

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВСП «ТЕХНОЛОГО-ЕКОНОМІЧНИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ БНАУ»

ПОГОДЖУЮ

Заступник директора
коледжу з навчальної роботи

_____ О.М.Харчишина —
«__» _____ 2023р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор

_____ Л.П.Лендрик
«__» _____ 2023р.

ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ

ПРОГРАМА

навчальної дисципліни

**підготовки здобувачів фахової передвищої освіти освітньо-
професійного ступеня «фаховий молодший бакалавр»
за ОПП «Інформаційна діяльність підприємства» зі спеціальності
076 Підприємництво, торгівля та біржова діяльність**

Програму розглянуто і схвалено
цикловою комісією природничо-
математичних та інформаційних
дисциплін

Протокол № _____ від _____ 2023 р.

Голова циклової комісії

_____ Наталія РОЙ

БІЛАЦЕРКВА
2023

Розробник програми:

Олена МАТУСЕВИЧ – викладач інформаційних технологій, спеціаліст I категорії

ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛНИ

«Вступ до спеціальності»

Галузь знань 07 Управління та адміністрування

Спеціальність 076 Підприємництво та

торгівля Освітньо-професійна програма Інформаційна діяльність

підприємства Освітньо-професійний ступінь Фаховий

молодший бакалавр

Загальна кількість годин/кредитів ЄКТС 120/4

Форми організації освітнього процесу та види навчальних занять, обсяг годин:

Навчальні заняття:

Лекції	24
Практичні заняття	44
Самостійне вивчення	52

Форма підсумкового контрольного

Заходу залік

ВСТУП

В умовах інформатизації суспільства значущою конкурентною перевагою для фахівців є формування сучасного рівня інформаційної та комп'ютерної культури, спроможності самостійно використовувати отримані знання під час вивчення нових програмних продуктів у практичній роботі, засвоєння основних теоретичних положень, методів і практичних прийомів аналізу та оброблення комп'ютерної інформації, набуття необхідних теоретичних основ і практичних навичок використання сучасних інформаційних технологій для вирішення різноманітних завдань у практичній діяльності за фахом.

Характерною рисою навчальної дисциплін «Вступ до спеціальності» є його комплексний та систематичний характер, що поєднує в собі майже всі основні питання, які пов'язані із закономірностями і тенденціями в розвитку управління підприємствами, а також із основними правилами та практичними прийомами здійснення інформаційної діяльності.

Особливого значення набуває вивчення навчальної дисциплін «Основи підприємницької діяльності» для студентів закладів освіти в процесі становлення повноцінного ринку праці.

Метою вивчення навчальної дисциплін «Вступ до спеціальності» є формування у студентів навичок економічного мислення, розуміння суті підприємницької діяльності, торгівлі та біржової діяльності.

Вивчення сучасних теоретичних основ комп'ютерного проектування, моделювання та автоматизованого створення веб-ресурсів. Практичне оволодіння навичками застосування студентами сучасних web-технологій і суміжних галузей знань, та засвоєння методів і засобів створення web-сайтів. Ця мета досягається шляхом послідовного викладання теорії та практики з використанням конкретних ситуацій підприємницької діяльності.

Міждисциплінарні зв'язки: інформатика, економіка підприємства, статистика, основи алгоритмізації та програмування, інтернет-технології в інформаційній діяльності підприємства та інші навчальні дисципліни.

Як результат вивчення навчального предмету студенти повинні **знати:**

- поняття комп'ютерного моделювання та комп'ютерного експерименту;
- технології опрацювання мультимедійних даних;
- застосування різних технологій для розробки сайтів;
- наводить приклади оптимізації та стратегій просування веб-сайтів;
- основні класифікації типів сайтів;
- застосування різних технологій для розробки сайтів;
- визначає тип сайту та прогнозує його цільову аудиторію;
- муву гіпертекстової розмітки HTML;
- CSS стилі;
- Технологію розміщення веб-сайту в Інтернеті;
- Основи обслуговування web-серверів;
- Правила етики при розміщенні інформації в Інтернеті;

- Принципи веб-дизайну.

