

# **АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **Б1.1.22 Программирование в компьютерных сетях**

Направление подготовки – *09.03.03 Прикладная информатика*

Профиль подготовки – *Прикладная информатика в экономике*

Квалификация (степень) выпускника – *бакалавр*

### **1. Цели освоения дисциплины**

Целями освоения дисциплины “Программирование в компьютерных сетях” является содействие формированию у студента знаний современных методов и средств разработки HTML документов в рамках новых информационных технологий, а также определить место дисциплины в будущей специальности.

### **2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата**

Дисциплина "Программирование в компьютерных сетях" относится к базовой части профессионального цикла.

Изучение данной дисциплины опирается на знания, полученные в ходе изучения курсов "Информационные технологии в профессиональной деятельности" и "Вычислительные системы, сети и телекоммуникации".

Компетенции, приобретенные в ходе изучения дисциплины "Программирование в компьютерных сетях", готовят студента к освоению профессиональных компетенций в рамках дисциплины "WEB-программирование" и к выполнению квалификационной работы бакалавра.

### **3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Программирование в компьютерных сетях»**

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению:

<b>Коды компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Структурные элементы компетенции (в результате освоения дисциплины обучающийся должен знать, уметь, владеть)</b>
1	2	3
ПК-2	Способен разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	<b>Знать:</b> технологию WWW, включая язык XHTML и язык программирования ECMAScript;
		<b>Уметь:</b> практически работать с браузерами Firefox, Opera, с Web-сервисом сервера Apache;
		<b>Владеть:</b> основами программирования сложных гипертекстовых документов с использованием языков XHTML и ECMAScript.
ПК-8	Способен программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач	<b>Знать:</b> технологию WWW, включая язык XHTML и язык программирования ECMAScript;
		<b>Уметь:</b> практически работать с браузерами Firefox, Opera, с Web-сервисом сервера Apache;
		<b>Владеть:</b> основами программирования сложных гипертекстовых документов с использованием языков XHTML и ECMAScript.

#### **4. Структура и содержание дисциплины «Программирование в компьютерных сетях»**

Дисциплина изучается в 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов. Форма промежуточной аттестации – зачет и экзамен.

##### **Наименование разделов и тем дисциплины**

**Раздел 1. Введение**

**Раздел 2. Технология WWW**

---

**Раздел 3.** Современные технологии публикации информации в Интранет

---

**Раздел 4.** Язык XHTML

---

**Раздел 5.** Язык программирования ECMASCRIPT

---

**Раздел 6.** Заключение

---