

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ КЫРГЫЗСКОЙ  
РЕСПУБЛИКИ  
Нарынский государственный университет им. С.Нааматова  
Аграрно-технический факультет

«СОГЛАСОВАНО»

Начальник учебного управления  
Ж. Ж. Усубалиева Ж.Ж.Усубалиева  
«5» 09 2025 г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Проректор по учебной работе  
К. О. Омуррова К.О.Омуррова  
«5» 09 2025 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

По дисциплине: «**JavaScript языки программирования**»

Направление подготовки бакалавра: 710300- Прикладная информатика

Профиль подготовки: Прикладная информатика в экономике

Форма обучения: очная

Нарын-2025 г.

Рабочая учебная программа составлена на основе стандарта утвержденного МОиН КР. 21-сентября 2021 г. №1578/1 и учебного плана по данному направлению, утвержденному приказом НГУ им. С.Нааматова от 30.06.2022 г., протокол № 10/51

Рабочую программу составила п.и.к. Н.Б.Б Бейшеналиева У.У.

**Рассмотрена и одобрена** на заседании кафедры Информационные технологии от «3» 09 2025 г., протокол № 1

Заведующий кафедрой, п.и.к. У.У.Б У.У.Бейшеналиева

**Рассмотрена и одобрена** на заседании совета факультета от «4» 09 2025 г., протокол № 2

Декан, доцент А.М А.Макеев

## **СОДЕРЖАНИЕ**

<b>1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ</b>	<b>6</b>
<b>3. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.</b>	<b>9</b>
<b>4. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И РЕАЛИЗУЕМЫХ В УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ КОМПЕТЕНЦИЙ</b>	<b>11</b>
<b>5. ОРГАНИЗАЦИЯ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ</b>	<b>12</b>
<b>6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ КУРСА</b>	<b>13</b>

# 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

## 1.1. Цели и задачи изучения дисциплины

Целью изучения дисциплины является получение обучающимися знаний, формирование у них умений и навыков, необходимых при разработке и документировании алгоритмов и программ на языках программирования высокого уровня для решения задач в профессиональной деятельности

Задачами дисциплины являются:

- изучение принципов построения скриптового языка программирования JavaScript;
- изучение основ разработки алгоритмов и программ на языке программирования JavaScript;
- изучение средств описания данных и средств описания действий в языке программирования JavaScript;
- овладение навыками веб-программирования
- Основные языки программирования высокого уровня и алгоритмы решения типовых профессиональных задач

## 1.2. Ожидаемые результат изучения дисциплины

В результате изучения курса «Java Script языки программирования» и по его успешному завершению студент должен приобрести следующие компетенции в соответствии с целями и результатами обучения специальности:

- способен осуществлять и обосновывать выбор базовые алгоритмы обработки информации программных средств и операционной среды при проектировании информационной системы, программировать и тестировать приложения (ПК7)
- способен приобретать и применять новые знания с использованием информационных технологий для решения сложных проблем в области работы и обучения (ИК2);

В результате изучения дисциплины обучающийся должен освоить указанные компетенции и демонстрировать следующие результаты:

а) знать:

Основные языки программирования JS и алгоритмы решения профессиональных задач

б) уметь:

- Разрабатывать и реализовывать на языках программирования высокого уровня алгоритмы решения профессиональных задач
- уметь эффективно использовать современные персональные компьютеры для решения задач, возникающих в процессе обучения в вузе, а также задач предметной области своей будущей деятельности;

- уметь формулировать основные научно-технические проблемы и знать перспективы развития информационных технологий;
- в) владеть:
- Навыками разработки и реализации на языках программирования высокого уровня алгоритмов решения профессиональных задач
  - пользоваться информационно-поисковыми языками систем, реализованных на современных ЭВМ;

### **1.3. Предметом освоения дисциплины**

Предметом освоения дисциплины являются следующие объекты: структура кода, преобразование типов, базовые и логические операторы, функции и срелочный функции, прототипы и др.

### **1.4. Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Java Script» относится к профессиональному циклу и является обязательной при освоении ООП по направлению 710300 «Прикладная информатика».

Учебная дисциплина «Java Script» базируется на знаниях, умениях и навыках, полученных студентами при изучении дисциплин «Информатика», «Операционные системы», «Высокоуровневые методы информатики и программирование», «Алгоритмизация и программирование», «Технология программирования».

