

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 25.10.2023 12:51:13
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего профессионального образования**

«Московский политехнический университет»

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

**основной образовательной программы высшего образования –
программы бакалавриата**

**Направление подготовки:
09.03.02 «Информационные системы и технологии»**

**Образовательная программа (профиль)
«Информационные технологии в медиаиндустрии и дизайне»**

Очной формы обучения, 2020 год набора

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«История России»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Преподавание истории инженерам необходимо выстраивать с учетом специфики инженерной профессии, основывающейся на проектной деятельности и имеющей своей целью преобразование окружающего мира. С одной стороны, задачей Истории является дать будущим инженерам знания, необходимые для подобного рода деятельности. С другой стороны, знание истории актуализирует человеческий, а не только узкопрофессиональный характер и смысл деятельности инженера.

Следовательно, целями преподавания истории являются:

- понимание законов социокультурного развития. Основной задачей преподавания истории является актуализация исторического материала с целью сформировать у студентов понимание современной социально-экономической, культурной и политической реальности. Необходимо показать, что основы социокультурного, экономического и политического развития любого общества закладываются на всех предыдущих этапах его истории.

- видение своей профессиональной деятельности и ее результатов в социокультурном контексте, формирование социокультурной идентичности. Профессионал должен понимать, что своей деятельностью он влияет не только на свое личное благополучие, но и на развитие всего общества и его культуры.

Основными задачами освоения истории являются:

- освоение законов социокультурного развития и формирование способности видеть свою профессиональную деятельность в социокультурном контексте, понимать степень влияния этой деятельности на общественный прогресс;

- формирование гражданственности и патриотизма, стремление своими действиями служить интересам России, в том числе защите национальных интересов;

- воспитание чувства национальной гордости;

- понимание многообразия культур и цивилизаций в их взаимодействии, многовариантности исторического процесса, воспитание толерантности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «История России» относится к обязательной части Блока 1. Она преподается на 1-м курсе, опирается на результаты ЕГЭ и ключевые образовательные компетенции, полученные в средней общеобразовательной школе.

Дисциплина «История России» связана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами ООП: «Культурология», «Философия».

Требования к «входным» знаниям, умениям и готовности обучающегося, необходимым при освоении дисциплины «История России»: на четвертом курсе студент должен

знать основные вехи отечественного исторического развития; иметь представление об исторических событиях внутренней и внешнеполитической жизни страны; о личностях, с которыми связаны существенные перемены в жизнедеятельности общества и государства; основные направления, проблемы, теории и методы истории; движущие силы и закономерности исторического процесса; место человека в историческом процессе, политической организации общества.

уметь слушать педагога; составлять конспект по услышанному и прочитанному материалу; анализировать и обобщать информацию; работать с книгой и компьютером;

владеть представлениями о событиях российской и всемирной истории, основанными на принципе историзма; приемами ведения дискуссии и полемики.

быть готовым к тому, что потребуется ответственное отношение к получению и усвоению знаний; значительную часть работы по накоплению знаний придётся выполнять самостоятельно.

Изучение дисциплины «История России» необходимо для полноценного усвоения всего цикла гуманитарных, социальных и экономических дисциплин.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| УК-5 | Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | <p>Знать:</p> <p>Теорию развития общества: этапы, движущие силы/факторы развития. Роль индивидуальных и/или групповых инженерных проектов в процессе исторического развития. Механизм возникновения в обществе определенных исторических и процессов;</p> <p>Понятия «анализ», «синтез», «научная абстракция» применительно к изучению исторического процесса</p> <p>Уметь:</p> <p>Формулировать основные понятия и категории истории как науки. Формулировать и анализировать тенденции развития исторического процесса</p> <p>Использовать знания о механизмах исторического развития и о профессиональной инженерной деятельности как важном факторе, влияющем на это развитие. Анализировать причины и последствия исторических событий. Использовать эти знания как в процессе учебной деятельности, так и в ходе профессиональной самореализации.</p> <p>6. Владеть:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1). Навыком использовать исторический понятийно- категориальный аппарат в процессе обучения. 1. Навыком анализа информации, полученной из различных источников. 2. Навыком делать аналитические обобщения и выводы на основе проанализированной информации. 3. Навыком налаживать работу в команде в процессе выполнения коллективных заданий на основе знаний о толерантности и равноправии. 4. Навыком поиска способов решения внутригрупповых проблем. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы (72 академических часа). Аудиторные часы – 36, в том числе лекции – 18, семинарские занятия – 18.

Самостоятельная работа – 36 часов. 3 курс, 7 семестр. 18 недель. Зачет в 7 семестре.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Всеобщая история»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения учебной дисциплины «Всеобщая история»: предоставить студентам знания об историческом развитии человечества с древности до нашего времени, о его социальном, духовном и нравственном опыте; научить студентов анализировать события и явления действительности, а также достижения человечества с учетом их уникальности и органической принадлежности к единому потоку исторического движения, обнаруживая их истоки, логику и динамику.

Задачи освоения учебной дисциплины «Всеобщая история»: дать представление об основных этапах и содержании всеобщей истории с древнейших времен до наших дней; показать на примерах из различных эпох органическую взаимосвязь российской и мировой истории; на основе исторического анализа и проблемного подхода осмыслить процессы и явления в России и в мировом сообществе в их динамике и взаимосвязи, руководствуясь принципами научной объективности, историзма и толерантности; в процессе обучения воспитать понимание гражданственности и патриотизма, как преданности своему Отечеству, побудить в студентах стремление служить своими действиями защите национальных интересов России; помочь студентам научиться излагать свое видение исторического развития человечества; расширить и углубить знания студентов об основных закономерностях всемирно-исторического процесса и об истории России в контексте всеобщей истории.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Учебная дисциплина «Всеобщая история» входит в обязательную часть блока «Б1 Дисциплины (модули)» учебного плана направления подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии». Изучение данной дисциплины базируется на компетенциях, сформированных в средней школе, и предполагает обученность по следующим дисциплинам средней школы: «Всеобщая история», «Мировая художественная культура», «Обществознание».

Данная учебная дисциплина взаимосвязана с другими гуманитарными, социальными и экономическими дисциплинами. Она способствует осознанию поступательного развития общества, его единства и противоречивости, пониманию взаимосвязи с другими гуманитарными, социальными и

естественнонаучными знаниями, выработке системных представлений о развитии мира во всех его проявлениях. Основные положения дисциплины должны быть использованы для обеспечения междисциплинарных связей с дисциплинами

«Философия», «Рисунок», а также для обеспечения подготовки к государственной итоговой аттестации.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии» обучающийся должен достичь следующих результатов обучения по дисциплине «Всеобщая история»:

| Код компетенции | В результате освоения ОП обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| УК-5 | способностью воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные научно-методологические подходы к изучению всемирной истории; • категории, теоретические постулаты и методы истории как научной дисциплины. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • объяснять исторические процессы, самостоятельно выражать и обосновывать позицию по важнейшим проблемам прошлого и настоящего; • критически анализировать научную информацию, опираться на принципы историзма и научной объективности при анализе исторических событий. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками моделирования исторического процесса на основе научных категорий и концепций; • приемами конструктивного обсуждения спорных вопросов, навыками отстаивания собственной точки зрения, методами ведения дискуссии в устной и письменной форме. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 час.), в том числе самостоятельная работа студента в объеме 36 час. по очной форме обучения. Изучение дисциплины происходит в седьмом семестре.

| Форма обучения | Курс | Семестр | Трудоемкость дисциплины в часах | | | | | | Форма промежуточной аттестации |
|----------------|------|---------|---------------------------------|--------------------------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|--------------------------------|
| | | | Всего час. / зач. ед. | Аудиторных часов (контактная работа) | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | |
| Очная | 4 | 7 | 72 / 2 | 36 | 18 | 18 | – | 36 | зачет |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Философия»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Философия» являются:

обеспечение овладения студентами основами философских знаний;
формирование представления о специфике философии как способе познания и духовного освоения мира, основных разделах современного философского знания, философских проблемах и методах их исследования;
выработка навыков к самостоятельному анализу смысла и сути проблем, занимавших умы философов прошлого и настоящего времени;

К **основным задачам** освоения дисциплины «Философия» следует отнести:

овладение базовыми принципами и приемами философского познания;
введение в круг философских проблем, связанных с областью будущей профессиональной деятельности;

развитие навыков критического восприятия и оценки источников информации, умения логично формулировать, излагать и аргументировано отстаивать собственное видение проблем и способов их разрешения;

