

АРХИТЕКТУРА ПРОГРАММНЫХ СИСТЕМ

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка программно-информационных систем

	Форма обучения
	Очная
Курс	4
Семестр	7
Лекции, часы	16
Практические занятия, часы	0
Лабораторные занятия, часы	46
Курсовая работа, семестр	7
Курсовой проект, семестр	-
Зачёт, семестр	-
Экзамен, семестр	7
Контактная работа по учебным занятиям, часы	68
Контролируемая самостоятельная работа, тип/семестр	
Самостоятельная работа, часы	118
Всего часов / зачетных единиц	180/5

1 Цель учебной дисциплины – получение теоретических знаний о принципах, технологиях, методах и средствах проектирования архитектуры программных систем, а также приобретение практических навыков в выполнении действий по различным фазам создания программных продуктов.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины – знать: - современные архитектуры программных систем, представления и модели жизненного цикла программных систем, методы, технологии и средства разработки архитектуры сложных программных систем; уметь: решать задачи, возникающие на различных фазах жизненного цикла программных систем, связанных с проектированием архитектуры программных систем; владеть: - навыками использования современных CASE-средств, используемых на различных фазах проектирования архитектуры программных систем.

3. Требования к освоению учебной дисциплины - формирование следующих компетенций:

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
ПК-1	Готовность применять основные методы и инструменты разработки программного обеспечения
ПК-5	Владение стандартами и моделями жизненного цикла
ПК-7	Владение методами управления процессами разработки требований, оценки рисков, приобретения, проектирования, конструирования, тестирования, эволюции и сопровождения
ПК-11	Владение особенностями эволюционной деятельности как с технической точки зрения, так и с точки зрения бизнеса (работа с унаследованными системами, возвратное проектирование, реинженеринг, миграция и рефакторинг)

4. Образовательные технологии - Мультимедиа, С использованием ЭВМ