уміти:

- планувати та проводити навчальні дослідження й комп'ютерні експерименти з різних предметних галузей;
- використовувати та створювати інформаційні моделі для розв'язування задач із різних предметних галузей засобами інформаційних технологій;
- добирати відповідне програмне забезпечення та здійснювати просте опрацювання;
- створювати веб-сайти за допомогою автоматизованих засобів систем керування вмістом;
- використовувати гіпертекстові, графічні, анімаційні та мультимедійні елементи на веб-сторінках;
- використовувати сучасні засоби графічного моделювання та дизайну для проектування web-сторінок;
- використовувати можливості технології CSS для створення web-сторінки;
- дотримуватися правил ергономічного розміщення матеріалів на веб-сторінці;
- планувати власну та групову діяльність для проектування та створення об'єктів мультимедіа та веб-сайтів;
- використовувати та налаштовувати інструментальні засоби для веб-розробки;
- складати план розробки сайту;
- створювати макет інформаційної структури сайту.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен набути наступні

компетентності:

- здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу;
- здатність вчитися і бути сучасно навченим (навчання впродовж життя);
- здатність до роботи в команді;
- здатність до впровадження дослідницької та інноваційної діяльності;
- здатність демонструвати і застосовувати знання для ефективної організації й супроводу підприємства;
- здатність реалізовувати процеси проектування та створення електронного інформаційного середовища підприємства на основі хмарних сервісів та web-технологій;
- здатність до проектування та імплементації прикладних додатків сучасними програмними засобами.

Навчальна програма охоплює шість взаємопов'язаних розділів, матеріал яких дозволяє усвідомлювати соціальну значущість майбутньої професії, необхідність подальшого навчання, вивчення аналізу, узагальнення та поширення фахового досвіду, систематично підвищувати свою професійну кваліфікацію. Її головною ідеєю виступає обґрунтування послідовних кроків майбутнього фахівця бути здатним здійснювати

розробку інформаційного середовища та підтримку серверного та клієнтського програмного забезпечення, здійснювати адміністрування веб-сайту реалізовувати заходи із підвищення ефективності функціонування веб-сайту та формування його дизайну.

1. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ»

I курс

	Назва розділу, модуля, теми програми.	Обсяг годин для окремих видів навчальних занять			
		Всього	Лекції	Практ.	Сам.вивч.
1	Вступ. Мета і завдання курсу "Вступ до спеціальності".	10	4		6
2	Моделювання. Основи алгоритмізації. Комп'ютерне моделювання.	30	10	8	12
3	Хмарні та проєктні технології в освітньому процесі.	20	10	2	8
	Всього з навчальної дисципліни:	60	24	10	26

II курс

	Назва розділу, модуля, теми програми.	Обсяг годин для окремих видів навчальних занять			
		Всього	Комбінов.	Практ.	Сам.вивч.
1	Автоматизоване створення і публікація веб-ресурсів. Сучасні сервіси Інтернету.	10	4		6
2	Засоби художнього конструювання. Основи Web-дизайну.	28	10	6	12
3	Web-дизайн. Мова гіпертекстової розмітки.	14	4	4	6
4	Web-дизайн. Проектування та верстка веб-сторінок.	8	4	2	2
	Всього з навчальної дисципліни:	60	22	12	26

2.ІНФОРМАЦІЙНИЙ ОБСЯГ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ТЕМА 1. ВСТУП. МЕТА І ЗАВДАННЯ КУРСУ "ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ".

Вступ. Мета і завдання курсу "Вступ до спеціальності". Ознайомлення зі змістом навчальної дисципліни та її вимогами до виконання та звітування.

Інформаційна діяльність та інформаційні технології. Роль та головні завдання інформаційних процесів в інформаційній діяльності підприємства.

Ідея підприємництва. Теоретичні засади підприємництва.

Вплив інформаційних технологій на розвиток підприємства.

Сучасні вимоги до спеціаліста.

ТЕМА 2. МОДЕЛЮВАННЯ. ОСНОВИ АЛГОРИТМІЗАЦІЇ. КОМП'ЮТЕРНЕ МОДЕЛЮВАННЯ.

Моделі та моделювання. Поняття моделі. Типи моделей.

Комп'ютерні моделі та комп'ютерне моделювання.

Моделювання. Основи алгоритмізації. Комп'ютерне моделювання. Поняття програми як автоматизованої системи. Складові програми: дані. логіка. інтерфейс.

Засоби візуальної розробки програм. Поняття алгоритму, властивості алгоритмів. Поняття мови програмування. Програмного коду. Середовища розробки програм, компілятора.

Класифікація середовищ розробки програм.

Етапи розв'язання задач з використанням комп'ютера. Етапи розв'язування задач за допомогою комп'ютера. Принципи роботи у середовищі візуальної розробки програм. Програмний проект і файли, що входять до його складу. Відкриття програмного проекту, його компіляція, збереження, виконання.

