Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 10.11.2023 11:19:10
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет информационных технологий

УТВЕРЖДЕНО
Декан факультета
Информационных технологий
_____ / Д.Г. Демидов /
«16» 02 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

«Шаблоны проектирования»

Направление подготовки/специальность
09.03.02 Информационные системы и технологии

Профиль/специализация
«Технологии дополненной и виртуальной реальности»

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
Очная

Москва, 2023 г.

Разработчик(и):
к.т.н, доцент кафедры
«Информатика и информационные технологии»  / П.С. Новиков /

Согласовано:
Заведующий кафедрой
«Информатика и информационные технологии»,
к.т.н.  / Е.В. Булатников /

Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 4
3. Структура и содержание дисциплины 5
3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения) 5
3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения) 5
3.3 Содержание дисциплины 6
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 7
3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ) 7
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 7
4.1 Нормативные документы и ГОСТы 7
4.2 Основная литература 7
4.3 Дополнительная литература 8
4.4 Электронные образовательные ресурсы 8
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 8
4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы 8
5. Материально-техническое обеспечение 8
6. Методические рекомендации 8
6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 8
6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 9
7. Фонд оценочных средств 9
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения 9
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения 9
7.3 Оценочные средства 11

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целью освоения дисциплины «Шаблоны проектирования» является формирование понимания идеологии и ключевых аспектов объектно-ориентированного программирования (ООП) на языке C# с применением паттернов проектирования, достаточного для практического использования в процессе дальнейшего обучения и в профессиональной сфере.

К основным задачам освоения дисциплины следует отнести:

- изучение паттернов проектирования для создания адаптивной и расширяемой объектной структуры программы
- получение знаний и практических навыков в области проектирования и разработки объектно-ориентированных программ с использованием паттернов проектирования.

Обучение по дисциплине направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	**Индикаторы достижения компетенции**
ПК-1. Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение.	ИПК-1.1. Знает способы разработки требований и проектирования программного обеспечения с использованием технологий дополненной и виртуальной реальности. ИПК-1.2. Умеет проектировать программное обеспечение с применением современных инструментальных средств и технологий дополненной и виртуальной реальности. ИПК-1.3. Имеет навыки разработки требований и проектирования информационных и автоматизированных сред с применением технологий дополненной и виртуальной реальности.
ПК-3. Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров	ИПК-3.1. Знает способы управления проектами по созданию ИС с применением технологий дополненной и виртуальной реальности в медиаиндустрии ИПК-3.2. Умеет управлять проектами в области ИТ с применением технологий дополненной и виртуальной реальности в медиаиндустрии согласно техническому заданию ИПК-3.3. Имеет навыки использования программного обеспечения для управления проектами в сфере ИТ с применением технологий дополненной и виртуальной реальности в медиаиндустрии

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к модулю «Специальное программирование» части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) учебного плана программы бакалавриата.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Функциональное программирование;
- Производственная практика (преддипломная);

- Выполнение и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часа).

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1 Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			Семестр	Неделя семестра
1	**Аудиторные занятия**	**36**	**4**	23-40
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	36	4	
2	**Самостоятельная работа**	**72**	**4**	23-40
3	**Промежуточная аттестация**			41-43
	Экзамен/зачет		Зачет	
	Итого:	**108**	**108**	

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1 Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.1	Тема №1 «Основы паттернов проектирования»	2					2
1.2	Лабораторная работа № 1 «Введение в паттерны проектирования»	6			2		4
2.1	Тема №2 «Порождающие паттерны»	2					2
2.2	Лабораторная работа № 2 «Порождающие паттерны»	20			8		12
3.1	Тема №3 «Паттерны поведения»	2					2
3.2	Лабораторная работа № 3 «Паттерны поведения»	20			8		12
4.1	Тема № 4 «Структурные паттерны»	2					2
4.2	Лабораторная работа № 4 «Структурные паттерны»	20			8		12
5.1	Тема №5 «Принципы SOLID»	2					2
5.2	Лабораторная работа № 5 «Принципы SOLID»	18			6		12
6.1	Тема № 6 «Дополнительные паттерны»	2					2

6.2	Лабораторная работа № 6 «Fluent Builder»	6			2		4
6.3	Лабораторная работа № 7 «Tell-Don't-Ask»	6			2		4
Итого		**108**			**36**		**72**

3.3 Содержание дисциплины

Тема 1. Основы паттернов проектирования

- Введение в паттерны проектирования
- Отношения между классами и объектами
- Интерфейсы или абстрактные классы