овладение приемами ведения дискуссии, полемики, диалога.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Философия» относится к обязательной части Блока 1. Она связана с дисциплинами - «История России», «Всеобщая история». В процессе изучения данных дисциплин формируются основные общекультурные компетенции, направленные на формирование культуры философского мышления, способности к анализу и синтезу. Это создает основу для эффективного освоения данных дисциплин, формирует у студента основы логического мышления, умения выявлять закономерности развития природы и общества, формирует активную и полезную обществу гражданскую позицию. Базовые знания, которыми должен обладать студент после изучения дисциплины «Философия» призваны способствовать освоению дисциплин, направленных на формирование профессиональных знаний и умений.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код комп | Содержание компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|--|
| УК-1 | Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач | Знать: - сущность и принципы диалектического и системного подходов в познании Уметь: - применять принципы диалектического и системного подхода Владеть: -методами диалектического и системного анализа |
| УК-5 | Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | Знать: - основные концепции, понятия и категории философии культуры и философии истории Уметь: - применять основные положения, понятия и категории теорий культурно-исторического процесса к анализу и оценке исторических событий. Владеть: - культурой социально- философского и философско- исторического мышления |
| УК-6 | Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | Знать: - основные концепции и закономерности развития личности, механизмы ее самоопределения, факторы выбора и реализации жизненных стратегий Уметь: - применять основные положения теории развития личности в процессе определения собственной траектории саморазвития Владеть: - навыками самоанализа, самопроектирования, управления собственным временем и саморазвитием |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, т. е. 72 академических часа. Аудиторных – 36 часа (из них 18 – лекций, 18 – практических занятий). Самостоятельная работа – 36 часа.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Иностранный язык»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К **основным целям** освоения дисциплины «Иностранный язык» следует отнести:

- комплексное развитие сформированных на предыдущих ступенях образования коммуникативных навыков студентов, необходимых для эффективного повседневного и профессионального общения, а также подготовку студентов к сдаче международных экзаменов на знание английского языка.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Иностранный язык» следует отнести:

- освоение необходимого лексического минимума для общения в повседневных и профессиональных целях;
- развитие навыков правильного использования грамматических конструкций, обеспечивающих коммуникацию без искажения смысла;
- развитие умения воспринимать иностранную речь на слух;
- развитие навыков чтения и понимания общетехнической литературы на иностранном языке;
- развитие умения грамотно выражать свои мысли в устной и письменной форме;
- формирование адекватного речевого поведения в повседневных и профессиональных ситуациях;
- формирование и развитие навыков самостоятельной работы (работы с иноязычными источниками, поиска и анализа необходимой информации, критического мышления).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данный курс входит в перечень базовых обязательных дисциплин и преподается в течение шести семестров первого, второго и третьего года обучения. Дисциплина «Иностранный язык» логически, содержательно и методически связана с другими гуманитарными дисциплинами в учебном плане, направленными на расширение кругозора, формирование гуманистического мировоззрения и развитие коммуникативных навыков.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ

РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Коды компетенции | Результаты освоения ОП Содержание компетенций* | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине** |
|------------------|---|--|
| У К -4 | Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) | <p>Знать: - системную организацию языка на фонетическом, лексическом, словообразовательном, грамматическом (морфологическом и синтаксическом) уровнях;</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные грамматические конструкции; - принципы коммуникации в различных ситуациях. <p>Уметь: - излагать мысли в письменной и устной формах на русском и иностранном языках;</p> <ul style="list-style-type: none"> - переводить устно и письменно материалы на иностранном языке, относящиеся к сфере профессионального общения; - представлять монологическую, диалогическую речь по изучаемым темам дисциплины; - разрабатывать и проводить презентации в рамках изучаемых тем. <p>Владеть: - способностью к коммуникации в устной и письменной формах; - специальной терминологией, необходимым лексическим минимумом; навыками понимания, письменного и устного перевода текста, относящегося к сфере профессиональной деятельности, передачи прочитанного, разговора на иностранном языке с использованием профессиональной терминологии</p> <p>Знать: нормы произношения, лексику иностранного языка делового, терминологического и профессионального содержания; грамматические нормы, типовые способы построения высказывания в устной и письменной речи</p> <p>Уметь осуществлять коммуникацию с зарубежными партнерами; переводить научно-техническую литературу и документацию, пользоваться иноязычной справочной литературой по вопросам, связанным с профессиональной деятельностью</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 12 зачетных единиц, т.е. 432 академических часа (из них 180 часов – самостоятельная работа

студентов). Разделы дисциплины «Иностранный язык» изучаются в 1 – 6 семестре первого, второго и третьего года обучения.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Русский язык и культура речи»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К **основным целям** освоения дисциплины «Русский язык и культура речи» следует отнести:

формирование и развитие у будущего специалиста комплексной коммуникативной компетенции на русском языке, представляющей собой совокупность знаний, умений, способностей, ценностей и инициатив личности, необходимых для установления межличностного контакта в социально-культурной и профессиональной (учебной, научной, производственной и др.) сферах и ситуациях человеческой деятельности.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Русский язык и культура речи» следует отнести:

повышение общей культуры речи студентов, формирование и развитие ключевых компетенций в области профессионального и делового общения;

развитие у учащихся навыков анализа современных коммуникативных технологий с целью приобретения способности продуцировать устные и письменные сообщения разных форматов в условиях быстро меняющихся социальных реалий;

использование методов обучения, предполагающих соединение теоретических знаний с практическими потребностями будущих профессионалов, интеграция знаний из различных учебных дисциплин;

активное внедрение в процесс обучения игровых и неигровых интерактивных технологий;

организация работы на основе аутентичных материалов, способствующих формированию профессиональных компетенций будущего специалиста.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Русский язык и культура речи» относится к обязательным дисциплинам Блока 1.

Дисциплина «Русский язык и культура речи» наряду с другими дисциплинами гуманитарного цикла является составной частью гуманитарной подготовки студентов, первым этапом обучения их культуре профессиональной речи.

Дисциплина «Русский язык и культура речи» связана со всеми науками гуманитарного профиля: культурологией, историей, иностранными языками,

философией и др., а также является базовой для всех дисциплин, изучаемых в вузе, т.к. для точного, ясного и последовательного изложения знаний, суждений по всем предметам необходимо владение русским литературным языком и его нормами и правилами.

Дисциплина «Русский язык и культура речи» базируется на знаниях, полученных студентами в ходе довузовской подготовки.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|--|
|------------------------|--|--|

| | | |
|------|---|---|
| УК-4 | способностью осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы теории речевой коммуникации, правил организации речевой деятельности в соответствии с конкретными ситуациями общения; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • устанавливать речевой контакт и обмениваться информацией с другими членами языкового коллектива, связанными с говорящим различными социальными отношениями; • создавать и редактировать связные, устные и письменные тексты различных стилей речи в соответствии с коммуникативными задачами; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • нормами литературного языка (орфоэпическими, грамматическими, лексическими); • навыками составления связных правильно построенных текстов (в устной и письменной форме) на разные темы в соответствии с коммуникативными качествами «хорошей» речи; • навыками построения речи в соответствии с коммуникативными намерениями и ситуацией общения; • умениями устанавливать речевой контакт и обмениваться информацией с другими членами языкового коллектива, связанными с говорящим различными социальными отношениями; • искусством диалога и полилога в разных сферах речевого общения, публичного выступления. |
|------|---|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Дисциплина изучается на первом курсе во втором семестре: лекции – 1 час в неделю (18 часов), семинарские занятия – 1 час в неделю (18 часов), форма контроля – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Математика»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Математика является не только мощным средством решения прикладных задач и универсальным языком науки, но также и элементом общей культуры. Поэтому математическое образование следует рассматривать как важнейшую составляющую фундаментальной подготовки бакалавров.

Целями математического образования бакалавра являются:

- воспитание достаточно высокой математической культуры;
- привитие навыков современных видов математического мышления;
- привитие навыков использования математических методов и основ математического моделирования в практической деятельности.

Воспитание у студентов математической культуры включает ясное понимание необходимости математической составляющей в общей подготовке бакалавра, выработку

представлений о роли и месте математики в современной цивилизации и мировой культуре, умение логически мыслить, оперировать с абстрактными объектами и быть корректным в употреблении математических понятий и символов для выражения количественных и качественных отношений.

Математическое образование бакалавров должно быть широким, общим, т. е. достаточно фундаментальным. Фундаментальность математической подготовки включает достаточную общность математических понятий и конструкций, обеспечивающую широкий спектр их применимости, разумную точность формулировок математических свойств изучаемых объектов, логическую строгость изложения математики, опирающуюся на адекватный современный математический язык.

Курс математики ставит задачи:

- получения твердых навыков решения математических задач с доведением решения до практически приемлемого результата (формулы, числа, графика, качественного вывода) и развития на этой базе логического и алгоритмического мышления;
- получения первичных навыков математического исследования прикладных вопросов, развития необходимой интуиции касательно приложения математики;

- научить самостоятельно разбираться в математическом аппарате, используемом в литературе по специальности студента;
- подготовки студентов к изучению общетехнических и специальных дисциплин.

