




**САМАРСКИЙ  
ПОЛИТЕХ**  
Опорный университет

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Самарский государственный технический университет»  
(ФГБОУ ВО «СамГТУ»)  
Филиал ФГБОУ ВО «СамГТУ» в г. Белебее Республики Башкортостан



УТВЕРЖДАЮ  
Директор филиала ФГБОУ ВО «СамГТУ»  
в г. Белебее Республики Башкортостан

 Л.М. Инаходова

26 мая 2022 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.03.03 «Основы HTML, CSS и JS»

Код и направление подготовки (специальность)	<u>09.03.02 Информационные системы и технологии</u>
Направленность (профиль)	<u>Информационные системы и технологии</u>
Квалификация	<u>Бакалавр</u>
Форма обучения	<u>Заочная</u>
Год начала подготовки	<u>2022</u>
Выпускающая кафедра	<u>Инженерные технологии</u>
Кафедра-разработчик	<u>Инженерные технологии</u>
Объем дисциплины, ч. / з.е.	<u>216 / 6</u>
Форма контроля (промежуточная аттестация)	<u>Зачет с оценкой, Экзамен</u>

Белебей 2022 г.



## СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....	3
2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы .....	3
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся .....	4
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....	4
4.1. Содержание лекционных занятий .....	4
4.2. Содержание лабораторных занятий .....	5
4.3. Содержание практических занятий .....	5
4.4. Содержание самостоятельной работы .....	5
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....	6
6. Перечень учебной литературы и учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) .....	7
7. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения .....	7
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», профессиональных баз данных, информационно-справочных систем .....	8
9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....	8
10. Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) .....	8
Приложение 1. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	
Приложение 2. Дополнения и изменения к рабочей программе дисциплины (модуля)	
Приложение 3. Аннотация рабочей программы дисциплины	

# 1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программ

## Универсальные компетенции

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
не предусмотрены учебным планом				

## Общепрофессиональные компетенции

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
не предусмотрены учебным планом			

## Профессиональные компетенции

Таблица 3

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2	Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов	<b>ПК-2.3</b> Описывает и реализовывает логику работы элементов интерфейса пользователя, их взаимосвязи и взаимодействия с учетом возможностей целевых платформ	<b>В3 ПК-2.3</b> Владеть: Способностью описывать логику работы элементов интерфейса, их взаимосвязь, взаимодействие и варианты состояний
ПК-3	Способность разрабатывать программное обеспечение (ПО), включая проектирование, отладку, проверку работоспособности и модификацию ПО	<b>ПК-3.3</b> Проектирует и реализовывает сетевое взаимодействие на основе интероперабельности по отношению к операционным системам	<b>33 ПК-3.3</b> Знать: Методы и средства проектирования программного обеспечения на основе интероперабельности по отношению к операционным системам
		<b>ПК-3.4</b> Использует типовые решения и библиотеки для реализации информационных систем с учетом особенностей архитектур различных целевых платформ	<b>34 ПК-3.4</b> Знать: Типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке программного обеспечения

## 2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Место дисциплины в структуре образовательной программы: часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Таблица 4

Код компетенции	Предшествующие дисциплины	Параллельно осваиваемые дисциплины	Последующие дисциплины
ПК-2		Объектно-ориентированное программирование; Проектирование человеко-машинного взаимодействия; Производственная практика: технологическая (проектно-технологическая) практика	Практико-ориентированный проект; Проектирование и разработка сетевых приложений; Надежность и оценка качества информационных систем; Эксплуатация информационных систем; Документирование информационных систем; Концептуальное проектирование и управление разработкой информационных систем; Корпоративные информационные системы; Проектирование и разработка интерфейсов информационных систем; Производственная практика: преддипломная практика
ПК-3	Офисное программирование и электронные	Объектно-ориентированное программирование; Производственная практика:	Практико-ориентированный проект; Проектирование и разработка сетевых приложений;

	форматы данных	технологическая (проектно-технологическая) практика	Проектирование баз и хранилищ данных; Эксплуатация информационных систем; Концептуальное проектирование и управление разработкой информационных систем; Документирование информационных систем; Проектирование и разработка интерфейсов информационных систем; Корпоративные информационные системы; Математические основы моделирования информационных систем; Моделирование информационных процессов и систем ; Промышленная электроника и робототехника; Производственная практика: преддипломная практика
--	----------------	---	---

**3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

Таблица 5

Вид учебной работы	Всего часов	Курс 2
<b>Аудиторная контактная работа (всего),</b> в том числе:	<b>24</b>	<b>24</b>
лекционные занятия (ЛЗ)	12	12
лабораторные работы (ЛР)	0	0
практические занятия (ПЗ)	12	12
<b>Внеаудиторная контактная работа, КСР</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
<b>Самостоятельная работа (всего),</b> в том числе:	<b>173</b>	<b>173</b>
самостоятельное изучение тем	44	44
самостоятельная практическая работа	43	43
подготовка к практическим занятиям	43	43
подготовка к экзамену	43	43
<b>Формы текущего контроля успеваемости</b>	Вопросы к устному опросу.	Вопросы к устному опросу.
<b>Формы промежуточной аттестации</b>	зачет с оценкой, экзамен	зачет с оценкой, экзамен
<b>Контроль</b>	<b>13</b>	<b>13</b>
<b>ИТОГО: час.</b>	<b>216</b>	<b>216</b>
<b>ИТОГО: з.е.</b>	<b>6</b>	<b>6</b>

**4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам), с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий**

Таблица 6

№ раздела	Наименование раздела дисциплины	Виды учебной нагрузки и их трудоемкость, часы						
		ЛЗ	ЛР	ПЗ	СРС	КСР	Конт-роль	Всего часов
1	Верстка HTML	4	-	4	57	2	5	72
2	Стили CSS	4	-	4	58	2	4	72
3	Язык JS	4	-	4	58	2	4	72
<b>Итого:</b>		<b>12</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>173</b>	<b>6</b>	<b>13</b>	<b>216</b>

**4.1. Содержание лекционных занятий**

Таблица 7

№ ЛЗ	Наименование раздела	Тема лекции	Содержание лекции (перечень дидактических единиц: рассматриваемых подтем, вопросов)	Кол-во часов
<b>Курс 2</b>				
1	Верстка HTML	Структура HTML	Концепции веб дизайна: стандартизация, множественность устройств, адаптивность, прогрессивное улучшение. Структура HTML страницы. Атрибуты элементов.	2
2	Верстка HTML	Разметка текста	Разметка текста: абзацы, заголовки, списки, символы, встроенные элементы, ссылки.	2
3	Стили CSS	Форматирование текста (CSS)	Форматирование текста: свойства шрифтов, цвет символов, выравнивание текста, кернинг, интервалы,	2

