

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Производственная практика

Направление подготовки бакалавров: 09.03.04 – Программная инженерия (Пб)

Год набора 2015

Кафедра систем обработки информации, моделирования и управления

Обеспечивающая кафедра

Татьянkin В.М.

Разработчик УМК

Виды и объем занятий по дисциплине

Виды занятий	Объем занятий, час		
	Всего	Семестр 4	Семестр 6
Практики (О)	6	6	
Итого:	6	6	

Коды формируемых компетенций

ОК-6, ПК-2, ПК-3, ПК-10, ОК-6, ПК-2, ПК-3, ПК-10,

Цель - планируемые результаты изучения дисциплины:

Знать: знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

Уметь: уметь решать типовые задачи профессиональной деятельности в области операционных систем, сетевых технологий, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем управления базами данных

уметь решать типовые задачи профессиональной деятельности в области операционных систем, сетевых технологий, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем управления базами данных

уметь решать типовые задачи разработки ПО с использованием различных технологий разработки

уметь решать типовые задачи разработки ПО с использованием различных технологий разработки

уметь решать типовые задачи профессиональной деятельности по эволюции и сопровождению ПО

уметь решать типовые задачи профессиональной деятельности по эволюции и сопровождению ПО

Владеть: владеть навыками использования в профессиональной деятельности операционных систем, сетевых технологий, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем

управления базами данных
владеть навыками использования в профессиональной деятельности операционных систем, сетевых технологий, средств разработки программного интерфейса, применения языков и методов формальных спецификаций, систем управления базами данных
владеть навыками использования в профессиональной деятельности различных технологий разработки программного обеспечения
владеть навыками использования в профессиональной деятельности различных технологий разработки программного обеспечения
владеть навыками обеспечивающими эволюцию и сопровождение ПО
владеть навыками обеспечивающими эволюцию и сопровождение ПО

Место дисциплины в образовательной программе

Предшествующие дисциплины

Русский язык и культура речи
Экономика
Основы программирования (Web программирование)
Дискретная математика
Концепции современного естествознания
Архитектура ЭВМ
Психология и педагогика

Последующие дисциплины

Языковая картина мира обских угров
Прикладное программное обеспечение 2
Исследование операций
Робототехника
Разработка программного обеспечения
Защита информации
Прикладное программное обеспечение 1
Политология
Компьютерная безопасность
Методы оптимизации
Человеко-ориентированное проектирование ПО
Технология командной разработки ПО
Социология

Структура и ключевые понятия дисциплины:

Предмет, содержание и задачи Производственная практика.
Метод и методика Производственная практика. Метод как способ исследования.
Характерные черты метода.

Организация учебных занятий по дисциплине.

Дисциплина построена по разделам, каждый из которых завершается письменной контрольной работой. Домашние работы предусматривают решение задач и разбор базовых моделей. На отдельных практических занятиях в качестве интерактивных форм используются дискуссии и деловые игры. Закрепление полученных знаний, умений и навыков проводится при выполнении рефератов и курсовых работ.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Преддипломная практика

Направление подготовки бакалавров: 09.03.04 – Программная инженерия (Пб)

Год набора 2015

Кафедра систем обработки информации, моделирования и управления

Обеспечивающая кафедра

Татьянkin В.М.

Разработчик УМК

Виды и объем занятий по дисциплине

Виды занятий	Объем занятий, час		
	Всего	Семестр 8	
Практики (О)	4	4	
Итого:	4	4	

Коды формируемых компетенций

ПК-1, ПК-4, ПК-11,

Цель - планируемые результаты изучения дисциплины:

Знать: знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

Уметь: уметь решать типовые задачи профессиональной деятельности с использованием методов и инструментов разработки ПО

уметь решать типовые задачи обеспечения качества ПО

уметь решать типовые технические и организационные задачи, связанные с эволюционной деятельностью

Владеть: владеть навыками применения основных методов и инструментов разработки ПО

владеть навыками обеспечения качества ПО

владеть навыками проведения технических и организационных мероприятий по эволюции ПО

Место дисциплины в образовательной программе**Предшествующие дисциплины**

Языковая картина мира обских угров

Прикладное программное обеспечение 2

Исследование операций

Робототехника

Разработка программного обеспечения

Защита информации

Прикладное программное обеспечение 1

Политология

Компьютерная безопасность

Методы оптимизации

Человеко-ориентированное проектирование ПО

Технология командной разработки ПО

Социология

Последующие дисциплины

Дисциплины отсутствуют

Структура и ключевые понятия дисциплины:

Предмет, содержание и задачи Преддипломная практика.

Метод и методика Преддипломная практика. Метод как способ исследования.

Характерные черты метода.

Организация учебных занятий по дисциплине.

Дисциплина построена по разделам, каждый из которых завершается письменной контрольной работой. Домашние работы предусматривают решение задач и разбор базовых моделей. На отдельных практических занятиях в качестве интерактивных форм используются дискуссии и деловые игры. Закрепление полученных знаний, умений и навыков проводится при выполнении рефератов и курсовых работ.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебная практика

Направление подготовки бакалавров: 09.03.04 – Программная инженерия (Пб)

Год набора 2015

Кафедра систем обработки информации, моделирования и управления

Обеспечивающая кафедра

Татьянкин В.М.

Разработчик УМК

Виды и объем занятий по дисциплине

Виды занятий	Объем занятий, час		
	Всего	Семестр 2	
Учебные практики (О)	4	4	
Итого:	4	4	

Коды формируемых компетенций

ПК-4, ОК-7,

Цель - планируемые результаты изучения дисциплины:

Знать: знать основные концепции и методы информатики и способы их применения при разработке ПО

Уметь: уметь решать типовые задачи профессиональной деятельности с использованием методов и инструментов разработки ПО

Владеть: владеть навыками применения основных методов и инструментов разработки ПО

Место дисциплины в образовательной программе**Предшествующие дисциплины**

Основы программирования (Delphi)

Избранные главы элементарной физики

Основы правовых знаний

Введение в математику

Введение в математический анализ

Избранные главы элементарной математики

Введение в физику

Вводный курс в физику

Алгебра и геометрия

Последующие дисциплины

Русский язык и культура речи

Экономика

Основы программирования (Web программирование)

Дискретная математика

Концепции современного естествознания

Архитектура ЭВМ

Психология и педагогика

Иностранный язык 2

Структура и ключевые понятия дисциплины:

Предмет, содержание и задачи Учебная практика.

Метод и методика Учебная практика. Метод как способ исследования. Характерные черты метода.

Организация учебных занятий по дисциплине.

Дисциплина построена по разделам, каждый из которых завершается письменной контрольной работой. Домашние работы предусматривают решение задач и разбор базовых моделей. На отдельных практических занятиях в качестве интерактивных форм используются дискуссии и деловые игры. Закрепление полученных знаний, умений и навыков проводится при выполнении рефератов и курсовых работ.