4.1	Расположение элементов /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.2	Расположение элементов /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.3	Компоновка элементов окна. Кнопки /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.4	Компоновка элементов окна. Кнопки /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.5	Продвинутые диспетчеры компоновки /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.6	Продвинутые диспетчеры компоновки /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.7	Создание калькулятора /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.8	Текстовые элементы и элементы выбора /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.9	Текстовые элементы и элементы выбора /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.10	Работа с переключателями и флажками опций /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.11	Работа с переключателями и флажками опций /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.12	Выпадающие списки. Линейные регуляторы /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.13	Выпадающие списки. Линейные регуляторы /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.14	Использование рамок /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.15	Использование рамок /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.16	Текстовые поля и метки. Поля для ввода пароля /Пр/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.17	Текстовые поля и метки. Поля для ввода пароля /Ср/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.18	Всплывающие сообщения /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.19	Меню и диалоговые окна /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.20	Меню и диалоговые окна /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.21	Контекстное меню /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.22	Создание простого и вложенного меню. Использование пиктограмм и мнемоник /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.23	Создание простого и вложенного меню. Использование пиктограмм и мнемоник /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.24	Создание диалоговых окон /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.25	Создание диалоговых окон /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1		

4.26	Файловые диалоги /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1		
4.27	Деревья и таблицы /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.28	Построение списков /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.29	Построение списков /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.30	Использование деревьев /Пр/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.31	Использование деревьев /Ср/	5	6	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.32	Работа с таблицами /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.33	Работа с таблицами /Пр/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.34	Работа с таблицами /Ср/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.35	Обмен данными /Лек/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.36	Обмен данными /Ср/	5	2	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.37	Организация «перетаскивания» данных /Пр/	5	2,4	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
4.38	Организация «перетаскивания» данных /Ср/	5	5,6	ПК-3.3 ПК-4.1 ПК-2.1	6.1.1.1		
	Контактная работа на промежуточной аттестации (зачет с оценкой) /Катт/	5	0,4				

Очно-заочная форма обучения

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Программирование графики						
1.1	Основные концепции /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
1.2	Создание окон. Изменение размеров и заголовка окна. Расположение окна на экране /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
1.3	Контейнеры высшего уровня /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
1.4	Изменение стиля интерфейса /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2	2	
1.5	Специальное оформление окон /Ср/	5	8	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Раздел 2. Рисование в Swing						
2.1	Система рисования /Лек/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
2.2	Рисование линий и фигур. Заливка цветом /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2	2	
2.3	Рисование линий и фигур. Заливка цветом /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
2.4	Работа со шрифтами. Вставка изображений /Пр/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2	2	
2.5	Работа со шрифтами. Вставка изображений /Ср/	5	3	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
2.6	Использование «горячих» клавиш. Клавиатурные сокращения /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Раздел 3. Модель событий						

3.1	Модель событий /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.2	Работа с очередью событий. Отладка потоков в системе событий /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.3	События окон, действия и фокус ввода /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.4	События окон. Адаптеры /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.5	События мыши. Создание мини игры /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.6	Проверка корректности компонентов. Метод revalidate() /Ср/	5	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Раздел 4. Компоненты пользовательского интерфейса						
4.1	Расположение элементов /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.2	Компоновка элементов окна. Кнопки /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.3	Продвинутое диспетчеры компоновки /Ср/	5	6	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.4	Создание калькулятора /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.5	Текстовые элементы и элементы выбора /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.6	Работа с переключателями и флажками опций /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.7	Выпадающие списки. Линейные регуляторы /Ср/	5	6	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.8	Использование рамок /Ср/	5	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.9	Текстовые поля и метки. Поля для ввода пароля /Ср/	5	2	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.10	Всплывающие сообщения /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.11	Меню и диалоговые окна /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.12	Контекстное меню /Ср/	5	6	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.13	Создание простого и вложенного меню. Использование пиктограмм и мнемоник /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.14	Создание диалоговых окон /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.15	Файловые диалоги /Ср/	5	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.16	Построение списков /Ср/	5	4	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.17	Использование деревьев /Ср/	5	6	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.18	Работа с таблицами /Ср/	5	4	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.19	Обмен данными /Ср/	5	4	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.20	Организация «перетаскивания» данных /Ср/	5	8,6	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Контактная работа на промежуточной аттестации (зачет с оценкой) /Катт/	5	0,4				
	Контроль /ЗачётСОц/	5	4				