			регистр, маркеры и нумерация, декоративные возможности.	
4	Стили CSS	Заливки (CSS)	Основной и фоновый цвет, прозрачность, фоновые изображения, градиенты.	2
5	Язык JS	Место JS в WEB	История JS. Место JS в мире WEB. Соприкосновение JS и HTML. Блок SCRIPT в HTML. Загрузка скриптов. Внешние скрипты и порядок их выполнения.	2
6	Язык JS	Основы JS	Структура кода. Переменные, шесть типов данных JS. Основные операторы: присвоения и логические. Взаимодействие с пользователем: alert, prompt, confirm. Преобразование типов для примитивов.	2
<b>Итого за курс:</b>				<b>12</b>
<b>Итого:</b>				<b>12</b>

#### 4.2. Содержание лабораторных занятий

Таблица 8

№ ЛР	Наименование раздела	Наименование лабораторной работы	Содержание лабораторной работы (перечень дидактических единиц: рассматриваемых подтем, вопросов)	Кол-во часов
<b>не предусмотрены учебным планом</b>				

#### 4.3. Содержание практических занятий

Таблица 9

№ ПЗ	Наименование раздела	Тема практического занятия	Содержание практического занятия (перечень дидактических единиц: рассматриваемых подтем, вопросов)	Кол-во часов
<b>Курс 2</b>				
1	Верстка HTML	Структура страницы	Создание минимальной страницы HTML. Стандартные блоки. Кодировки.	2
2	Верстка HTML	Блочная верстка	Блочная верстка на div. Семантическая верстка.	2
3	Язык JS	Работа с атрибутами (JS)	Динамические страницы на основе JS: работа содержимом тегов и атрибутами. Динамические страницы на основе JS: работа содержимом тегов и атрибутами.	2
4	Язык JS	Строки (JS)	Простейшая работа со строками и массивами на JS.	2
5	Стили CSS	Работа с текстом (CSS)	CSS для текста: шрифты, нумерация списков, декоративные эффекты.	2
6	Стили CSS	Заливка (CSS)	CSS для цвета и фона: цвет, прозрачность, градиенты, изображения.	2
<b>Итого за курс:</b>				<b>12</b>
<b>Итого:</b>				<b>12</b>

#### 4.4. Содержание самостоятельной работы

Таблица 10

№ п/п	Наименование раздела	Вид самостоятельной работы	Содержание самостоятельной работы (перечень дидактических единиц: рассматриваемых подтем, вопросов)	Кол-во часов
<b>Курс 2</b>				
1.	Верстка HTML	самостоятельное изучение тем	Изучение структуры и тегов HTML. Изучение CSS. Изучение системы событий JS и браузера. Изучение API JS и браузера: сетевые запросы, файловая система, работа с сообщениями, перетаскивание, веб-хранилища.	44
	Стили CSS			
	Язык JS			
2.	Верстка HTML	самостоятельная практическая работа	Верстка HTML: блочная, форматирование текста, таблицы.	43
	Стили CSS			
	Язык JS			
3.	Верстка HTML	подготовка к практическим занятиям	Работа с AJAX запросами. Применение CSS для дизайна WEB страниц. Выполнение заданий по программированию на JS: сетевые запросы, работа с сообщениями, веб-компоненты.	43
	Стили CSS			
	Язык JS			
4.	Верстка HTML	подготовка к экзамену	Изучение тем, определенных вопросами к зачету.	43
	Стили CSS			
	Язык JS			
<b>Итого за курс:</b>				<b>173</b>
<b>Итого:</b>				<b>173</b>

## **5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)**

### **1. Методические указания при работе на лекции**

До лекции студент должен просмотреть учебно-методическую и научную литературу по теме лекции для того, чтобы иметь представление о проблемах, которые будут подняты в лекции.

Перед началом лекции обучающимся сообщается тема лекции, план, вопросы, подлежащие рассмотрению, доводятся основные литературные источники. Весь учебный материал, сообщаемый преподавателем, должен не просто прослушиваться. Он должен быть активно воспринят, т. е. услышан, осмыслен, понят, зафиксирован на бумаге и закреплён в памяти. Приступая к слушанию нового учебного материала, полезно мысленно установить его связь с ранее изученным. Следя за техникой чтения лекции (акцент на существенном, повышение тона, изменение ритма, пауза и т. п.), необходимо вслед за преподавателем уметь выделять основные категории, законы и определять их содержание, проблемы, предполагать их возможные решения, доказательства и выводы. Осуществляя такую работу, можно значительно облегчить себе понимание учебного материала, его конспектирование и дальнейшее изучение.

### **2. Методические указания при подготовке и работе на практическом занятии**

Практические занятия по дисциплине проводятся в целях выработки практических умений и приобретения навыков в решении профессиональных задач.

Подготовка обучающегося к практическому занятию производится по вопросам, разработанным для каждой темы практических занятий и (или) лекций. В процессе подготовки к практическим занятиям, необходимо обратить особое внимание на самостоятельное изучение рекомендованной литературы.

Работа студентов во время практического занятия осуществляется на основе заданий, которые выдаются обучающимся в начале или во время занятия. На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий. На практических занятиях обучающиеся должны уметь выработать определенные решения по обозначенной проблеме. В зависимости от сложности предлагаемых заданий, целей занятия, общей подготовки обучающихся преподаватель может подсказать обучающимся алгоритм решения или первое действие, или указать общее направление рассуждений. Полученные результаты обсуждаются с позиций их адекватности или эффективности в рассмотренной ситуации.

### **3. Методические указания по самостоятельной работе**

Организация самостоятельной работы обучающихся ориентируется на активные методы овладения знаниями, развитие творческих способностей, переход от поточного к индивидуализированному обучению с учетом потребностей и возможностей обучающегося.

Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения дополнительных знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала. Все новые понятия по изучаемой теме необходимо выучить наизусть.

Самостоятельная работа реализуется:

- непосредственно в процессе аудиторных занятий;
- на лекциях, практических занятиях;
- в контакте с преподавателем вне рамок расписания;
- на консультациях по учебным вопросам, в ходе творческих контактов, при ликвидации задолженностей, при выполнении индивидуальных заданий и т. д.;
- в методическом кабинете, дома, на кафедре при выполнении обучающимся учебных и практических задач.

Эффективным средством осуществления обучающимся самостоятельной работы является электронная информационно-образовательная среда университета, которая обеспечивает доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), практик, к изданиям электронных библиотечных систем.

