

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Современные технологии разработки программного обеспечения

09.04.03 Прикладная информатика

1, 2 семестры

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины изучение обучение магистрантов методологии и методике разработки программного обеспечения.

Выпускник, освоивший программу, должен быть готов решать следующие профессиональные задачи:

- проектирование информационных систем в соответствии со спецификой профиля подготовки по видам обеспечения (программное, информационное, организационное, техническое);
- программирование приложений, создание прототипа информационной системы, документирование проектов информационной системы на стадиях жизненного цикла,
- использование функциональных и технологических стандартов;
- участие в техническом и рабочем проектировании компонентов информационных систем в соответствии со спецификой профиля подготовки;
- программирование в ходе разработки информационной системы;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Методология и технология проектирования информационных систем» относится к обязательной части учебного плана.

Дисциплина опирается на знания предметов основной профессиональной образовательной программы высшего образования: информационные технологии, информационные системы, базы данных, проектирование информационных систем.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-2 Способен разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач;

ОПК-5 Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем;

ОПК-8 способность осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов;

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Использование интегрированных сред разработки IDE

Понятие интегрированной среды разработки. Концепция RAD. Обзор современных IDE. IDE Visual Studio. IDE Eclipse. IDE IntelliJ IDEA.

Тема 2 Использование системы управления версиями Git

Системы управления версиями. Обзор современных систем управления версиями. Установка и настройка Git. Работа с репозиторием в Git. Работа с ветвями в Git.

Тема 3 Фреймворки для быстрой разработки интернет приложений

Понятие веб-фреймворка. Обзор современных веб-фреймворков. Архитектура «модель-представление-контроллер».

Тема 4. Фреймворк Bootstrap.

Bootstrap. Обзор фреймворка. Разметка в Bootstrap. Работа с содержимым в Bootstrap. Компоненты в Bootstrap. Утилиты Bootstrap.

Тема 5. Фреймворк AngularJS

AngularJS. Основы работы. Директивы. Фильтры. Сервисы. Маршрутизация. Внедрение зависимостей.

5. **ВИД АТТЕСТАЦИИ** – зачет

6. **КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ** - 6 зач.ед.

Составитель: Шутов А.В., к.ф-м.н., доцент.