

ПАТТЕРНЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

(наименование дисциплины)

АННОТАЦИЯ

К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка программно-информационных систем

| | Форма обучения |
|---------------------------------------|-----------------|
| | Очная (дневная) |
| Курс | 3 |
| Семестр | 6 |
| Лекции | 16 ч. |
| Лабораторные занятия | 50 ч. |
| Экзамен | 6 |
| Контактная работа по учебным занятиям | 66 ч. |
| Самостоятельная работа | 78 ч. |
| Всего часов / зачетных единиц | 144/4 |

1. Целью учебной дисциплины является ознакомление студентов с основами проектирования программного обеспечения 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-10 | Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения |

4. Образовательные технологии

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