### **Методические указания по подготовке к устному опросу**

Самостоятельная работа обучающихся включает подготовку к устному опросу на семинарских занятиях. Для этого обучающийся изучает лекции, основную и дополнительную литературу, публикации, информацию из Интернет-ресурсов. Темы и вопросы к семинарским занятиям, вопросы для самоконтроля доводятся до обучающихся заранее. Эффективность подготовки обучающихся к устному опросу зависит от качества ознакомления с рекомендованной литературой. Для подготовки к устному опросу необходимо ознакомиться с материалом по теме семинара и обратить внимание на усвоение основных понятий изучаемой темы, выявить неясные вопросы и подобрать дополнительную литературу для их освещения, составить тезисы выступления по отдельным проблемным аспектам. В среднем, подготовка к устному опросу по одному семинарскому занятию занимает от 2 до 4 часов.

## 6. Перечень учебной литературы и учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы

Таблица 11

№ п/п	Автор(ы), наименование, место, год издания (если есть, указать «гриф»)	Книжный фонд (КФ) или электрон. ресурс (ЭР)	Литература	
			учебная	для самост. работы
1.	Беликова С.А., Беликов А.Н. Основы HTML и CSS: проектирование и дизайн веб-сайтов: учебное пособие / Беликова С.А., Беликов А.Н., Издательство Южного федерального университета: 2020.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 100186">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 100186</a>	ЭР	+	
2.	Титов В.А., Пещеров Г.И. Разработка WEB-сайта средствами языка HTML: учебное пособие / Титов В.А., Пещеров Г.И., Институт мировых цивилизаций: 2018.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 80643">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 80643</a>	ЭР	+	
3.	Савельев А.О., Алексеев А.А. HTML5. Основы клиентской разработки: учебное пособие / Савельев А.О., Алексеев А.А., Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа: 2020.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 89407">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 89407</a>	ЭР		+
4.	Миллз К., Лоусон Б., Лауке П.Х., Колсеруи К.И., Сучан М., Тейлор М., Диксит Ш., Дэвис Д. Введение в HTML5: учебное пособие / Миллз К., Лоусон Б., Лауке П.Х., Колсеруи К.И., Сучан М., Тейлор М., Диксит Ш., Дэвис Д., Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа: 2020.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 89424">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 89424</a>	ЭР		+
5.	Фролов А.Б., Нагаева И.А., Кузнецов И.А., Нагаевой ред., Web-сайт. Разработка, создание, сопровождение: учебное пособие / Фролов А.Б., Нагаева И.А., Кузнецов И.А., Вузовское образование, ред. Нагаевой И.А.: 2020.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 93989">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 93989</a>	ЭР		+
6.	Кулькова Л.И., Салпагаров С.И. Задачи и упражнения по JavaScript: учебное пособие / Кулькова Л.И., Салпагаров С.И., Российский университет дружбы народов: 2018.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 104199">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 104199</a>	ЭР	+	
7.	Рындин Н.А. Технологии разработки клиентских WEB-приложений на языке JavaScript: учебное пособие / Рындин Н.А., Воронежский государственный технический университет, ЭБС АСВ: 2020.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 108188">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 108188</a>	ЭР		+
8.	Адамс Д.Р., Флloyd К.С. Основы работы с XHTML и CSS: учебник / Адамс Д.Р., Флloyd К.С., Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа: 2021.- Режим доступа: <a href="https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 102037">https://elib.samgtu.ru/getinfo?uid=els_samgtu iprbooks 102037</a>	ЭР		+

Доступ обучающихся к ЭР НТБ СамГТУ ([elib.samgtu.ru](http://elib.samgtu.ru)) осуществляется посредством электронной информационной образовательной среды университета и сайта НТБ СамГТУ по логину и паролю.

## 7. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

При проведении лекционных занятий используется мультимедийное оборудование. Организовано взаимодействие обучающегося и преподавателя с использованием электронной информационной образовательной среды университета.

### Программное обеспечение

Таблица 12

№ п/п	Название	Способ распространения (лицензионное или свободно распространяемое)	Правообладатель (производитель)	Страна происхождения (иностранное или отечественное)
1.	LibreOffice Writer	свободно распространяемое	The Document Foundation	иностранное
2.	LibreOffice Impress	свободно распространяемое	The Document Foundation	иностранное
3.	LibreOffice Calc	свободно распространяемое	The Document Foundation	иностранное
4.	Adobe Reader	свободно распространяемое	Adobe Systems Incorporated	иностранное
5.	Справочно-правовая система «Консультант Плюс»	лицензионное	НПО «ВМИ»	отечественное
6.	Антивирус Касперского	лицензионное	Лаборатория Касперского	отечественное



7.	Яндекс.Браузер	свободно распространяемое	Яндекс	отечественное
8.	Архиватор 7-Zip	свободно распространяемое	7-zip.org	иностранное

## 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», профессиональных баз данных, информационно-справочных систем

Таблица 13

№ п/п	Наименование	Краткое описание	Режим доступа
1	Электронно-библиотечная система IPRbooks	Электронно-библиотечная система	<a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
2	Электронно-библиотечная система СамГТУ	Электронная библиотека СамГТУ	<a href="https://elib.samgtu.ru/">https://elib.samgtu.ru/</a>
3	eLIBRARY.RU	Научная электронная библиотека	<a href="http://www.elibrary.ru/">http://www.elibrary.ru/</a>

## 9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

### Лекционные занятия

Аудитории для лекционных занятий укомплектованы мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории (наборы демонстрационного оборудования (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

### Практические занятия

Аудитории для практических занятий укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

### Самостоятельная работа

Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде СамГТУ:

- методический кабинет (ауд. 9).

## 10. Фонд оценочных средств по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации представлен в Приложении 1.

Полный комплект контрольных заданий или иных материалов, необходимых для оценивания результатов обучения по дисциплине, практике хранится на кафедре-разработчике в бумажном и электронном виде.

**Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации**

по дисциплине

**Б1.В.03.03 «Основы HTML, CSS и JS»**

<b>Код и направление подготовки (специальность)</b>	<u>09.03.02 Информационные системы и технологии</u>
<b>Направленность (профиль)</b>	<u>Информационные системы и технологии</u>
<b>Квалификация</b>	<u>бакалавр</u>
<b>Форма обучения</b>	<u>заочная</u>
<b>Год начала подготовки</b>	<u>2022</u>
<b>Выпускающая кафедра</b>	<u>Инженерные технологии</u>
<b>Кафедра-разработчик</b>	<u>Инженерные технологии</u>
<b>Объем дисциплины, ч. / з.е.</b>	<u>216 / 6</u>
<b>Форма контроля (промежуточная аттестация)</b>	<u>зачет с оценкой, экзамен</u>

**1. Перечень компетенций, индикаторов достижения компетенций и признаков проявления компетенций (дескрипторов), которыми должен овладеть обучающийся в ходе освоения образовательной программы**

**Универсальные компетенции**

Таблица 1

Наименование категории (группы) компетенций	Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
не предусмотрены учебным планом				

**Общепрофессиональные компетенции**

Таблица 2

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
не предусмотрены учебным планом			

**Профессиональные компетенции**

Таблица 3

Код компетенции	Наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2	Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов	<b>ПК-2.3</b> Описывает и реализовывает логику работы элементов интерфейса пользователя, их взаимосвязи и взаимодействия с учетом возможностей целевых платформ	<b>В3 ПК-2.3</b> Владеть: Способностью описывать логику работы элементов интерфейса, их взаимосвязь, взаимодействие и варианты состояний
ПК-3	Способность разрабатывать программное обеспечение (ПО), включая проектирование, отладку, проверку работоспособности и модификацию ПО	<b>ПК-3.3</b> Проектирует и реализовывает сетевое взаимодействие на основе интероперабельности по отношению к операционным системам	<b>33 ПК-3.3</b> Знать: Методы и средства проектирования программного обеспечения на основе интероперабельности по отношению к операционным системам
		<b>ПК-3.4</b> Использует типовые решения и библиотеки для реализации информационных систем с учетом особенностей архитектур различных целевых платформ	<b>34 ПК-3.4</b> Знать: Типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке программного обеспечения

**Матрица соответствия оценочных средств запланированным результатам обучения**

Таблица 4

Код и индикатор достижения компетенции	Оценочные средства				Промежуточная аттестация
	Раздел 1.	Раздел 2.	Раздел 3.	Зачет с оценкой, экзамен	
	Верстка HTML	Стили CSS	Язык JS		
	Вопросы к устному опросу.				
ПК-2.3	В3 ПК-2.3	В3 ПК-2.3	В3 ПК-2.3	В3 ПК-2.3	
ПК-3.3	33 ПК-3.3	33 ПК-3.3	33 ПК-3.3	33 ПК-3.3	
ПК-3.4	34 ПК-3.4	34 ПК-3.4	34 ПК-3.4	34 ПК-3.4	

**2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций в ходе освоения образовательной программы**

## 2.1. Формы текущего контроля успеваемости

Текущий контроль успеваемости проводится в форме устного опроса.

### Примерный перечень вопросов к устному опросу.

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция	Время выполнения задания, МИН
1.	background	Введите CSS свойство (только ключевое слово): сокращенное свойство для задания всех свойств фона в одном объявлении	ПК-2	2
2.	border	Введите CSS свойство (только ключевое слово): сокращенное свойство для ширины границы, стиля границы и цвета границы	ПК-2	2
3.	color	Введите CSS свойство (только ключевое слово): задает цвет текста	ПК-2	2
4.	columns	Введите CSS свойство (только ключевое слово): сокращенное свойство для задания ширины столбца и счетчика столбцов	ПК-2	2
5.	display	Введите CSS свойство (только ключевое слово): указывает, как должен отображаться определенный элемент HTML	ПК-2	2
6.	float	Введите CSS свойство (только ключевое слово): указывает, должно ли поле плавать	ПК-2	2
7.	font	Введите CSS свойство (только ключевое слово): задает все свойства шрифта в одном объявлении	ПК-2	2
8.	height	Введите CSS свойство (только ключевое слово): задает высоту элемента	ПК-2	2
9.	position	Введите CSS свойство (только ключевое слово): указывает тип метода позиционирования, используемого для элемента (статический, относительный, абсолютный или фиксированный)	ПК-2	2
10.	transform	Введите CSS свойство (только ключевое слово): применяет 2D или 3D преобразование к элементу	ПК-2	2
11.	visibility	Введите CSS свойство (только ключевое слово): указывает, является ли элемент видимым	ПК-2	2
12.	z-index	Введите CSS свойство (только ключевое слово): задает порядок стека позиционного элемента	ПК-2	2
13.	<title>	Введите тег (с угловыми скобками): заголовок HTML-документа, отображаемый в верхней части строки заголовка браузера.	ПК-2	2
14.	<a>	Введите тег (с угловыми скобками): создаёт гипертекстовые ссылки.	ПК-2	2
15.	 	Введите тег (с угловыми скобками): перенос текста на новую строку	ПК-2	2
16.	<p>	Введите тег (с угловыми скобками): новый параграф в тексте	ПК-2	2
17.	<div>	Введите тег (с угловыми скобками): элемент-контейнер для разделов HTML-документа. Используется для группировки блочных элементов с целью форматирования стилями.	ПК-2	2
18.	<span>	Введите тег (с угловыми скобками): контейнер для строчных элементов для форматирования отрывков текста, например, выделения цветом отдельных слов.	ПК-2	2
19.	<hr>	Введите тег (с угловыми скобками): горизонтальная линия для тематического разделения параграфов.	ПК-2	2
20.	<table>	Введите тег (с угловыми скобками): элемент для создания таблицы.	ПК-2	2
21.	<td>	Введите тег (с угловыми скобками): создает ячейку таблицы.	ПК-2	2
22.	<th>	Введите тег (с угловыми скобками): создает заголовок ячейки таблицы.	ПК-2	2
23.	<tr>	Введите тег (с угловыми скобками): создает строку таблицы.	ПК-2	2
24.	<caption>	Введите тег (с угловыми скобками): добавляет подпись к таблице (вставляется сразу после открывающего тега <table>).	ПК-2	2
25.	<img>	Введите тег (с угловыми скобками): встраивает изображения в HTML-документ с помощью атрибута src, значением которого является адрес встраиваемого изображения.	ПК-2	2
26.	<ol>	Введите тег (с угловыми скобками): упорядоченный нумерованный список (нумерация может быть числовая или алфавитная).	ПК-2	2
27.	<ul>	Введите тег (с угловыми скобками): создает маркированный список.	ПК-2	2
28.	<u>	Введите тег (с угловыми скобками): выделяет отрывок текста подчёркиванием, без дополнительного акцента.	ПК-2	2
29.	<i>	Введите тег (с угловыми скобками): выделяет отрывок текста курсивом, не придавая ему дополнительный акцент.	ПК-2	2
30.	<canvas>	Введите тег (с угловыми скобками): холст-контейнер для динамического отображения изображений, таких как простые изображения, диаграммы, графики (для рисования используется скриптовый язык JavaScript).	ПК-3	2
31.	<button>	Введите тег (с угловыми скобками): создает интерактивную кнопку (элемент может содержать текст или изображение).	ПК-3	2

