Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Чижов Александр Петрович
Должность: Директор филиала СибГУ в г. Лесосибирске
Дата подписания: 13.07.2023 10:17:44
Уникальный программный ключ:
bdf6e99bfcc4944b52cae00e83cf259c6c85dda39624c7604c3fcac0cdef0efd

АННОТАЦИЯ
Рабочей программы дисциплины
Объектно-ориентированное программирование и проектирование
(наименование дисциплины)

Направление подготовки (Специальность)	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Программное обеспечение средств вычислительной техники и автоматизированных систем

Объем дисциплины составляет 7 зачетных единиц, 252 часа.

Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины	– изучение базовых принципов объектно-ориентированного программирования и приобретение практических навыков проектирования программного обеспечения
Задачи изучения дисциплины:	– изучение шаблонов проектирования и принципов объектно-ориентированного программирования; – развитие навыков анализа кода, оценки качества программного кода; – развитие практических навыков по разработке программ с использованием языка UML

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в программе индикаторами достижения компетенций

Код компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в программе индикаторами достижения компетенции
УК-3	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	**УК-3.1.** Устанавливает и поддерживает контакты, обеспечивающие успешную работу в коллективе **УК-3.2.** Применяет основные методы и нормы социального взаимодействия для реализации своей роли внутри команды **УК-3.3.** Использует простейшие методы и приемы социального взаимодействия и работы в коллективе	**Знать:** – типологию и факторы формирования команд, технологию командообразования; – методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения
ПК-1	Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение	**ПК-1.1.** Выполняет анализ возможностей реализации требований к компьютерному программному обеспечению **ПК-1.2.** Разрабатывает технические спецификаций на программные компоненты и их взаимодействие **ПК-1.3.** Проектирует компьютерное программное обеспечение	**Знать:** – методы и средства проектирования программных интерфейсов; – языки формализации функциональных спецификаций. **Уметь:** – использовать существующие типовые решения и шаблоны проектирования компьютерного программного обеспечения; – применять методы и средства проектирования компьютерного программного обеспечения, структур данных, баз данных, программных интерфейсов; – использовать командные средства

			разработки компьютерного программного обеспечения; – использовать выбранную среду программирования для разработки процедур интеграции программных модулей. **Владеть навыками:** – проектирования компьютерного программного обеспечения и программных интерфейсов; – обучения и наставничества; – распределения заданий между программистами в соответствии с техническими спецификациями; – способами разработки и внесения изменений в процедуры сборки модулей и компонент программного обеспечения

Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Объектно-ориентированное программирование и проектирование» (Б1.В.04) входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, блока Б1 «Дисциплины (модули)».

Краткое содержание дисциплины

Раздел 1. Базовые принципы.

Раздел 2. Шаблоны проектирования.

Форма промежуточной аттестации

Экзамен, зачет, курсовая работа.