

ПРАКТИКИ НАПИСАНИЯ ПРОГРАММНОГО КОДА

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 01.03.04 Прикладная математика

Направленность (профиль) Разработка программного обеспечения

	Форма обучения
	Очная
Курс	3
Семестр	5
Лекции, часы	16
Лабораторные занятия, часы	34
Зачёт, семестр	5
Контактная работа по учебным занятиям, часы	50
Самостоятельная работа, часы	22
Всего часов / зачетных единиц	72/2

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

2. Планируемые результаты изучения дисциплины. В результате изучения учебной дисциплины обучаемый должен знать: основы объектно-ориентированного проектирования; шаблоны программирования; должен уметь: использовать основные паттерны при разработке программного обеспечения; должен владеть: навыками применения принципов объектно-ориентированного проектирования при решении поставленных задач по разработке программного обеспечения; навыками построения модели предметной области; навыками использования паттернов программирования.

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

ПК-3 Способен осуществлять непосредственное руководство процессами разработки программного обеспечения

ПК-4 Способен организовывать процессы разработки программного обеспечения

4. Образовательные технологии - мультимедиа, с использованием ЭВМ.