Построение соответствующих математических курсов должно проводиться так, чтобы у бакалавра сложилось целостное представление об основных этапах становления современной математики и ее структуре, об основных математических понятиях и методах, о роли и месте математики в различных сферах человеческой деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Настоящая дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Для успешного освоения обучающимся базовой части курса математики достаточно знаний и навыков, предусмотренных программой элементарной математики для учебных заведений среднего звена.

Данная дисциплина является необходимой основой изучения следующих дисциплин:

- Дискретная математика
- Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях
 - Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем
 - Информационные технологии
 - Основы алгоритмизации и программирования
 - Теория информационных процессов и систем
 - Информационная безопасность и защита информации
 - Основы проектирования интерфейсов информационных систем
 - Объектно-ориентированное программирование
 - Инфокоммуникационные системы и сети
 - Игровая логика и искусственный интеллект
 - Технология кроссплатформенного программирования
 - Основы технологического предпринимательства
 - Введение в программирование
 - Численные методы в компьютерных вычислениях
 - Введение в технологии обработки цифрового контента
 - Основы современных алгоритмов
 - Ознакомительная практика
 - Научно-исследовательская работа

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Коды компетенции | Результаты освоения ОП | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------|---|---|
| ОПК-1 | Способен применять естественнонаучные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности | <p>знать: основные методы сбора и анализа информации, способы формализации цели и методы ее достижения; основные принципы решения задач в области информационных систем и технологий; основные математические законы, свойства, принципы и правила, применяемые для решения практических задач в области информационных систем и технологий</p> <p>• уметь: находить, анализировать, обобщать и воспринимать информацию; ставить цель и формулировать задачи по ее достижению; осуществлять математическую постановку задач по обработке информации; выбирать наиболее эффективные методы решения основных типов задач в проблемной области; аргументировано и логически верно обоснованность и корректность выбранного подхода к решению задач; применять основные знания для решения задач в области информационных систем и технологий;</p> <p>• владеть: общей математической культурой мышления; широкой общей подготовкой (базовыми знаниями) в области математики для решения практических задач; навыками решения учебных задач в области информационных систем и технологий с применением</p> |

| | | |
|-------|---|---|
| ОПК-8 | Способен применять математические модели, методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем | <ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> - фундаментальные законы математики; - основные понятия, законы и методы из области линейной алгебры, дифференциального и интегрального исчисления, решения дифференциальных уравнений; - результаты современной математики; - основные положения теории вероятностей и математической статистики; - базовые методы математического моделирования; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> - доказывать утверждения и мотивировать определения; - применять базовые математические законы и методы для решения практических задач; - применять методы и алгоритмы линейной алгебры, дифференциального и интегрального исчисления, решения дифференциальных уравнений для решения практических задач; - решать основные задачи, используя законы теории вероятностей и математической статистики; - оценивать параметры математических моделей; - содержательно интерпретировать результаты моделирования процессов; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> - методами и алгоритмами математического анализа, теории вероятности и математической статистики - умением преломлять законы математики, математического анализа, теории вероятностей и математической статистики в разрезе необходимого теоретического исследования в профессиональной области; - навыками применения инструментов математического моделирования для решения задач, возникающих на практике; - навыками теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности. |
|-------|---|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 15 зачетных единиц.

| Вид учебной работы | Всего часов | Семестры | | | |
|--|-------------|----------|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Контактная работа (по учеб. зан.) | 252 | 108 | 72 | 36 | 36 |
| В том числе: | | | | | |
| Лекции | 126 | 54 | 36 | 18 | 18 |
| Практические занятия (ПЗ) | 126 | 54 | 36 | 18 | 18 |

| | | | | | | |
|---------------------------------------|------------------|-----|------------|------------|------------|------------|
| Самостоятельная работа (всего) | | 180 | 72 | 36 | 36 | 36 |
| В том числе: | | | | | | |
| Расчетно-графические работы | | | | | | |
| Другие виды самостоятельной работы | | | | | | |
| Контроль | | 108 | 36 | 36 | - | 36 |
| Вид промежуточной аттестации | | | экз | экз | зач | экз |
| Общая трудоемкость | Часы | 540 | 216 | 144 | 72 | 108 |
| | Зачетные единицы | 15 | 6 | 4 | 2 | 3 |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Дискретная математика»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Математика является не только мощным средством решения прикладных задач и универсальным языком науки, но также и элементом общей культуры. Поэтому математическое образование следует рассматривать как важнейшую составляющую фундаментальной подготовки бакалавров. Особую роль при подготовке бакалавров информационных систем и технологий играет изучение сравнительно новых и активно развивающихся разделов математики, предметом которых являются объекты конечной структуры, и которые традиционно выделяются в так называемую дискретную математику.

Целями математического образования бакалавра являются:

- воспитание достаточно высокой математической культуры;
- привитие навыков современных видов математического мышления;
- привитие навыков использования математических методов и основ математического моделирования в практической деятельности.

Воспитание у студентов математической культуры включает ясное понимание необходимости математической составляющей в общей подготовке бакалавра, выработку представлений о роли и месте математики в современной цивилизации и мировой культуре, умение логически мыслить, оперировать с абстрактными объектами и быть корректным в употреблении математических понятий и символов для выражения количественных и качественных отношений.

Математическое образование бакалавров должно быть широким, общим, т. е. достаточно фундаментальным. Фундаментальность математической подготовки включает достаточную общность математических понятий и конструкций, обеспечивающую широкий спектр их применимости, разумную точность формулировок математических свойств изучаемых объектов, логическую строгость изложения математики, опирающуюся на адекватный современный математический язык.

Курс дискретной математики ставит *задачи*:

- получения твердых навыков решения задач с доведением решения до практически приемлемого результата (формулы, числа, качественного вывода), в том числе с использованием ЭВМ, и развития на этой базе логического и алгоритмического мышления;

- развития навыков математического исследования прикладных вопросов и необходимой для этого интуиции;
- овладение студентами математическим аппаратом дискретной математики для решения задач конечной структуры из предметной области бакалавра информационных систем и технологий;
- подготовки студентов к изучению общетехнических и специальных дисциплин.

Построение курса дискретной математики должно проводиться так, чтобы у бакалавра сложилось представление не только о ее понятиях, методах и результатах, но также и об их истории и современном состоянии, а также об их связи с приложениями в различных сферах человеческой деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Для направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» курс «Дискретная математика» является обязательной дисциплиной Блока 1.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Математика
- Численные методы в компьютерных вычислениях.
- Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:
 - Технологии обработки информации;
 - Инструментальные средства информационных систем;
 - Инфокоммуникационные системы и сети
 - Научно-исследовательская работа.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Коды компетенции | Результаты освоения ОП | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------|------------------------|---|
|------------------|------------------------|---|

| | | |
|-------|--|---|
| ОПК-1 | Способен применять естественно-научные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности | <ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> - основные методы сбора и анализа информации, способы формализации цели и методы ее достижения; - основные принципы решения задач в области информационных систем и технологий; - основные математические законы, свойства, принципы и правила, применяемые для решения практических задач в области информационных систем и технологий • уметь: <ul style="list-style-type: none"> - находить, анализировать, обобщать и воспринимать информацию; - ставить цель и формулировать задачи по ее достижению; - осуществлять математическую постановку задач по обработке информации; - выбирать наиболее эффективные методы решения основных типов задач в проблемной области; - аргументировано и логически верно обоснованность и корректность выбранного подхода к решению задач; - применять основные знания для решения задач в области информационных систем и технологий; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> - общей математической культурой мышления; - широкой общей подготовкой (базовыми знаниями) в области математики для решения практических задач; - навыками решения учебных задач в области информационных систем и технологий с применением полученных знаний. |
|-------|--|---|

| | | |
|-------|---|---|
| ОПК-8 | Способен применять математические модели, методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - фундаментальные законы математики; - основные понятия, законы и методы из области линейной алгебры, дифференциального и интегрального исчисления, решения дифференциальных уравнений; - результаты современной математики; - основные положения теории вероятностей и математической статистики; - базовые методы математического моделирования; <p>• уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - доказывать утверждения и мотивировать определения; - применять базовые математические законы и методы для решения практических задач; - применять методы и алгоритмы линейной алгебры, дифференциального и интегрального исчисления, решения дифференциальных уравнений для решения практических задач; - решать основные задачи, используя законы теории вероятностей и математической статистики; - оценивать параметры математических моделей; - содержательно интерпретировать результаты моделирования процессов; <p>• владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методами и алгоритмами математического анализа, теории вероятности и математической статистики - умением преломлять законы математики, математического анализа, теории вероятностей и математической статистики в разрезе необходимого теоретического исследования в профессиональной области; - навыками применения инструментов математического моделирования для решения задач, возникающих на практике; - навыками теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности. |
|-------|---|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы.

| Вид учебной работы | семестр |
|--|---------|
| | 3 |
| Контактная работа (по учеб. зан.) | 72 |
| В том числе: | |
| Лекции | 36 |
| Лабораторные занятия | 36 |
| Самостоятельная работа (всего) | 36 |

| | | |
|-------------------------------------|------------------|------------|
| В том числе: | | |
| Расчетно-графические работы | | 18 |
| Другие виды самостоятельной работы | | 18 |
| Контроль | | 36 |
| Вид промежуточной аттестации | | экз |
| Общая трудоемкость | Часы | 144 |
| | Зачетные единицы | 4 |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Информатика»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Информатика» следует отнести:

- приобретение знаний об информации, программному обеспечению, компьютерным сетям, основам алгоритмизации, компьютерной безопасности;

- приобретение навыков по работе в MS Word, MS Excel.

