



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ДАГЕСТАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет математики и компьютерных наук

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### Основы программирования

Кафедра прикладной математики

Образовательная программа:

42.03.02- Журналистика

*Профиль подготовки:* «История и теория журналистики»

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

Статус дисциплины: *Вариативная*

Махачкала, 2018



## **Аннотация рабочей программы дисциплины**

«Основы программирования» входит в вариативную часть обязательных дисциплин образовательной программы бакалавриата по направлению (специальности) 42.03.02 - Журналистика

Дисциплина реализуется на филологическом факультете кафедрой прикладной математики.

Дисциплина «Основы программирования» изучается во втором семестре второго учебного года. Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с фундаментальными понятиями некоторых прикладных программ, аппаратной части персонального компьютера, вычислительной системы и компьютерных сетей. Дисциплина «Основы программирования» необходима для освоения принципов обработки, хранения и передачи информации в современном мире.

Дисциплина нацелена на формирование следующих компетенций выпускника.

Общепрофессиональных:

— быть способным использовать современные методы редакторской работы (ОПК-16);

—способность эффективно использовать лексические, грамматические, семантические, стилистические нормы современного русского языка в профессиональной деятельности (ОПК-17);

Профессиональных:

— способностью в рамках отведенного бюджета времени создавать материалы для массмедиа в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых систем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) в зависимости от типа СМИ для размещения на различных мультимедийных платформах (ПК-2).

Преподавание дисциплины предусматривает проведение следующих видов учебных занятий: *самостоятельная работа*.

Рабочая программа дисциплины предусматривает проведение таких видов текущего контроля успеваемости как фронтальный опрос, коллоквиум, обсуждение реферата, доклад с последующим его обсуждением, групповое тестирование, контрольная работа и пр.; рубежного контроля в форме письменной контрольной работы, устного опроса, тестирования, коллоквиума; промежуточного контроля в форме зачета.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

Се- местр	Учебные занятия						СРС, в том числе экза- мен	Форма промежу- точной аттеста- ции (зачет, диф- ференцированный зачет, экзамен)
	в том числе							
	Контактная работа обучающихся с преподавателем					СРС, в том числе экза- мен		
	Все- го	из них						
	Лек- ции	Лаборатор- ные заня- тия	Практи- ческие занятия	КСР	консуль- тации			
2	72	8		10			54	зачет

## 1. Цели освоения дисциплины:

**Целями курса:** Целью преподавания данной дисциплины является изучение теоретических основ программирования, развитие алгоритмического стиля мышления, приобретение навыков алгоритмизации и программирования.

В результате изучения курса студент должен иметь представления о направлении развития программного обеспечения вычислительной техники, знать принципы построения алгоритма, типы данных и базовые конструкции языка программирования (или, например, языка разметки HTML), основные приемы программирования, составлять блок-схемы и программы. Обучение по программе курса организуется в форме лекций и практических занятий, а также в виде самостоятельной работы студентов.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина «Основы программирования» относится к вариативной части обязательных дисциплин направления бакалавриата по направлению

42.03.02 - Журналистика, преподается на 1 курсе филологического факультета, после изучения основного школьного курса информатики.

Дисциплина «Основы программирования» изучается во втором семестре первого учебного года.

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (перечень планируемых результатов обучения)

Код компетенции	Формулировка компетенции из ФГОС ВО	Планируемые результаты обучения
ОПК-16	быть способным использовать современные методы редакторской работы ОПК-16);	<p><b>Знает</b> теорию и методику редакторской подготовки журналистского текста</p> <p><b>Умеет</b> редактировать печатный текст, аудио-, видео- или интернет- материал и др., приводить его в соответствие со стандартами, форматами, технологическими требованиями, принятыми в СМИ разных типов</p> <p><b>Владеет</b> методами отбора, редактирования, компоновки, ретрансляции аудитории информации, получаемых из различных источников</p>
ОПК-17	способностью эффективно использовать лексические, грамматические, семантические, стилистические нормы современного русского языка в профессиональной деятельности (ОПК-17);	<p><b>Знает</b> современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере для решения профессиональных задач; синтаксис и семантику языка программирования, ограничения и особенности применения вычислительных алгоритмов для решения задач, о методах и технологиях программирования.</p> <p><b>Умеет</b> использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач; работать в современных средах разработки, реализовывать алгоритмы на языке программирования</p> <p><b>Владеет</b> современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемыми в медиасфере для решения профессиональных задач; основными приемами программирования на современном языке программирования.</p>

<p><b>ПК-2</b></p>	<p>способностью в рамках отведенного бюджета времени создавать материалы для массмедиа в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых систем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) в зависимости от типа СМИ для размещения на различных мультимедийных платформах (ПК-2)</p>	<p><b>Знает</b> специфику жанров современных Интернет-СМИ, методику работы с различными мультимедийными форматами сетевого контента</p> <p><b>Умеет</b> работать с информацией в мультимедийной среде, адаптировать информацию для различных мультимедийных платформ</p> <p><b>Владеет</b> навыками работы с онлайн-ресурсами, позволяющими создавать материалы в различных мультимедийных жанрах</p>
--------------------	---	---

## 4. Объем, структура и содержание дисциплины

### 4.1. Объем дисциплины

составляет 2 зачетные единицы, 72 академических часов.

### 4.2. Структура дисциплины

№ п/п	Разделы и темы дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)				СРС, в том числе экзамен	Формы текущего контроля успеваемости (по неделям семестра) Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
				Лекции	Практические занятия	Контроль самост. раб	Консультация к экзаменам		
	Модуль 1 Введение в алгоритмизацию и программирование								Формы текущего контроля: устные опросы, тестирование, реферат, доклады, Форма промежуточной аттестации: письменная контрольная работа, лабораторная работа
1	Тема 1. Методология программирования	10	1-2	2			8		
2	Тема 2. Алгоритмы.	26	3-4	2	2		22		
	<b>Итого по модулю 1:</b>	<b>36</b>		<b>4</b>	<b>2</b>		<b>30</b>		
	Модуль 2. Языки программирования. Введение в HTML								Формы текущего контроля: устные опросы, тестирование, реферат, доклады, Форма промежуточной аттестации: письменная контрольная работа
1	Тема 4. Языки программирования.	4	4-6	2	4		12		
2	Тема 5. Технология создания сайтов (Язык разметки HTML)	4	7-9	2	4		12		
	<b>Итого по модулю 2:</b>	<b>36</b>		<b>4</b>	<b>8</b>		<b>24</b>		
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>		<b>8</b>	<b>10</b>		<b>54</b>		<b>зачет</b>

### **4.3. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)**

#### **Модуль 1. Введение в алгоритмизацию и программирование.**

##### **Тема 1. Методология программирования.**

Программирование как раздел информатики. Основные понятия и определения. Основные методологии программирования.