Знания, умения и навыки, полученные студентами при изучении данной дисциплины, будут использованы при изучении дисциплин «Проектирование и разработка Веб-приложений в электронной комерции», «Разработка и стандартизация программных средств и информационных технологий», «Проектирование информационных систем», прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы.

### **1.5. Формы проведения учебных занятий и контроля знаний**

Содержание дисциплины реализуется в различных формах организации учебного процесса – лекциях, лабораторных занятиях студентов.

В процессе изучения дисциплины целесообразно применять следующие виды контроля: входной рейтинг, текущий рейтинг-контроль, промежуточный рейтинг контроль, модульный рейтинг, итоговый рейтинг-контроль, итоговый рейтинг по дисциплине.

Текущий контроль осуществляется выборочно на занятиях в любое время изучения темы.

Промежуточный контроль – оценка знаний по освоенному материалу каждого дисциплинарного модуля, одновременно для всех студентов.

В каждом модуле определяется минимальное и максимальное количества баллов.

Сумма максимальных баллов по всем модулям равняется 100%-ному освоению материала.

Минимальное количество баллов в каждом модуле является обязательным и не может быть заменено набором баллов в других модулях.

Для получения положительной оценки необходимо набрать не менее 60 баллов, предусмотренных по дисциплине (при условии набора всех обязательных минимальных баллов). Перевод баллов в академическую оценку осуществляется по следующей схеме:

оценка «удовлетворительно» – 60-75 баллов,

«хорошо» – 76-85 баллов,

«отлично» – 86-100 баллов.

Сумма баллов минимальных границ диапазонов всех дисциплинарных модулей должна составлять 60, а максимальных – 100. Рейтинговые баллы распределяются по дисциплинарным модулям в зависимости от значимости и трудоемкости модулей.

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

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

<b>Семестр</b>	4
<b>Кредит</b>	2
Лекции, часов	48
Лабораторные работы	48
Курсовая работа, часов	*
СРС	
<b>Всего часов</b>	
<b>Формы отчетности</b>	экзамен

### 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

	<b>Наименование разделов и тем лекционных и лабораторных занятий</b>	<b>часов</b>
1	Простой и динамический HTML Основы создания сценариев (Сценарии и события: расположение сценариев; объекты, управляемые сценариями; понятие события, свойства события; прохождение событий; обработка событий; метода write(), изменение	2(л)+2(лб)

	значений атрибутов элементов. Загрузка изображений: загрузка изображения в браузер с помощью сценария JavaScript.)	
2	Методы HTML DOM(DOM-Атрибуты, синхронизация)	2(л)+2лаб
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ввод и вывод данных: стандартные методы браузера - alert(), confirm() и prompt().</li> <li>• Переменные, типы данных</li> <li>• Взаимодействие: alert, prompt, confirm</li> <li>• Преобразование типов</li> <li>• Базовые операторы, математика</li> <li>• Операторы сравнения</li> </ul>	4(л)+4(лб)
4	Способы размещения скриптов	2(л)+2(лб)
5	Типы данных: строковый (string), числовой (number), логический (boolean), объектовый (object)	4(л)+2(лб)
6	Объекты и массивы, события Обработка событий в JavaScript (События. Виды. событий. Обработчики событий. Примеры событий. Реализация обработки событий на JavaScript)	2(л)+4(лб)
7	Изменение страницы посредством DOM (метод document.createElement)	4(л)+2(лб)
8	JavaScript метод document.getElementById() Примеры и проекты	4(л)+2(лб)
9	Условное ветвление: if, '?' <ul style="list-style-type: none"> <li>• Инструкция «if»</li> <li>• Несколько условий: «else if»</li> <li>• Задачи</li> </ul>	2(л)+4(лб)
10	Логические операторы	2л
11	Циклы while и for <ul style="list-style-type: none"> <li>• Цикл «while»</li> <li>• Цикл «do...while»</li> <li>• Цикл «for»</li> <li>• Прерывание цикла: «break»</li> <li>• Метки для break/continue</li> <li>• Задачи</li> </ul>	2(л)+4(лб)

