

ОСНОВЫ WEB-ПРОГРАММИРОВАНИЯ

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 01.03.04 Прикладная математика

Направленность (профиль) Практики написание программного обеспечения

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная (дневная)
Курс	3
Семестр	5
Лекции, часы	16
Лабораторные занятия, часы	34
Зачет	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	50 ч.
Самостоятельная работа, часы	58 ч.
Всего часов / зачетных единиц, часы	108/3

1 Цель преподавания дисциплины

Целью учебной дисциплины является ознакомление студентов с практиками написания программного кода на основе паттернов (шаблонов проектирования), а также с основными принципами их использования.

2 Планируемые результаты изучения дисциплины

Студент, изучивший дисциплину, должен **знать**:

- основы объектно-ориентированного проектирования;
- шаблоны проектирования.

Студент, изучивший дисциплину, должен **уметь**:

- использовать основные паттерны проектирования программного обеспечения.

Студент, изучивший дисциплину, должен **владеть**:

- навыками применения принципов объектно-ориентированного проектирования при решении поставленных задач по разработке программного обеспечения;
- навыками построения модели предметной области;
- навыками использования паттернов проектирования.

3. Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
ПК-3	Способен разрабатывать и отлаживать программный код

4. Образовательные технологии

При изучении дисциплины используется модульно-рейтинговая система оценки знаний. В ходе преподавания дисциплины используются следующие формы: традиционные, мультимедиа, с использованием ЭВМ.