

Департамент образования и науки  
Государственное бюджетное образовательное учреждение  
«Курганский государственный университет»

ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ОП. 14 СЕТЕВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

для специальности

09.02.07 Информационные системы и

Базовый уровень подготовки

Курган 2023

Программа учебной дисциплины на основе государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования 09.02.07 Информационные системы и про

**Организаторы работ:**

ГБПОУ «Курганский государственный колледж»

**Разработчик:**

Билан Ольга, преподаватель ГБПОУ «Курганский государственный колледж»

Рекомендована к использованию:  
Протокол заседания цикловой  
комиссии общегуманитарных и  
социально-экономических  
дисциплин

№ 1 от «6» сентября 2023 г.

Председатель ЦК Т.Б.

Согласована:

Заместитель директора по учебной  
работе Т.Б.

Брыксина Т.Б.



© Билан О.О., ГБПОУ КГК

©Курган, 2023

## СОДЕРЖАНИЕ

	с т р .
1. ПАСПОРТ ПРОГРАММНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
5. ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ НЕИЖИВЫМ В РАМКАХ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ (ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ)	11

# 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ СЕТЕВОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ

## 1.1. Область применения программы

Программа учебная для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы программирования

Программа учебной дисциплины предназначена для студентов специальности 09.02.07 Информационные системы программирования очного и заочного отделений переподготовки специалистов данного профиля.

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре специальности

## 1.3. Цели задачи учебной дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины студент должен соответствовать следующим требованиям:

- разрабатывать информационные ресурсы;
- разрабатывать программное обеспечение;
- разрабатывать сценарии;
- размещать информационные ресурсы;
- использовать инструментальные среды;
- программировать алгоритмические языки.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен соответствовать следующим требованиям:

- отраслевую специализацию;
- специализированное проектирование;
- разрабатывать информационного контента;
- технологические стандарты разработки информационного контента;
- принципы построения информационных систем;
- основы программирования на различных уровнях.

## 1.4. Требования к освоению программы

Обучающийся должен обладать общими компетенциями, обеспечивающими:

ОК 1 .	Понимать сущность и социальную профессию, проявлять к ней уважение
ОК 2 .	Организовывать деятельность и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество
ОК 3 .	Принимать решения в стандартных ситуациях и нести за них ответственность
ОК 4 .	Осуществлять поиск информации необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
ОК 5 .	Использовать информационные ресурсы в профессиональной деятельности
ОК 6 .	Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями
ОК 7 .	Брать на себя ответственность за работу команды или себя, за исполнение заданий (подчиненных), результат выполнения заданий и поручений
ОК 8 .	Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации
ОК 9 .	Ориентироваться в условиях быстрых изменений на рынке труда, профессиональной деятельности и социальной среде

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
Проявляющий активную гражданскую приверженность принципам честности, экономически активный и участливый в общественной жизни, добровольчества, продуктивно взаимодействующий с общественными организациями	ЛР 2
Соблюдающий нормы правопорядка, гражданского общества, обеспечивающий безопасность граждан России. Лояльный к установкам и традициям субкультур, отличающий их от группового поведения. Юридически грамотный и социально опасное поведение окружающих	ЛР 3
Проявляющий и демонстрирующий осознание ценности собственного формирования в сетевой среде «конструктивного цифрового следа»	ЛР 4
Проявляющий уважение к людям старшего поколения	ЛР 6

участию в социальной поддержке и	
Заботящийся о защите окружающей среды и безопасности, в том числе цифровой	ЛР 10
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями</b>	
Демонстрирующий умение эффективно вести диалог, в том числе с исп	ЛР 13
Демонстрирующий навыки анализа различных источников информации	ЛР 14
Демонстрирующий готовность и способность к самообразованию, на протяжении непрерывному образованию профессиональной и общественной	ЛР 15
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, образовательного процесса</b>	
Осознающий ответственность колледжа и	ЛР16

### 1.5. Рекомендуемое количество часов дисциплины:

максимальной учебной 78 часов в учебной программе  
обязательной аудиторной 78 часов в учебной программе

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка</b>	<b>78</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка</b>	<b>78</b>
в том числе:	
лабораторные работы	
практические занятия	<b>50</b>
контрольные работы	<b>12</b>
<b>Самостоятельная работа обучающегося</b>	
в том числе:	
<b>Итоговая аттестация в форме дифференциального зачета</b>	

## 2.2. Тематический план и содержание программы и дисциплины

Наименование разделов	Содержание учебного материала, лабораторная самостоятельная работа обучающихся,		Объем ч	Уровень освоения
1	2		3	4
<b>Раздел Сетевые программы</b>			78	
<b>Тема 1 Основы сетевых программ</b>	Содержание учебного материала		16	
	1	Обзор платформы MS . NET	2	1,2
	2	Обзор языка C#	2	1,2
	3	Использование структурных переменных	2	1,2
	4	Операторы и исключения	2	1,2
	Практические занятия .		14	
	1	Компилирование и использование отладчика Visu	2	3
	2	Создание и использование классов, являющихся объектами	2	3
	3	Операторы if, switch, for, while, foreach, операторы циклов	2	3
	4	Сокеты	2	3
	5	Физическая сеть	2	3
	6	Модель OSI	2	3
	7	IP — Internet Protocol	2	3
	Контрольные работы		4	3
	1	Решение алгоритмических задач	2	3
	2	Проектирование простого приложения	2	3
	Самостоятельная работа -Подготовить доклады по темам: -Комментарии -Именованные переменные -Операторы -Работа с переменными -Константы		12	3
<b>Тема 1. МЕТОДЫ ПАРАМЕТРОВ</b>	Содержание учебного материала		16	
	1	Методы и параметры	2	1,2
	2	Массивы и коллекции	2	1,2