12	Конструкция "switch" <ul style="list-style-type: none"> <li>Группировка «case»</li> <li>Задачи</li> </ul>	2(л)+2(лб)
13	Функции <ul style="list-style-type: none"> <li>Объявление функции</li> <li>Локальные переменные</li> <li>Параметры</li> <li>Возврат значения</li> <li>Задачи</li> </ul>	2(л)+2(лб)
14	Стрелочные функции, основы <ul style="list-style-type: none"> <li>Многострочные стрелочные функции</li> <li>Задачи</li> </ul>	4(л)+2(лб)
15	Работа с формами в JavaScript	2(л)+4(лб)
16	События мыши: клики, кнопка, координаты. События движения.	2(л)+2(лб)
17	Планирование работы по созданию сайта. Этапы разработки сайта. Функции и обязанности разработчиков сайта.	2(л)+2(лб)
18	Основные принципы выбора провайдера (Web-сервисы. Хостинг. Провайдер. Услуги провайдера. Спам. Фишинг.)	2(лб)
19	Тестирование	2
	<b>Итого:</b>	<b>48ч+48ч</b>

## ТЕМАТИКА КУРСОВОЙ РАБОТЫ

### Примерные темы курсовых работ:

1. Разработка сайта «Туризм»
2. Разработка сайта «Компьютерная графика»
3. Разработка сайта «Библиотека»
4. Разработка сайта «Компьютерное моделирование»
5. Разработка сайта «История Кыргызской культуры»
6. Разработка сайта «Магазин»
7. Разработка сайта «История Кыргызской литературы»
8. Разработка сайта «Детского садика»
9. Разработка сайта «Кыргыз тилим»
- 10.Разработка сайта «Краткосрочные курсы»

11. Особенности регулярных выражений в Javascript
12. Библиотека jQuery. Платформа
13. Node.js
14. Переменные и константы. Именование идентификаторов. Литералы.
15. Базовые типы и объекты. Числа. Строки. Специальные символы.  
Логические значения. Символы. Типы null и undefined.
16. Операторы. Арифметические операторы. Приоритет операторов.  
Операторы сравнения. Сравнение чисел. Конкатенация строк.
- 17.4. Логические операторы. Операторы AND, OR, NOT. Оператор группировки.
18. Деструктурирующее присваивание.
19. Операторы объектов и массивов. Выражения в строковых шаблонах.
20. Выражения и шаблоны управления потоком.
21. Возвращаемые значения. Вызов или обращение. Аргументы функции.
22. Функции как свойства объектов.
23. Ключевое слово this. Функциональные выражения и анонимные функции.
24. Стрелочная нотация. Методы call, apply и bind.
25. Область видимости и существование переменных. Лексическая или динамическая область видимости. Немедленно вызываемые функциональные выражения.
26. Область видимости функции и механизм подъема объявлений. Подъем функций. Временная мертвая зона. Строгий режим.
27. Обзор массивов. Манипулирование содержимым массива. Поиск в массиве.
28. Фундаментальные операции над массивом: map и filter. Метод reduce.
29. Методы массива и удаленные или еще не определенные элементы.

#### Соединение строк

Тема также может быть предложена студентом и после утверждения преподавателем принята к исполнению.

Каждый год темы могут пересматриваться: изменяться, добавляться, уточняться в связи с появляющимися новыми тенденциями.

### **3. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.**

Основными формами обучения являются лекции и лабораторные работы, а также организация самостоятельной работы. Результаты проверяются в рамках соответствующей формы отчетности (зачёта) в форме электронного тестирования по теоретическим вопросам курса. Практические занятия предполагают работу бакалавров в компьютерной аудитории, где возможны различные формы контроля – собеседование по результатам выполненной работы (защита), ответы на контрольные вопросы.

При проведении занятий рекомендуется использование активных и

интерактивных форм занятий (лекции в технологии контекстного обучения, деловых и ролевых игр, тестирования, иных форм) в сочетании с внеаудиторной работой. Активные и интерактивные методы обучения, используемые при изучении дисциплины: групповое взаимодействие, которое включает в себя: учебные дискуссии, научные беседы, круглые столы, тренинги.

В процессе изучения дисциплины активно используются компьютерные презентации в качестве наглядного опорного материала, позволяющие углубить теоретические сведения, предлагаемые лектором. Мультимедийное обучение: вербальный и визуальный (презентации в PowerPoint) материалы представляются синхронно, что способствует оптимально эффективному обучению.