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция	Время выполнения задания, мин
32.	<code>&lt;select&gt;</code>	Введите тег (с угловыми скобками): элемент управления, позволяющий выбирать значения из предложенного множества (Варианты значений помещаются в <code>&lt;option&gt;</code> ).	ПК-3	2
33.	<code>&lt;script&gt;</code>	Введите тег (с угловыми скобками): используется для определения сценария на стороне клиента (обычно JavaScript) и содержит либо текст скрипта, либо указывает на внешний файл сценария с помощью атрибута <code>src</code> .	ПК-3	2
34.	<code>let</code>	Современный аналог ключевого слова <code>var</code> (JS)	ПК-3	2
35.	<code>Array</code>	Ключевое слово для создания массива, альтернативное оператору <code>[]</code> (JS)	ПК-3	2
36.	4	<p>Что выведет следующий код?</p> <pre>let fruits = ["Яблоки", "Груша", "Апельсин"];  // добавляем новое значение в "копию" let shoppingCart = fruits; shoppingCart.push("Банан");  // что в fruits? alert( fruits.length ); // ?</pre>	ПК-3	2

## 2.2. Формы промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проводится в виде письменного/устного опроса, тестирования и представляет собой ответы на 2 вопроса и выполнение тестовых заданий.

### Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой (3 семестр)

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция	Время выполнения задания, мин
1.	HTML (от английского HyperText Markup Language) — это язык гипертекстовой разметки текста. Он нужен, чтобы размещать на веб-странице элементы: текст, картинки, таблицы и видео. HTML состоит из тегов — команд, которые указывают браузеру, как отображать помещённый в них текст. Это и есть элементы веб-страницы. У каждого тега есть имя, которое заключается в угловые скобки <code>&lt;</code> и <code>&gt;</code>	Что такое HTML и из чего он состоит?	ПК-2	5
2.	Семантическая вёрстка — подход к разметке, который опирается не на содержание сайта, а на смысловое предназначение каждого блока и логическую структуру документа.	Что такое семантическая верстка HTML?	ПК-2	5
3.	Простейшая HTML-страница состоит как минимум из трёх тегов: <code>&lt;html&gt;</code> , <code>&lt;head&gt;</code> и <code>&lt;body&gt;</code> . Тег <code>&lt;head&gt;</code> обычно содержит заголовки, ключевые слова, описание страницы и другие служебные данные. Также внутри него подключаются внешние ресурсы, например, стили. Содержимое этого тега не отображается на странице напрямую. А в теге <code>&lt;body&gt;</code> хранится содержание страницы, которое отображается в окне браузера.	Структура HTML страницы на уровне кода	ПК-2	5
4.	<code>&lt;html&gt;&lt;/html&gt;</code> Указывает программе просмотра страниц, что это HTML документ. <code>&lt;head&gt;&lt;/head&gt;</code> Определяет место, где помещается различная информация, не отображаемая в теле документа. Здесь располагается тег названия документа и теги для поисковых машин. <code>&lt;body&gt;&lt;/body&gt;</code> Определяет видимую часть документа.	Теги HTML, определяющие структуру документа	ПК-2	5
5.	Тег <code>&lt;head&gt;</code> предназначен для хранения служебной информации о странице. Он располагается первым в теге <code>&lt;html&gt;</code> , сразу перед <code>&lt;body&gt;</code> . Внутри <code>&lt;head&gt;</code> обычно содержится заголовок, ключевые слова,	Для чего служит HTML тег <code>&lt;head&gt;</code> , где располагается и что	ПК-2	5

	описание страницы и другие служебные данные. Также внутри него подключаются внешние ресурсы, например, стили.	содержит?		
6.	Тег <meta> располагается внутри <head>. Он одиночный, то есть не требует парный закрывающий тег в конце. С помощью <meta> можно сообщать браузеру, поисковому роботу или другому устройству различную служебную информацию (или метаинформацию) о вашем сайте: кодировку текста, описание контента и так далее. Для этого используются теги <meta> с разными атрибутами и их значениями.	Для чего служит HTML тег <meta>?	ПК-2	5
7.	<table></table> - создает таблицу. <tr></tr> - определяет строку в таблице. <td></td> - определяет отдельную ячейку в таблице. <th></th> - определяет заголовок таблицы (нормальная ячейка с отцентрованным жирным текстом).	Перечислите теги HTML для таблиц	ПК-2	5
8.	<ol></ol> — список с цифрами. <ul></ul> — список со значками. <li> — отметка каждого элемента перечня (цифра или значок в зависимости от типа списка).	Перечислите теги HTML для списков	ПК-2	5
9.	Переключатели (radio). Используются, когда следует выбрать один вариант из нескольких предложенных. Флажки (checkbox). Позволяют выбрать более одного варианта из предложенных.	Чем различаются элементы переключатели (radio) и флажки (checkbox) в HTML?	ПК-2	5
10.	<b>: выделяет текст жирным <del>: зачеркивает текст <i>: выделяет текст курсивом <em>: выделяет текст курсивом, в отличие от тега <i> носит логическое значение, придает выделяемому тексту оттенок важности <s>: зачеркивает текст <small>: делает текст чуть меньше размером, чем окружающий <strong>: выделяет текст жирным. В отличие от тега <b> предназначен для логического выделения, чтобы показать важность текста. <sub>: помещает текст под строкой <sup>: помещает текст над строкой <u>: подчеркивает текст <ins>: определяет вставленный (или добавленный) текст <mark>: выделяет текст цветом, придавая ему оттенок важности	Перечислите теги HTML для оформления текста.	ПК-2	5
11.	<canvas> - (холст) это HTML элемент, использующийся для рисования графики средствами языков программирования (обычно это JavaScript). Он может, к примеру, использоваться для рисования графиков или анимированных динамических изображений.	Что такое Canvas в HTML?	ПК-2	5
12.	Тег <div> является блочным элементом и предназначен для выделения фрагмента документа с целью изменения вида содержимого. Как правило, вид блока управляется с помощью стилей. Чтобы не описывать каждый раз стиль внутри тега, можно выделить стиль во внешнюю таблицу стилей, а для тега добавить атрибут class или id с именем селектора. Как и при использовании других блочных элементов, содержимое тега <div> всегда начинается с новой строки. После него также добавляется перенос строки.	Охарактеризуйте HTML тег <div>	ПК-2	5
13.	Для встраивания видео контента в документ используйте элемент HTML <video>. Видео элемент может содержать один или несколько источников видео. Чтобы указать источник видео, необходимо использовать атрибут src или элемент <source>; браузер сам определит наиболее подходящий источник.	Для чего служит тег <video> в HTML?	ПК-2	5
14.	В языке HTML для выделения заголовков предусмотрено целое семейство тегов: от <h1> до <h6>. Тег <h1> обозначает самый важный заголовок (заголовок верхнего уровня), а тег <h6> обозначает подзаголовок самого нижнего уровня.	Выделение заголовков в HTML.	ПК-2	5
15.	Карта изображений (англ. image map, иногда сенсорная карта или графическая карта) — это графический объект языка разметки HTML, связанный с изображением и содержащий специальные области (активные зоны), при нажатии на которые происходит переход по определённому URL (при помощи javascript можно установить другие действия). Использование карт изображений позволяет хранить несколько ссылок в одном изображении.	Карта изображений (map) в HTML.	ПК-2	5
16.	CSS (Cascading Style Sheets) — это код, который используется для стилизации веб-страницы. CSS не является языком программирования или языком разметки — это язык таблицы стилей. Это означает, что он позволяет применять стили выборочно к элементам в документах HTML.	Что такое CSS?	ПК-2	5
17.	Объявление (Declaration) - единственное правило, например color: red; указывает, какие из свойств элемента необходимо стилизовать.	Что такое объявление (Declaration), свойства	ПК-2	5