	3	Основы объектно-ориентированного программирования	2	1,2
	4	Использование стандартных типов	2	1,2
	5	Создание и удаление объектов	2	1,2
		<b>Практические занятия</b>	<b>16</b>	
	1	Методы с параметрами и без, параметры. методы	2	3
	2	Классы	2	3
	3	Использование переменных классов и методов преобразования.	2	3
	4	Создание структурных объектов и массивов.	2	3
	5	Работа с URI	2	3
	6	Протоколы TCP и UDP	2	3
	7	Протоколы ICMP и IGMP	2	3
	8	Протоколы Интернета и электронной почты	2	3
		Самостоятельная работа Решить задачу: -задача на моделирование предмета реального мира -задача на закрепление понятий методов, наследования -задача на полиморфизм, применение перегрузки методов	13	
<b>Тема 1</b> <b>НАСЛЕДОВАНИЕ</b> <b>И EBC#</b>		Содержание учебного материала	16	
	1	Наследование	2	1,2
	2	Агрегации, ассоциации и именованные пространства имен,	2	1,2
	3	Операторы итерации	2	1,2
	4	Свойства и индексы	2	1,2
	5	Атрибуты	2	1,2
		<b>Практические занятия</b>	<b>20</b>	
	1	Наследование и интерфейсы. Абстрактные классы и виртуальные методы.	2	3
	2	Модификаторы доступа	2	3
	3	Определение операторов сложения и умножения. Переопределение методов Equals(), ToString(), GetHashCode(); публикация параметров событиям.	2	3
4	Свойства и использование свойств	2	3	
5	Использование атрибутов (ConditionalAttribute, AssemblyVersionAttribute)	2	3	



6	Класс WebClient	2	3
7	Классы WebRequest и WebResponse	2	3
8	Классы .NET в IP	2	3
9	Web-прокси	2	3
10	Аутентификация и разрешения	2	3
	Контрольные работы	4	4
1	Создание пользователя в Developer InfoAttribute.	2	3
	Самостоятельная работа: Решить задачу: - Создать пользовательский атрибут для класса - Поиск класса атрибута. - Проверка области атрибута.	13	
	Дифференциров	2	
	<b>Всего</b>	78	

### 3. УСЛОВИЯ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Требования к минимальным условиям обеспечения

Реализация учебной дисциплины требует обеспечения учебного процесса на компьютерах и Интернет.

Технические средства обучения: MSNЕТ, «Яндекс», «GoogleChrome», Visual Studio»

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения Перечень рекомендуемых учебных изданий дополнительной литературы

##### Основные источники:

1. Основы алгоритмизации и программирования пособие для СПО / Е. – М. : Кюдрин, МОВОГ
2. Программирование на VISUAL C# : учебник Казань М.и:й.Юрайт, 2020
3. Программирование на языке C++: пособие для СПО / Н. В. Омельянов, В. В. Юдрин.
4. Программирование. Базовый курс C# Подбельский Юрайт, 2020
5. Программирование на языке C++: учебник для СПО / Ю. В. Юдрин. – М.: МОВОГ, 2020.

##### Дополнительные источники:

1. Богомаз Г. В. Модернизация программного обеспечения компьютеров, серверов, периферийных устройств. – М.: ИИЦ Н. Академия, 2017.
2. Богомаз Г. В. Обеспечение безопасности информации в компьютерных сетях. – М.: ИИЦ Н. Академия, 2010.
3. Зольндер С. П. / Зольндер С. П. Просвещение 250 с.: 2017
4. Киселев, С. В. Иллюстрированное пособие по основам веб-программирования. – М.: ИИЦ «Академия», 2018.
5. Киселев, С. В. Основы веб-программирования. – М.: ИИЦ «Академия», 2018.
6. Киселев, С. В. Основы веб-программирования. – М.: ИИЦ «Академия», 2018.

7. Котте, Д. В. ВНР5 в под Нишбюше е полн/Кеотреурков  
Д. В. , Кос-Сарбл ЖНІА т Ф р, 2018р– 1120 : с . и л
8. Уайн, Дж. Разработка программ для ЭВМ и Уайнсет Дж. ,  
М. СМ. : ДМЖ, 3 92 20 1 с. л

#### 4. КОНТРОЛЬ ИРЮЩЕЛНКАА Т О В О С В О Е Н Н Ы Й Д И С Ц И П Л И Н Ы

Контроль качества результатов освоения учебных осуществляется преподавателем в процессе занятий и лабораторных работ, тестировании обучающихся индивидуальных заданий,

Результаты обучения (освоенные умения,	Формы и методы контроля результатов обучения
<p><b>Освоенные умения</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-разрабатывать индивидуальные контрольные работы;</li> <li>-разрабатывать индивидуальные задания;</li> <li>-обеспечивать безопасность программирования информационного</li> <li>-разрабатывать спецификации информационных систем;</li> <li>-использовать инструменты поддержки</li> <li>-программировать алгоритмические</li> </ul> <p><b>Усвоенные знания</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-отражать специализированную терминологию;</li> <li>-специализированное обеспечение разработки контента;</li> <li>-технологически проектирование информационного</li> <li>-принципы программирования курсов;</li> <li>-основы программирования в языках высокого</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-аудиторные занятия</li> <li>-домашняя работа</li> <li>-контрольная работа</li> <li>-практические занятия</li> <li>-зачёт</li> <li>-анализ результатов практической работы</li> <li>-рефлексия</li> </ul>

**5. Лист регистрации изменений программных ( профессионального модуля )**

Номер изменения	Номер листа	Дата внесения изменений	Дата введения изменений	Всего в документах	Подпись председателя (заведующего кафедрой)