Поняття форми й елемента керування. Редагування коду обробника подій, пов'язаних з елементами керування. Поняття оператора, різновиди операторів. Алгоритми та їх властивості. Форми подання алгоритмів. Базові алгоритмічні конструкції.

Форми опису алгоритмів. Складання й запис алгоритмів. Базові алгоритмічні структури. Логічні значення та логічні операції. Запис логічних виразів мовою програмування. Алгоритмічна конструкція розгалуження.

Алгоритмічна конструкція повторення та її різновиди: визначені та невизначені цикли, цикли з післяумовою та з передумовою. Оператори циклів. Обчислення сум, добутків, середніх значень наборів чисел.

Розв'язування задач, що потребують комбінування циклічних операторів з операторами розгалуження.

Поняття масиву. Оголошення та ініціалізація масивів. Базові операції при роботі з масивами.

Практичне заняття

Побудова інформаційної моделі.

Створення, компіляція й виконання найпростішого програмного проекту.

Розміщення на формі елементів керування та налаштування їх властивостей. Введення й виведення даних, робота зі змінними.

Введення й виведення даних, робота зі змінними.

ТЕМА 3. ХМАРНІ ТА ПРОЄКТНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ.

Хмарні технології як сервіси мережі Інтернет. Використання хмарних технологій в освітньому процесі. Сервіси Google Apps.

Робота з хмарними сервісами Google.

Сервіси Google - інструменти для успішного навчання.

Хмарні сервіси як заміна офісним додаткам: створення презентацій засобами хмарних технологій.

Хмарні сервіси як заміна офісним додаткам: створення документів із наданням прав спільного доступу декільком користувачам.

Робота з поштою Gmail. Сервіс Google Диск.

Основи роботи з додатками YouTube і Google Фото.

Творчість як основа перетворювальної діяльності людини. Технології та методи творчої діяльності. Історія виникнення технологій. Проектні технології. Мета і завдання. Зміст технологій.

Види проектів.

Практичне заняття

Створення презентацій засобами хмарних технологій.

ТЕМА 4. АВТОМАТИЗОВАНЕ СТВОРЕННЯ І ПУБЛІКАЦІЯ ВЕБ-РЕСУРСІВ. СУЧАСНІ СЕРВІСИ ІНТЕРНЕТУ

Поняття про засоби автоматизованого розроблення веб-сайтів. Різновиди веб-сайтів. Структура веб-сайтів. Етапи створення веб-сайтів.

Системи керування вмістом сайтів. Хостинг. Різновиди веб-сторінок.

Види сайтів та цільова аудиторія.

Ергономіка розміщення відомостей на веб-сторінці.

Веб-спільноти. Вікі технології. Поняття блогу. Створення й оформлення блогу, публікація повідомлень та налаштування його параметрів.

ТЕМА 5. ЗАСОБИ ХУДОЖНЬОГО КОНСТРУЮВАННЯ. ОСНОВИ WEB-ДИЗАЙНУ

Історичні й сучасні стилі інтер'єру .

Засоби художнього конструювання.

Стадії дизайну об'єктів технологічної діяльності.

Складання проектно-технологічної документації.

WEB-дизайн, як сучасний вид проектно-технологічної діяльності в комунікаційних технологіях: становлення, розвиток, перспективи. Web-дизайн: визначення поняття.

Введення в Web-дизайн і принципи дизайну. Поняття про графічні формати, що застосовуються в сайтах.

Оптимізація графічних зображень для використання в веб-сторінках.

Напрямки та інструменти веб-дизайну. Основні тренди у веб-дизайні. Основи веб-дизайну.

Інформаційна структура сайту. Інструменти веб-розробника.

Рекламне мистецтво. Web-дизайн. З історії розвитку: дизайн в інформаційних технологіях України, в інших країнах світу.

Створення gif-анімації засобами програми Adobe Photoshop. Застосування gif- анімації для створення банерів.

Практичне заняття

Дизайн інтер'єру. Створення кімнати у програмі PRO100.

Створення колажів для сайту. Поняття про логотип сайту. Створення логотипу для сайту. Створення текстових написів для логотипів з застосуванням ефектів. Текстові маски.

Створення структури сайту за допомогою онлайн-сервісу DRAW.IO

ТЕМА 6. WEB-ДИЗАЙН. МОВА ГІПЕРТЕКСТОВОЇ РОЗМІТКИ.