	Свойства (Properties) - способы, которыми нужно стилизовать определённый HTML-элемент. Значение свойства (Property value) - одно из множества возможных признаков для данного свойства (справа от свойства, после двоеточия).	(Properties) и значение свойства (Property value) в CSS?		
18.	CSS Flexbox предназначен для создания гибких макетов. Она позволяет очень просто и гибко расставить элементы в контейнере, распределить доступное пространство между ними, и выровнять их тем или иным способом даже если они не имеют конкретных размеров.	Для чего предназначен CSS Flexbox?	ПК-2	5
19.	В CSS Flexbox имеются две оси. Первая ось называется главной (по умолчанию она направлена слева направо). Вторая - поперечная (по умолчанию направлена сверху вниз), она всегда перпендикулярно главной. Главная ось задаёт основное направление flex-элементов во flex-контейнере, а поперечная ось определяет их направление при переносе на новую линию.	Оси в CSS Flexbox?	ПК-2	5
20.	По умолчанию flex-элементы отображаются во flex-контейнере в том порядке, в котором они расположены в HTML коде. Для изменения порядка следования одних flex-элементов относительно других в CSS Flexbox можно использовать свойство order. Данное CSS свойство выстраивает flex-элементы во flex-контейнере в порядке возрастания их номеров.	Порядок следования flex-элементов в CSS Flexbox?	ПК-2	5

### Примерный перечень вопросов к экзамену (4 семестр)

Номер задания	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция	Время выполнения задания, мин
1.	Переменные – это контейнеры, внутри которых можно хранить значения. Для объявления переменных используются ключевые слова var (не рекомендуется) или let, за которым следует имя объявляемой переменной.	Что такое переменные в JS и как их объявить?	ПК-3	4
2.	1. String - Последовательность текста, называемая строкой. 2. Number - Числа. Числа не имеют кавычек вокруг них. 3. Boolean - Значение True (Правда)/False(Ложь). Слова true и false специальные ключевые слова в JS, и не нуждаются в кавычках. 4. Object - В принципе, что угодно. Все в JavaScript является объектом, и может храниться в переменной. 5. Значение «null» - Специальное значение null формирует отдельный тип, который содержит только значение null. 6. Значение «undefined» - Специальное значение undefined формирует тип из самого себя так же, как и null. Оно означает, что «значение не было присвоено». Если переменная объявлена, но ей не присвоено никакого значения, то её значением будет undefined.	Перечислите типы данных в JS.	ПК-3	4
3.	Оператор == сравнивает на равенство, а вот === — на идентичность. Плюс оператора === состоит в том, что он не приводит два значения к одному типу. Именно из-за этого он обычно и используется.	Поясните отличия операторов == и === в JS.	ПК-3	4
4.	<pre>if(условие 1) {     блок операторов, выполняемых если выполнено условие 1 } else if(условие 2) {     блок операторов, выполняемых если выполнено условие 2 } .... else if(условие N) {     блок операторов, выполняемых если выполнено условие N } else {     блок операторов, выполняемых если НЕ выполнено ни одно из условий }</pre>	Напишите полный синтаксис оператора if в JS.	ПК-3	4
5.	<pre>while (условие) {     код, также называемый "телом цикла" }</pre> Цикл выполняется пока верно условие в скобках.	Напишите полный синтаксис оператора while в JS.	ПК-3	4
6.	Синтаксис:	Напишите полный	ПК-3	4

	<pre>for (начало; условие; шаг) {   // ... тело цикла ... }</pre> <p>Любая часть for может быть пропущена. Обычно цикл завершается при вычислении условия в false, но можно выйти из цикла в любой момент с помощью специальной директивы break. Директива continue – «облегчённая версия» break и при её выполнении цикл не прерывается, а переходит к следующей итерации (если условие все ещё равно true).</p> <p>Пример:  <pre>for (let i = 0; i &lt; 3; i++) { // выведет 0, затем 1, затем 2   alert(i); }</pre></p>	синтаксис и пример оператора for в JS.		
7.	<p>Синтаксис:  <pre>function имя(параметры) {   ...тело... }</pre></p> <p>Вначале идёт ключевое слово function, после него имя функции, затем список параметров в круглых скобках через запятую (возможно пустой) и код функции, также называемый «телом функции», внутри фигурных скобок.</p> <p>Пример объявления функции:  <pre>function showMessage() {   alert( 'Всем привет!' ); }</pre></p>	Напишите синтаксис и пример создания функций в JS.	ПК-3	4
8.	<p>Существует синтаксис создания функций, который называется Function Expression (Функциональное Выражение). Данный синтаксис позволяет создавать новую функцию в середине любого выражения.</p> <p>Пример:  <pre>let sayHi = function() {   alert( "Привет" ); }; alert( sayHi ); // выведет код функции sayHi (); // выведет «Привет», т.е. выполнит функцию.</pre></p>	Что такое «Function Expression» в JS?	ПК-3	4
9.	<p>Простой и лаконичный синтаксис для создания функций, аналогичный Function Expression.</p> <p>Он называется «функции-стрелки» или «стрелочные функции» (arrow functions), т.к. выглядит следующим образом:  <pre>let func = (аргументы) =&gt; выражение; или let func = (аргументы) =&gt; {   операторы   return результат; };</pre></p>	Что такое «стрелочные» функции в JS?	ПК-3	4
10.	<p>Массив - упорядоченная коллекция данных, в которой присутствуют 1-й, 2-й, 3-й элементы.</p> <p>Существует два варианта синтаксиса для создания пустого массива (примеры):  <pre>let arr = new Array(); let arr = [];</pre></p>	Массивы в JS.	ПК-3	4
11.	<p>for...of - работает только с повторяемыми объектами. В JavaScript итерируемые объекты — это объекты, которые можно перебирать. Используется для перебора строк и массивов.</p> <p>for...in - проходит через перечисляемые свойства объекта. Он пройдёт по каждому отдельному элементу. Используется для перебора объектов.</p>	Поясните разницу организации перебора «for in» и «for of» в JS.	ПК-3	4
12.	<p>ООП в JavaScript основано не на классах, а на прототипах. В этой модели для создания новых объектов используется шаблонный объект – прототип.</p>	Что такое прототипное ООП (объектно-ориентированное программирование) в JS?	ПК-3	4
13.	<p>Субклассирование – это наследование и расширение родительского класса дочерним.</p>	Что такое «Субклассирование» в JS?	ПК-3	4