При реализации различных видов учебной работы используются следующие образовательные технологии и методы:

- Во время лекционных занятий применяются методы дискуссии и решения проблемных ситуаций.
- Практические (семинарские) занятия проводятся в форме круглого стола с применением методов самооценивания и взаимооценивания, а также в виде тренингов с организацией работы в малых группах.
- Лабораторные работы проводятся в традиционной форме с использованием средств вычислительной техники (в компьютерной аудитории).

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используются следующие информационные технологии:

- Для подготовки и демонстрации электронных материалов лекций – средство для работы с презентациями Microsoft PowerPoint (или ее свободный аналог).
  - Для выполнения лабораторно-практических работ используется ПК и ноутбуки

#### **4. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И РЕАЛИЗУЕМЫХ В УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ КОМПЕТЕНЦИЙ**

<b>Оценка экзамена (зачета с оценкой)</b>		<b>Требования к знаниям</b>
<b>В баллах</b>	<b>Традицион- ная</b>	
86 - 100	5, отлично	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно увязывать теорию с практикой, свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний, при этом не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе материал монографической литературы, правильно обосновывает принятное решение, владеет разносторонними навыками и приемами выполнения практических задач. Оценка прописывается с учетом компетенций, соответствующих учебной дисциплине.
76 - 85	4, хорошо	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения. Оценка прописывается с учетом компетенций соответствующих дисциплине.
60 - 75	3, удовлетворите- льно	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при выполнении практических работ. Оценка прописывается с учетом компетенций, соответствующих учебной дисциплине.
0 - 59	2, неудовлетвори- тельно	Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы. Оценка прописывается с учетом компетенций, соответствующих учебной дисциплине.

## **5. ОРГАНИЗАЦИЯ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

В соответствии с требованиями ГОС ВПО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям программы подготовки по специальностям среднепрофессионального образования в НГУ созданы и утверждены в установленном порядке фонды оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации. В структуру фондов оценочных средств входят следующие элементы:

- перечень компетенций, уровень освоения которых оценивается;
- определение и описание показателей, критериев и шкал оценивания компетенций;
- типовые контрольные задания или иные материалы;
- методические материалы, определяющие процедуры проверки и оценки уровня освоения компетенции.

**Рейтинговый (модульный) контроль** проводится в течение семестра; это поэтапный контроль усвоения студентом логически завершенных задокументированных частей программного материала дисциплины (раздела) с присвоением баллов.

**Текущий контроль** - проверяет усвоение учебного материала на аудиторных занятиях (лекциях, практических и семинарских занятиях) и выполнение обязательных заданий для самостоятельной работы. Текущий контроль осуществляется непрерывно путем организации преподавателем, ведущим дисциплину, гибкой системы контроля хода освоения студентами программного материала по завершенным разделам (модулям) дисциплины. Систему гибкого текущего контроля образуют:

- экспресс-опросы перед началом (или в конце) каждой лекции;
- устный опрос на практических (семинарских) занятиях по отдельным темам;
- мониторинг и оценка активности студента на практических (семинарских) занятиях (решение задач, выступления);
- контроль и учет посещаемости учебных занятий.

Реализацию непрерывного контроля преподаватель осуществляет в часы, установленные действующими нормами времени на проведение текущих консультаций и проверку курсовых работ и индивидуальных заданий. Результаты текущего контроля по всем его образующим и модулям каждым преподавателем фиксируются и обязательно заносятся в Автоматизированную Информационную Систему университета (E-Bilim).

**Рубежный контроль** предполагает проверку полноты знаний и умений по материалу модуля в целом. Выполнение модульных контрольных заданий проводится в письменном виде и является обязательной компонентой модульного контроля. Основными оценочными средствами рубежного контроля являются:

- тестирование по завершенным разделам (модулям) дисциплины;
- письменные контрольные работы (по завершенным модулям), проводимые в часы аудиторных практических занятий;
- проверка и оценка индивидуальных заданий (эссе, курсовая работа, рефератов и докладов, проектов и PowerPoint презентаций, расчетно-графических работ, домашних индивидуальных заданий и других форм заданий, включенных в учебный план) и соблюдения сроков их выполнения, которые установлены графиком самостоятельных работ.