##### **Тема 2 Алгоритмы.**

Этапы решения задач на ЭВМ. Понятие алгоритма. Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Основные алгоритмические структуры. Создание алгоритмов различной сложности.

#### **Модуль 2. Языки программирования. Введение в HTML**

##### **Тема 3. Языки программирования**

Языки программирования, их классификация. Системы программирования. Способы описаний языков программирования

##### **Тема4. Технология создания сайтов (язык разметки HTML)**

Основы работы в интернете. Введение в HTML.

### **5. Образовательные технологии**

Лекции проводятся с использованием меловой доски и мела. Параллельно материал транслируется на экран с помощью мультимедийного проектора. Для проведения лекционных занятий необходима аудитория, оснащенная мультимедиа-проектором, экраном, доской, ноутбуком (с программным обеспечением для демонстрации слайд-презентаций).

Для проведения практических занятий необходима аудитория на 15 человек, оснащена доской, компьютерами.

На лекционном и практических занятиях посредством мультимедийных средств широко используется **демонстрационный материал**, который усиливает ощущения и восприятия обучаемого.

По дисциплине «Основы программирования» учебным планом предусмотрено проведение занятий в интерактивной форме. Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе. Теперь для преподавателя недостаточно быть компетентным в области своей специальности и передавать огромную базу знаний в аудитории, заполненной жаждающими познания студентами. И хотя новые взгляды на обучение не принимаются многими преподавателями, нельзя игнорировать данные многих исследований, подтверждающих, что использование активных подходов является наиболее эффективным путем, способствующим обучению студентов. В процессе обучения необходимо обращать внимание в первую очередь на те методы, при которых слушатели идентифицируют себя с учебным материалом, включаются в изучаемую ситуацию, побуждаются к активным действиям, переживают состояние успеха и соответственно мотивируют свое поведение. Всем этим требованиям в наибольшей степени отвечают интерактивные методы обучения.

Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех студентов группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

## **6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов**

Программа дисциплины «Основы программирования» состоит из лекционных и практических занятий, а также самостоятельной работы студента.

Самостоятельная работа студента выполняется по заданию и при методическом руководстве преподавателя и реализуется непосредственно в процессе аудиторных занятий – на лекциях и семинарских занятиях, а также вне аудитории – в библиотеке, на кафедре, дома и т.д.

Самостоятельная работа студента подразделяется на аудиторную и внеаудиторную. Аудиторная самостоятельная работа студента осуществляется на лекционных и семинарских занятиях в форме выполнения различных заданий и научных работ. Внеаудиторная самостоятельная работа студента традиционно включает такие виды деятельности, как проработка ранее прослушанного лекционного материала, изучение исторического источника, конспектирование программного материала по учебникам, подготовка доклада, выполнение реферата, поиск наглядного материала, выполнение предложенных преподавателем заданий в виртуальной обучающей системе в режиме on-line и т.д.

Самостоятельная работа студента должна быть ориентирована на поиск и анализ учебного и научного материалов для подготовки к устному выступлению на семинарском занятии и обсуждения заранее заданных и возникающих в ходе занятия вопросов, написания доклада и научной работы.

Эффективность и конечный результат самостоятельной работы студента зависит от умения работать с научной и учебной литературой, историческими источниками и информацией в сети Интернет по указанным адресам.

Подготовку к семинару следует начинать с внимательного ознакомления с методическими рекомендациями и планом предстоящего занятия. Затем необходимо изучить соответствующую тему по рекомендованным преподавателем учебной и научной литературе и первоисточникам, подобрать подходящую информацию в сети Интернет. Значительно облегчит поиск подходящей литературы систематическое посещение Научной библиотеки

ДГУ, которая располагает подробным поисковым каталогом, значительным фондом разнохарактерной литературы и доступом в сеть Интернет, в том числе предоставляет доступ ко многим известным электронным учебным и научным ресурсам.

Преподаватель задаёт направление самостоятельной работе студента и осуществляет систематический контроль за ней. Результаты самостоятельной работы студента оцениваются по бальной системе.

Консультации по дисциплине проводятся по мере необходимости. Индивидуальные консультации проводятся при подготовке рефератов по выбранным студентами темам. Они проводятся в аудиторной и внеаудиторной (по электронной почте) форме.

Учебная литература (учебники, учебные пособия) и информационные ресурсы приведены в п. 8 настоящей "Программы".

### **Перечень тем для самостоятельного изучения дисциплины**

1. Парадигмы программирования
2. История и эволюция программирования
3. Классификация по ядрам методологии
4. Принципы структурного программирования
5. Основные алгоритмические структуры и их суперпозиции
6. Естественные и формальные языки
7. Понятие о синтаксисе и семантике формального языка
8. Простые типы языка программирования
9. Основные операторы языка
10. Структурированные типы языка программирования
11. Модульное программирование. Процедуры и функции
12. Организация динамических структур данных
13. Введение в объектно-ориентированное программирование
14. Теги, атрибуты в HTML

- 15.Списки в HTML
- 16.Фреймы HTML
17. Общие принципы создания Web-узла
- 18.Бегущая строка в HTML
- 19.Создание таблиц в HTML
- 20.Создание относительных и абсолютных ссылок
21. Средства PHP
- 22.Средства CSS
- 23.Виды сайтов, их назначение. Навигация. Скорость загрузки страниц и определяющие факторы
- 24.Назначение CSS. Каскадные таблицы стилей. Основы CSS
25. Анимация движения. Анимация формы. Кнопки. Динамический HTML