		<p>Б) &lt;stylesheet&gt;mystyle.css&lt;/stylesheet&gt;          В) &lt;link rel=»stylesheet» type=»text/css» href=»mystyle.css»&gt;</p>		
4.	Б	<p>В какой части HTML документа следует подключать таблицы стилей?          А) В секции &lt;body&gt;          Б) В секции &lt;head&gt;          В) В начале документа          Г) В конце документа</p>	ПК-2	2
5.	Б	<p>Когда у элемента гарантированно совпадают offsetHeight и clientHeight?          А) Когда у элемента нет border.          Б) Когда у элемента нет border и padding.          В) Когда у элемента нет border, padding и margin.          Г) Когда у элемента нет прокрутки.</p>	ПК-2	2
6.	А	<p>Какое значение содержит «внешнюю» высоту элемента, то есть вертикальный размер, который он занимает во внешнем контейнере?          А) offsetHeight          Б) outerHeight          В) clientHeight          Г) scrollHeight          Д) Ни одно из вышеперечисленных.</p>	ПК-2	2
7.	В	<p>Чему равно i в конце кода?  <pre>for(var i=0; i&lt;10; i++) {   console.log(i); } // i = ?</pre>         А) undefined          Б) 9          В) 10          Г) Нет такой переменной после цикла.</p>	ПК-3	2
8.	В	<p>Чему равно arr.length?  <pre>function MyArray() { } MyArray.prototype = []; let arr = new MyArray(); arr.push(1, 2, 3); alert(arr.length);</pre>         А) 0          Б) undefined          В) 3          Г) В этом коде допущена ошибка.</p>	ПК-3	2
9.	Г	<p>Что выведет этот код?  <pre>let f = function g() { return 23; }; alert( typeof g() );</pre>         А) number          Б) undefined          В) function          Г) ошибка.</p>	ПК-3	2
10.	А	<p>Что выведет alert?  <pre>let arr = [1, 2, 3]; arr.something = 5 alert(arr.something); // ?</pre>         А) 5          Б) undefined          В) Будет ошибка.</p>	ПК-3	2
11.	А,Г,Д	<p>Какие из этих вариантов задают массив из элементов «а», «б»?          А) let a = new Array("a","b")          Б) let a = { "a", "b" }          В) let a = ( "a", "b" )          Г) let a = [ "a", "b" ]          Д) let a = "a,b".split(",")</p>	ПК-3	2
12.	Г	<p>Чему равно это выражение?  <pre>[],push(1,2).unshift(3).join()</pre>         А) 3,1          Б) 1,2,3          В) 3,1,2          Г) В коде ошибка.</p>	ПК-3	2
13.	А	<p>Объявлена функция:  <pre>function F() { }</pre>         Чем является F.prototype?          А) Обычным объектом.          Б) Функцией.          В) Равен undefined.</p>	ПК-3	2

14.	Г	Сколько параметров можно передать функции? А) Ровно столько, сколько указано в определении функции. Б) Сколько указано в определении функции или меньше. В) Сколько указано в определении функции или больше. Г) Любое количество.	ПК-3	2
15.	Г	Внимательно посмотрите на синтаксис этого кода. Что он выведет? let f = function(x) { alert(x) }  (function() { f(1) })();  А) Никакого результата. Б) Выведет 1. В) Выведет undefined. Г) Будет ошибка.	ПК-3	2
16.	А	Как можно объявить функцию в Javascript? А) function myFunction(...) Б) myFunction function(...) В) declare function myFunction(...) Г) var function myFunction(...)	ПК-3	2
17.	В	Может ли скрипт во время работы страницы подключить к ней другие внешние js-файлы? А) Да, но только один раз. Б) Да, но только до полной загрузки страницы. В) Да, сколько угодно файлов когда угодно.	ПК-3	2
18.	В	Где в документе может располагаться тег script по стандарту HTML? А) Только в <head>. Б) Только в <body>. В) В <head> или в <body>. Г) Где угодно, главное чтоб был.	ПК-3	2

### 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие процесс формирования компетенций

#### 3.1. Характеристика процедуры текущей и промежуточной аттестации по дисциплине

Таблица 5

№ п/п	Наименование оценочного средства	Периодичность и способ проведения процедуры оценивания	Методы оценивания	Виды выставляемых оценок	Способ учета индивидуальных достижений, обучающихся
1	Вопросы к устному опросу	систематически на всех видах занятий / устно	экспертный	По пятибалльной шкале	рабочая книжка преподавателя
3	Промежуточная аттестация – вопросы к зачету с оценкой	в конце 3 семестра / устно и письменно	экспертный	По пятибалльной шкале	зачетная ведомость, зачетная книжка
4	Промежуточная аттестация – вопросы к экзамену	по окончании изучения дисциплины (в конце 4 семестра) / устно и письменно	экспертный	По пятибалльной шкале	экзаменационная ведомость, зачетная книжка

#### 3.2. Критерии и шкала оценивания результатов изучения дисциплины во время занятий (текущий контроль успеваемости)

##### Критерии оценки и шкала оценивания вопросов к устному опросу

Таблица 6

Шкала оценивания	Критерии оценки	Кол-во баллов
«Отлично»	Студент показывает полные и глубокие знания программного материала, логично и аргументировано отвечает на поставленный вопрос, а также дополнительные вопросы, показатели рейтинга (все предусмотренные РГД учебные задания выполнены, качество выполнения большинства из них оценено числом баллов, близким к максимальному).	66-100 баллов
«Хорошо»	Студент показывает глубокие знания программного материала, грамотно его излагает, достаточно полно отвечает на поставленный вопрос и дополнительные вопросы, умело формулирует выводы, допуская незначительные погрешности, показатели рейтинга (все предусмотренные РГД учебные задания выполнены,	45-65 баллов

