

Аннотации к рабочим программам дисциплин

Аннотация к рабочей программы дисциплины Б1.О.28 «Разработка приложений в интегрированных средах»

(код и наименование дисциплины)

Объем трудоемкости: 2 зачетных единиц

Цель дисциплины: Целью курса является ознакомление студентов с технологией разработки RAD приложений, а также ознакомление с методами создания баз данных в СУБД, поддерживающих SQL, а также изучение методов и технологий создания Windows-приложений.

Задачи дисциплины:

- ознакомить с технологией разработки RAD;
- ознакомить с принципами разработки Windows-приложений на языке программирования C#;
- расширить понятия о методах доступа и манипулирования данными БД;
- дать навыки практической разработки БД с помощью СУБД PostgreSQL.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Основы программирования» относится к «Обязательная часть» Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
УК-2 Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	
<i>ИД-3.УК-2 Использует принципы проектной методологии для решения профессиональных задач</i>	Методы и средства планирования и организации исследований и разработок
	Применять методы и средства проектирования программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов
	Проектирование структур данных
<i>ИД-4.УК-2 Выбирает оптимальный способ решения задач, имеющихся ресурсов и ограничений, оценки рисков на основе проектного инструментария</i>	Методы проведения экспериментов и наблюдений, обобщения и обработки информации
	Анализировать входные данные
	Инсталляция серверной части ИС у заказчика; верификация правильности установки серверной части ИС у заказчика
ОПК-4 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	
<i>ИД-1.ОПК-4 Аргументировано применяет современные информационные технологии, в том числе отечественные, при создании программных продуктов и программных комплексов различного назначения</i>	Методы и средства проектирования баз данных, СУБД PostgreSQL
	Применять методы и средства проектирования программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов
	Проектирование баз данных с использованием PostgreSQL
<i>ИД-2.ОПК-4 Ориентируется в современных положениях и концепциях прикладного и системного программного обеспечения, архитектуры компьютеров и сетей (в том числе и глобальных), технологии создания и</i>	Типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке программного обеспечения
	Использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования программного обеспечения

Код и наименование индикатора*	Результаты обучения по дисциплине (знает, умеет, владеет (навыки и/или опыт деятельности))
<i>сопровождения программных продуктов и программных комплексов</i>	Проектирование программных интерфейсов WindowsForms

Содержание дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

№	Наименование разделов (тем)	Всего	Количество часов			
			Аудиторная работа			Внеаудиторная работа
			Л	ПЗ	ЛР	СРС
1	2	3	4	5	6	7
1.	Принципы разработки RAD-систем	5,8	2		2	1,8
2.	Работа с базами данных PostgreSQL	14	4		8	2
3.	Технология ADO.NET	16	4		8	4
4.	Создание Windows Forms приложений	16	4		10	2
5.	Экспорт/импорт в MS Office	8	2		4	2
ИТОГО по разделам дисциплины		59,8	16		32	11,8
	Контроль самостоятельной работы (КСР)	2				
	Промежуточная аттестация (ИКР)	0,2				
	Подготовка к текущему контролю					
	Курсовая работа	10				
	Общая трудоемкость по дисциплине	72				

Курсовые работы: *предусмотрена*

Форма проведения аттестации по дисциплине: *зачет*

Автор Ковалева А.В. старший преподаватель КИТ