

БАЗЫ ДАННЫХ
(наименование дисциплины)

**АННОТАЦИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка программно-информационных систем

	Форма обучения
	Очная
Курс	2
Семестр	3, 4
Лекции, часы	50
Лабораторные занятия, часы	68
Курсовой проект, семестр	4
Экзамен, семестр	3, 4
Контактная работа по учебным занятиям, часы	118
Самостоятельная работа, часы	206
Всего часов / зачетных единиц	324/9

1 Цель учебной дисциплины – обучение студентов принципам разработки баз данных, создания и модификации объектов баз данных, а также приемам поиска, сортировки, индексирования и защиты данных в базах данных.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины – студент должен знать: общую классификацию моделей данных, основные функции современных СУБД, внутреннюю организацию реляционной СУБД, принципы построения СУБД в архитектуре «клиент-сервер», разновидности и способы организации распределенных систем, современные промышленно-сопровождаемые СУБД; уметь: создавать и модифицировать таблицы базы данных, добавлять, удалять, выбирать, изменять данные в таблицах средствами СУБД и языков баз данных, реализовывать в базе данных хранимые процедуры, и представления; владеть: средствами и технологиями создания и изменения объектов базы данных; средствами разработки локальных баз данных.

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

Коды формируемых компетенций	Наименования формируемых компетенций
ОПК-2	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности
ОПК-5	Способен устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем
ОПК-8	Способен осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

4. Образовательные технологии - Мультимедиа, С использованием ЭВМ и сеть беспроводного wi-fi и системы идентификации пользователей.