

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информационное государственное аккредитованное некоммерческое частное образовательное учреждение высшего образования  
 ФИО: Агабекян Раиса Левоновна  
 Должность: ректор «Академия маркетинга и социально-информационных технологий – ИМСИТ»  
 Дата подписания: 15.09.2023 17:14:38 (г. Краснодар)  
 Уникальный программный ключ: (НАН ЧОУ ВО Академия ИМСИТ)  
 4237c7ccb9b9e111bbaf1f4fcd9201d015c4dbaa123ff774747307b9b9fbcbe

УТВЕРЖДАЮ  
 Проректор по учебной работе,  
 доцент Севрюгина Н.И.  
 17 апреля 2023

**Б1.В.10**

# Проектирование и архитектура программных систем

## Анотация к рабочей программе дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Кафедра математики и вычислительной техники**  
 Учебный план 09.03.01 Информатика и вычислительная техника  
 Квалификация **бакалавр**  
 Форма обучения **очная**  
 Программу составил(и): к.т.н., доцент, Шпехт Ирина Александровна

### Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	7 (4.1)		8 (4.2)		Итого	
	Неделя		7 4/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	16	16	32	32
Практические	32	32	32	32	64	64
Индивидуальные консультации			0,5	0,5	0,5	0,5
Контактная работа на аттестации (в период экз. сессий)			0,3	0,3	0,3	0,3
Контактная работа на аттестации	0,2	0,2	0,5	0,5	0,7	0,7
Консультации перед экзаменом			1	1	1	1
В том числе в форме прак.подготовки			8	8	8	8
Итого ауд.	48	48	48	48	96	96
Контактная работа	48,2	48,2	50,3	50,3	98,5	98,5
Сам. работа	23,8	23,8	23	23	46,8	46,8
Часы на контроль			34,7	34,7	34,7	34,7
Итого	72	72	108	108	180	180

**1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

1.1	формирование компетенций обучающегося в области знаний о принципах, технологии,
1.2	методах и средствах проектирования и архитектуры программных систем, а также приобретение
1.3	практических навыков в выполнении действий по различным фазам создания программных
1.4	продуктов.

**2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП**

Цикл (раздел) ООП:		Б1.В
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Знать: модели представления данных, языка программирования высокого уровня, в том числе объектно-ориентированные	
2.1.2	Уметь: разрабатывать требования к базам данных, проектировать программное обеспечение	
2.1.3	Владеть: средствами проектирования баз данных, объектно-ориентированными программными средами	
2.1.4	Базы данных	
2.1.5	Объектно-ориентированное программирование	
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
2.2.1	Производственная практика: Технологическая (проектно-технологическая) практика	
2.2.2	Производственная практика: Преддипломная практика	
2.2.3	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы	

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

**ПК-1: Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение.**

**ПК-2: Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности.**

**ПК-3: Способен разрабатывать графический дизайн интерфейса, проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса.**

**ПК-6: Способен разрабатывать документы информационно-маркетингового назначения, разрабатывать технические документы, адресованные специалисту по информационным технологиям.**

**Планируемые результаты обучения (показатели освоения индикаторов компетенций)**

**В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>