



СИЛАБУС

ЧЕРКАСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ
БІЗНЕС-КОЛЕДЖ

Базова інформація про дисципліну

Назва дисципліни	СЕ016 / Web-програмування / Web-programming
Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти	Фахова передвища освіта
Семестр	1 семестр (9 кл), 5 семестр (11 кл)
Факультет / відділення	Комп'ютерної інженерії та інформаційних технологій
Анотація курсу	<p>Предмет передбачає розгляд основних понять з розробки та використання інструментів та технологій програмування, ознайомлення з новітніми інформаційними технологіями, сучасними методами створення сайтів, набуття практичних навичок по проектуванню та створенню сайтів на основі використання сучасних мов програмування</p> <p>знати:</p> <ul style="list-style-type: none">– методи програмування;– принципи розробки програмного забезпечення;– методика сумісної розробки програм;– процеси та інструменти для відлагодження програм;– стратегії інтеграції;– інструментальні засоби конструювання програмного забезпечення. <p>вміти:</p> <ul style="list-style-type: none">– вибирати мови програмування для створення програмного забезпечення;– виконувати збірку програм;– керувати процесом конструювання програм;– обирати методику конструювання.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:1919/m72/course/view.php?id=1193
Мова викладання	Українська

Лектор курсу	Викладач Костюков В.А.СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: volodymyr.kostiukov@gmail.com Telegram: https://t.me/VolodymyrKostiukov
Місце дисципліни в освітній програмі	
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	<p>ЗК4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК5. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.</p> <p>ЗК8. Здатність працювати самостійно та автономно</p> <p>ЗК9. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>ЗК10. Здатність працювати з інформацією, у тому числі у глобальних комп'ютерних мережах.</p>
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	<p>СК3. Здатність вільно користуватись сучасними комп'ютерними та інформаційними технологіями, прикладними та спеціалізованими комп'ютерноінтегрованими середовищами для розробки, впровадження та обслуговування апаратних та програмних засобів комп'ютерної інженерії.</p> <p>СК4. Здатність розробляти системне та прикладне програмне забезпечення засобів комп'ютерної інженерії з використанням ефективних алгоритмів, сучасних методів і мов програмування.</p> <p>СК6. Здатність брати участь в модернізації та реконструкції апаратних та програмних засобів комп'ютерної інженерії, зокрема з метою підвищення їх ефективності.</p>
Перелік програмних результатів навчання	<p>РН8. Вміти застосовувати знання для формулювання і розв'язування технічних задач спеціальності, використовуючи методи, що є найбільш придатними для досягнення поставлених цілей.</p> <p>РН10. Вміти системно мислити та застосовувати творчі здібності до формування нових та нестандартних рішень при розв'язуванні задач комп'ютерної інженерії.</p>

	<p>PH13. Вміти здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання задач комп'ютерної інженерії.</p> <p>PH23. Усвідомлювати необхідність навчання впродовж усього життя з метою поглиблення набутих та здобуття нових фахових знань, удосконалення креативного мислення.</p> <p>PH24. Якісно виконувати роботу, досягати поставленої мети з дотриманням вимог професійної етики та нести відповідальність за результати своєї діяльності.</p>
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	<p>Загальна кількість годин – 180</p> <p>Кількість кредитів – 6</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 60</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 120</p> <p>Форма підсумкового контролю – залік</p>
Методи навчання	<p>За подачею навчального матеріалу: методи готових знань, дослідницький метод.</p> <p>З огляду на мету навчання: методи здобуття нових знань, метод формування умінь і навичок, метод застосування знань на практиці, методи закріплення знань, умінь і навичок, методи перевірки і оцінювання знань, умінь і навичок</p>
Зміст дисципліни	
Тема 1. Вступ	<p>Що таке веб розробка?</p> <p>Front-end і back-end - в чому різниця?</p> <p>Статичні та динамічні веб-сайти</p>
Тема 2. Мова розмітки web-сторінок.	<p>Історія розвитку</p> <p>Поточна ситуація</p> <p>Процес веб розробки</p> <p>Обов'язки та завдання Front-end розробника</p> <p>Як працюють Інтернет та веб браузерери</p>
Тема 3. Середовища розробки	<p>Загальний огляд редакторів та для чого вони потрібні</p> <p>Online редактори</p> <p>Offline редактори</p> <p>HTML/CSS валідатори</p>

<p>Тема 4. HTML</p>	<p>Загальний огляд HTML Кістяк HTML документа Базові теги Блочні та лінійні елементи Семантика. Елементи HTML5 Форматування тексту Робота зі списками Гіперлінки Робота з картинками Таблиці Форми</p>
<p>Тема 5. CSS</p>	<p>Для чого потрібнен CSS Синтаксис Варіанти підключення CSS Порядок застосування стилів Селектори, важливість селекторів Групування селекторів Короткий запис Відносні величини в CSS</p>
<p>Тема 6. Box model та Flexbox</p>	<p>Наслідування Позиціонування Правильний порядок присвоєння стилів Flexbox-властивості дочірніх елементів</p>
<p>Тема 7. Javascript - Вступ</p>	<p>Про Javascript. Javascript не Java Область застосування Javascript Що вміє Javascript Чого не вміє Javascript Коротка історія Підключення JS Фрон-енд і бек-енд Javascript Підсумок</p>
<p>Тема 8. Javascript</p>	<p>Змінні, типи даних, масиви Арифметика і присвоєння Взаємодія з користувачем Умови Цикли Switch</p>

Тема 9. Функції та події	Функції Область видимості DOM part Події Web Development Tools
--------------------------	--

Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.

Система оцінювання

Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий/ семестровий контроль, проводиться у формі заліку відповідно до графіку навчального процесу.

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю.

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

Види навчальної роботи	Мак кількість балів
Аудиторна	
Практичні завдання (4 теми) по 9 балів	36
Тестування (6 тестів) по 4 бали	24
Підсумкове опитування	10
Індивідуальна	
Розробка веб-додатку	30
Разом	100

Шкала оцінювання		
ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння
D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованих джерел

1. Brooks D. Programming in HTML and PHP: Monograph / Brooks. – Springer International Publishing, 2017. - 293 p.
2. Zarrar Chishti Cross Over to HTML5 Game Development. Use Your Programming Experience to Create Mobile Games, 2018. – 261 с.
3. David Flanagan. JavaScript. The Definitive Guide. Master the World's Most-Used Programming Language 7th Edition, O'reilly Media, 2020. – 706 с.