

# **ТЕСТИРОВАНИЕ И ОТЛАДКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

(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	6
Лекции, часы	34
Лабораторные занятия, часы	34
Зачет, семестр	6
Контактная работа по учебным занятиям, часы	68
Самостоятельная работа, часы	76
Всего часов / зачетных единиц	144/4

1. Цель учебной дисциплины – формирование профессиональных компетенций при работе с основными видами и методами тестирования программного обеспечения (ПО).

2. Планируемые результаты изучения дисциплины – студент должен знать: модели разработки ПО, место тестирования в жизненном цикле разработки ПО; отличительные особенности различных видов тестирования информационных систем; виды документов, используемых при проведении тестирования; метрики тестирования программного обеспечения; приемы отладки и ручного тестирования ПО; уметь: планировать тестирование, выявлять риски продукта и проекта, выбирать методы тестирования, осуществлять тестирование, оценивать покрытие кода тестами, составлять итоговую отчетность по тестированию; строить набор тестов для тестирования сложной информационной системы; владеть: методами разработки тестов (классы эквивалентности, граничные значения, доменное тестирование и комбинации параметров, попарное тестирование (техника pairwise), тестирование на основе таблиц альтернатив, тестирование на основе состояний и переходов, тестирование на основе сценариев использования); навыками работы с различными инструментами тестирования и отладки; навыками использования различных методов ручного и автоматизированного тестирования ПО.

3. Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

ПК-3: Способен осуществлять непосредственное руководство процессами разработки программного обеспечения.

4. Образовательные технологии

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