



НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ ФИНАНСОВО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Факультет (Институт) Интернет-профессий

(наименование факультета/ института)

Направло	ение подго	товки /	специально	сть: <u>02.03.03</u>	В Математич	<u>еское обесп</u>	ечение и
админист	рирование	информ	ационных си	истем			

(код и наименование направления подготовки /специальности)

Профиль/специализация: <u>Разработка программного обеспечения (Full-stack разработка)</u> (наименование профиля/специализации)

Форма обучения: Очно-заочная

(очная, очно-заочная, заочная)

УТВЕРЖДАЮ					
Декан факультета интернет профессий					
Университет "Синергия" Э.Р. Жданов ФАКУЛЬТЕТ (ФИО) ИНТЕРНЕТ-ПРОФЕССИЙ 20 г.					
ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ НА УЧЕБНУЮ ПРАКТИКУ (вид практики)					
ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ (ПРОЕКТНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ) ПРАКТИКА (тип практики)					
обучающегося группы					
(Шифр и № группы) VБО3 ÷ 42209МОрпо (ФИО обучающегося)					
Место прохождения практики:					
(наименование структурного подразделения Образовательной организации)					
Срок прохождения практики: c «» 20 г. По «» 20 г.					

Содержание индивидуального задания на практику:

	Содержание индивидуального задания на практику:							
No	Виды работ							
п/п								
1.	Инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических							
1.	нормативов.							
	Выполнение определенных практических кейсов-задач, необходимых для оценки знаний,							
2	умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам учебной практики							
	(технологической (проектно-технологической) практики).							
	Кейс-задача № 1							
	Дайте описание Full-stack разработки:							
2.1.	основные понятия и принципы							
2.1.	роли в команде разработки							
	различия между Full-stack и другими подходами к разработке программного							
	обеспечения.							
	Кейс-задача № 2							
	Дайте описание языка программирования JavaScript:							
	→ синтаксис							
	→ типы данных							
2.2.	→ операторы							
	→ функции							
	→ классы							
	→ модули							
	→ асинхронное программирование							
	Кейс-задача № 3							
	Дайте описание HTML и CSS:							
	→ основы разметки, семантика							
	→ структура страницы							
2.3.	→ атрибуты, стили							
	→ селекторы							
	→ блочная модель> Быль эт							
	→ Flexbox							
	→ Grid							
	→ препроцессоры CSS. Кейс-задача № 4							
	Создайте простейший счетчик (counter) с использованием стилизации интерфейса:							
	→ С помощью html и css создайте пользовательский интерфейс, состоящий из двух							
	кнопок - "плюс" и "минус" и окошка отображения результата (можно							
2.4.	использовать любой формат - h1, div, span на усмотрение исполнителя).							
	Добавьте стили к приложению: фон - линейный градиент (произвольные цвета),							
	центровку интерактивных элементов относительно окна браузера, чтобы							
	находились посередине, кнопки имели радиальное скругление по 5 пикселей и							
	их фон также был градиентом;							
	→ Реализуйте, используя ванильный JS, через слушателей событий, функционал, где при нажатии на кнопку "плюс" значение в окошке "результат" будет							
	увеличиваться на единицу, а при нажатии на кнопку "минус", уменьшаться на							
	единицу;							
	_ 							

№ п/п	Виды работ						
11, 11	→ Напишите следующий функционал к коду на JS: при положительных значениях в окошке "результат", фон данного окна должен быть жёлтым, при отрицательных значениях - зелёным, когда в окошке появляется ноль, фон должен меняться на красный;						
	→ Добавьте реализацию такого варианта: при достижении значения 10 в окне результата, кнопка "плюс" становилась неактивной. Аналогично, при достижении значения минус 10, становилась неактивной кнопка "минус". При этом любые значения, отличные от 10 и минус 10 активировали ту или иную кнопку;						
	→ Сделайте ниже кнопок новое окно, в котором, при достижении значений 10 или минус 10 появлялась надпись - "вы достигли экстремального значения".						
	Кейс-задача № 5						
	Создайте веб-приложение на фреймворке Django:						
	→ Напишите простое веб-приложение, которое позволяет пользователям вводить свои имена и приветствует их на главной странице. Создайте страницу с формой ввода имени и кнопкой "Submit";						
	→ Создайте модель Django, которая будет представлять собой таблицу базы данных для хранения имен пользователей. Модель должна содержать только одно поле: "name";						
	→ Реализуйте функцию, которая будет принимать введенное имя пользователя из формы, сохранять его в базе данных и затем отображать его на главной странице как персонализированное приветствие;						
	 → Обеспечьте обработку возможных ошибок, таких как пустое поле имени при отправке формы; 						
	→ Добавьте стилизацию к вашему веб-приложению, чтобы сделать его более привлекательным для пользователя. Используйте CSS для оформления элементов интерфейса, например, кнопок и форм ввода. Кроме того, убедитесь, что ваше приложение следует современным требованиям безопасности, таким как защита от атак CSRF (межсайтовой подделки запросов).						
3.	Систематизация собранного нормативного и фактического материала.						
4.	Оформление отчета о прохождении практики.						
5.	Защита отчета по практике.						
Разј	работано						

Разработа: руководит	но гелем практики от Универ	ситета	
		(ФИО)	(Подпись)
« »	20 г.		