К основным задачам освоения дисциплины «Информатика» следует отнести:

- изучение основных положений теории информации и кодирования;

- изучение методов представления информации в ЭВМ и выполнения арифметических операций над двоичными числами с фиксированной и плавающей запятой;

- изучение основ сетей ЭВМ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информатика» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на школьной программе.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях;

- Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем;

- Информационные технологии;

- Основы алгоритмизации и программирования;

- Теория информационных процессов и систем;

- Информационная безопасность и защита информации;

- Операционные системы;

- Основы проектирования интерфейсов информационных систем;
- Базы данных;
- Объектно-ориентированное программирование;
- Управление проектами;
- Введение в программирование;
- Численные методы в компьютерных вычислениях;
- Введение в технологии обработки цифрового контента;
- Основы современных алгоритмов;
- Ознакомительная практика;
- Проектно-технологическая практика;
- Научно-исследовательская работа;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|--|
|------------------------|--|--|

| | | |
|-------|---|--|
| УК-6 | способность управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | <p>Знать: возможные сферы и направления профессиональной самореализации; приемы и технологии целеполагания и целереализации; пути достижения более высоких уровней профессионального и личного развития</p> <p>Уметь: формулировать цели профессионального и личностного развития, оценивать свои возможности, реалистичность и адекватность намеченных способов и путей достижения планируемых целей.</p> <p>Владеть: приемами целеполагания, планирования, реализации. необходимых профессиональных видов деятельности, оценки и самооценки результатов деятельности по решению профессиональных задач.</p> |
| ОПК-1 | способность применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности | <p>Знать: свойства информации, меры информации, формы представления, хранения, и способы кодирования и передачи информации, основные понятия математической логики, логические основы ЭВМ, архитектуру ЭВМ, сети ЭВМ, программное обеспечение, основы защиты информации.</p> <p>Уметь: переводить числа из одной системы счисления в другую, преобразовывать логические выражения, выбирать для работы сети необходимой конфигурации.</p> <p>Владеть: MS Word, MS Excel.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 8 зачетных единиц, т.е. **288** академических часов (из них 90 часов – самостоятельная работа студентов).

На первом курсе в **первом** семестре выделяется **4** зачетные единицы, т.е. **144** академических часов (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов). На первом курсе во **втором** семестре выделяется **4** зачетные единицы, т.е. **144** академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Информатика» изучаются на первом и втором семестрах первого курса.

Первый семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 1 час в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Второй семестр: лекции – 1 час в неделю (36 часов), лабораторные работы 1 час в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Безопасность жизнедеятельности»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Для направления 09.03.02 «Информационные системы и технологии» курс «Безопасность жизнедеятельности» является обязательной базовой дисциплиной.

Целями освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» являются:

-ознакомление студентов с концептуальными основами безопасности жизнедеятельности как современной комплексной фундаментальной наукой о взаимодействии человека и окружающей среды;

-изучение основных законов и концепций безопасности жизнедеятельности, факторов, воздействующих на человека в процессе жизнедеятельности, методов защиты человека от вредных воздействий;

-формирование навыков практического применения действующих нормативно-правовых актов в области безопасности жизнедеятельности.

К числу основных задач освоения дисциплины относится: приобретение навыков использования приемов первой помощи, методов защиты в условиях чрезвычайных ситуаций.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Безопасность жизнедеятельности» относится к обязательной части Блока 1 учебного плана.

Изучение данной дисциплины базируется на дисциплинах, изучаемых в школе. Основные положения дисциплины используются в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

- Проектная деятельность
- Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины «Безопасность жизнедеятельности» у обучающихся формируется следующая компетенция и должны быть

достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Коды компетенции | В результате освоения образовательной программы | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------|--|---|
| УК-8 | Способен создавать и поддерживать безопасные условия жизнедеятельности, в том числе при возникновении чрезвычайных ситуаций. | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> -теоретические основы безопасности жизнедеятельности в системе "человек-среда обитания"; -правовые, нормативно-технические и организационные основы безопасности жизнедеятельности; -основы физиологии человека и рациональные условия деятельности; -анатомио-физические последствия воздействия на человека травмирующих, вредных и поражающих факторов; -методы защиты в условиях чрезвычайных ситуаций; -способы оказания первой помощи пострадавшим. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -разрабатывать мероприятия по повышению безопасности производственной деятельности; -планировать и осуществлять мероприятия по повышению устойчивости производственных систем и объектов; -эффективно применять средства защиты от негативных воздействий; -самостоятельно применять методы защиты от последствий чрезвычайных ситуаций; -оценивать состояние пострадавшего и оказывать первую помощь. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> -основными методами исследования параметров рабочей среды; -основными методами защиты производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий; -навыками оказания первой помощи пострадавшим. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы (72 часа), в том числе самостоятельная работа студента в объеме 36 часов для очной формы обучения. Изучение дисциплины происходит в течение одного семестра.

Трудоёмкость по формам обучения

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоёмкость дисциплины в часах | | | | | | | Форма итогового контроля |
|----------------|------|---------|---------------------------------|------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | | | Всего час./ зач. ед | Аудиторных часов | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | Контроль (промежуточная аттестация) | |
| Очная | 4 | 7 | 72/2 | 36 | 18 | 18 | - | 36 | - | зачет |
| Очно-заочная | 5 | 9 | 108/3 | 36 | 18 | 9 | 9 | 72 | - | зачет |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Физическая культура и спорт»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели и задачи дисциплины: Целью дисциплины «Физическая культура и спорт» студентов является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Для достижения поставленной цели предусматривается решение следующих воспитательных, образовательных, развивающих, и оздоровительных задач:

- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
- формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;
- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;
- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Физическая культура и спорт» относится к циклу обязательных дисциплин Блока 1 программы бакалавриата, обеспечивающих общекультурную и профессионально-прикладную физическую подготовку.

Изучение дисциплины «Физическая культура и спорт» базируется на следующих дисциплинах: «Психология», «Педагогика», «Культурология» и «История».

После освоения учебной дисциплины «Физическая культура и спорт», обучающиеся должны владеть знаниями научно-практических основ физической культуры и здорового образа жизни и общекультурной компетенцией: способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Основные положения дисциплины «Физическая культура и спорт» должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ОПП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами дисциплины «Физическая культура и спорт»:

| | | |
|--------------------|--|--|
| <p>УК-7</p> | <p>Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (УК-7)</p> | <ul style="list-style-type: none"> • знать: - научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни; • уметь: - использовать творчески средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, физического самосовершенствования, формирования здорового образа и стиля жизни; • владеть: - средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности |
|--------------------|--|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Физическая культура и спорт» реализуется в рамках: очной и очно-заочной формах обучения в объеме не менее 72 академических часов (2 зачетные единицы) и элективной физической

культуры в объеме не менее 328 академических часов, которые являются обязательными для освоения и в зачетные единицы не переводятся (пункт 2.3);

Для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья предусмотрен особый порядок освоение дисциплины «Физическая культура и спорт» с учетом состояния их здоровья.

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоемкость дисциплины в часах | | | | | | Форма итогового контроля |
|----------------|------|---------|---------------------------------|------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|--------------------------|
| | | | Всего час./ зач. ед | Аудиторных часов | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | |
| Очная | 1 | 1 | 72/2 | 72 | 18 | 54 | - | - | зачет |
| Очно-заочная | 1 | 1 | 72/2 | 9 | 9 | - | - | 63 | зачет |
| Заочная | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях» следует отнести:

- развитие навыков научно-исследовательской деятельности;
- формирование основ культуры умственного труда;
- формирование готовности к проведению научно-исследовательских работ;
- формирование понятий об инновационных материалах, применяемых в информационных системах и технологиях обработки цифрового контента, их преимуществах и перспективах разработки;
- формирование понятий о структуре, физических и химических явлениях, происходящих при воздействии механических, физических и химических факторов в процессе получения, переработки и эксплуатации материалов, применяемых в элементах информационных систем.