**7. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины**

**7.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

Код и наименование компетенции из ФГОС ВО	Код и наименование индикатора достижения компетенций (в соответствии с ПООП (при наличии))	Планируемые результаты обучения	Процедура освоения
<b>ОПК-16</b>	быть способным использовать современные методы редакторской работы ОПК-16);	<p><b>Знает</b> теорию и методику редакторской подготовки журналистского текста</p> <p><b>Умеет</b> редактировать печатный текст, аудио-, видео- или интернет- материал и др., приводить его в соответствие со стандартами, форматами, технологическими требованиями, принятыми в СМИ разных типов</p> <p><b>Владеет</b> методами отбора, редактирования, компоновки,</p>	Устный опрос, тестирование, реферат, контрольная работа, зачет

		ретрансляции аудитории информации, получаемых из различных источников	
<b>ОПК-17</b>	способностью эффективно использовать лексические, грамматические, семантические, стилистические нормы современного русского языка в профессиональной деятельности (ОПК-17);	<p><b>Знает</b> современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере для решения профессиональных задач; синтаксис и семантику языка программирования, ограничения и особенности применения вычислительных алгоритмов для решения задач, о методах и технологиях программирования.</p> <p><b>Умеет</b> использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач; работать в современных средах разработки, реализовывать алгоритмы на языке программирования</p> <p><b>Владеет</b> современной технической базой и новейшими цифровыми технологиями, применяемыми в медиасфере для решения профессиональных задач; основными приемами программирования на современном языке программирования.</p>	Устный опрос, тестирование, реферат, контрольная работа, зачет
<b>ПК-2</b>	способностью в рамках отведенного бюджета времени создавать материалы для массмедиа в определенных жанрах, форматах с использованием различных знаковых си-	<p><b>Знает</b> специфику жанров современных Интернет-СМИ, методику работы с различными мультимедийными форматами сетевого контента</p> <p><b>Умеет</b> работать с информацией в мультимедийной среде, адаптировать информацию для различных мультимедийных платформ</p> <p><b>Владеет</b> навыками работы с онлайн-ресурсами, позволяющими</p>	Устный опрос, тестирование, реферат, контрольная работа, зачет

	<p>стем (вербальной, фото-, аудио-, видео-, графической) в зависимости от типа СМИ для размещения на различных мультимедийных платформах (ПК-2)</p>	<p>создавать материалы в различных мультимедийных жанрах</p>	
--	---	--	--

## 7.2. Типовые контрольные задания

Формы контроля при изучении дисциплины: текущий контроль, промежуточный контроль по модулю, итоговая аттестация по дисциплине.

По результатам текущего и промежуточного контроля составляется академический рейтинг студента по каждому модулю и выводится средний рейтинг по всем трем модулям.

*Текущий контроль* – все виды аудиторной и внеаудиторной работы студентов по данному дисциплинарному модулю, результаты которой оцениваются до промежуточного контроля.

*Промежуточный контроль* – это проверка полноты знаний по освоенному материалу дисциплинарного модуля.

*Итоговая аттестация* – это подведение итогов текущей работы и промежуточных контролей по дисциплинарным модулям.

По результатам итоговой аттестации студенту засчитывается трудоемкость дисциплины в дисциплинарных модулях, выставляется дифференцированная отметка в принятой системе баллов, характеризующая качество освоения студентом знаний, умений и навыков по данной дисциплине.

*Дисциплинарный модуль (ДМ)* – относительная часть учебной дисциплины, по окончании изучения которой осуществляется промежуточный контроль знаний студентов. Количество дисциплинарных модулей определяется в зависимости от содержания и трудоемкости дисциплины.

*Текущий контроль* включает оценку:

- посещения занятий
- активного участия на семинарских занятиях
- текущего контрольного тестирования

- написания, оформления и защиты рефератов (докладов)

### **Примерная тематика рефератов.**

1. Создание структуры Web-сайта.
2. Создание web-страниц средствами Word.
3. Создание сайта с редакторе Notepad.
4. Создание сайта с помощью Macromedia Dreamweaver.
5. Создание web-страниц средствами PHP.
6. Создание web-страниц средствами CSS.
7. Оценка экономической целесообразности использования HTML-редакторов  
Язык разметки текстов HTML.
8. Динамический язык разметки текстов DHTML.
9. Язык разметки XML.
10. Таблицы каскадных стилей CSS.
11. Стилиевые таблицы XSL.
12. Программирование скриптов на JavaScript.
13. Программирование скриптов на VBScript.
14. Программирование сайтов на PHP.
15. Программирование сайтов на Perl.
16. Технология программирования ASP.
17. Технология программирования JSP.
18. Flash-технологии.
19. Фильтрация трафика с помощью Firewall.
20. Классификация и характеристика современных языков программирования.
21. Тенденции развития технологий и языков программирования.
22. История появления информационных технологий.
23. Основные этапы информатизации общества.
24. Разновидности компьютерных вирусов и методы защиты от них. Основные антивирусные программы.

25. Правонарушения в области информационных технологий.
26. Этические нормы поведения в информационной сети.
27. Преимущества и недостатки работы с ноутбуком, нетбуком, карманным компьютером.
28. Принтеры и особенности их функционирования.
30. Значение компьютерных технологий в жизни современного человека.

## Примерные тестовые задания по курсу

### Тест 1. Алгоритмы и его свойства

**Вопрос 1.** Алгоритм — это

**Ответ 1.** правила выполнения определенных действий;

**Ответ 2.** ориентированный граф, указывающий порядок выполнения некоторого набора команд;

**Ответ 3.** описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов;

**Ответ 4.** набор команд для компьютера.

**Вопрос 2.** Свойством алгоритма является

**Ответ 1.** результативность;

**Ответ 2.** цикличность;

**Ответ 3.** возможность изменения последовательности выполнения алгоритма;

**Ответ 4.** возможность выполнения алгоритма в обратном порядке.

**Вопрос 3.** Свойство алгоритма, заключающееся в том, что каждое действие и алгоритм в целом должны иметь возможность завершения

