

АННОТАЦИЯ

дисциплины «Психология программирования»

Направление подготовки/специальность 01.04.01 Математика «Преподавание математики и информатики»

Объем трудоемкости: 2 зачетные единицы (72 часа, из них – 18 час. аудиторной нагрузки: лекционные - 8 час.; практические – 10 ч., ИКР 0,2 ч., 53,8 часов самостоятельной работы).

Цель дисциплины :

Цель дисциплины – формирование знаний и умений, содействие становлению компетентностей бакалавров в области психологии программирования, связанной с учетом роли человеческого фактора как при разработке программного обеспечения, так и при его применении; развитие навыков самостоятельной работы с литературой и Internet-источниками; подготовка студентов к практическому применению полученных знаний, умений и навыков.

Задачи дисциплины :

- дать студентам необходимые знания о роли человеческого фактора при разработке программного обеспечения и его применении;
- сформировать умения, т.е. научить студентов применять полученные знания по психологии программирования при изучении других дисциплин и в своей профессиональной деятельности;
- выработать навыки, т.е. довести сформированные умения до автоматизма, привить студенту определенную грамотность, достаточную для учета человеческого фактора при разработке программного обеспечения и его применении, самостоятельной работы с литературой и Internet –источниками по данной проблематике.

Место дисциплины в структуре ООП ВО

Дисциплина «Психология программирования» для магистров относится к учебному циклу ФТД «Факультатив. Вариативная часть». Дисциплина базируется на знаниях, полученных по стандарту высшего образования, и является основой для решения исследовательских задач.

Для освоения дисциплины «Психология программирования» студенты используют совокупность компетенций, сформированных в процессе изучения дисциплин «Программирование», «Программное обеспечение ЭВМ», «Технологии web-программирования».

Изучение дисциплины «Психология программирования» является базой для дальнейшего освоения студентами дисциплины «Практическое программирование на языке VBA».

Требования к уровню освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующей компетенции: ПК-4.

№ п.п.	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1.	ПК-4	Способен ориентироваться в современных алгоритмах компьютерной математики; обладать способностями к эффективному применению и реализации математически сложных алгоритмов в современных программных комплексах	реализацию математически сложных алгоритмов в современных программных комплексах	выявлять и формировать системы с применением технологий искусственного интеллекта	современными способами организации взаимодействия человека и компьютера: человекомашинные интерфейсы инженерная психология)

Основные разделы дисциплины:

Тема 1. Введение в психологию программирования

Тема 2. Способы организации взаимодействия человека и компьютера: человекомашинные интерфейсы (инженерная психология)

Тема 3. Авторская (индивидуальная) разработка программного обеспечения. Способы и психологические проблемы организации совместной работ в коллективах разработчиков программного обеспечения (психология общения)

Тема 4. Разработка психологических и тестов и тестов на профессиональную пригодность с применением технологий искусственного интеллекта (информационноизмерительные системы в психологии и педагогике)

Тема 5. Разработка систем взаимодействия с пользователем на естественном языке с применением технологий искусственного интеллекта (когнитивная психология) Тема 6. Перспективные виды интерфейсов

Курсовые работы не предусмотрены.

Форма проведения аттестации по дисциплине : зачет.

Автор РПД:

профессор, доктор экономических наук Луценко Е.В.