Заочная форма обучения

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Программирование графики						
1.1	Основные концепции /Лек/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
1.2	Создание окон. Изменение размеров и заголовка окна. Расположение окна на экране /Пр/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
1.3	Контейнеры высшего уровня /Лек/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
1.4	Изменение стиля интерфейса /Пр/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2	2	
1.5	Специальное оформление окон /Ср/	3	8	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Раздел 2. Рисование в Swing						
2.1	Система рисования /Лек/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
2.2	Рисование линий и фигур. Заливка цветом /Пр/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2	2	
2.3	Рисование линий и фигур. Заливка цветом /Ср/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
2.4	Работа со шрифтами. Вставка изображений /Ср/	3	5,4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
2.5	Использование «горячих» клавиш. Клавиатурные сокращения /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Раздел 3. Модель событий						
3.1	Модель событий /Ср/	3	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.2	Работа с очередью событий. Отладка потоков в системе событий /Ср/	3	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.3	События окон, действия и фокус ввода /Ср/	3	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.4	События окон. Адаптеры /Ср/	3	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.5	События мыши. Создание мини игры /Ср/	3	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
3.6	Проверка корректности компонентов. Метод revalidate() /Ср/	3	4	ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Раздел 4. Компоненты пользовательского интерфейса						
4.1	Расположение элементов /Ср/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.2	Компоновка элементов окна. Кнопки /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.3	Продвинутые диспетчеры компоновки /Ср/	3	6	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.4	Создание калькулятора /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.5	Текстовые элементы и элементы выбора /Ср/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.6	Работа с переключателями и флажками опций /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.7	Выпадающие списки. Линейные регуляторы /Ср/	3	6	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		

4.8	Использование рамок /Ср/	3	2	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.9	Текстовые поля и метки. Поля для ввода пароля /Ср/	3	2	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.10	Всплывающие сообщения /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.11	Меню и диалоговые окна /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.12	Контекстное меню /Ср/	3	6	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.13	Создание простого и вложенного меню. Использование пиктограмм и мнемоник /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.14	Создание диалоговых окон /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.15	Файловые диалоги /Ср/	3	4	ПК-3.3	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.16	Построение списков /Ср/	3	4	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.17	Использование деревьев /Ср/	3	6	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.18	Работа с таблицами /Ср/	3	4	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.19	Обмен данными /Ср/	3	4	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
4.20	Организация «перетаскивания» данных /Ср/	3	8,6	ПК-2.1 ПК-3.3 ПК-4.1	6.1.1.1 6.1.1.2		
	Контактная работа на промежуточной аттестации (зачет с оценкой) /Катг/	3	0,4				
	Контроль /ЗачётСОц/	3	3,6				

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Вопросы к зачету с оценкой:

1. AWT и Swing.
2. Архитектура JavaBeans.
3. Архитектура MVC.
4. Контейнеры высшего уровня.
5. Система рисования.
6. Использование шрифтов.
7. Рисование готовых элементов.
8. Работа с цветом и вывод графических изображений.
9. Наблюдатели и слушатели. Наименование событий.
10. Стандартные события. Адаптеры. Диспетчеризация.
11. Создание собственных событий и слушателей.
12. События мыши.
13. События клавиатуры и клавиатурные сокращения.
14. Очередь событий.
15. Стандартные диспетчеры компоновки.
16. Продвинутое диспетчеры компоновки.
17. Вывод вспомогательной информации.
18. Ввод текста.
19. Компоненты выбора вариантов.
20. Меню.
21. Диалоговые окна.
22. Файловые диалоги.
23. Списки.
24. Таблицы. Модели таблицы.
25. Редактирование ячеек таблицы.
26. Деревья. Модель дерева.
27. Работа с выделением в дереве.
28. Редактирование узлов.