«Удовлетворительно»	качество выполнения ни одного из них не оценено максимальным числом баллов). Студент показывает достаточные, но неглубокие знания программного материала; при ответе не допускает грубых ошибок или противоречий, однако в формулировании ответа отсутствует должная связь между анализом, аргументацией и выводами, для получения правильного ответа требуется уточняющие вопросы, достигнуты минимальные или выше показатели рейтинговой оценки при наличии выполнения предусмотренных РГД учебных заданий	26-45 баллов
«Неудовлетворительно»	Ответы на вопросы даны не верно	0-25 баллов

### Общие критерии и шкала оценивания результатов для допуска к промежуточной аттестации

Таблица 7

Наименование оценочного средства		Балльная шкала
1.	Вопросы к устному опросу	0-100 баллов
<b>Итого:</b>		100 баллов

Обучающийся допускается к зачету с оценкой при условии 46 набранных баллов, к экзамену при условии 51 и более набранных за семестр баллов.

### 3.3 Критерии и шкала оценивания результатов изучения дисциплины на промежуточной аттестации

Основанием для определения оценки на зачете с оценкой или экзамене служит уровень освоения обучающимися материала и формирования компетенций, предусмотренных программой учебной дисциплины.

Успеваемость на **зачете с оценкой** определяется оценками: 5 - «отлично»; 4 - «хорошо»; 3 - «удовлетворительно», 2 - «неудовлетворительно» соответствующей уровню освоения обучающимися компетенции дисциплины на **0-100 %** и определяется по шкале оценивания результатов.

Успеваемость на **экзамене** определяется оценками: 5 - «отлично»; 4 - «хорошо»; 3 - «удовлетворительно»; 2 - «неудовлетворительно».

**Оценку «отлично»** получает обучающийся, освоивший компетенции дисциплины на всех этапах их формирования на **85-100 %**, показавший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные рабочей программой, усвоивший основную и ознакомительный с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Как правило, оценка «отлично» выставляется обучающимся, усвоившим взаимосвязь основных положений учебной дисциплины, необходимых для приобретаемой профессии, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебного материала.

**Оценку «хорошо»** заслуживает обучающийся, освоивший компетенции дисциплины на всех этапах их формирования на **71-84 %**, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные рабочей программой задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе. Как правило, оценка «хорошо» выставляется обучающимся, продемонстрировавшим систематическое владение материалом дисциплины, способным к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности, но допустившим несущественные неточности в ответе.

**Оценку «удовлетворительно»** получает обучающийся, освоивший компетенции дисциплины на всех этапах их формирования на **51-70 %**, обнаруживший знание основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных рабочей программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой. Как правило, оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в ответе на экзамене и при выполнении экзаменационных заданий, но обладающим необходимыми знаниями для устранения под руководством преподавателя допущенных недочетов.

**Оценка «неудовлетворительно»** выставляется обучающемуся, освоившему компетенции дисциплины на всех этапах их формирования менее чем на **51%**, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных рабочей программой заданий.

### Шкала оценивания результатов

Таблица 8

Процентная шкала (при ее использовании)	Оценка в системе «неудовлетворительно – удовлетворительно – хорошо – отлично»
0-50%	Неудовлетворительно
51-70%	Удовлетворительно
71-84%	Хорошо
85-100%	Отлично

УТВЕРЖДАЮ  
Директор филиала ФГБОУ ВО «СамГТУ»  
в г. Белебее Республики Башкортостан

\_\_\_\_\_ Л.М. Инаходова  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**Дополнения и изменения к рабочей программе дисциплины (модуля)**

**Б1.В.03.03 «Основы HTML, CSS и JS»**

по направлению подготовки (специальности) 09.03.02 «Информационные системы и технологии» по направленности (профилю) подготовки «Информационные системы и технологии»  
**на 20\_\_/20\_\_ учебный год**

В рабочую программу вносятся следующие изменения:

- 1) .....
- 2) .....

Разработчик дополнений и изменений:

\_\_\_\_\_ (должность, степень, ученое звание)      \_\_\_\_\_ (подпись)      \_\_\_\_\_ (ФИО)

Дополнения и изменения рассмотрены и одобрены на заседании кафедры « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г., протокол № \_\_\_\_.

Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_ (степень, звание, подпись)      \_\_\_\_\_ (ФИО)

## Аннотация рабочей программы дисциплины

## Б1.В.03.03 «Основы HTML, CSS и JS»

Код и направление подготовки (специальность)	<u>09.03.02 Информационные системы и технологии</u>
Направленность (профиль)	<u>Информационные системы и технологии</u>
Квалификация	<u>бакалавр</u>
Форма обучения	<u>заочная</u>
Год начала подготовки	<u>2022</u>
Выпускающая кафедра	<u>Инженерные технологии</u>
Кафедра-разработчик	<u>Инженерные технологии</u>
Объем дисциплины, ч. / з.е.	<u>216 / 6</u>
Форма контроля (промежуточная аттестация)	<u>зачет с оценкой, экзамен</u>

Курс	Час. / з.е.	Лек. зан., час.	Лаб. зан., час.	Практич. зан., час.	КСР	СРС	Контроль	Форма контроля
3	72 / 2	6	-	6	2	54	4	зачет с оценкой
4	144 / 4	6	-	6	4	119	9	экзамен
Итого	216 / 6	12	-	12	6	173	13	зачет с оценкой, экзамен

<b>Универсальные компетенции:</b>	
не предусмотрены учебным планом	
<b>Общепрофессиональные компетенции:</b>	
не предусмотрены учебным планом	
<b>Профессиональные компетенции:</b>	
ПК-2	Способность выполнять проектирование и графический дизайн интерактивных пользовательских интерфейсов
ПК-2.3	Описывает и реализовывает логику работы элементов интерфейса пользователя, их взаимосвязи и взаимодействия с учетом возможностей целевых платформ
ПК-3	Способность разрабатывать программное обеспечение (ПО), включая проектирование, отладку, проверку работоспособности и модификацию ПО
ПК-3.3	Проектирует и реализовывает сетевое взаимодействие на основе интероперабельности по отношению к операционным системам
ПК-3.4	Использует типовые решения и библиотеки для реализации информационных систем с учетом особенностей архитектур различных целевых платформ

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с проектирование HTML документов, их обработки средства JS и клиент-серверного взаимодействия со стороны браузера.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студента.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме вопросов к устному опросу и промежуточный контроль в форме зачета с оценкой и экзамена.