Тема 2. Порождающие паттерны

- Фабричный метод (Factory Method)
- Абстрактная фабрика (Abstract Factory)
- Одиночка (Singleton) Прототип (Prototype)
- Строитель (Builder)

Тема 3. Паттерны поведения

- Стратегия (Strategy)
- Наблюдатель (Observer)
- Команда (Command)
- Шаблонный метод (Template Method)
- Итератор (Iterator)
- Состояние (State)
- Цепочка Обязанностей (Chain of responsibility)
- Интерпретатор (Interpreter)
- Посредник (Mediator)
- Хранитель (Memento)
- Посетитель (Visitor)

Тема 4. Структурные паттерны

- Декоратор (Decorator)
- Адаптер (Adapter)
- Фасад (Facade)
- Компоновщик (Composite) Заместитель (Прокси)
- Мост (Bridge)
- Приспособленец (Flyweight)

Тема 5. Принципы SOLID

- Принцип единственной обязанности
- Принцип открытости/закрытости
- Принцип подстановки Лисков
- Принцип разделения интерфейсов
- Принцип инверсии зависимостей

Тема 6. Дополнительные паттерны

- Fluent Builder
- Принцип Tell-Don't-Ask

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1 Семинарские/практические занятия

Семинарские и практические занятия не предусмотрены.

3.4.2. Лабораторные занятия

Лабораторная работа № 1 «Введение в паттерны проектирования»

В данной работе рассмотрено, что представляют собой паттерны проектирования, существующие способы построения программного кода, общие проблемы применения паттернов проектирования.

Лабораторная работа № 2 «Порождающие паттерны»

В данной работе рассмотрено, как современными средствами абстрагировать процесс инсталляции классов и объектов.

Лабораторная работа № 3 «Паттерны поведения»

В данной работе рассмотрено, как современными средствами организовывать процесс организации крупных структур и сложных объектов.

Лабораторная работа № 4 «Структурные паттерны»

В данной работе рассмотрено, как современными средствами организовывать процесс организации крупных структур и сложных объектов.

Лабораторная работа № 5 «Принципы SOLID»

В данной работе рассмотрены наборы практик проектирования приложений, позволяющие строить архитектуру гибких и адаптивных программ.

Лабораторная работа № 6 «Fluent Builder»

В данной работе рассмотрено, как упростить процесс создания сложных проектов на основе методов-цепочек.

Лабораторная работа № 7 «Tell-Don't-Ask»

В данной работе рассмотрено, как современны средствами объединять данные и их поведение.

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Курсовой проект не предусмотрен.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года No 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

2. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденный Приказом Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. N 929 "Об утверждении федерального... Редакция с изменениями N 1456 от 26.11.2020;

3. Приказ Министерства образования и науки РФ от 05 апреля 2017 г. No 301 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры.

4.2 Основная литература

1. Документация по C#
2. Конкурентность и параллелизм на платформе
3. .NET. Паттерны эффективного проектирования [Текст] : [16+] / Рикардо Террелл ; [перевела с английского языка Е. Сандицкая]. - Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2019. - 623 с. : ил.; 23 см. - (Для профессионалов).; ISBN 978-5-4461-1072-8

4. Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования [Текст] / Эрих Гамма [и др.] ; [пер. с англ. Слинкин А. А.]. - Москва : ДМК Пресс, 2000. - 366 с. : ил., табл. - (Серия "Для программистов").; ISBN 5-93700-023-4

5. Адаптивный код [Текст]: гибкое кодирование с помощью паттернов проекти рования и принципов SOLID : [перевод с английского] / Гэри Маклин Холл. - 2-е изд. -

6. Москва ; Санкт-Петербург : Диалектика, 2019. - 446 с. : ил.; 24 см. - (Лучшие практики).; ISBN 978-5-9909445-9-6.

4.3 Дополнительная литература

1. Дэвис, К. Шаблоны проектирования для облачной среды / К. Дэвис ; перевод Д. А. Беликов. — Москва : ДМК Пресс, 2020. — 388 с. — ISBN 978-5-97060-807-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/126269.html (дата обращения: 30.11.2022)

2. Адаптивный код на C#. Проектирование классов и интерфейсов, шаблоны и принципы SOLID [Текст] / Гэри Маклин Холл ; [пер. с англ. и ред. И. В. Берштейна]. - Москва [и др.] : Вильямс, 2016. - 432 с. : ил., табл.; 24 см.; ISBN 978-5-8459-1991-5 : 200 экз.

4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. Шаблоны проектирования. LMS Московского политеха. ЭОР разрабатывается.

