

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) Технология программирования
НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ 09.03.02 Информационные системы и технологии
ПРОФИЛЬ ПОДГОТОВКИ Информационные системы и технологии
УРОВЕНЬ ОБРАЗОВАНИЯ бакалавриат
ОБЕСПЕЧИВАЮЩЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ кафедра АИСУ

Цели освоения дисциплины: формирование у студентов основных принципов и методов программирования, используемых на различных этапах разработки программного обеспечения сложных компьютерных системах, а так же формирование навыков организации процессов программной разработки; развитие умений использования основных современных средств и методов программирования, технологий проектирования алгоритмов и разработки программных систем.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Знать: правила оформления программ на C/C++, возможности использования библиотечных процедур, особенности использование функций при программировании, работу с указателями и динамическим массивами, историю развития технологии программирования, приемы обеспечения качества программного обеспечения, проблемы проектирования пользовательского интерфейса.

Уметь: разрабатывать техническое задание, производить выбор подхода, среды и языка программирования, а так же сопровождать проект необходимой программной документацией, использовать современные средства интегрированных программных сред разработчика.

Владеть: навыками самостоятельной работы с литературой для поиска информации при решении практических задач.

КОМПЕТЕНЦИИ ОПК-2, ПК-1, ПК-10, ПК-15, ПК-17, ПК-22

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО КУРСАМ И СЕМЕСТРАМ:

Курс	Семестр	Лекции	Практики	Лабораторные работы	Курсовая работа	Вид аттестации
1	2	17	17	17	-	экзамен

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы программирования на C/C++. Использование библиотечных процедур.

Технология программирования. Основные понятия и подходы.

Основные виды, этапы проектирования и жизненный цикл программных продуктов.

Приемы обеспечения технологичности программных продуктов. Определение требований к программному обеспечению и исходных данных для его проектирования.

Анализ требований и определение спецификаций программного обеспечения при структурном подходе. Проектирование программного обеспечения при структурном подходе (при объектном подходе).

Типы пользовательских интерфейсов и этапы их разработки.

Тестирование программных продуктов. Отладка программного обеспечения. Составление программной документации.

ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ 4_ ЗАЧЕТНЫЕ ЕДИНИЦЫ __144__ ЧАСА