**Ответ 1.** дискретность;

**Ответ 2.** детерминированность;

**Ответ 3.** конечность;

**Ответ 4.** массовость.

**Вопрос 4.** Алгоритмом является

**Ответ 1.** инструкция сканера;

**Ответ 2.** фотография сканера;

**Ответ 3.** электрическая схема сканера;

**Ответ 4.** блочная схема сканера.

**Вопрос 5.** Алгоритм называется линейным, если

**Ответ 1.** он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;

**Ответ 2.** ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

**Ответ 3.** его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;

**Ответ 4.** он представим в табличной форме.

**Вопрос 6.** Алгоритм включает в себя ветвление, если

**Ответ 1.** он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;

**Ответ 2.** ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

**Ответ 3.** его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;

**Ответ 4.** он представим в табличной форме

**Вопрос 7.** Алгоритм включает в себя цикл, если

**Ответ 1.** он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий;

**Ответ 2.** ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

**Ответ 3.** его команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий;

**Ответ 4.** он представим в табличной форме.

**Вопрос 8.** Алгоритм включает в себя цикл «while ... do», если

**Ответ 1.** он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий  $k$  раз;

**Ответ 2.** ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

**Ответ 3.** его команды выполняются, пока истинно условие;

**Ответ 4.** его команды выполняются, пока ложно условие.

**Вопрос 9.** Алгоритм включает в себя цикл «repeat ... until», если

**Ответ 1.** он составлен так, что его выполнение предполагает многократное повторение одних и тех же действий  $k$  раз;

**Ответ 2.** ход его выполнения зависит от истинности тех или иных условий;

**Ответ 3.** его команды выполняются, пока истинно условие;

**Ответ 4.** его команды выполняются, пока ложно условие.

**Вопрос 10.** Чему будет равно значение переменной  $X$  после выполнения команды  $X:=X+2$ , если до выполнения оно было равно 3

**Ответ 1.** 2

**Ответ 2.** 3

**Ответ 3.** 5

**Ответ 4.** 7

**Вопрос 11.** Определите значение переменной  $b$  после выполнения следующего фрагмента программы, где  $a$  и  $b$  — вещественные переменные:  $a:=5$ ;

$b:=5+5*a$ ;  $b:=b/2*a$

**Ответ 1.** 3

**Ответ 2.** 5

**Ответ 3.** 75

**Ответ 4.** 125

**Вопрос 12.** Определите значение переменной  $c$  после выполнения фрагмента программы:  $a:=100$ ;  $b:=30$ ;  $a:=a-b*3$ ; Если  $a>b$  то  $c:=a-b$  иначе  $c:=b-a$ ;

**Ответ 1.** 20

**Ответ 2.** 70

**Ответ 3.** -20

**Ответ 4.** 180

**Вопрос 13.**Какое из высказываний можно рассмотреть как циклическую конструкцию

**Ответ 1.** переход дороги по сигналу светофора;

**Ответ 2.** сбор грибов в лесу;

**Ответ 3.** чистка зубов перед сном;

**Ответ 4.** бесцельная прогулка по улице.

**Вопрос 14.**Чему будет равно значение переменной k после выполнения алгоритма  $m:=1$ ;  $k:=0$ ; Пока  $(m<5)$  делай  $[m:=m+1$ ;  $k:=k+m]$

**Ответ 1.** 9

**Ответ 2.** 14

**Ответ 3.** 10

**Ответ 4.** 13

**Вопрос 17.**Перегруженные функции:

**Ответ 1.** являются группой функций, имеющих одно и то же имя;

**Ответ 2.** имеют одинаковое количество аргументов и их типы;

**Ответ 3.** облегчают процесс программирования;

**Ответ 4.** могут не выдержать нагрузки.

**Вопрос 18.**Значение аргумента по умолчанию:

**Ответ 1.** может использоваться вызывающейся программой;

**Ответ 2.** может использоваться функцией;

**Ответ 3.** должно быть константой;

**Ответ 4.** должно быть значением переменной.

**Вопрос 19.**Функции могут иметь доступ к глобальной переменной, расположенной в одном файле с ними, если

**Ответ 1.** функции, определенные после переменных;

**Ответ 2.** функции, определенные в любом месте программы;

**Ответ 3.** функции, определенные до объявления переменных;

**Ответ 4.** все функции, определенные в программе.

**Вопрос 20.** Какие функции имеют доступ к локальной переменной?

**Ответ 1.** функции, определенные в программе;

**Ответ 2.** функции, имеющие в качестве параметра тип, соответствующий типу локальной переменной;

**Ответ 3.** функции, в которых она определена;

**Ответ 4.** функции, имеющие в объявлении тип void.

## Тест 2. Гипертекстовые технологии. Язык разметки HTML

### Вопрос 1. Что такое HTML-программа?

1. Документ, который показывает браузер.
2. Интернетовская web-страница.
3. Текст на языке HTML.
4. Список тегов.

### Вопрос 2. Кто выполняет HTML-программу?

1. Человек.
2. Компилятор.
3. Браузер.
4. Windows.

### Вопрос 3. Записывая на HTML абзац, Вы между двумя словами поставили пять пробелов. Сколько пробелов Вы увидите в браузере?

1. Пять.
2. Один.
3. Ни одного.
4. Два.

### Вопрос 4. Текст на HTML выглядит следующим образом:

```
<P>  
Пришла  
осень.  
</P>
```

### Как покажет этот текст браузер?

1. В две строки.
2. В одну строку с двумя пробелами.
3. В одну строку с одним пробелом.
4. Не покажет вовсе.

### Вопрос 5. Какие из трех программ задают вывод текста в две строки?

а) Программа 1

```
<P>  
Пришла <BR>  
осень.<BR>  
</P>
```

1. 1
2. 2
3. 3

б) Программа 2

```
<P>  
Пришла <BR>  
осень.  
</P>
```

в) Программа 3

```
<P>  
Пришла <BR>осень.  
</P>
```

### Вопрос 6. Какой дескриптор определяет начало HTML - документа

1. <HTMН>
2. <TITLE>

3. <HTML>
4. <H1>

**Вопрос 7. Какой дескриптор определяет название Web - страницы**

1. <HTMН>...</HTMН>
2. <TITLE>...</TITLE>
3. <HTML>...</HTML>
4. <H1>...</H1>

**Вопрос 8. Сколько уровней заголовков существует**

1. 3
2. 6
3. 7

**Вопрос 9. По умолчанию текст отображается на экране шрифтом уровня**

...