В рамках образовательной программы активно используются и современные, компетентностно-ориентированные оценочные средства знаний, умений и навыков студентов:

- *письменные работы*, заключающие в себе элемент творчества: эссе, рефераты; содержательные и сравнительные таблицы; построение схем, алгоритмов, графов;
- *проблемные задания ситуационных задач*, case-study, формирующие способность применять знания и навыки в ситуациях, описывающих или моделирующих конкретные управленческие ситуации и профессиональную деятельность;
- *проектные задания*, развивающие готовность к выполнению продуктивной деятельности: подготовка проектов, PowerPoint презентаций;
- *компетентностно-ориентированные задачи*, решение которых способствует формированию ключевых профессиональных компетенций;

*Промежуточная аттестация* по дисциплине проводится после завершения изучения дисциплины, в период зачетной недели и экзаменацационной сессии. Основными формами промежуточной аттестации являются зачет и экзамен.

## 6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ КУРСА

### 6.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины Технология разработки программного обеспечения требует наличия лаборатории системного и прикладного программирования.

Оборудование лаборатории и рабочих мест лаборатории:

- компьютерные столы;
- рабочее место преподавателя;
- шкафы для учебных пособий;

Технические средства обучения:

- медиапроектор.

- интерактивная доска
- компьютеры, объединенные локальной сетью с лицензионным программным обеспечением

## 6.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемой основной и дополнительной литературы, Интернет-ресурсов, необходимых для освоения дисциплины

Основные источники:

1. Электронная библиотека НГУ

## Глоссарий

Браузер (от английского browser – обозреватель) – программное обеспечение, позволяющее просматривать веб-страницы. Большинство браузеров распространяются бесплатно или в составе другого приложения. Наиболее распространенные браузеры: Internet Explorer, Firefox, Safari, Opera, Flock, Maxthon.

Веб-конструктор – совокупность программных средств, шаблонов, форм и готовых сценариев, позволяющая пользователям без специальной подготовки и больших затрат создать собственный сайт, разместить его в сети и администрировать. Как правило, вебконструкторы располагаются на сайтах компаний, предоставляющих услуги хостинга.

Пользователь не устанавливает на свой компьютер какого-либо программного обеспечения. Достаточно просто выйти на сайт, где располагается соответствующий конструктор, зарегистрироваться и можно приступать к созданию сайта.

Веб-редактор – программа позволяющая создавать веб-страницы, создавая и редактируя как HTML-код, так и внешний вид страницы аналогично тому как происходит работа с текстовыми документами в современных редакторах типа Microsoft Word. Веб-редакторы располагают множеством функций и достаточно легки в использовании. Примеры вебредакторов: Adobe Dreamweaver, Microsoft FrontPage.

Веб-сервер – это сервер, принимающий HTTP-запросы от клиентов, обычно веббраузеров, и выдающий им HTTP-ответы, обычно вместе с HTML-страницей, изображением, файлом, медиа-потоком или другими данными. Веб-серверы – основа Всемирной паутины.

Веб-сервером называют как программное обеспечение, выполняющее функции вебсервера, так и компьютер, на котором это программное обеспечение работает. Клиенты

получают доступ к веб-серверу по URL адресу нужной им веб-страницы или другого ресурса.

Визуальная коммуникация – способ общения с помощью предметов, оттенков цвета, вариантов фактуры и пропорции, который позволяет передать (сообщить) окружающим какие-либо идеи о себе.

Всемирная паутина – (англ. World Wide Web) — глобальное информационное пространство, основанное на физической инфраструктуре Интернета и протоколе передачи данных HTTP; подмножество сети Интернет. Всемирная паутина вызвала настоящую революцию в информационных технологиях и бум в развитии Интернета.

Часто, говоря об Интернете, имеют в виду именно Всемирную паутину. Для обозначения Всемирной паутины также используют слово веб (англ. web) и «WWW».

Гиперссылка – указатель, ведущий с одной страницы на другую, с одной части страницы на другую, с одного файла на другой.

Гипертекст – текст, содержащий ссылки на другие тексты. Пример гипертекста – вебстраницы, содержащие ссылки на другие веб-страницы.

Глобальная сеть – см. Интернет.

Гостевая книга – веб-страница, на которой любой посетитель сайта может оставить свое сообщение.