29. Перетаскивание.
30. Буфер обмена.
5.3. Фонд оценочных средств
Оценочные материалы для текущего контроля, промежуточной аттестации и самостоятельной работы рассмотрены и одобрены на заседании кафедры от «31» 08 2023 г. протокол № 1, являются приложением к рабочей программе
5.4. Перечень видов оценочных средств
практические задания, опрос

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
6.1. Рекомендуемая литература	
6.1.1. Основная литература	
6.1.1.1	Компаниец, В. С. Проектирование и юзабилити-исследование пользовательских интерфейсов : учебное пособие / В. С. Компаниец, А. Е. Лызь ; Южный федеральный университет. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2020. - 107 с. - ISBN 978-5-9275-3637-5. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1894461
6.1.1.2	Хорстман, Кей С., Корнелл, Гари. Java. Библиотека профессионала, том 1. Основы, 11-е изд.: Пер. с англ. – М.: ООО "И.Д. Вильямс", 2019. - 864 с.: ил.
6.1.2. Дополнительная литература	
6.1.2.1	Эккель, Б. Философия Java : практическое руководство / Б. Эккель. - 4-е полное изд. - Санкт-Петербург : Питер, 2019. - 1168 с. - (Серия «Классика computer science»). - ISBN 978-5-4461-1107-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1856792
6.1.2.2	Винокуров, И. В. Использование библиотек классов SWING и MFC для разработки графического интерфейса пользователя : учебное пособие / И. В. Винокуров. - 2-е изд., стер. - Москва : МГТУ им. Баумана, 2011. - 396 с. - ISBN 978-5-7038-3560-9. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/2043305
6.1.2.3	Терещенко, П. В. Интерфейсы информационных систем / Терещенко П.В., Астапчук В.А. - Новосибирск : НГТУ, 2012. - 67 с.: ISBN. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/549047
6.1.2.4	Гуськова, О.И. Объектно ориентированное программирование в Java : учебное пособие / О. И. Гуськова. - Москва : МПГУ, 2018. - 240 с. - ISBN 978-5-4263-0648-6. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1020593
6.1.2.5	2. Комлев, Н. Ю. Объектно Ориентированное Программирование. Хорошая книга для Хороших Людей : практическое пособие / Н. Ю. Комлев. - Москва : СОЛОН-Пресс, 2020. - 298 с. - ISBN 978-5-91359-138-8. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1858782
6.3.1 Перечень программного обеспечения	
6.3.1.1	LibreOffice (кроссплатформенный, свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом, открытое ПО)
6.3.1.2	Astra Linux Орел (операционная система на базе Debian GNU/Linux, открытое ПО)
6.3.1.3	IntelliJ IDEA (интегрированная среда разработки программного обеспечения для многих языков программирования, в частности Java, JavaScript, Python, открытое ПО)
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
6.3.2.1	Электронно-библиотечная система Znanium.com, база данных

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации

7.2	Столы компьютерные; стулья; персональные компьютеры AMD Ryzen 5 3400G/250GB, огнетушители, сплит-система, рециркулятор бактерицидный, проектор Epson EB-X400, выдвижной экран, доска маркерная 3-х сторчатая, доска маркерная передвижная, интерактивная панель Geckotouch Interactive IP86GT-C
-----	---

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

I. Работа над понятиями

1. Знать термин.
2. Выделить главное в понятии.
3. Выучить определение.
4. Уметь использовать понятие в различных формах ответа.

II. Запись лекции

1. Настроиться на запись лекции (состояние внутренней готовности, установка).
2. Соблюдать единый орфографический режим:
 - а) записать дату, тему, план, рекомендованную литературу;
 - б) вести запись с полями;
 - в) выделять главное, существенное (подчеркивая, абзацы, цвет, пометки на полях и т.д.).
3. Запись вести сжато, но без искажения содержания.
4. Выделять основные понятия, определения, схемы, факты, сведения, статистические данные.

III. Работа с источником информации:

1. Познакомиться в целом с содержанием источника информации:
 - а) чтение аннотации источника;
 - б) чтение вступительной статьи;
 - в) просматривание оглавления;
 - г) чтение источника с выделением основных проблем и выводов;
 - д) работа со словарем с целью выяснения значений понятий.
2. Составить план темы:
 - а) выделить логически законченные части;
 - б) выделить в них главное, существенное;
 - в) сформулировать вопросы или пункты плана;
 - г) ставить вопросы по прочитанному.

IV. Конспектирование:

1. Определить цель конспектирования.
2. Составить план.
3. Законспектировать источник:
 - а) указать автора статьи, ее название, место и год написания, страницы;
 - б) составить конспект по следующим формам (по указанию преподавателя или выбору студента): 1. Цитатный план. 2. Тезисный план.

V. Решение прикладных задач пользователя

1. Выбрать инструмент офисной технологии для решения задачи
2. Решить задачу средствами выбранной офисной технологии