1. <H1>
2. <H2>
3. <H3>
4. <H6>

**Вопрос 10. Какой из перечисленных дескрипторов обозначает начало абзаца**

1. <BR>
2. <P>
3. <H1>

**Вопрос 11. Какой из перечисленных дескрипторов вводит новую строку**

1. <BR>
2. <P>
3. <H1>

**12. После каких дескрипторов (из перечисленных ниже) не обязательно использовать закрывающий дескриптор**

1. <TITLE>
2. <BR>
3. <B>
4. <P>

**Вопрос 13. Какие из перечисленных дескрипторов задают жирный шрифт**

1. <B>...</B>
2. <I>... </I>
3. <U>... </U>

**Вопрос 14. Какие из перечисленных дескрипторов задают курсив**

1. <B>...</B>
2. <I>... </I>
3. <U>... </U>

**Вопрос 15. Какие из перечисленных дескрипторов задают подчеркивание текста**

1. <B>...</B>
2. <I>... </I>
3. <U>... </U>

**Вопрос 16. Как отобразится текст на экране <P ALIGN="JUSTIFY">На моей страничке Вы можете найти**

1. по центру
2. по левому краю экрана
3. по правому краю экрана
4. по ширине

**Вопрос 17. Что обозначает дескриптор <PRE>... </PRE>**

1. вставляет пустую строку
2. задает самостоятельное форматирование текста
3. располагает равномерно текст

**Вопрос 18. Какой командой задается размер шрифта**

1. <FONT=3>...</FONT>
2. <FONT SIZE=3>...</FONT>
3. <FONT SIZE=3>...<FONT>

**Вопрос 19. Что выполняет данная команда <FONT FACE="ARIAL">...</FONT>**

1. задает цвет шрифта
2. задает тип шрифта
3. задает фон

**Вопрос 20. Какая из ниже перечисленных команд увеличивает размер шрифта текста**

1. <BIG>...</BIG>
2. <SUP>...</SUP>
3. <SUB>...</SUB>
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

**Вопрос 21. Какой размер шрифта у данного текста? <FONT SIZE=+4> Пришла осень.</FONT>**

1. Размер шрифта равен 4.

2. Размер шрифта равен 8.
3. Размер шрифта равен 5.
4. Размер шрифта равен 7.

**Вопрос 22. Какая команда уменьшает размер шрифта текста**

1. <BIG>...</BIG>
2. <SUP>...</SUP>
3. <SUB>...</SUB>
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

**Вопрос 23. Какая из ниже перечисленных команд выводит текст в виде верхнего индекса**

1. <BIG>...</BIG>
2. <SUP>...</SUP>
3. <SUB>...</SUB>
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

**Вопрос 24. Какая из ниже перечисленных команд выводит текст в виде нижнего индекса**

1. <BIG>...</BIG>
2. <SUP>...</SUP>
3. <SUB>...</SUB>
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

**Вопрос 25. Какая из ниже перечисленных команд выводит зачеркнутый текст**

1. <BIG>...</BIG>
2. <SUP>...</SUP>
3. <SUB>...</SUB>
4. <SMALL>...</SMALL>
5. <S>...</S>

**Вопрос 26. Какие из перечисленных тегов задают размер шрифта?**

1. <P ALIGN=5>...</P>
2. <OL TYPE START=5>...</OL>
3. <H5>...</H5>
4. <FONT SIZE=5>...</FONT>

**Вопрос 27. Какая из ниже перечисленных команд задает цвет текста**

1. <BODY BGCOLOR="RED" TEXT="#FFFFFF">...</BODY>
2. <FONT TEXT="#FFFFFF">...</FONT>
3. <FONT COLOR="#FFFFFF">...</FONT>

4. <BODY BGCOLOR="#FF5678">...</BODY>

**Вопрос 28. Какая из ниже перечисленных команд задает цвет фона**

1. <BODY BGCOLOR="RED" TEXT="#FFFFFF">...</BODY>
2. <FONT TEXT="#FFFFFF">...</FONT>
3. <FONT COLOR="#FFFFFF">...</FONT>
4. <BODY BGCOLOR="#FF5678">...</BODY>

**Вопрос 29. Какая из ниже перечисленных команд выравнивает текст для всей таблицы**

1. <TR ALIGN="TOP">
2. <TABLE ALIGN="LEFT">
3. <TD ALIGN="CENTER">

**Вопрос 30. Какая из ниже перечисленных команд выравнивает текст для строки**

1. <TR ALIGN="TOP">
2. <TABLE ALIGN="LEFT">
3. <TD ALIGN="CENTER">

**Вопрос 31. Какая из ниже перечисленных команд выравнивает текст для ячейки**

1. <TR ALIGN="TOP">
2. <TABLE ALIGN="LEFT">
3. <TD ALIGN="CENTER">

**Вопрос 32. Какая из ниже перечисленных команд задает линию**

1. <BR>
2. <HR>
3. <SR>
4. <HR NOCHADE>

**Вопрос 34. Какая из ниже перечисленных команд задает цвет фона**

1. <BODY BGCOLOR="RED" TEXT="#FFFFFF">...</BODY>
2. <FONT TEXT="#FFFFFF">...</FONT>
3. <FONT COLOR="#FFFFFF">...</FONT>
4. <BODY BGCOLOR="#FF5678">...</BODY>

**Вопрос 35. Какой из ниже перечисленных команд можно разместить графику на странице**

1. <IMG SRC="dog.jpg">...</IMG>
2. <IMG SRC="dog.gif">...</IMG>
3. <IMG SRC="dog.gif">
4. <IMG SRC="dog.psd">
5. <IMG CRS="dog.gif">

**Вопрос 36. Какая из ниже перечисленных команд располагает текст по середине изображения**

1. <IMG SRC="dog.gif" ALIGN="TOP">Собака
2. <IMG SRC="dog.gif" ALIGN="MIDDLE">Собака
3. <IMG SRC="dog.gif" ALIGN="BOTTOM">Собака
4. <IMG CRS="dog.gif" ALIGN="MIDDLE">Собака</IMG>
5. <IMG SRC="dog.gif" ALIGN="BOTTOM">Собака</IMG>
6. <IMG SRC="dog.gif" ALT="TOP">Собака
7. <IMG CRS="dog.gif" ALT="MIDDLE">Собака</IMG>

**Вопрос 37. Какая из ниже перечисленных команд задает в качестве фона графическое изображение**

1. <BODY BGCOLOR="dog.gif">
2. <BODY BACKGROUND="dog.gif">
3. <IMG BACKGROUND="dog.gif">...</IMG>
4. <IMG BGCOLOR="dog.gif">...</IMG>
5. <IMG BACKGROUND="dog.gif">