К основным задачам освоения дисциплины «Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях» следует отнести:

- изучение теоретических и практических аспектов научного познания и научно-исследовательской деятельности;
- формирование представления о системе методов научного исследования, методики организации научно-исследовательской работы;
- развитие практических умений обучающихся в проведении научных исследований, анализе полученных результатов и выработке рекомендаций по совершенствованию практики организации работы;
- изучение структуры, технологий получения и эксплуатационных свойств инновационных материалов для элементов информационных систем и технологий обработки цифрового контента, их преимуществах и перспективах;
- применение теоретических знаний и практических навыков для решения научно-технических задач в будущей профессиональной деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях» относится к числу дисциплин обязательной части блока (Б1) основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- информационные технологии;
- инструментальные средства информационных систем;
- интеллектуальные системы и технологии;
- методы и средства проектирования информационных систем и технологий.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание компетенции</i> | <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине</i> |
|------------------------|---|---|
| ОПК-1 | Способность применять естественнонаучные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности. | <ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> - методологические основы научного исследования, особенности научного познания, логику научного познания и исследования; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> - формулировать цель, задачи, объект, предмет, гипотезу научной работы и применять естественнонаучные и общеинженерные знания в профессиональной деятельности; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> - методами обработки и презентации результатов экспериментальных исследований. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, то есть

108 академических часа (из них 54 часа – самостоятельная работа обучающихся).

Разделы дисциплины «Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях» изучаются на первом курсе во втором семестре: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 час в неделю (36 часов), форма контроля – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем» следует отнести:

- – формирование у обучающихся целостного естественнонаучного, экологического мировоззрения на основе знания особенностей функционирования экосистем;
- ознакомление обучающихся с основными принципами нормирования качества и концептуальными основами охраны окружающей природной среды как современной комплексной фундаментальной науки о биосфере и экосистемах, а также воспитание навыков экологической культуры.

К основным задачам освоения дисциплины «Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем» следует отнести:

- изучение основных законов и принципов охраны окружающей природной среды, основных свойств живых систем, средообразующей функции живого, структуры и эволюции биосферы и роли в ней человека;
- формирование представлений о принципах функционирования и пределах устойчивости экосистем и биосферы, о взаимодействии человека с природной средой, о причинах экологических кризисных ситуаций и о возможности их преодоления;
- получение представлений о нормах качества среды, об экологических проблемах и о возможных путях их решения, используя методы анализа и контроль показателей качества среды;
- формирование представлений об основных направлениях утилизации и вторичной переработки материалов и изделий, применяемых в информационных системах, о влиянии на окружающую среду отходов производства и потребления, принципах функционирования и пределах устойчивости экосистем и биосферы, о взаимодействии человека с природной средой, о причинах экологических кризисных ситуаций и о возможности их преодоления;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем» относится к числу дисциплин обязательной части блока (Б1) основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Безопасность жизнедеятельности
- Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание компетенции</i> | <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине</i> |
|------------------------|--|---|
| ОПК-1 | Способность применять естественнонаучные и общетеоретические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности. | <ul style="list-style-type: none"> • знать: - принципы нормирования качества среды и методы обращения с вторичными материалами; • уметь: - применять естественнонаучные и общетеоретические знания в профессиональной деятельности; • владеть: - способностью к восприятию, обобщению и анализу информации. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, то есть 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа обучающихся).

Разделы дисциплины «Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем» изучаются на первом курсе в первом семестре: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 1 час в неделю (18 часов), форма контроля – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Информационные технологии»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Информационные технологии» является изучение различных информационных технологий, используемых при разработке информационных систем.

Задачи дисциплины:

- изучение современных информационных технологий;
- изучение современных информационных систем;
- изучение web-технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информационные технологии» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика
- Информатика
- Научные аспекты и перспективные материалы в информационных технологиях
- Нормирование качества и методы обращения с материалами информационных систем
- Теория информационных процессов и систем
- Инструментальные средства информационных систем
- Операционные системы
- Базы данных
- Интеллектуальные системы и технологии
- Технология кроссплатформенного программирования
- Управление программными проектами

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ОПК-1 | Способен применять естественнонаучные и общетехнические знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности | Знать: способ реализации информационных систем и устройств для решения поставленной задачи Уметь: выбирать информационные системы для решения поставленной задачи Владеть: способностью выбирать и оценивать способ реализации информационных систем и устройств |
| ОПК-2 | Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности | Знать: принципы проектирования базовых и прикладных информационных технологий Уметь: проектировать информационные системы Владеть: способностью к проектированию базовых и прикладных информационных технологий |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, то есть 216 академических часов (из них 76 часов - самостоятельная работа студента).

На четвертом курсе в седьмом семестре выделяется 3 зачетных единиц, т.е. 108 академических часа (из них 38 часа – самостоятельная работа студентов).

На четвертом курсе в восьмом семестре выделяется 3 зачетных единиц, т.е. 108 академических часа (из них 38 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на четвертом курсе.

Седьмой семестр: лекции – 2 часа в неделю (34 часа), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачет.

Восьмой семестр: лекции – 2 час в неделю (16 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (18 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Технологии обработки информации»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Технология обработки информации» заключается в ознакомлении обучающихся с концептуальными основами технологии обработки визуальной информации и приобретении знаний и навыков применения методов и алгоритмов, используемых при создании информационных систем, обрабатывающих визуальную информацию.

Частные цели

- Свойств зрения и моделей восприятия и воспроизведения визуальной информации
- Статистических свойств изображений в приложении к технологиям кодирования и сжатия информации
- Алгоритмов реализации пространственных, частотных, статистических и морфологических методов обработки
- Методов, алгоритмов и технологии обработки цветных и объемных изображений
- Методов, алгоритмов сжатия информации
- Нейронных сетей и области распознавания

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Информатика
- Инфокоммуникационные системы и сети
- Технология кроссплатформенного программирования
- Инструментальные средства информационных систем
- Объектно-ориентированное программирование
- Математические методы обработки изображений

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- владением культурой мышления, способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей ее достижения, умением логически верно, аргументированно и ясно строить устную и письменную речь;

- владением широкой общей подготовкой (базовыми знаниями) для решения практических задач в области информационных систем и технологий;
- способностью использовать основные законы естественнонаучных дисциплин и профессиональной деятельности, применять методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования;
- способность к проектированию базовых и прикладных информационных технологий.

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

- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий
- Мультимедийные форматы

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| <i>Код компетенции</i> | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|--|
| ОПК-8 | Способен применять математические модели, методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем | Знать – <i>методы и средства проектирования информационных систем</i> Уметь – <i>применять математические методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем;</i> Владеть – <i>методами и средствами проектирования информационных и автоматизированных систем.</i> |
| ОПК-6 | Способностью разрабатывать средства реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные). | Знать – <i>средства реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные).</i> Уметь – <i>разрабатывать средства реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные);</i> |

| | | |
|--|--|--|
| | | Владеть – средствами реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные). |
|--|--|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на 3-м курсе в 6-м семестре: лекции– 2 час в неделю (36 часов), лабораторные работы– 2 час в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Основы алгоритмизации и программирования»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью преподавания дисциплины является овладение базовыми знаниями для решения практических задач в области информационных систем и технологий.

Частные цели обучение практическим навыкам разработки алгоритмов и программ на языке С,

Основной задачей изучения дисциплины является:

- Изучение основ алгоритмизации и программирования на основе языка С, С++

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данная учебная дисциплина относится к обязательной части Блока 1 учебного плана ООП ВО по направлению подготовки ВПО «Информационные системы и технологии».

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате обучения в средней школе.

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

- Технология кроссплатформенного программирования
- Объектно-ориентированное программирование
- Программирование для мобильных устройств
- Основы современных алгоритмов
- Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---------------------------------------|---|
|-----------------|---------------------------------------|---|

| | программы обучающийся должен обладать | |
|-------|--|---|
| ОПК-8 | Способен применять математические модели, методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем | Знать –Этапы разработки программ. Основы программирования на языке С. Уметь – Формулировать идею решения задачи; Создавать словесное представление Алгоритма, блок-схему и выполнять программную реализацию; Владеть –Средствами создания блок-схем Алгоритмов и их программной Реализации на языке С. |
| ОПК-6 | Способностью разрабатывать средства реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные). | Знать –Этапы разработки программ. Основы программирования на языке С. Уметь – Формулировать идею решения задачи; Создавать словесное представление Алгоритма, блок-схему и выполнять программную реализацию; Владеть –Средствами создания блок-схем Алгоритмов и их программной Реализации на языке С. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Основы алгоритмизации и программирование» изучаются на первом курсе в первом семестре: лекции– 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Теория информационных процессов и систем»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Теория информационных процессов и систем» следует отнести:

- формирование у студентов теоретических знаний о современных информационных системах и технологиях, моделях, методах и средствах решения функциональных задач и организации информационных процессов;
- изучение организационной, функциональной и физической структуры информационных систем и базовых информационных процессов;
- рассмотрение перспектив использования информационных технологий в условиях перехода к информационному обществу.

