

Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Информационно-библиотечный факультет
Кафедра документоведения, информатики и проектной деятельности

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой
документоведения,
информатики и проектной
деятельности
Н.Б.Зиновьева
29.08.2016



**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ОД.8 «Программирование в Интернет»

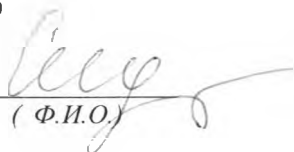
Направление подготовки **50.03.01 – Искусства и гуманитарные науки**

Профиль подготовки – **Информационные системы в искусстве и гуманитарной сфере**

Квалификация (степень) выпускника - **бакалавр**

Форма обучения - очная, заочная

Составитель:
к.п.н., профессор
Сидоренко В.С.


(подпись) (Ф.И.О.)

Краснодар 2016

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: ознакомление студентов с основами функционирования и построения гипертекстовых программных систем.

Задачи: анализ механизмов функционирования гипертекстовых программных систем, изучение технологий, используемых для разработки подобных систем и обучение использованию этих технологий на практике.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

В соответствии со структурой учебного плана по направлению подготовки 50.03.01 – «Искусство и гуманитарные науки», дисциплина (модуль) «Программирование в Интернет» входит в состав Б1.В.ОД.8 блока дисциплин вариативная часть в качестве дисциплины по выбору.

Дисциплины, необходимые для освоения данной учебной дисциплины:

- «Социальная информатика»;
- «Вычислительные системы, сети и телекоммуникации».

Дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:

- «Проектирование информационных систем».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины «Программирование в Интернет» направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки (специальности):

а) общекультурных (ОК):

способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (ОК-7);

б) профессиональных (ПК)

способностью применять полученные знания в области искусств и гуманитарных наук в собственной научно-исследовательской деятельности (ПК-3);

способностью проводить под научным руководством локальные исследования на основе существующих методик в конкретной области искусств и гуманитарных наук (ПК-4);

способностью разрабатывать и реализовывать проекты различного типа в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной,

книгоиздательской, массмедийной и коммуникативной сферах (ПК-9).

В результате освоения дисциплины обучающиеся должны:

Знать:

- динамическую и статическую модель обмена гипертекстовой информации, основные протоколы стандарты и технологии, используемые на практике.

Уметь:

- применить изученные технологии на практике в процессе разработки реальных программных систем.

Владеть:

- практическими навыками разработки гипертекстовых программных систем.

Приобрести опыт деятельности: разработки и применения гипертекстовых программных систем.

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (144 часа). Дисциплина реализуется в 4-5 семестрах. Форма промежуточной аттестации – зачет в 4 семестре, экзамен в 5 семестре.