

АННОТАЦИЯ

дисциплины «Информатика и основы программирования»

Объем трудоемкости: 2 зачетные единицы (72 часа, из них – 36 часов аудиторной нагрузки: лекционных 18 ч., лабораторных 18 ч.; 2 часа КСР, 0,2 ч. ИКР, 33,8 часа самостоятельной работы)

Цель дисциплины:

изучение спецификации языка программирования, знакомство с основными понятиями лингвистической информатики и информационными технологиями, профессиональное владение методами электронной формализации учебного материала, приобретение навыка разработки тестов и тренажеров на основе языка программирования VBA.

Задачи дисциплины:

научно-исследовательская деятельность:

- описание и анализ естественно-языковых феноменов разных уровней с использованием языка программирования;
- фундаментальная подготовка в области лингвистической информатики;
- овладение современным языком программирования для дальнейшего использования при создании приложений.
- формирование у бакалавров знаний, умений и навыков проектирования УИК;
- участие в разработке и создании электронных языковых ресурсов (текстовых и мультимодальных корпусов, словарей, тезаурусов, лексических, грамматических и иных баз данных);
- участие в разработке и создании лингвистического обеспечения электронных информационных и интеллектуальных систем различного назначения, предполагающих автоматическую обработку письменных текстов на естественном языке;
- участие в разработке и реализации проектов в области автоматизации научных исследований по теоретической и прикладной лингвистике;
- овладение основными понятиями, алгоритмами, практическими приемами программирования тренажеров и динамических учебно-иллюстративных материалов.

Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Информатика и основы программирования» относится к базовой части Блока 1 «Дисциплины (модули)» Б1.Б.11 программы бакалавриата.

Дисциплина базируется на знаниях, полученных по стандарту высшего образования, опирается на знания основ дисциплины 1 курса «Понятийный аппарат математика», и является основой для изучения дисциплины «Информационные технологии в гуманитарных науках», решения исследовательских задач и написания выпускной квалификационной работы.

Требования к уровню освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: ОПК-7

перечислить компетенции

№ п.п.	Индекс компет енции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1.	ОПК-7	способность решать стандартные задачи профессионал	и понимать основы лингвистичес кого проектирова	принимать участие в разработке и создании электронных	приемами и навыками разработки и реализации проектов в

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
		ьной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ния для решения стандартных задач профессиональной деятельности ; дидактические возможности информационных технологий	языковых ресурсов с применением информационно-коммуникационных технологий (текстовых и мультимодальных корпусов, словарей, тезауросов, лексических, грамматических и иных баз данных); лингвистического обеспечения электронных информационных и интеллектуальных систем различного назначения, предполагающих автоматическую обработку письменных текстов на естественном языке	области автоматизации научных исследований по теоретической и прикладной лингвистике с учетом основных требований информационной безопасности; навыками программирования; создания тестов и тренажеров

Основные разделы дисциплины:

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	2	3	4	5	6	7
1.	Информация и информационные процессы	8	2		2	4
2.	Основные понятия лингвистической информатики и компьютерного моделирования	8	2		2	4
3.	Программные средства ЭВМ	8	2		2	4
4.	Основы программирования	5,8	2		2	1,8
5.	Линейные алгоритмы	8	2		2	4
6.	Нелинейные алгоритмы	8	2		2	4
7.	Обработка массивов	8	2		2	4
8.	Обработка символьных переменных	8	2		2	4
9.	Компьютерное обучение языкам	8	2		2	4
	Итого по дисциплине:		18		18	33,8

Курсовые работы: не предусмотрены

Форма проведения аттестации по дисциплине: зачет

Основная литература:

1. Информатика для гуманитариев : учебник и практикум для академического бакалавриата / Г. Е. Кедрова [и др.] ; под ред. Г. Е. Кедровой. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 439 с. — (Серия : Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-01031-2. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/F4CD979A-994E-4E14-A612-75D0929A8A84
2. Трофимов, В. В. Алгоритмизация и программирование : учебник для академического бакалавриата / В. В. Трофимов, Т. А. Павловская ; под ред. В. В. Трофимова. — М. : Издательство Юрайт, 2019. — 137 с. — (Серия : Бакалавр. Академический курс. Модуль.). — ISBN 978-5-534-07834-3. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/6E92FA09-D99E-443D-9A36-5D988842D586
3. Кувшинов, Д. Р. Основы программирования : учебное пособие для вузов / Д. Р. Кувшинов. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 104 с. — (Серия : Университеты России). — ISBN 978-5-534-07559-5. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/3D35AAB8-863B-47A8-BA39-ABF5D579204D
4. Зыков, С. В. Программирование. Объектно-ориентированный подход : учебник и практикум для академического бакалавриата / С. В. Зыков. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 155 с. — (Серия : Бакалавр. Академический курс). — ISBN 978-5-534-00850-0. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/E006A65E-B936-4856-B49E-1BA48CF1A52F
5. Лебедев, В. М. Программирование на vba в ms excel : учебное пособие для академического бакалавриата / В. М. Лебедев. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 272 с. — (Серия : Бакалавр. Академический курс. Модуль.). — ISBN 978-5-9916-7880-3. — Режим доступа : www.biblio-online.ru/book/5BEC01BC-3BC7-4B2D-92E3-645B869274BC

Автор РПД:

Е.В. Князева, доцент кафедры информационных образовательных технологий ФГБОУ ВО «КубГУ», кандидат педагогических наук