Мова гіпертекстової розмітки. Гіпертекстовий документ та його елементи. Структура HTML-документа.

Таблиця базових кольорів. Навігаційні карти.

Структура Web-документа. Гіперпосилання. Фрейми.

Таблиці. Створення та форматування таблиць. Списки, форми та горизонтальні лінії. Призначення та різновиди списків.

Каскадні таблиці стилів. Стильове оформлення сторінок. Блокова модель CSS.

Практичне заняття

Текстові елементи веб-сторінки. Гіперпосилання та списки на веб-сторінках.

Стильове оформлення сторінок з використанням CSS

ТЕМА 7. WEB-ДИЗАЙН. ПРОЕКТУВАННЯ ТА ВЕРСТКА ВЕБ-СТОРИНОК

Проектування та верстка веб-сторінок. Адаптивна верстка.

Додавання статичних графічних об'єктів на сайт. Використання анімаційних ефектів на сторінках сайту. Додавання мультимедійних елементів на сторінку сайту.

Перевірка сайту на валідацію.

Практичне заняття

Блокова модель CSS

3.САМОСТІЙНА РОБОТА

Самостійна робота студента – це форма організації навчального процесу, за якої заплановані завдання виконуються студентом самостійно під методичним керівництвом викладача.

Мета самостійної роботи – засвоєння в повному обсязі навчальної програми та формування у студентів загальних і професійних компетентностей, які відіграють суттєву роль у становленні майбутнього фахівця вищого рівня кваліфікації.

Зміст і структура навчальних завдань визначені робочою навчальною програмою дисципліни.

4. ІНДИВІДУАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ

Виконання індивідуального завдання полягає в самостійній розробці сайту відповідно до обраної теми.

Індивідуальне завдання виконується самостійно при консультуванні викладачем протягом вивчення дисципліни у відповідності до графіка навчального процесу.

Індивідуальне завдання виконується з метою закріплення, поглиблення й узагальнення знань, одержаних студентами за час навчання, та придбання практичних навичок їх застосування при розробці. При розробці студент повинен використовувати знання та вміння, набуті на заняттях і в ході самостійної роботи. Прийняті технічні та технологічні рішення повинні бути обґрунтовані.

Для досягнення мети студент повинен виконати всі передбачені технологією етапи для кожного виду робіт.

5. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ СТУДЕНТІВ

Інформаційна діяльність на сучасному етапі має такі основні цілі:

- ознайомлення з основами інформації;
- формування в студентів критичного мислення;
- формування вмінь і навичок приймати обґрунтоване рішення;
- проведення соціальної адаптації до змін, що відбуваються у сучасному суспільстві;
- проведення професійної орієнтації у галузі економічної, правової, підприємницької діяльності та розвиток підприємницьких здібностей студентів.

Відповідно до рівня компетентності студентів при оцінюванні береться за увагу його теоретичні знання з веб-технологій та веб-дизайну і вміння використовувати ці знання у повсякденні, а саме: під час аналізу конкретних завдань і прийняття оптимального вибору; розв'язання

практичних завдань, пов'язаних з створення та адміністрування інформаційного середовища підприємства.

Навчальна діяльність студентів має багаторівневий характер.

На I рівні — початковому — студент здійснює пізнавальну діяльність лише під керівництвом вчителя; відтворення навчального матеріалу має фрагментарний вигляд. Результатом вивчення навчального матеріалу є впізнання студентом понять і однослівна відповідь на запитання. На цьому рівні студент ще не здатний розв'язувати задачі, аналізувати та прогнозувати етапи створення веб-сторінки, описувати основні розділи HTML-документа.

На II рівні — середньому — студент з допомогою викладача:

— відтворює інформацію, засвоєну ним у процесі навчання (*знання і вміння скопіями*);

— намагається співвіднести показані або описані раніше методи розв'язання завдань, тобто може встановити, не пояснюючи причин, відповідні зв'язки;

— намагається застосувати окремі прийоми логічного мислення (порівняння, аналіз, висновки);

— намагається створити найпростішу веб-сторінку;

— намагається використати отримані знання для пояснення власних рішень або дій.