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Visual Studio
2. Visual Studio Code
3. Модульная платформа .NET

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Образовательная платформа Юрайт
2. Электронно-библиотечная система Лань
3. Цифровой образовательный ресурс IPR SMART

5. Материально-техническое обеспечение

Компьютерные классы со следующей оснащенностью: столы, стулья, аудиторная доска, использование переносного мультимедийного комплекса (переносной проектор, персональный ноутбук). Персональные компьютеры, мониторы, мышки, клавиатуры. Рабочее место преподавателя: стол, стул.

Программное обеспечение: Microsoft Windows или Linux на основе deb-пакетов (Debian, Ubuntu, Astra и т.д.), сервер с системой контроля версий GIT (GitLab).

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методика преподавания дисциплины «Шаблоны проектирования» предусматривает использование онлайн-курса в системе дистанционного обучения Университета, групповых и индивидуальных консультаций обучающихся, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Лабораторные работы по дисциплине «Шаблоны проектирования» осуществляются в форме самостоятельной проработки теоретического материала обучающимися; выполнения практического задания; защиты преподавателю лабораторной работы (знание теоретического материала и выполнение практического задания по теме лабораторной работы).

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Изучение дисциплины осуществляется в соответствии с учебным планом.

На занятиях осуществляется закрепление полученных, в том числе и в процессе самостоятельной работы, знаний. Особое внимание обращается на умение применять полученные знания на практике, в том числе при решении реальных задач, отличающихся от проработанных.

В процессе самостоятельной работы студенты закрепляют и углубляют знания, полученные во время аудиторных занятий, самостоятельно знакомятся с теоретическим материалом, выполняют лабораторные работы, готовятся к текущему контролю и промежуточной аттестации.

Выполнение и сдача лабораторных работ проводятся с применением системы контроля версий GIT.

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде защиты лабораторных работ. Критериями оценки результатов являются:

- уровень освоения теоретического материала;
- уровень владения практическими навыками (в виде вопросов по процессу выполнения лабораторных работ);
- умения обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач (в виде дополнительных заданий);
- сформированность компетенций;
- оформление материала в соответствии с требованиями.
- Промежуточный контроль осуществляется на зачете в форме тестирования в системе дистанционного обучения Университета, включающего вопросы на знание практической части языка C#, применения паттернов проектирования и принципов SOLID.

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций: **лабораторные работы**, **зачёт**.

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Шаблоны проектирования».

7.2.1. Критерии оценки ответа на зачёте

Показатель:	**Критерии оценивания**			
	Допороговое значение	**Пороговое значение**		
	2	**3**	**4**	**5**
ПК-1. Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение. ПК-3. Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров				
ЗНАЕТ – см. п. 1 рабочей программы дисциплины	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие указанных в п.1. знаний.	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие указанных в п.1. знаний. Допускаются значительные	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие указанных в п.1. знаний. Но допускаются незначительные	Обучающийся демонстрирует полное соответствие указанных в п.1. знаний. Свободно оперирует

		ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями при их переносе на новые ситуации.	ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.	приобретенными знаниями.
УМЕЕТ – см. п. 1 рабочей программы дисциплины	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени демонстрирует указанные в п.1. умения.	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие указанные в п.1. умений. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.	Обучающийся демонстрирует частичное соответствие указанные в п.1. умений. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие указанные в п.1. умений. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
ВЛАДЕЕТ – см. п. 1 рабочей программы дисциплины	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет указанными в п. 1 индикаторами.	Обучающийся в неполном объеме владеет указанными в п. 1 индикаторами. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность владения навыками по ряду показателей. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в	Обучающийся частично владеет указанными в п. 1 индикаторами. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.	Обучающийся в полном объеме владеет указанными в п. 1 индикаторами. Свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.

		новых ситуациях.		

«Зачтено»:

Выполнены все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом. Обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации, которые обучающийся может исправить при коррекции преподавателем.

«Не зачтено»:

Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, отсутствие практических навыков, не умеет делать аргументированные выводы и приводить примеры, не владеет терминами, проявляет отсутствие логичности и последовательности изложения, делает ошибки, которые не может исправить даже при коррекции преподавателем, отказывается отвечать на дополнительные вопросы, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.

7.2.2. Критерии оценки работы обучающегося на лабораторных занятиях:

(формирование компетенций — ПК-5, ПК-6)

«5» (отлично): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог выполнить дополнительные задания.

«4» (хорошо): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог частично выполнить дополнительные задания.

«3» (удовлетворительно): выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями, дополнительные задания выполнены с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы, дополнительные задания выполнены неверно или не выполнены.