К основным задачам освоения дисциплины «Теория информационных процессов и систем» следует отнести овладение методами:

- объектно-ориентированного описания и моделирования систем на языке UML;
- изучения теории разработки информационных процессов и систем, их организационной, функциональной и физической структуры, а также базовых информационных процессов в информационных системах и технологиях;
- анализа методов разработки современных информационных систем и процессов;
- решения функциональных задач информационных систем и технологий;
- овладение методами исследования перспектив использования современных информационных процессов и технологий в условиях перехода к информационному обществу.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Теория информационных процессов и систем» относится к числу обязательных дисциплин Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Теория информационных процессов и систем» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий;
- Инструментальные средства информационных систем.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ОПК-5 | <p><u>обще профессиональные компетенции:</u></p> <p>- Способен инсталлировать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем</p> | <p>Знать: теоретические сведения о методах объектно-ориентированного описания и моделирования систем на языке UML; структуру языка UML; методологию объектно-ориентированного моделирования, технологию описания информационных процессов в процессе функционирования автоматизированных и информационных систем.</p> <p>Уметь: использовать теорию информационных систем, информационные процессы, аппаратное и программное обеспечение в решении конкретных практических задач.</p> <p>Владеть: навыками работы на персональном компьютере, использования Интернет-технологий при разработке информационных систем и по установке программного обеспечения необходимого для функционирования автоматизированных систем.</p> |

| | | |
|--------|---|---|
| ПК-1 | <p><u>профессиональные компетенции:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | <p>Знать: моделирование классов и отношений; специальные элементы языка UML и интерфейсы; особенности построения структурных диаграмм, диаграмм поведения, диаграмм взаимодействия с использованием языка UML.</p> <p>Уметь: разрабатывать предложения по организации информационных процессов и систем при использовании информационного пространства с использованием современных технологий, цифровых активов; выбирать современные средства, методологии и инструменты проектирования программного обеспечения .</p> <p>Владеть: методами организации и использования современного программного обеспечения для создания и оценки эффективности информационного пространства организации.</p> |
| ПК - 2 | <p><u>профессиональные компетенции:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | <p>Знать: основы информационной культуры; принципы и структуру информационных процессов и систем, методы функционирования компьютерной техники и информационных технологий; международные, государственные, и отраслевые стандарты, нормативно-техническую документацию в области информационных систем.</p> <p>Уметь: обоснованно применять стандартные прикладные системы для решения конкретных проектных задач.</p> <p>Владеть: навыками применения полученных знаний в ВУЗе на практике, в процессе разработки проектов.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы, т.е. 216 академических часов (из них 72 часа – самостоятельная работа студентов).

На втором курсе в четвертом семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часа (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе в пятом семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часа (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Теория информационных процессов и систем» изучаются на втором и третьем курсах.

Четвертый семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачет.

Пятый семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 1 час в неделю (18 часов), форма контроля (36 часов) - экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Инструментальные средства информационных систем»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Инструментальные средства информационных систем» следует отнести:

- формирование общекультурных и профессиональных компетенций, развитие навыков их реализации в проектно-технологической и научно-исследовательской деятельности;
- создание предпосылок для формирования мотивации и интереса к профессиональной деятельности;
- приобретение практических навыков в использовании отдельных инструментальных средств.

К основным задачам освоения дисциплины «Инструментальные средства информационных систем» следует отнести:

- формирование компетентности у будущих специалистов в области современных инструментальных средств;
- ознакомление обучающихся с историей, классификацией и перспективами развития инструментальных средств;
- обучение навыкам практического применения ряда перспективных инструментальных средств.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Инструментальные средства информационных систем» относится к числу обязательных учебных дисциплин Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Инструментальные средства информационных систем» базируется на изучении следующих дисциплин:

- Дискретная математика
- Теория информационных процессов и систем
- Информационная безопасность и защита информации
- Технология кроссплатформенного программирования
- Операционные системы

Дисциплина «Инструментальные средства информационных систем» является базовой для следующих дисциплин:

- Информационные технологии
- Технологии обработки информации

- Инфокоммуникационные системы и сети

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| <i>Код компетенции</i> | Результаты освоения ООП <i>Содержание компетенции</i> | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|---|---|
| ОПК-5 | Способен инсталлировать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем | Знать: - понятие и сущность инструментального средства; - историю развития и классификацию инструментальных средств; Уметь: - осуществлять обоснованный выбор применяемых инструментальных средств на этапах проектирования, разработки и эксплуатации информационной системы средств; Владеть: - рядом инструментальных средств, предназначенных для использования на различных этапах жизненного цикла информационной системы. |
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию(модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: - виды, назначение и тенденции развития инструментальных средств (систем автоматизированного проектирования с помощью CASE-средств, систем управления базами данных, языков программирования, языка структурных запросов SQL, технических средств); Уметь: - спроектировать и разработать информационную систему с применением отдельных инструментальных средств. Владеть: - рядом инструментальных средств, предназначенных для использования на различных этапах жизненного цикла информационной системы. |

| | | |
|-------|--|--|
| ОПК-7 | Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - преимущества и недостатки основных современных инструментальных средств; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - определять эффективность использования отдельных инструментальных средств на каждом этапе жизненного цикла информационной системы; - устанавливать и использовать отдельные инструментальные средства; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рядом инструментальных средств, предназначенных для использования на различных этапах жизненного цикла информационной системы. |
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | <p>Знать: способы проектирования современных ИС.</p> <p>Уметь: - осуществлять обоснованный выбор применяемых инструментальных средств на этапах проектирования, разработки и эксплуатации информационной системы средств;</p> <p>Владеть: рядом инструментальных средств, предназначенных для использования на различных этапах жизненного цикла информационной системы.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе в пятом семестре выделяется 4 зачетных единиц, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Инструментальные средства информационных систем» изучаются на третьем курсе.

Пятый семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Информационная безопасность и защита информации»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Информационная безопасность и защита информации» является знакомство обучающихся с основными алгоритмами и методами защиты информации, а также применение различных подходов к защите информации на практике.

Задачи дисциплины:

- изучение современных алгоритмов шифрования информации;
- изучение современных алгоритмов хэширования;
- изучение вирусов и методов борьбы с ними;
- изучение вопросов социальной инженерии;
- изучение методов построения комплексной системы безопасности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Информационная безопасность и защита информации» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика
- Информатика

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Инструментальные средства информационных систем
- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий
- Информационные системы в медиаиндустрии
- Программное обеспечение и оборудование систем обработки цифрового контента
- Управление информационными ресурсами обработки цифрового контента
- Управление программными проектами
- Основы технологического предпринимательства
- Администрирование информационных систем

- Администрирование компьютерных сетей
- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

ПК-2; ПК-7; ОПК-3; ПК-6

| <i>Код компетенции</i> | Результаты освоения ООП <i>Содержание компетенции*</i> | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине** |
|------------------------|--|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | <p>Знать: методы как выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы;</p> <p>Уметь: выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы;</p> <p>Владеть: Способностью выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы.</p> |
| ПК-6 | Способен предотвращать потери и повреждения данных | <p>Знать: как предотвращать потери и повреждения данных;</p> <p>Уметь: предотвращать потери и повреждения данных</p> <p>Владеть: способами предотвращения потери и повреждения данных</p> |

| | | |
|-------|---|---|
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | <p>Знать: концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности</p> <p>Уметь: осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности</p> <p>Владеть: способами концептуального, функционального и логического проектирования систем защиты информации</p> |
| ОПК-3 | Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности | <p>Знать: стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;</p> <p>Уметь: решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;</p> <p>Владеть: Способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, т.е. 144 ак. часа.

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоемкость дисциплины в часах | | | | | | | Форма итогового контроля |
|----------------|------|---------|---------------------------------|------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | | | Всего час./ зач. ед | Аудиторных часов | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | Контроль (промежуточная аттестация) | |
| Очная | 2 | 4 | 144/4 | 72 | 18 | - | 54 | 36 | 36 | экзамен |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Операционные системы»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели и задачи дисциплины: формирование у студентов теоретических знаний о современных информационных системах и технологиях, моделях, методах и средствах решения функциональных задач и организации информационных процессов, изучение организационной, функциональной и физической структуры Операционных систем, базовой информационной технологии и базовых информационных процессов, рассмотрение перспектив использования информационных технологий в условиях перехода к информационному обществу.