На III рівні — достатньому — студент здійснює пізнавальну діяльність самостійно, інколи звертається за консультацією до викладача. Він:

— розуміє і свідомо відтворює основний навчальний матеріал;

— застосовує у типових ситуаціях прийоми логічного мислення (порівняння, аналіз, висновки);

— самостійно розв'язує типові вправи при створенні веб-сайта;

— вміє використовувати отримані знання у типових ситуаціях, самостійно доводить своє твердження, але з деякими неточностями;

— вміє користуватися додатковими (крім розповіді викладача і підручника) джерелами інформації;

— вміє спостерігати за новинками в у веб-технологіях у засобах масової інформації і поглиблювати свої знання.

На IV рівні — високому — студент:

— вільно володіє змістом теми, забезпечує конкретизацію знань власними прикладами;

— вміє відтворити всю тему або її частину, вказуючи на причини, взаємозв'язки, наслідки, обґрунтовуючи свою точку зору;

— розв'язує нові завдання: складає план розв'язку нового завдання, пропонує оригінальні способи розв'язку, обґрунтовує результат, вносить у

свою діяльність елементи творчості;

—студент грамотно і творчо використовує особисту позицію щодо використання веб-процесів, які відбуваються в суспільстві.

Оцінка навчальних досягнень студентів складається з оцінювання теоретичних знань (у письмовій або усній формі) і практичних умінь студентів.

Рівень	Бали	Критерії оцінювання навчальних досягнень студентів	
		Теоретичні знання	Вміння
I. Початковий рівень навчальних досягнень	1	Студент з допомогою викладача розпізнає, означає поняття веб-сайту, веб-сторінки, URL-адреси, пояснює принципи навігації Інтернетом і принципи організації внутрішньої структури веб-сайтів, однослівне відповідає на конкретні запитання «так» чи «ні».	Студент бере участь в активній діяльності на заняттях, однак потребує постійної консультації і контролю з боку викладача.
	2	Студент з допомогою викладача розпізнає структуру гіпертекстового документа й мову HTML. Пояснює особливості дизайну особистих, некомерційних, комерційних, рекламних та інших сайтів.	Студент з допомогою викладача вміє використати знання з інформатики для виконання найпростіших завдань.
	3	Студент з допомогою викладача пояснює принципи навігації Інтернетом, описує принципи організації внутрішньої структури веб-сайтів. Дає означення тегу й атрибуту тегу. Класифікує теги за призначенням. Описує основні характеристики та призначення графічних форматів JPEG, GIF, PNG. Запускає на виконання веб-редактор, відкриває й зберігає проекти веб-сайтів, завершує роботу з редактором.	Студент уміє при постійному контролі і допомозі викладача оптимізувати графічні зображення. Має уявлення про співвідношення кольорів на сторінці. Створює фонові зображення для сайту. Застосовує ефекти шарів для розробки колажів.
II. Середній рівень навчальних досягнень	4	Студент з допомогою викладача відтворює словами, близькими до тексту підручника, поняття початкового й кінцевого тегу, а також відмінність між одиночними тегами й контейнерами. Описує синтаксис і призначення тегів HTML, призначених для керування параметрами шрифту й поділу тексту на абзаци.	Студент з допомогою викладача за інструкцією створює сайти за допомогою майстра у середовищі веб-редактора. Описує процес отримання безкоштовного й платного хостингу.
	5	Студент з допомогою викладача описує принцип керування вмістом віддаленого веб-сайту й основні способи популяризації сайтів.	Студент уміє правильно вміє реєструвати веб-сайт на безкоштовному сервері. За допомогою засобів

		У середовищі графічного веб-редактора застосовує шаблони для створення сайтів, у візуальному режимі форматує веб-сторінки та їхні елементи.	безкоштовного сервера створює статичні веб-сторінки різних типів, добирає їхнє оформлення.
	6	Студент з допомогою викладача свідомо відтворює тему, адмініструє веб-сайт, опублікований на безкоштовному сервері. За допомогою безкоштовної служби ведення блогів створює й адмініструє електронний журнал. Визначає область дії атрибутів тегу, що входить до складу гіпертекстового документа. Використовує внутрішні, зовнішні, змішані посилання, а також посилання на файли й адреси електронної пошти; намагається застосувати окремі прийоми логічного мислення (порівняння, аналіз, висновки).	Студент уміє створювати веб-сайт з кількох сторінок, що зв'язані текстовими гіперпосиланнями; за допомогою графічного веб-редактора імпортує у веб-сторінки зображення, аудіо- та відеофрагменти, й настраює параметри їхнього розташування, відображення та відтворення
	7	Студент без помилок відтворює зміст теми, наводячи власні приклади; правильно розкриває суть веб-технологій.	Студент уміє самостійно створювати на веб-сторінках однорівневі марковані й нумеровані списки. Вміє вирівнювати зображення відносно тексту довкола. Створювати веб-сайт з кількох сторінок, що зв'язані текстовими гіперпосиланнями. Створювати анімовані зображення у gif-файлах та імпортує їх у веб-сторінки..
III. Достатній рівень навчальних досягнень	8	Студент володіє навчальною інформацією, яку вміє зіставляти, узагальнювати та систематизувати; аргументовано відповідає на поставлені запитання і намагається відстояти свою точку зору.	Студент має сталі навички роботи в середовищі графічного веб-редактора і вміє використовувати основні конструкції мови HTML. Вміє створювати прості веб-сторінки засобами мови HTML і текстового редактора. Застосовує для опису структури веб-сторінок і форматування їх елементів таблиці. Описує принцип зв'язування аркушів стилів з гіпертекстовими документами й застосування стилів до їхніх елементів
	9	Студент вільно володіє	Студент уміє самостійно

