



Кафедра комп'ютерної інженерії та інформаційних технологій

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	СЕ120 Інтернет програмування/ Internet-Programming
Рівень вищої освіти / фахової передвищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	12 «Інформаційні технології»
Спеціальність	123 «Комп'ютерна інженерія»
Освітня програма	«Комп'ютерна інженерія»
Семестр	2 семестр
Факультет /відділення	Комп'ютерної інженерії та інформаційних технологій
Курс	2 (за скороченою формою навчання на базі ОКР молодший спеціаліст, ОС фаховий молодший бакалавр) 4 (повний термін навчання)
Анотація курсу	Мета вивчення дисципліни: Метою викладання дисципліни є вивчення студентами основ застосонку Figma для побудови дизайну веб-сторінки та набуття навичок застосування їх на практиці за допомогою створення веб-сайту на мові HTML/CSS та підключення таблиць SQL для реалізації повноцінного сайту з використанням баз даних.
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:1919/m72/course/view.php?id=1198
Мова викладання	Українська
Лектор курсу	Заболотній Сергій Васильович, професор канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: zabolotnii.serhii@csbc.edu.ua

Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітня програма	http://csbc.edu.ua/documents/otdel/oop_k.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях. Здатність працювати в команді. Мотивувати людей і досягати спільних цілей.
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	Здатність використовувати засоби і системи автоматизації проектування до розроблення компонентів комп'ютерних систем та мереж, Інтернет додатків, кіберфізичних систем тощо. Здатність системно адмініструвати, використовувати, адаптувати та експлуатувати наявні інформаційні технології та системи. Здатність вирішувати проблеми у галузі комп'ютерних та інформаційних технологій, визначати обмеження цих технологій. Здатність аргументувати вибір методів розв'язування спеціалізованих задач, критично оцінювати отримані результати, обґрунтувати та захищати прийняті рішення.
Перелік програмних результатів навчання	Знати новітні технології в галузі комп'ютерної інженерії. Вміти розв'язувати задачі аналізу та синтезу засобів, характерних для спеціальності. Вміти системно мислити та застосовувати творчі здібності до формування принципово нових ідей. Вміти розробляти програмне забезпечення для вбудованих і розподілених застосувань, мобільних і гібридних систем, розраховувати, експлуатувати, типове для спеціальності обладнання. Вміти здійснювати пошук інформації в різних джерелах для розв'язання задач комп'ютерної інженерії. Вміти ефективно працювати як індивідуально, так і у складі команди.
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	Загальна кількість годин – 120 Кількість кредитів – 4 Кількість лекційних годин – 24 Кількість практичних занять – 24 Кількість годин для самостійної роботи студентів – 72 Форма підсумкового контролю – залік

Методи навчання	Словесні методи (лекція, пояснення, дискусія, бесіда); наочні методи (презентація, ілюстрація, проведення самостійних спостережень); практичні методи (розв'язування тестів та ін.); інші методи у сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними засобами навчання (дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані).
Зміст дисципліни	
Тема 1. Знайомство з інтерфейсом Figma	Реєстрація. Огляд інтерфейсу та знайомство з основними інструментами додатку
Тема 2. Фігури та ефекти	Робота з прямокутниками. Прості фігури. Групування. Об'єднання та віднімання фігур
Тема 3. Маски та монтажні області	Маски та монтажні області
Тема 4. Робота з текстом	Текст. Стили тексту
Тема 5. Робота з зображеннями	Фотографії та зображення. Режими накладання
Тема 6. Створення інтерактивного прототипу	Створення інтерактивного прототипу
Тема 7. Основні теги HTML	Основні теги HTML. Створення html файлу. Заголовки, параграфи. Теги для форматування тексту. Додавання графічних зображень. Гіперпосилання. Марковані та нумеровані списки в HTML
Тема 8. Робота з векторами в HTML	Тег <svg> в HTML документі та побудова фігур, а також в тому числі і векторів.
Тема 9. Основи CSS	Колір фону та колір тексту в CSS. Основні властивості тексту в CSS
Тема 10. Позиціонування блоків CSS	Модель позиціонування CSS - Box model. Позиціонування елементів FLEXBOX
Тема 11. Підключення та основи JavaScript та php	Основи мови програмування JavaScript та php у веб-розробці
Тема 12. Створення та підключення бази даних SQL	Створення та підключення бази даних SQL
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.

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

Види навчальної роботи	Мах кількість балів
Практична робота (12 x 5)	60
Тестування (2 x 3)	6
Експрес-опитування (2 x 2)	4
Індивідуальна підсумкова робота	30

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. Васильєв О., Програмування мовою PHP : навч. посіб. - Видавництво Ліра-К, 2022., 368 с.
2. Е. Маттес., Пришвидшений курс Python. Практичний вступ до програмування. - Видавництво Старого лева, 2021, 350-421 с.
3. Васильєв О., Програмування мовою Python, - Видавництво Ліра-К, 2022 р., 504 с.
4. Fabio Staiano., Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop, - Видавництво Packt Publishing, 2022 р., 382 с.
5. David DuRocher, HTML and CSS QuickStart Guide - Видавництво ClydeBank Media LLC, 2021, 359 с.