

**ТЕХНОЛОГИИ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРОГРАММНО-
ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМ**
(наименование дисциплины)

**АННОТАЦИЯ
К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Направление подготовки 09.03.04 Программная инженерия

Направленность (профиль) Разработка программно-информационных систем

Квалификация Бакалавр

	Форма обучения
	Очная
Курс	4
Семестр	8
Лекции, часы	10
Лабораторные занятия, часы	32
Зачет, семестр	8
Контактная работа по учебным занятиям, часы	42
Самостоятельная работа, часы	66
Всего часов / зачетных единиц	108/3

1 Цель учебной дисциплины приобретение специальных знаний, умений и навыков, необходимых инженеру по информационным технологиям в процессе проектирования автоматизированных систем.

2. Планируемые результаты изучения дисциплины

В результате освоения учебной дисциплины студент должен ТП

знать:

- современные концептуальные, теоретические и прикладные аспекты проектирования АСОИУ;
- современные системы автоматизированного проектирования АСОИУ;
- прикладное программное обеспечение в корпоративных системах обработки данных;
- механизмы межзадачных взаимодействий;
- особенности обработки данных многозадачных распределенных систем.

уметь:

- использовать современные средства автоматизации проектирования АСОИУ в широком спектре человеко-машинных систем: от отдельных автоматизированных рабочих мест до систем управления технологическими и организационно-технологическими процессами на уровне предприятий и отраслей.

владеть:

- языками процедурного и объектно-ориентированного программирования;
- методами описания схем баз данных и других элементов АСОИУ;
- методами и средствами разработки и оформления технической документации.

3. Требования к освоению учебной дисциплины

Освоение данной учебной дисциплины должно обеспечивать формирование следующих компетенций:

ПК-8 Способен создавать программные интерфейсы

ПК-12. Владение стандартами и моделями жизненного цикла.

4. Образовательные технологии

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