Частные цели – обучение практическим навыкам работы на персональных компьютерах с использованием современных Операционных систем (ОС) и информационных технологий при компьютерной обработке текстовой, графической и мультимедийной информации и последующему их использованию в издательском деле.

Основной задачей изучения дисциплины является овладение методами:

- изучения организационной, функциональной и физической структуры ОС, базовой информационной технологии и базовых информационных процессов в информационных системах и технологиях;
- анализа развития современных ОС и информационных технологий;
- решения функциональных задач ОС, информационных систем и технологий;
- организация информационных процессов при использовании информационных технологий в издательской деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

«Операционные системы» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Информатика.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Информационные технологии
- Инструментальные средства информационных систем

- Инфокоммуникационные системы и сети
- Технология кроссплатформенного программирования
- Администрирование информационных систем
- Администрирование компьютерных сетей
- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Операционные системы»:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание компетенции*</i> | <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</i> |
|------------------------|--|---|
| ОПК-7 | Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем | Знать - методы выбора платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем; уметь - осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем; владеть - Способностью осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем. |
| ПК-1 | Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | Знать -- требования и проектировать программное обеспечение; уметь - разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение; владеть - Способностью разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, т.е. 144 ак. часа.

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоёмкость дисциплины в часах | | | | | | | Форма итогового контроля |
|----------------|------|---------|---------------------------------|------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|-------------------------------------|--------------------------|
| | | | Всего час./ зач. ед | Аудиторных часов | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | Контроль (промежуточная аттестация) | |
| Очная | 2 | 4 | 144/4 | 72 | 36 | - | 36 | 36 | 36 | экзамен |

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Основы проектирования интерфейсов информационных систем»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Основы проектирования интерфейсов информационных систем» следует отнести:

- ознакомление с процессом и этапами проектирования интерфейсов информационных систем;
- ознакомление учащихся с современными программными средствами для прототипирования интерфейсов информационных систем.

К основным задачам освоения дисциплины «Основы проектирования интерфейсов информационных систем» следует отнести:

- изучение основ построения композиции, работы с цветом и шрифтами;
- изучение необходимых действий, предшествующих созданию концепции интерфейса;
- ознакомление с базовыми возможностями инструментария современных программных средств для создания прототипов интерфейса информационных систем;
- изучение возможностей по оптимизации цифрового контента, используемого при прототипировании интерфейсов информационных систем;
- изучение возможностей по анализу юзабилити созданного прототипа интерфейса.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Основы проектирования интерфейсов информационных систем» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Дисциплина «Основы проектирования интерфейсов информационных систем» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Предыдущие дисциплины:

- Математика
- Информатика

Последующие дисциплины:

- Технология кроссплатформенного программирования

- Проектно-технологическая практика
- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ОПК-2 | способностью использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности | Знать: основные программные средства, используемые для проектирования интерфейсов информационных систем Уметь: проектировать интерактивные прототипы интерфейсов информационных систем Владеть: навыками работы в современных программных средствах, используемых для проектирования информационных систем |
| ОПК-4 | способностью участвовать в разработке технической документации, связанной с профессиональной деятельностью с использованием стандартов, норм и правил | Знать: основные требования, предъявляемые к дизайну и цифровому контенту при создании интерфейса информационной системы Уметь: разрабатывать техническое задание на проектирование интерфейса информационной системы Владеть: навыками составления брифа и анализа результатов его проведения |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, т.е. 72 академических часа (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов, 18 часов — контроль).

На первом курсе во втором семестре выделяется 2 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Основы проектирования интерфейсов информационных систем» изучаются на первом курсе.

Второй семестр: лекции – 2 часа через неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 часа через неделю (18 часа), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Базы данных»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Базы данных» следует отнести:

- изучение современных методов и средств проектирования и эксплуатации баз данных;
- изучение современных систем управления базами данных (СУБД)
- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению, в том числе формирование умений по проектированию и эксплуатации баз данных.

К основным задачам освоения дисциплины «Базы данных» следует отнести:

- изучение основ проектирования баз данных;
- изучение логических моделей баз данных;
- знакомство с элементами реляционной алгебры;
- освоение структурированного языка написания запросов SQL;
- изучение современных систем управления базами данных;
- изучение технологии доступа к базам данных ADO, ADO.NET, ODBC.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Базы данных» относится к числу обязательных дисциплин Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Информатика.

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

- Информационные технологии;
- Теория информационных процессов и систем;
- Инфокоммуникационные системы и сети;
- Проектно-технологическая практика;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| ОПК-8 | Способен применять математические модели, методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем | знать: Основные принципы проектирования информационных и автоматизированных систем уметь: Использовать методы и средства проектирования информационных и автоматизированных систем владеть: Методами разработки баз данных |
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | знать: различные модели баз данных уметь: разрабатывать модели компонентов информационных систем владеть: навыками создания компонентов информационных систем |
| ПК-5 | Способен оптимизировать функционирование БД | знать: современные инструментальные средства функционирования БД уметь: разрабатывать компоненты баз данных владеть: навыками разработки компонентов баз данных |
| ПК-6 | Способен предотвращать потери и повреждения данных | знать: принципы функционирования БД уметь: предотвращать потери и повреждения данных владеть: навыками работы с данными |

| | | |
|------|--|---|
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | знать: принципы проектирования БД уметь: осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование баз данных владеть: навыками проектирования баз данных |
|------|--|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц, т.е. 252 академических часа (из них 76 часов – самостоятельная работа студентов).

На втором курсе в третьем семестре выделяется 3 зачетных единиц, т.е. 108 академических часа (из них 23 часа – самостоятельная работа студентов).

На втором курсе в четвертом семестре выделяется 4 зачетных единиц, т.е. 144 академических часа (из них 38 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Базы данных» изучаются на втором курсе.

Третий семестр: лекции – 2 часа в неделю (34 часа), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачет.

Четвертый семестр: лекции – 2 час в неделю (34 часа), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен. В четвертом семестре предусмотрено курсовое проектирование.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Объектно-ориентированное программирование»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью преподавания дисциплины является изучение объектно-ориентированного программирования на примере языка C++.

Частные цели обучение практическим навыкам разработки программ в средах Microsoft Visual Studio, Dev-C++.

Основной задачей изучения дисциплины является:

- Изучение концепций объектно-ориентированного программирования;
- Изучение объектно-ориентированного языка программирования C++;
- Обучение разработке программ в среде Dev-C++.
- Обучение разработке программ в среде Microsoft Visual Studio.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данная учебная дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 учебного плана ООП ВО по направлению подготовки ВПО «Информационные системы и технологии».

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате обучения в средней школе.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика
- Информатика

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

- Теория информационных процессов и систем
- Инфокоммуникационные системы и сети
- Технология кроссплатформенного программирования
- Технологии обработки информации
- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий
- Проектирование, дизайн и разработка трехмерных объектов
- Технологии разработки игровых движков
- Программирование для мобильных устройств

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание компетенции*</i> | <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</i> |
|------------------------|--|--|
| ОПК-6 | Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | Знать – Средства языка ООП С++ для Описания свойств и методов объектов и Явлений окружающего мира. Уметь – Записывать средствами языка ООП С++ свойства и методы объектов и Явлений окружающего мира. Владеть – Навыками создания Программного кода на языке С.++ |
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать – Язык ООП С++. Уметь – Записывать последовательность Действий, ведущую к решению Задачи, на языке ООП С++; Владеть – Навыками создания Программного кода на языке С.++ |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единицы, т.е. 180 академических часов (из них 72 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на 1-м курсе во 2-м семестре: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Инфокоммуникационные системы и сети»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью преподавания дисциплины является овладение теоретическими и практическими знаниями по моделированию и структурированию информационных сетей, методов оценки эффективности информационных сетей, принципов и методов их построения, организации их функционирования, характеристик и режимов работы аппаратных и программных средств, входящих в сетевые системы.

Частные цели обучение практическим навыкам программной организации обмена данными между компьютерами.

Основной задачей изучения дисциплины является овладение:

- Видами топологий сетей
- Уровнями взаимодействия объектов сети
- Методами коммутации информации
- Назначением и принципами функционирования компонентов информационных сетей
- Методами маршрутизации информации
- Сетевыми службами
- Методами обеспечения надежности и безопасности информации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данная учебная дисциплина входит в раздел обязательных дисциплин Блока 1 учебного плана ООП ВО по направлению подготовки ВПО «Информационные системы и технологии».