**Вопрос 38. Что выполняет данная команда**

<IMG SRC="dog.jpg" ALIGN="TOP">Собака

1. выравнивает изображение по левому краю страницы, строки текста выводятся справа от изображения
2. выравнивает нижнюю границу строки посередине изображения
3. выравнивает изображение по самому высокому элементу в строке
4. выравнивает нижнюю границу строки по нижней границе изображения

**Вопрос 39. Какая из ниже перечисленных команд устанавливает отступы от левой и правой сторон изображения**

1. <IMG SRC="dog.gif" VSPACE="8">...</IMG>
2. <IMG SRC="dog.gif" HSPACE=="8">...</IMG>
3. <IMG SRC="dog.gif" HSPACE=="40">
4. <IMG SRC="dog.gif" VSPACE="8">
5. <IMG SRC="dog.gif" HSPACE=="10">

**Вопрос 40. Какая из ниже перечисленных команд размещает пиктограмму на странице**

1. <IMG SRC="new.gif">...</IMG>
2. <IMG PIC="new.jpg">
3. <IMG SRC="new.gif">
4. <IMG PIC="new.jpg">...</IMG>
5. <IMG CRS="new.gif">

**Вопрос 41. Какая из ниже перечисленных команд устанавливает отступы от верхней и нижней сторон изображения**

1. `<IMG CRS="dog.gif" VSPACE="8">...</IMG>`
2. `<IMG SRC="dog.gif" HSPACE=="8">...</IMG>`
3. `<IMG SRC="dog.gif" HSPACE=="40">`
4. `<IMG SRC="dog.gif" VSPACE="8">`
5. `<IMG SRC="dog.gif" HSPACE=="10">`

**Вопрос 42. Какая из ниже перечисленных команд позволяет включить в web-страницу звук**

1. `<a href="muz.ava">...</a>`
2. `<a href="muz.avi">...</a>`
3. `<a href="muz.wav">...</a>`
4. `<a href="muz.vaw">...</a>`
5. `<a href="muz.awi">...</a>`

**Вопрос 43. Какая из ниже перечисленных команд позволяет включить в web-страницу видео**

1. `<a href="muz.ava">...</a>`
2. `<a href="muz.avi">...</a>`
3. `<a href="muz.wav">...</a>`
4. `<a href="muz.vaw">...</a>`
5. `<a href="muz.awi">...</a>`

**Вопрос 44. Какая из ниже перечисленных команд верно записана**

1. `<a href4="Отправьте сообщение по почте">"mailto:Dkurs@newmail.ru"</a>`
2. `<a href="mailto:"Dkurs@@newmail.ru">Отправьте сообщение по почте</a>`
3. `<a href="mailto:Dkurs@newmail.ru"> Отправьте сообщение по почте</a>`
4. `<a href="Dkurs@newmail.ru"> Отправьте сообщение по почте</a>`

**Вопрос 45. Какая из ниже перечисленных команд создает гиперссылку на местную страницу содержащую прогноз погоды**

1. `<a href="http://www.pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
2. `<a href="pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
3. `<a href="http://www.pogoda.ru/pogoda/">Прогноз погоды</a>`
4. `<a href="#pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
5. `<a href="http://www.pogoda/">Прогноз погоды</a>`

**Вопрос 46. Какая из ниже перечисленных команд создает гиперссылку на страницу в WWW содержащую прогноз погоды**

1. `<a href="http://www.pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
2. `<a href="pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
3. `<a href="http://www.pogoda.ru/pogoda/">Прогноз погоды</a>`
4. `<a href="#pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
5. `<a href="http://www.pogoda/">Прогноз погоды</a>`

**Вопрос 47. Какая из ниже перечисленных команд создает гиперссылку на страницу по якорю содержащую прогноз погоды**

1. `<a href="http://www.pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
2. `<a href="pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
3. `<a href="http://www.pogoda.ru/pogoda/">Прогноз погоды</a>`
4. `<a href="#pogoda.htm">Прогноз погоды</a>`
5. `<a href="http://www.pogoda/">Прогноз погоды</a>`

**Вопрос 48. Какое из ниже перечисленных ключевых слов задает цвет текста ссылки в момент щелчка по ней мышью**

1. LINK
2. VLINK
3. ALINK

**Вопрос 49. Какое из ниже перечисленных ключевых слов задает цвет текста ссылки по которой еще не было перемещения**

1. LINK
2. VLINK
3. ALINK

**Вопрос 50. Какое из ниже перечисленных ключевых слов задает цвет текста ссылки на которой уже побывал посетитель**

1. LINK
2. VLINK
3. ALINK

**Вопрос 51. Какая команда из ниже перечисленных задает изменение цвета текста ссылки**

1. `<TEXT="#ff0055" LINK="red" VLINK="green" ALINK="gold">`
2. `<BODY TEXT="#ff0055" LINK="red" VLINK="green" ALINK="gold">`
3. `<LINK="red" VLINK="green" ALINK="gold">`

**Вопрос 52. Какой цвет текста ссылки по умолчанию**

1. фиолетовый
2. синий
3. голубой
4. черный
5. сиреневый

**Вопрос 53. Какая команда из ниже перечисленных задает в качестве гиперссылки изображение**

1. `<a href="index.htm"><img crs="kat.jpg"></a>`
2. `<a href="index.htm"></img></a>`

3. <a href="index.htm"></a>
4. <a href="index.htm"><img csr="kat.jpg"></a>
5. <a href="index.htm" img src="kat.jpg"></a>

**Вопрос 54. Какая из ниже перечисленных команд задает размер изображения**

1. <IMG SRC="dog.jpg" ALT="Собака" WIDTH=50 HEIGHT=50>...</IMG>
2. <IMG SRC="dog.jpg" ALIGN="Собака" WIDT=50 HEIGHT=50>...</IMG>
3. <IMG CRS="dog.jpg" ALT="Собака" WIDTH=50 HEIGHT=50>
4. <IMG SRC="dog.jpg" ALT="Собака" WIDTH=50 HEIGHT=50>
5. <IMG CRS="dog.jpg" ALT="Собака" WIDTH=50 HEIGHT=50>

### **7.3. Методические материалы, определяющие процедуру оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Общий результат выводится как интегральная оценка, складывающаяся из текущего контроля - 50% и промежуточного контроля - 50%.