		навчальним матеріалом, наводить аргументи на підтвердження своїх думок, пояснює призначення й загальний синтаксис опису об'єктної моделі документа. Дає означення понять об'єкта, документа, властивості, методу	розв'язувати типові завдання, виправляти допущені помилки; з допомогою вчителя може керувати вмістом віддаленого веб-сайту. Встановлює FTP-з'єднання засобами графічного редактора веб-сайтів.
IV. Високий рівень навчальних досягнень	10	Студент вільно володіє темою, досконало (у межах навчальної програми) знає й використовує можливості мови HTML і графічного веб-редактора. Вміє реєструвати веб-сайти в пошукових системах. Використовує тег <META> та його атрибути з метою керування індексацією й релевантністю сторінок у пошукових системах. Описує й застосовує принципи дизайну шрифтів, форми, кольору, текстур.	Студент уміє створювати й застосовувати кілька стилів з каскадних аркушів стилів. Пояснює призначення й загальний синтаксис опису об'єктної моделі документа. Дає означення понять об'єкта, документа, властивості, методу; може з не зовсім повним обґрунтуванням пояснити виконання завдань підвищеного (комбінованого) рівня.
	11	Студент має системні знання з веб-технологій; дотримується принципу єдності форми в дизайні сайтів. Вміє збалансовано розміщувати елементи на полі веб-сторінки, враховуючи розташування центру мас, фокусу уваги тощо. Називає 10–15 найтипівіших помилок дизайнерів-початківців і вміє уникати їх.	Студент уміє генерувати за допомогою засобів графічного веб-редактора веб-сторінки, призначені для обробки даних, введених у форми, та для змінення параметрів елементів веб-документів.
	12	Студент стійкі системні знання в галузі розробки веб-сайтів та продуктивно їх використовує.; подає ідеї згідно з вивченим матеріалом, робить творчо обґрунтовані висновки; вміє аналізувати і систематизувати матеріали засобів інформації; визначає порядок особистої навчальної діяльності, самостійно оцінює її результати.	Студент уміє самостійно розробити план веб-сайту, що складається з кількох веб-сторінок і містить динамічні елементи, вдало дібрати дизайн сайту, розмістити сторінки, запрограмувати сайт, повноцінно використовуючи засоби мови HTML і графічного веб-редактора, опублікувати сайт на віддаленому сервері й підтримувати його функціонування.

**Критерії оцінювання навчальних досягнень студентів з
«Вступ до спеціальності»**

	Оцінка	Критерії оцінювання
Початковий	2	Студент: розпізнає окремі об'єкти, явища і факти предметної галузі; знає і виконує правила техніки безпеки під час роботи з комп'ютерною технікою; Студент: розпізнає окремі об'єкти, явища і факти предметної галузі та може фрагментарно відтворити знання про них; Студент: має фрагментарні знання незначного загального обсягу (менше половини навчального матеріалу) за відсутності сформованих умінь та навичок;
Середній	3	Студент: має початковий рівень знань, значну (більше половини) частину навчального матеріалу може відтворити; виконує елементарне навчальне завдання і з допомогою вчителя; має елементарні навички роботи на комп'ютері; Студент: має рівень знань вищий, ніж початковий; може з допомогою вчителя відтворити значну частину навчального матеріалу; має стійкі навички виконання елементарних дій з опрацювання даних на комп'ютері; Студент: пояснює основні поняття навчального матеріалу; може самостійно відтворити значну частину навчального матеріалу; вміє за зразком виконати просте навчальне завдання; має стійкі навички виконання основних дій з опрацювання даних на комп'ютері;
Достатній	4	Студент: вміє застосовувати вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; може пояснити основні процеси, що відбуваються під час роботи інформаційної системи, та наводити власні приклади на підтвердження деяких тверджень; вміє виконувати навчальні завдання передбачені програмою; Студент вміє: аналізувати навчальний матеріал, в цілому самостійно застосовувати його на практиці; контролювати власну діяльність; самостійно виправляти вказані вчителем помилки; самостійно визначати спосіб розв'язування навчальної задачі; використовувати довідкові системи програмних засобів; Студент: вільно володіє навчальним матеріалом, застосовує знання на практиці; вміє систематизувати і узагальнювати отримані відомості; самостійно знаходить і виправляє допущені помилки; може аргументовано обрати раціональний спосіб виконання навчального завдання; використовує електронні засоби для пошуку потрібних відомостей;