7.3 Оценочные средства

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль осуществляется на аудиторных занятиях в виде защиты лабораторных работ. Лабораторная работа – средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде демонстрации полученных навыков при решении поставленных практических задач.

Примеры вопросов к защите лабораторных работ (оцениваемая компетенция — ПК-1).

Лабораторная работа № 1 «Введение в паттерны проектирования»

Вопросы к защите лабораторной работы:

Примеры вопросов:

1. Что такое паттерны проектирования?
2. Каковы различные категории шаблонов проектирования?
3. Объясните преимущества паттернов проектирования?

Лабораторная работа № 2 «Порождающие паттерны»

Вопросы к защите лабораторной работы:
Примеры вопросов:

1. Опишите шаблон «Строитель». Укажите его область применения.
2. Опишите шаблон «Фабрика». Чем шаблон Фабрика отличается от шаблона «Абстрактная фабрика»
3. Опишите шаблон «Одиночка». Почему данный шаблон считается антипаттерном?

Лабораторная работа № 3 «Паттерны поведения»
Вопросы к защите лабораторной работы:
Примеры вопросов:

1. Опишите шаблон «Команда». Укажите его область применения.
2. Опишите шаблон «Хранитель». Укажите отличие этого шаблона от других поведенческих паттернов.
3. Как реализуется шаблон «Посредник». Каковы особенности его применения

Лабораторная работа № 4 «Структурные паттерны»
Вопросы к защите лабораторной работы:
Примеры вопросов:

1. Опишите шаблон «Декоратор». Укажите его область применения.
2. Опишите шаблон «Фасад». Укажите отличие этого шаблона от других поведенческих паттернов.
3. Как реализуется шаблон «Мост». Каковы особенности его применения

Лабораторная работа № 5 «Принципы SOLID»
Вопросы к защите лабораторной работы:
Примеры вопросов:

1. Что такое SOLID?
2. Каковы различные категории шаблонов проектирования? 3. Объясните преимущества паттернов проектирования?

Лабораторная работа № 6 «Fluent Builder»
Вопросы к защите лабораторной работы:
Примеры вопросов:

1. Что такое паттерны проектирования?
2. Когда нарушается принцип единственной обязанности? Опишите на примере.
3. Опишите принципе разделения интерфейсов. Опишите на примере когда он применяеться.

Лабораторная работа № 7 «Tell-Don't-Ask»
Вопросы к защите лабораторной работы:
Примеры вопросов:

1. В чем заключается принцип Tell-Don't-Ask?
2. Как выстраиваются интерфейсы при реализации Tell-Don't-Ask?
3. Опишите на примере случая применения принципа Tell-Don't-Ask?

7.3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачёта осуществляется по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в

течение семестра. Зачёт проводится в форме выполнения практического задания и проведение устного опроса включающей вопросы на знание паттернов проектирования и принципов SOLID. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

Примеры заданий:

1. Дана диаграмма железо-углерод (Рис 1.) Напишите программную реализацию данной диаграммы с использованием паттерна «Состояние»

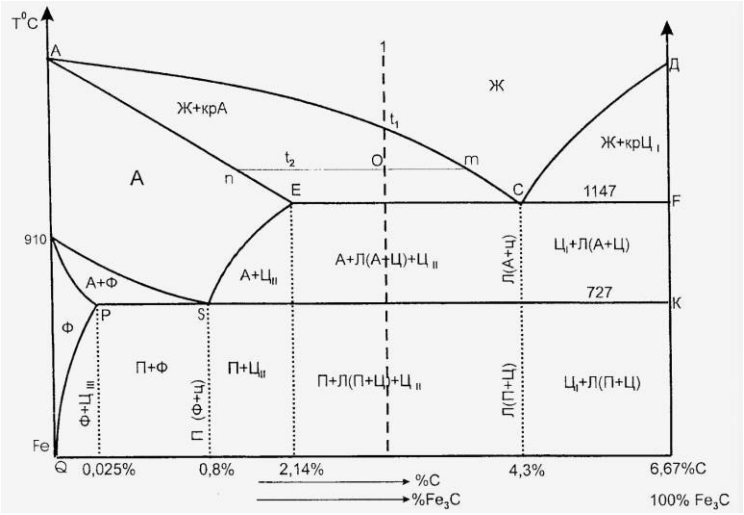


Рис 1.

2. Напишите программу «Telegram-bot», выберете необходимые паттерны проектирования и реализуйте исполнение команд из чата с помощью этих паттернов.