

Аннотация по дисциплине
Б1.В.06 «РАЗРАБОТКА И ПРОЕКТИРОВАНИЕ
ИНФОРМАЦИОННЫХ КОРПОРАТИВНЫХ СИСТЕМ»
01.04.02

1 Цели и задачи изучения дисциплины.

1.1 Цель освоения дисциплины.

Цели изучения дисциплины определены государственным образовательным стандартом высшего образования и соотнесены с общими целями ООП ВО по направлению подготовки «Прикладная математика и информатика», в рамках которой преподается дисциплина.

Целью освоения учебной дисциплины «Разработка и проектирование информационных корпоративных систем» является развитие профессиональных компетентностей приобретения практических навыков разработки приложений с применением объектно-ориентированного подхода на языке Visual C# в среде Microsoft Visual Studio.

1.2 Задачи дисциплины.

- формирование представлений об общей методологии и средствах технологии объектно-ориентированного проектирования в среде Microsoft Visual Studio;
- углубленная подготовка студентов в области применения технологии объектно-ориентированного программирования.

1.3 Место дисциплины в структуре образовательной программы.

Дисциплина «Разработка и проектирование информационных корпоративных систем» относится к вариативной части Блока 1.В " Вариативная часть" учебного плана.

Данная дисциплина (разработка и проектирование информационных корпоративных систем) тесно связана со следующими обязательными дисциплинами вариативной части: объектно-ориентированные языки и системы программирования, проектирование и администрирование экономико-информационных систем.

1.4 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине , соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся общекультурных и общепрофессиональных компетенций

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1.	ОПК-4	способностью использовать и применять углубленные знания в области прикладной математики и информатики	подробный синтаксис языка C#	производить отладку разрабатываемых приложений в среде Microsoft Visual Studio	Венгерской нотации

2.	ПК-2	способность разрабатывать и анализировать концептуальные и теоретические модели решаемых	теоретические основы объектно-ориентированного программирования	составлять диаграммы классов и диаграммы объектов для широкого	навыками объектно-ориентированного анализа
----	------	--	---	--	--

2. Структура дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины. Разделы дисциплины, изучаемые в 9 семестре (очная форма).

№	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Классы и объекты		4		8	12
2.	Механизмы повторного использования		2		4	8
3.	Паттерны проектирования		2		12	20
	Итого по разделам:	71,8	8		24	39,8
	ИКР	0,2				
		72	8		24	39,8

Примечание: Л – лекции, ПЗ – практические занятия / семинары, ЛР – лабораторные занятия, СРС – самостоятельная работа студента

3. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины.

3.1 Основная литература:

1. Григорьев, М. В. Проектирование информационных систем : учебное пособие для вузов / М. В. Григорьев, И. И. Григорьева. — М. : Издательство Юрайт, 2017
2. Леоненков, А. Нотация и семантика языка UML / А. Леоненков. - 2-е изд., исправ. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016.
3. Павловская Т.А. С#. Программирование на языке высокого уровня : учебник для вузов / Павловская, Татьяна Александровна ; Т. А. Павловская. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2014. - 432 с. : ил. - (Учебник для вузов). - Библиогр.: с. 425-426. - ISBN 9785496008617. <https://studfiles.net/preview/397655/>

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
		научных проблем и задач	ания	круга задач	
3.	ПК-1	способностью проводить научные исследования и получать новые научные и прикладные результаты самостоятельно и в составе научного коллектива	приемы структурного программирования, методологию применения порождающих и структурных паттернов, а также паттернов поведения	обосновано выбирать между наследованием, композицией, делегированием и параметризованными типами в зависимости от конкретной задачи, создавать взаимосвязанные классы для решения прикладных задач	навыками применения порождающих, структурных паттернов и паттернов поведения, навыками механизмов повторного использования

2. Структура и содержание дисциплины.

2.1 Структура дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины. Разделы дисциплины, изучаемые в 9 семестре (очная форма).

№	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Классы и объекты		4		8	12
2.	Механизмы повторного использования		2		4	8
3.	Паттерны проектирования		2		12	20
	Итого по разделам:	71,8	8		24	39,8
	ИКР	0,2				
		72	8		24	39,8

Примечание: Л – лекции, ПЗ – практические занятия / семинары, ЛР – лабораторные занятия, СРС – самостоятельная работа студента