

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 НЕВИДИМЫХ 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 алгоритмических языков.

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, проявлять 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 среды

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 различных 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 и способность к созданию «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
Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями	
Демонстрирующий умение эффективно вести диалог, в том числе с иностранными партнерами	ЛР 13
Демонстрирующий навыки анализа различных источников информации	ЛР 14
Демонстрирующий готовность и способность к самообразованию, на протяжении всей жизни	ЛР 15
Личностные результаты реализации программы воспитания, образовательного процесса	
Осознающий ответственность за свои поступки в семье, в обществе, в учебной среде и деятельности	ЛР16

1.5. Рекомендуемое количество часов дисциплины:

максимальной учебной нагрузкой – 78 часов в учебном году;
обязательной аудиторной учебной нагрузкой – 78 часов в учебном году.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка	78
Обязательная аудиторная учебная нагрузка	78
в том числе:	
лекции	
практические занятия	50
контрольные работы	12
Самостоятельная работа обучающихся	
в том числе:	
Итоговая аттестация в форме дифференциального зачета	

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
Раздел Сетевые программы			78	
Тема 1 Основы сетевых программ		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
Тема 1. МЕТОДЫ ПАРАМЕТРОВ		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
		Практические занятия	16	
	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 объектов.	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 классов и методов	13	
Тема 1 НАСЛЕДОВАНИЕ И EBC#		Содержание учебного материала	16	
	1	Наследование	2	1,2
	2	Агрегации, ассоциации и именованные пространства	2	1,2
	3	Операторы и методы	2	1,2
	4	Свойства и индексы	2	1,2
	5	Атрибуты	2	1,2
		Практические занятия	20	
	1	Наследование и интерфейсы в Java. Виртуальные методы.	2	3
	2	Модификаторы доступа	2	3
	3	Определение операторов сложения и умножения. Переопределение методов (equals(), ToString(), GetHashCode()); передача параметров событиям.	2	3
4	Свойства и использование конструкторов	2	3	
5	Использование конструктора (Conditional Constructor) и метода (Constructor) атрибута.	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	
	Всего	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 : учебник для СПО / Н. В. Омельянов, В. В. Юдрин.
4. Программирование. Базовый курс C# Подбельский Юрайт, 2020
5. Программирование на языке ++C : учебник для СПО / Н. В. Омельянов, В. В. Юдрин.

Дополнительные источники:

1. Богомаз Г. В. Модернизация программного обеспечения компьютеров, серверов, периферийных устройств / Богомаз Г. В. // ИИЦ Н. Академия-374, с 2017 г.
2. Богомаз Г. В. Обеспечение безопасности информации без компьютерных технологий / Богомаз Г. В. // ИИЦ Н. Академия-410, с. : ил.
3. Зольндер С. П. / Зольндер С. П. Просвещение 250 с.: 2017 г. ил
4. Киселев, С. В. и В. В. Веб-программирование / Киселев С. В. // ИИЦ «Академия», 474 ил. :
5. Киселев, С. В. Операционные системы / Киселев С. В. // ИИЦ «Академия» 522 с. : 2017 г. ил.
6. Киселев, С. В. Основы программирования / Киселев С. В. // ИИЦ «Академия» 3912018. ил.

7. Котте, Д. В. **До ВНР5 в под Нишбюше е полн/Кео треуркоов**
 Д. В. , Кос-Сарбь ЖНІ Ат Фр, 2018р– 1120 : с. ил
8. Уайн, Дж. **Разработчик л овже сн и й У ави н сет Дж. ,**
 М. СМ. : ДМЖ, 3 92 20 1 си. л

4. КОНТРОЛЬ ИРЮЩЕЛНКАА ТОВ ОСВФЕБННЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль **оценки** **результатов** **освоения** **учебных** **осуществляется** **преподавателем** **в** **процессе** **занятий** **и** **лабораторных** **работ,** **тестов** **обучающимися** **индивидуальных** **заданий,**

Результаты обуч (освоенные умения,	Формы и методы конт результатов обу
<p>Освоенные умения</p> <ul style="list-style-type: none"> -разрабатывать ин конт епюмоощь ю язык разметки ; -разрабатывать арт обеспечивать со яз программирования информационного -разрабатывать сп -разрабатывать инфор конт епюмоощь ю язык сетях ; -использовать инс среды поддержки -программировать алгоритмических <p>Усвоенные знания</p> <ul style="list-style-type: none"> -отражающиеся в терминология ; -специализированн обеспечение про разработчик форм контента ; -технологически проектирование информационного -принципы п информационных курсов ; -основы прог информационных языках высокого 	<ul style="list-style-type: none"> -аудиторные занятия -домашняя работа -контрольная работ -практические заня -зачёт -анализ результ практической рабо темы рефлексия свое

