

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Карпов Евгений Борисович
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.03.2022 13:59:15
Уникальный программный ключ:
34e81b9ebf022d792ddf4ba544335e5b15ea819d76c11d2f098d2f3e86a810b1



МЕЖДУНАРОДНАЯ ПОЛИЦЕЙСКАЯ АКАДЕМИЯ ВПА
Автономная некоммерческая организация высшего образования
АНО ВО МПА ВПА

Разработка прикладных программных приложений

Аннотация дисциплины (модуля)

Учебный план 09.03.03 Прикладная информатика Направленность (профиль) Прикладная информатика в экономике

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **заочная**

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	Неделя			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	8	8	8	8
Практические	16	16	16	16
Итого ауд.	24	24	24	24
Контактная работа	24	24	24	24
Сам. работа	111	111	111	111
Часы на контроль	9	9	9	9
Итого	144	144	144	144

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Состоит в содействии формированию у обучающихся способности самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности, способности применять к решению прикладных задач базовые алгоритмы обработки информации, выполнять оценку сложности алгоритмов, программировать и тестировать программы, способности применять к решению прикладных задач базовые алгоритмы обработки информации, выполнять оценку сложности алгоритмов, программировать и тестировать программы.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Интеллектуальные информационные системы в экономике
2.1.2	Сетевое программирование
2.1.3	Языки программирования
2.1.4	3d-моделирование
2.1.5	Мультимедиа технологии и системы
2.1.6	Распределенные информационные ресурсы
2.1.7	Технологии программирования
2.1.8	Электронные библиотеки и архивы
2.1.9	WEB - программирование
2.1.10	Информационно-поисковые системы и машины
2.1.11	Информационные системы в экономической сфере
2.1.12	Объектно-ориентированное программирование
2.1.13	Информатика и программирование
2.1.14	ИТ- инфраструктура предприятия
2.1.15	Технология внедрения корпоративных информационных систем
2.1.16	Информационный менеджмент
2.1.17	Базы данных
2.1.18	Управление жизненным циклом ИС
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Применение нейронных сетей в информационной сфере
2.2.2	Принципы построения нейрокомпьютеров
2.2.3	Проектирование экономических информационных систем
2.2.4	Производственная практика (преддипломная практика)
2.2.5	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.6	Настройка, эксплуатация и сопровождение информационных систем

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-1: Способен выявлять требования к ИС, согласовывать и утверждать требования к ИС	
ПК-1.1: Собирает данные о запросах и потребностях заказчика применительно к ИС, использует инструменты и методы выявления требований	
ПК-2: Способен к разработке архитектуры ИС, проектированию дизайну ИС	
ПК-2.2: Разрабатывает архитектурные спецификации ИС, проектирует архитектуру ИС, анализирует устройство и функционирование современных ИС, сетевые протоколы	
ПК-8: Способен к организационному и технологическому обеспечению кодирования на языках программирования, модульного тестирования ИС (верификации) и интеграционного тестирования ИС (верификации)	
ПК-8.1: Разрабатывает регламенты интеграционного тестирования, анализирует исходные данные	
ПК-8.3: Обеспечивает соответствие процессов модульного тестирования ИС принятым в организации или проекте стандартам и технологиям, инструменты и методы модульного тестирования, регламенты модульного тестирования	

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

3.1	Знать:
-----	--------

3.1.1	Основные тенденции развития платформы разработки J2EE, ее состав, способы использования преимущества и недостатки при разработке приложений в определенных предметных областях.
3.2	Уметь:
3.2.1	-Выбирать архитектуру и методику разработки приложений в соответствии с предметной областью;
3.2.2	-Анализировать развитие средств и платформ разработки и принимать решение об их использовании в создании приложений;
3.2.3	-Применять к решению прикладных задач базовые алгоритмы обработки информации выполнять оценку сложности алгоритмов;
3.2.4	-Программировать и тестировать программы;
3.2.5	-Применять к решению прикладных задач базовые алгоритмы обработки информации;
3.2.6	-Выполнять оценку сложности алгоритмов, програм-мировать и тестировать программы.
3.3	Владеть:
3.3.1	Методиками разработки приложений с использованием программных интерфейсов платформы J2EE.