

# **ТЕХНОЛОГИИ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ**

(наименование дисциплины)

## **АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Направление подготовки 09.03.01 – Информатика и вычислительная техника  
09.03.04 – Программная инженерия

Направленность (профиль) Автоматизированные системы обработки информации и управления;  
Разработка программно-информационных систем

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная
Курс	4
Семестр	7,8
Лекции, часы	40
Лабораторные занятия, часы	52
Зачет, семестр	7
Экзамен, семестр	8
Контактная работа по учебным занятиям, часы	92
Самостоятельная работа, часы	124
Всего часов / зачетных единиц	216/6

### **Цель учебной дисциплины**

Основной целью учебной дисциплины является подготовка студентов к разработке программного обеспечения в индустриальной среде и ознакомление их с методами, инструментами и процессами, используемыми в промышленном программировании.

В результате освоения учебной дисциплины студент должен

#### **знать:**

основные этапы и методологии разработки программного обеспечения в промышленной среде, включая анализ требований, проектирование, реализацию, тестирование и внедрение.

#### **уметь:**

применять различные инструменты, используемые в промышленном программировании, такие как интегрированные среды разработки (IDE), системы контроля версий, инструменты автоматизации сборки и тестирования.

#### **владеть:**

навыками разработки проектов с использованием популярных языков программирования, фреймворков и библиотек, используемых в индустрии.

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

**для специальности 09.03.01**

ПК-9 Способен выполнять разработку технических документов, адресованных специалисту по информационным технологиям;

ПК-11 Способен разрабатывать стратегии тестирования и управления процессом тестирования.

**для специальности 09.03.04**

ПК-4 Готовность к использованию методов и инструментальных средств исследования объектов профессиональной деятельности;

ПК-12 Владение стандартами и моделями жизненного цикла.

**4. Образовательные технологии - Мультимедиа, С использованием ЭВМ**