Високий	5	Студент: володіє міцними знаннями, самостійно визначає проміжні етапи власної навчальної діяльності, аналізує нові факти, явища; вміє самостійно знаходити додаткові відомості та використовує їх для реалізації поставлених перед ним навчальних завдань, судження його логічні і достатньо обґрунтовані; має сформовані навички керування інформаційними системами; Студент: володіє узагальненими знаннями з предмета; вміє; Планувати особисту навчальну діяльність, оцінювати результати власної практичної роботи; вміє самостійно знаходити джерела даних і відомостей та використовувати їх відповідно до мети і завдань власної пізнавальної діяльності; використовує набуті знання і вміння у нестандартних ситуаціях; вміє виконувати завдання, непередбачені навчальною програмою; має стійкі навички керування інформаційними системами; Студент: має стійкі системні знання та творчо їх використовує у процесі продуктивної діяльності; вільно опановує та використовує нові інформаційні технології для поповнення власних знань та розв'язування задач; має стійкі навички керування інформаційними системами в нестандартних ситуаціях.
----------------	---	---

6. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

Основна література

1. Ривкінд Й.А., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В.; Інформатика(рівень стандарту): 10(11) кл.– К.: Генеза, 2018. – 144 с.
2. Ривкінд Й.А., Лисенко Т.І., Чернікова Л.А., Шакотько В.В.; за аг. Ред.. М.З. Згуровського. Інформатика: 11 кл.– К.: Генеза, 2011. – 304 с.
3. Азарян А.А., Карабут Н.О., Козикова Т.П., Рибальченко О.Г., Трачук А.А., Шаповалова Н.Н. В93 Основи алгоритмізації та програмування: Навчальний посібник. – Кривий Ріг: Вид-во ОктаПринт, 2014. - 308 с.
4. Завадський І.О, Стеценко І.В., Левченко О.М. Інформатика 10 клас – К.: Видавнича група ВНУ, 2010 – 240 с.
5. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, М.М. Козяр; за ред. членкор. НАПН України Гуревича Р.С., Львів: Вид-во «СПОЛОМ», 2012. 502 с.
6. Зубчик Л.В., Карпович І.В., Степанченко О.М. Основи сучасних web-технологій. Ч1: навч.посіб. Рівне: НУВГП, 2016. 290 с. URL:<http://ep3.nuwm.edu.ua/3686/>
7. Молчанов В. П. Технології WEB-дизайну : конспект лекцій / В. П. Молчанов. – Харків : Вид. ХНЕУ, 2011. – 212 с.
8. Бикнер К. Экономичный Web-дизайн / Кэрри Бикнер. – М.: НТ Пресс, 2005. – 238 с.
9. Гото К. Веб-редизайн: книга Келли Гото и Эмили Кот-лер / Келли Гото, Эмили Котлер. – 2-е изд. – СПб: Символ-Плюс, 2006. – 416 с.
10. Біленко О.Г., Пелагейченко М.Л. Технології: підруч. для 10 (11) кл. закл. загал. серед. освіти. Рівень стандарту – Тернопіль: Астон, 2018 – 288 с. іл.
11. Туташинський В.І., Кірютченкова І.В. Технології (рівень стандарту): підруч. для 10 (11) кл. закл. загал. серед. освіти / Туташинський В.І., Кірютченкова І.В.(за загальною редакцією В.І.Туташинського) – К.: «Педагогічна думка», 2018. – 216 с.іл.
12. Ходзицька І. Ю., Боринець Н. І., Гащак В. М. та інші. Технології (рівень стандарту): підруч. для 10 (11) кл. закл. загал. серед. освіти / І. Ю. Ходзицька, Н. І. Боринець, В. М. Гащак та інші. — Харків : Вид-во «Ранок», 2018.
13. Трофименко О. Г., Козін О. Б., Задерейко О. В., Плачінда О. Є. Веб-технології та веб-дизайн: Навчальний посібник. – О.: Фенікс, 2019. –284с.