Текущий контроль по дисциплине включает:

- посещение занятий - 10 баллов,
- участие на практических занятиях - 50 баллов,
- выполнение домашних (аудиторных) контрольных и лабораторных работ – 40 баллов.

Промежуточный контроль по дисциплине включает:

- зачет - 100 баллов.

#### ***Критерии оценки знаний студентов***

**100 баллов** – студент показал глубокие и систематизированные знания учебного материала по теме; глубоко усвоил учебную литературу; хорошо знаком с научной литературой; активно использовал материалы из первоисточников; цитировал различных авторов; принимал активное участие в обсуждении узловых вопросов на всём протяжении семинарского занятия; умеет глубоко и всесторонне анализировать те или иные исторические события; в совершенстве владеет соответствующей терминологией; материал излагает чётко и лингвистически грамотно; отличается способностью давать

собственные оценки, делать выводы, проводить параллели и самостоятельно рассуждать.

**90 баллов** – студент показал полные знания учебно-программного материала по теме; хорошо усвоил учебную литературу; знаком с научной литературой; использовал материалы из первоисточников; цитировал различных авторов; принимал активное участие в обсуждении узловых вопросов; проявил способность к научному анализу материала; хорошо владеет соответствующей терминологией; материал излагается последовательно и логично; отличается способностью давать собственные оценки, делать выводы, рассуждать; показал высокий уровень исполнения заданий, но допускает отдельные неточности общего характера.

**80 баллов** – студент показал достаточно полное знание учебно-программного материала; усвоил основную литературу, рекомендованную программой; владеет методом комплексного анализа; показал способность аргументировать свою точку зрения с использованием материала из первоисточников; правильно ответил практически на все вопросы преподавателя в рамках обсуждаемой темы; систематически участвовал в групповых обсуждениях; не допускал в ответе существенных неточностей.

**70 баллов** – студент показал достаточно полное знание учебного материала, не допускал в ответе существенных неточностей, активно работал на семинарском занятии, показал систематический характер знаний по дисциплине, цитирует первоисточники, но не может теоретически обосновать некоторые выводы.

**60 баллов** – студент обладает хорошими знаниями по всем вопросам темы семинарского занятия, не допускал в ответе существенных неточностей, самостоятельно выполнил основные предусмотренные программой задания, усвоил основную литературу, отличается достаточной активностью на семинарском занятии; умеет делать выводы без существенных ошибок, но при этом не дан анализ информации из первоисточников.

**50 баллов** – студент усвоил лишь часть программного материала, вместе с тем ответ его стилистически грамотный, умеет логически рассуждать; допустил одну существенную или несколько несущественных ошибок; знает терминологию; умеет делать выводы и проводить некоторые параллели.

**40 баллов** – студент знает лишь часть программного материала, не отличался активностью на семинарском занятии; усвоил не всю основную литературу, рекомендованную программой; нет систематического и последовательного изложения материала; в ответах допустил достаточное количество несущественных ошибок в определении понятий и категорий, дат и т.п.; умеет делать выводы без существенных ошибок; наличие грамматических и стилистических ошибок и др.

**30 баллов** – студент имеет недостаточно полный объём знаний в рамках образовательного стандарта; знает лишь отдельные вопросы темы, кроме того допускает серьёзные ошибки и неточности; наличие в ответе стилистических и логических ошибок.

**20 баллов** – у студента лишь фрагментарные знания или отсутствие знаний по значительной части заданной темы; не знает основную литературу; не принимал участия в обсуждении вопросов по теме семинарского занятия; допускал существенные ошибки при ответе; студент не умеет использовать научную терминологию дисциплины; наличие в ответе стилистических и логических ошибок.

**10 балл** — отсутствие знаний по теме или отказ от ответа.

Шкала диапазона для перевода рейтингового балла по дисциплине с учётом итогового контроля в «5»- балльную систему.

0 – 50 баллов – «неудовлетворительно»;

51 – 65 баллов – «удовлетворительно»;

66 – 85 баллов – «хорошо»;

86 – 100 баллов – «отлично».

## 8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

### Литература

#### *Основная:*

1. Яшин, Владимир Николаевич. Информатика: программные средства персонального компьютера: Учебное пособие [Электронный ресурс] / Владимир Николаевич. - Москва: ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2014. - 236 с. Режим доступа: <http://znanium.com/go.php?id=407184>
2. Степанов, Анатолий Николаевич. Информатика : базовый курс для студентов гуманитарных специальностей вузов: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по гуманитарным и социально-экономическим направлениям и специальностям / А. Н. Степанов. - 6-е изд. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 719 с.
3. Галин А. Б., Панов Ю. В., Рашидова Е. В., Садовой Н. Н., Соболев Б. В. Информатика – М.:Феникс, 2010.
4. Д. Кнут Искусство программирования, том 1. Основные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.1. Fundamental Algorithms. — 3-е изд.— М.: «Вильямс», 2006.—С.720
5. Д. Кнут Искусство программирования, том 2. Получисленные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.2. Seminumerical Algorithms.— 3-е изд.— М.:«Вильямс», 2007.—С.832.
6. Д. Кнут. Искусство программирования, том 3. Сортировка и поиск = The Art of Computer Programming, vol.3. Sorting and Searching.— 2-е изд.— М.:«Вильямс», 2007.—С.824.
7. Д. Кнут Искусство программирования, том 4, А. Комбинаторные алгоритмы, часть 1 = The Art of Computer Programming, Volume 4A: Combinatorial Algorithms, Part 1.—М.:«Вильямс», 2013.—960 с.
8. Смирнова И. “Начала Web-дизайна, Санкт-Петербург, БХВ, 2004 г