Графический интерфейс пользователя – система подсказок, способствующих более удобной ориентации пользователя на сайте.

Интернет – (англ. Internet, от Interconnected Networks — объединённые сети) – глобальная телекоммуникационная сеть информационных и вычислительных ресурсов. Служит физической основой для Всемирной паутины. Часто упоминается как Всемирная сеть, Глобальная сеть, либо просто Сеть. В обиходе под термином Интернет имеется в виду Всемирная паутина и доступная в ней информация, а не сама физическая сеть.

Информационные технологии – (ИТ, от англ. information technology, IT) — широкий класс дисциплин и областей деятельности, относящихся к технологиям управления и обработки данных, в том числе, с применением вычислительной техники.

Карта сайта – отдельная страница сайта с минимальным оформлением, содержащая список всех доступных пользователям страниц сайта.

Каскадная таблица стилей или CSS (англ. Cascading Style Sheets) – технология описания внешнего вида документа, написанного языком разметки. Преимущественно используется как средство оформления веб-страниц в формате HTML и XHTML.

Контент – содержимое сайта.

Корпоративный сайт – сайт компании (коммерческой организации), разновидность классификации типа сайта по функциональному назначению. Обычно на корпоративных сайтах размещают подробную информацию о компании: описание услуг, сервисов, продуктов, открытых вакансий. Внешнее оформление (дизайн) корпоративного сайта соответствует фирменному стилю компании.

Личная страница – сайт принадлежащий частному лицу, разновидность классификации типа сайта по функциональному назначению. Самый массовый тип сайтов, существующих в глобальной сети. Личная страница – это своего рода визитная карточка, представляющая своего владельца с разных сторон. Иногда личная страница выполняет те же функции, что и корпоративный сайт. Например, личная страница дизайнера, адвоката или врача.

Локальная вычислительная сеть (ЛВС, локальная сеть; (англ. Local Area Network, LAN) – компьютерная сеть, покрывающая обычно относительно небольшую территорию или небольшую группу зданий (дом, офис, фирму, институт). Также существуют локальные сети, узлы которых разнесены географически на расстояние более 12 500 км (космические станции и орбитальные центры). Несмотря на такое расстояние, подобные сети относят к локальным.

Меню – элемент пользовательского интерфейса.

Навигация – 1. Процесс перемещения по Интернет-сайту. 2. См. навигационная панель.

Навигационная панель – совокупность средств, с помощью которых можно перемещаться по сайту. Навигационная панель может быть текстовой или графической.

Некоммерческий сайт – сайт некоммерческой организации или проекта, основная задача

которого состоит в привлечении внимания пользователей сети к определенной проблеме или популяризация каких-либо идей или информации.

Интернет-портал – (от англ. portal «главный вход; ворота») – веб-сайт, предоставляющий пользователю различные интерактивные сервисы, работающие в рамках одного сайта, такие как почта, поиск, погода, новости, форумы, обсуждения, голосования и пр. Порталы бывают нескольких типов. Горизонтальными (универсальными) принято называть порталы, охватывающие много тем, например Google или Яндекс. Часто портал возникает вокруг поисковой системы. Вертикальными (тематическими) называются специализированные на определенной теме порталы. Принято также подразделять порталы на международные и региональные. Google – международный, а Яндекс – региональный.

Существует деление порталов на публичные и корпоративные. Публичные порталы — ориентированы на всех Web-пользователей, каждый может войти и работать со всей представленной информацией. Корпоративный портал отличается ориентацией на специфичный тип пользователей сотрудники компании, партнёры. Корпоративные порталы нередко имеют внешний интерфейс для публичного использования, но он отличается по предоставляемым возможностям от внутреннего.

Интерфейс – (англ. interface – поверхность раздела, перегородка) – совокупность средств и методов взаимодействия между элементами системы (см. графический интерфейс, пользовательский интерфейс).

Поиск контекстный – поиск информации по подстроке, вводимой в специальное поле поисковой системы.

Поиск тематический – поиск информации с помощью тематического каталога.

22

Поисковая система – веб-сайт, предоставляющий возможность поиска информации в Интернете.

Пользовательский интерфейс – (UI – англ. user interface) – совокупность средств, при помощи которых пользователь общается с различными устройствами, программами,