Допоміжна література

14. Прикладна комп'ютерна графіка: навч. посіб. / В.В. Проців, К.А. Зіборов, К.М. Бас, Г.К. Ванжа; М-во освіти і науки України, Нац. гірн. ун-т. – Д. : НГУ, 2016. – 187 с.
15. Макаренко І.І. «Метод проектів – ефективна технологія навчання».

- Посібник-Дніпропетровськ ,2015.-27 с.
- 16.Глинський Я.М. Практикум з інформатики: Навч. посіб. – Львів: СПД Глинський, 2010. –304 с.
 17. Кащеев Л.Б. Основы візуального програмування. Навч. посіб.:Х.: Веста, 2011- 192 с.
 - 18.Пасічник О.Г., Пасічник О.В., та інші Основы веб-дизайну: Навч. посіб.: К.: Видавнича група ВНУ, 2010– 336 с.
 - 19.Клячко Л.М. Використання хмарних технологій в освітньому процесі. Інформаційно-методичний вісник-Теребовля, 2015.- с. 28
 - 20.Вакалюк Т.А.Хмарні технології в освіті. Навчально-методичний посібник для студентів фізико-математичного факультету. – Житомир: вид-во ЖДУ, 2016. – 72 с.
 - 21.Пасічник О.Г., Пасічник О.В., Стеценко І.В. Основы веб-дизайну. К.: Вид. ВНУ, 2009.336 с.
 - 22.Нильсен Я.Х. Веб-дизайн / Якоб Х. Нильсен. – М.: Сим-вол-Плюс, 2006. – 512 с.
 - 23.Нильсен Я.Х. Дизайн Web-страниц. Анализ удобства и простоты использования 50 узлов / Я. Нильсен, М. Тахир. – М. : Издательский дом
 - 24.«Вильямс», 2002. – 326 с.
 - 25.Пасічник О.Г. Основы веб-дизайну / О.Г. Пасічник, О.В. Пасічник, І.В. Стеценко :[Навч. посіб.]. – К.: Вид. група ВНУ. – 2009. – 336 с.
 - 26.Пауэлл Т.А. Web-дизайн / Томас А. Пауэлл. – 2-е изд. – СПб. : БХВ-Петербург, 2004. – XVI, 1045 с.
 - 27.11. Хольцнер С. HTML5 за 10 минут / Стивен Хольцнер. – 5-е изд. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2011. – 240 с.
 - 28.Дж. Джонсон. Web-дизайн: типичные ляпы и как их избежать. — М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. — 400с.

Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. Національна бібліотека ім. В.І. Вернадського URL: <http://www.nbuv.gov.ua/>
2. Рівненська обласна наукова бібліотека URL: <http://www.libr.rv.ua/>
3. Рівненська наукова бібліотека НУБГП URL: <http://www.nuwm.edu.ua/naukova-biblioteka>
4. The table element. HTML5: Edition for Web Authors. URL: <https://www.w3.org/TR/2011/WD-html5-author-20110809/the-tableelement.html>
5. Top 10 Current Web Design Trends for 2018. URL: <https://blog.brightscout.com/top-10-current-web-design-trends-2018>
6. Responsive или Adaptive Web Design. URL: <https://raskrutka.com.ua/blog/responsive-ili-adaptive-web-design/>
7. HTML Colors. URL: http://www.w3schools.com/html/html_colors.asp
8. HTML Event Attributes. URL: http://www.w3schools.com/tags/ref_eventattributes.asp
9. HTML Tutorial. URL: <http://www.w3schools.com/html/default.asp>
10. CodePen is a playground for the front end web. URL: <http://codepen.io/>
11. CSS Cascading and Inheritance Level 4. URL: <https://drafts.csswg.org/csscascade>
12. CSS Flexible Box Layout Module. URL: <https://caniuse.com/#feat=flexbox>
13. CSS Snapshot 2017. URL: <https://www.w3.org/TR/CSS/>
14. CSS Tutorial. URL: www.w3schools.com/css