*Дополнительная:*

1. Яшин, Владимир Николаевич. Информатика: программные средства персонального компьютера: Учебное пособие [Электронный ресурс] / Владимир Николаевич. - Москва: ООО "Научно-издательский центр ИНФРА-М", 2014. - 236 с. Режим доступа: <http://znanium.com/go.php?id=407184>
2. Степанов, Анатолий Николаевич. Информатика : базовый курс для студентов гуманитарных специальностей вузов: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по гуманитарным и социально-экономическим направлениям и специальностям / А. Н. Степанов. - 6-е изд. - Москва [и др.] : Питер, 2011. - 719 с.
3. Галин А. Б., Панов Ю. В., Рашидова Е. В., Садовой Н. Н., Соболев Б. В. Информатика – М.:Феникс, 2010.
4. Д. Кнут Искусство программирования, том 1. Основные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.1. Fundamental Algorithms. — 3-е изд.— М.: «Вильямс», 2006.—С.720
5. Д. Кнут Искусство программирования, том 2. Получисленные алгоритмы = The Art of Computer Programming, vol.2. Seminumerical Algorithms.— 3-е изд.— М.:«Вильямс», 2007.—С.832.
6. Д. Кнут. Искусство программирования, том 3. Сортировка и поиск = The Art of Computer Programming, vol.3. Sorting and Searching.— 2-е изд.— М.:«Вильямс», 2007.—С.824.
7. Д. Кнут Искусство программирования, том 4, А. Комбинаторные алгоритмы, часть 1 = The Art of Computer Programming, Volume 4A: Combinatorial Algorithms, Part 1.—М.:«Вильямс», 2013.—960с.
8. Смирнова И. “Начала Web-дизайна, Санкт-Петербург, БХВ, 2004 г.

## **9. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

1. <http://elib.dgu.ru/?q=node/876> - Научная библиотека ДГУ
2. <http://www.book.ru> – Электронная система BOOK.RU
3. <http://www.iprbookshop.ru> – Электронно-библиотечная система IPRBOOKSHOP
4. <http://ibooks.ru> - Электронно-библиотечная система IBOOKS.RU
5. <http://www.biblio-online.ru> – Издательство «Юрайт»
6. <http://books.google.com> - Интернет каталог общемирового книжного фонда GoogleBooks
7. <http://ru.wikipedia.org/wiki/Википедия> Информатика и ИКТ.
8. <http://mnsite.ru/> Виртуальный компьютерный музей
9. <http://www.edu.ru/> - Федеральный портал «Российское образование»
10. <http://www.ict.edu.ru/about/> - Портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании»
11. <http://nouit.ru/> - Институт Информационных Технологий
12. <http://www.gpntb.ru/> - Государственная публичная научно-техническая библиотека России
13. <http://www.ict.edu.ru/> - Портал "Информационно-коммуникационные технологии в образовании"

## **10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Одной из ведущих тенденций в реформировании отечественного университетского образования, и в связи с переходом на 2-х ступенчатую систему подготовки кадров высшего образования является видение современного выпускника творческой личностью, способного самостоятельно осваивать интенсивно меняющееся социально-духовное поле культуры. Данная тенденция предполагает поиск такой модели профессиональной подготовки, в которой образовательный процесс обеспечивал бы сопряженность содержания обучения с организованной (контролируемой) самостоятельной работой

студентов в развитии их индивидуальных способностей и учетом интересов

Перечень учебно-методических изданий, рекомендуемых студентам, для подготовки к занятиям представлен в разделе «Учебно-методическое обеспечение. Литература».

Для успешного освоения курса студентам рекомендуется проводить самостоятельный разбор материалов семинарских занятий в течении семестра. В случае затруднений в понимании и освоении каких-либо тем решать дополнительные задания из учебных пособий, рекомендуемых к данному курсу.

Важнейшей задачей учебного процесса в университете является формирование у студента общекультурных и профессиональных компетенций, в том числе способностей к саморазвитию и самообразованию, а также умений творчески мыслить и принимать решения на должном уровне. Выработка этих компетенций возможна только при условии активной учебно-познавательной деятельности самого студента на всём протяжении образовательного процесса с использованием интерактивных технологий.

Такие виды учебно-познавательной деятельности студента как лекции, семинарские занятия и самостоятельная работа составляют систему вузовского образования.

Лекция является главным звеном дидактического цикла обучения в отечественной высшей школе. Несмотря на развитие современных технологий и появление новых методик обучения лекция остаётся основной формой учебного процесса. Она представляет собой последовательное и систематическое изложение учебного материала, разбор какой-либо узловой проблемы. Вузовская лекция ориентирована на формирование у студентов информативной основы для последующего глубокого усвоения материала методом самостоятельной работы, призвана помочь студенту сформировать собственный взгляд на ту или иную проблему.

При изучении дисциплины рекомендуется рейтинговая технология обучения, которая позволяет реализовать комплексную систему оценивания

учебных достижений студентов. Текущие оценки усредняются на протяжении семестра при изучении модулей. Комплексность означает учет всех форм учебной и творческой работы студента в течение семестра.

Рейтинг направлен на повышение ритмичности и эффективности самостоятельной работы студентов. Он основывается на широком использовании тестов и заинтересованности каждого студента в получении более высокой оценки знаний по дисциплине.

Рейтинговый балл студента на каждом занятии зависит от его инициативности, качества выполненной работы, аргументированности выступления, характера использованного материала и т.д. Уровень усвоения материала напрямую зависит от внеаудиторной самостоятельной работы, которая традиционно такие формы деятельности, как выполнение письменного домашнего задания, подготовка к разбору ранее прослушанного лекционного материала, подготовка доклада и выполнение реферата.

Изучение курса «Основы программирования» предполагает приобретение практических навыков по сбору, поиску, обработке, хранению и т.п. правовой информации на лабораторных занятиях. Конспекты лекций служат основой для подготовки к практическим занятиям. Самостоятельная работа студентов состоит в повторении по конспекту начитанного теоретического материала и получение дополнительных сведений по тем же учебным вопросам из рекомендованной и дополнительной литературы, а также выполнение тестовых заданий по пройденным темам на практических работах.

## **11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем**

Информационные средства обучения: электронные учебники, презентации, технические средства предъявления информации (многофункциональный мультимедийный комплекс) и контроля знаний (тестовые системы).

Электронные ресурсы Научной библиотеки ДГУ. Электронно-образовательные ресурсы Дагестанского государственного университета.

Для успешного освоения дисциплины, обучающийся использует следующие программные средства: WINDOWS XP (или Windows 7, ОС Windows 8; ОС Windows 10), пакет MSOFFICE 2007 (возможно использование и более ранних или поздних версий).

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

Реализация учебной дисциплины требует наличия типовой учебной аудитории с возможностью подключения технических средств: аудиовизуальных, компьютерных и телекоммуникационных ( лекционная аудитория № 21, оборудованная многофункциональным мультимедийным комплексом, видеомонитором и персональным компьютером, аудитории №20 и №7 оборудованные персональными компьютерами, имеющими доступ в Интернет).