

# АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

## ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем

2 семестр

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Получение компетенций, достаточных для анализа требований к программным системам, их документирования, проектирования, разработки, тестирования, внедрения, управления программными проектами и управления качеством разработки программных систем.

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Технология разработки программного обеспечения» относится к базовой части основной профессиональной образовательной программы. Изучение дисциплины проходит в форме переаттестации, аудиторных занятий не проводится.

Освоение дисциплины необходимо для изучения следующих дисциплин и практик учебного плана: «Портативные вычислительные системы», «Встроенные системы», «Системные и математические основы суперкомпьютерных технологий», «Распределённая обработка информации», «Параллельное программирование», «Веб-программирование и основы веб-дизайна», «Преддипломная практика», выполнение выпускной квалификационной работы.

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате изучения дисциплины обучающийся должен освоить следующую компетенцию:  
- способностью определять проблемы и тенденции развития рынка программного обеспечения (ОПК-6).

### 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Жизненный цикл программного обеспечения 2 Объектно-ориентированный анализ 3 Объектно-ориентированное проектирование программной системы 4 Кодирование объектно-ориентированных систем 5 Тестирование и отладка программных систем.

### 5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – переаттестация (зачет)

### 6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ – 4

Составитель: доцент кафедры ФиПМ А.С. Голубев

должность ФИО, подпись

Заведующий кафедрой

ФиПМ  
название кафедры

ФИО, подпись

Аракелян С.М.

Председатель учебно-методической  
комиссии направления

ФИО, подпись

Аракелян С.М.

Директор института

Н.Н. Давыдов

Дата:

17.04.2015

Печать института

