

**Аннотация к рабочей программе дисциплины  
Б1.В.ДВ.13.1 FLASH-программирование  
направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика  
(профиль «Прикладная информатика в машиностроении»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.13.1 FLASH-программирование изучается в 8 семестре. Предусмотрены лекционные и практические занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

**Цель освоения дисциплины** – знание основ компьютерной графики, геометрического моделирования объектов проектирования, необходимые для работы с графикой при создании flash-анимации.

**Место дисциплины в структуре образовательной программы.**

Дисциплина «Flash-программирование» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.11.1).

Содержание дисциплины «Flash-программирование» опирается на содержание дисциплин «Web-программирование» (Б1.В.ОД.2); «Проектирование Web-интерфейса» (Б1.В.ДВ.6.2).

Содержание дисциплины «Flash-программирование» выступает опорой для прохождения преддипломной практики (Б2.П.2); для выполнения выпускной квалификационной работы.

<b>Планируемые результаты освоения образовательной программы</b>			
<b>Код компетенции</b>	<b>Наименование компетенции</b>	<b>Структурные элементы компетенции</b>	<b>Результаты обучения по дисциплине</b>
<b>ПК-8</b>	способность программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач	<b>З1(ПК-8):</b> принципы разработки программного обеспечения на одном из высокоуровневых языков программирования;	<i>знать:</i> – современные интернет-технологии; – знать язык ActionScript;
		<b>У1(ПК-8):</b> разрабатывать и реализовывать алгоритмы на языках программирования; <b>У2(ПК-8):</b> использовать инструментальные средства разработки программ;	<i>уметь:</i> – применять современные Internet-технологии к решению прикладных задач; – уметь применять flash-анимацию при разработке web-приложений;
		<b>В1(ПК-8):</b> опытом работы в средах программирования.	<i>владеть:</i> – навыками разработки веб-ориентированных приложений с применением технологии flash.

**Разделы дисциплины включают:**

1. Основы языка ActionScript
2. Классы
3. Технология разработки flash-программ

**Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы.**

**Составитель** – к.ф.н.н., доцент кафедры программирования и автоматизации бизнес-процессов Д.М. Гордиевских.