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате обучения в средней школе.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика
- Информатика
- Архитектура информационных мультимедиа систем
- Технология кроссплатформенного программирования
- Объектно-ориентированное программирование
- Поисковые системы в медиапространстве

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

- Технологии обработки информации
- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий
- Интеллектуальные системы и технологии
- Технологии сетевого вещания

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание компетенции</i> | <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине</i> |
|------------------------|--|--|
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | Знать – Классификацию, Компоненты, Топологии, Протоколы, Методы расчёта, Вопросы качества обслуживания Инфокоммуникационных систем и сетей. Уметь – Осуществлять проектирование, анализ, диагностику, настройку, моделирование компьютерных сетей. Владеть – Навыками проектирования клиент-серверного ПО, конфигураций компьютерных сетей. |
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования Инфокоммуникационных систем и сетей. Уметь: применять методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования Инфокоммуникационных систем и сетей. Владеть: способностью применять методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования Инфокоммуникационных систем и сетей. |
| ОПК-5 | Способен устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем | Знать: способы реализации информационных систем и устройств. Уметь: выбирать и оценивать способ реализации информационных систем и устройств Владеть: способностью выбирать и оценивать способ реализации информационных систем и устройств |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы, т.е. 216 академических часов (из них 40 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на третьем курсе в пятом и шестом семестре: лекции – 68 часов, лабораторные работы – 72 часа, форма контроля – зачет в пятом семестре, экзамен в шестом семестре.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Интеллектуальные системы и технологии»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Интеллектуальные системы и технологии» следует отнести:

- формирование профессиональных компетенций, развитие навыков их реализации в проектно-технологической, научно-исследовательской и инновационной деятельности;
- создание предпосылок для формирования мотивации и интереса к профессиональной деятельности;
- знакомство учащихся с интеллектуальными технологиями и моделями представления знаний в интеллектуальных системах, а также получение навыков программирования на языке логического программирования Prolog.

К основным задачам освоения дисциплины «Интеллектуальные системы и технологии» следует отнести:

- знакомство учащихся с различными направлениями развития области ИИ; современными подходами к решению интеллектуальных задач; архитектурой и методами проектирования экспертных систем;
- освоение методов работы в среде программирования SWI-Prolog и в специализированных ИС;
- получение навыков проектирования и разработки экспертных систем; решения оптимизационных задач с помощью генетических алгоритмов; решения интеллектуальных задач с использованием языка логического программирования SWI-Prolog.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Интеллектуальные системы и технологии» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Математика;
- Дискретная математика;
- Основы алгоритмизации и программирования;
- Инфокоммуникационные системы и сети;

- Введение в программирование;
- Математические методы обработки изображений.

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

- Информационные технологии;
- Информационные системы в медиаиндустрии;
- Программное обеспечение и оборудование систем обработки цифрового контента;
- Управление информационными ресурсами обработки цифрового контента;
- Научно-исследовательская работа;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|---|---|
| ОПК-6 | Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | Знать: модели представления знаний: логику высказываний, логику предикатов, фреймы, семантические сети и продукционные модели; принципы машинного обучения. Уметь: разрабатывать и программировать диалоги взаимодействия ЭВМ и человека. Владеть: методами программирования в среде SWI-Prolog. |

| | | |
|------|---|--|
| ПК-1 | Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | <p>Знать: принципы проектирования программ, использующих интеллектуальные технологии.</p> <p>Уметь: проектировать архитектуру и разрабатывать экспертные системы.</p> <p>Владеть: методами на работы в среде программирования SWI-Prolog и в специализированных ИС.</p> |
|------|---|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единицы, т.е. 252 академических часа (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе в первом семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе во втором семестре выделяется 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Интеллектуальные системы и технологии» изучаются на третьем курсе.

Пятый семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачёт.

Шестой семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 3 часа в неделю (54 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Технология кроссплатформенного программирования»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью преподавания дисциплины является изучение технологий и методологий разработки кроссплатформенных компьютерных программ.

Частные цели: изучение организации процесса проектирования программного обеспечения (ПО); использования декомпозиции и абстракции при проектировании ПО; методов проектирования структуры ПО; методологии объектно-ориентированного программирования; технологических средств разработки программного обеспечения; инструментальных сред разработки; методов отладки и тестирования программ; документирования и оценки качества программных продуктов; методов проектирования интерфейса с пользователем; обучение практическим навыкам выполнения этапов разработки программных продуктов в средах Qt, или Eclipse.

Основной задачей изучения дисциплины является овладение теоретическими знаниями методик и практическими навыками проведения различных этапов проектирования кроссплатформенных программных продуктов.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать: технологии разработки кроссплатформенного программного обеспечения и кроссплатформенные библиотеки.

Уметь: проектировать и разрабатывать кроссплатформенные приложения на языках программирования C, C++, JavaScript, PHP с применением кроссплатформенных библиотек

Владеть: навыками использования кроссплатформенных сред разработки Eclipse, Qt, и написания кроссплатформенных приложений с использованием данных сред.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данная учебная дисциплина входит в раздел обязательных дисциплин Блока 1 учебного плана ООП ВО по направлению подготовки ВПО «Информационные системы и технологии».

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате обучения в средней школе.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика

- Информатика
- Основы алгоритмизации и программирования
- Архитектура информационных мультимедиа систем
- Операционные системы
- Объектно-ориентированное программирование
- Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности

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

- Инфокоммуникационные системы и сети
- Технологии обработки информации
- Методы и средства проектирования информационных систем и технологий
- Инструментальные средства информационных систем
- Проектирование, дизайн и разработка трехмерных объектов
- Технологии разработки игровых движков
- Web-технологии разработки медиаприложений
- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание компетенции</i> | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|---|
| ОПК-7 | Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем | Знать – Особенности технологии создания кроссплатформенного программного кода. Языки C++ с библиотекой QT JavaScript, PHP Уметь – Записывать последовательность Действий, ведущую к решению Задачи, на языках C++ с библиотекой QT JavaScript, PHP Владеть – Навыками создания Кроссплатформенного программного кода на языках C++ с библиотекой QT JavaScript, PHP |

| | | |
|------|---|--|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес- процессы | <p>Знать – Средства языков С++ с библиотекой QT JavaScript, PHP для описания свойств и методов объектов и Явлений окружающего мира.</p> <p>Уметь – Разрабатывать алгоритмы решения задач Моделирования явлений и объектов. Записывать средствами языков С++ с библиотекой QT JavaScript, PHP свойства и методы объектов и Явлений окружающего мира.</p> <p>Владеть – Навыками создания Кроссплатформенного программного кода на языках С++ с библиотекой QT JavaScript, PHP</p> |
| ПК-4 | Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта | <p>Знать – Языки С++ с библиотекой QT JavaScript, PHP</p> <p>Уметь – Записывать последовательность Действий, ведущую к решению Задачи, на языках С++ с библиотекой QT JavaScript, PHP</p> <p>Владеть – Навыками создания Кроссплатформенного программного кода на языках С++ с библиотекой QT JavaScript, PHP</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единицы, т.е. 252 академических часов (из них 72 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на 2-м курсе в 4-м семестре: лекции– 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 1 час в неделю (18 часов), форма контроля – зачет, и 3-м курсе в 5-м семестре: лекции– 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен. На 3-ем курсе в 5-ом семестре предусмотрено курсовое проектирование.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Методы и средства проектирования информационных систем и технологий»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Методы и средства проектирования информационных систем и технологий» следует отнести:

- приобретение студентами теоретических и практических знаний в области проектирования современных информационных систем и технологий, используемых моделях, методах и средствах решения функциональных задач при проектировании и моделировании информационных процессов.

К основным задачам освоения дисциплины «Методы и средства проектирования информационных систем и технологий» следует отнести овладение методами:

- изучения теории разработки информационных процессов и систем, их организационной, функциональной и физической структуры, а также базовых информационных процессов в информационных системах и технологиях;
- исследования возможности создания информационного пространства для организации разработки новых программных проектов;
- выбора новых путей и методов решения проектных задач, оценки их оптимальности в заданных условиях;
- анализа методов разработки современных информационных систем и процессов;
- решения функциональных задач информационных систем и технологий;
- организация информационных процессов при использовании информационных технологий в издательской деятельности;
- исследования перспектив использования современных информационных процессов и технологий в условиях перехода к информационному обществу.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Методы и средства проектирования информационных систем и технологий» относится к числу профессиональных учебных

дисциплин базовой части обязательных дисциплин (основной образовательной программы бакалавриата).

Дисциплина «Методы и средства проектирования информационных систем и технологий» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Безопасность жизнедеятельности;
- Технологии обработки информации;
- Основы алгоритмизации и программирования;
- Теория информационных процессов и систем;
- Инструментальные средства информационных систем;
- Информационная безопасность и защита информации;
- Основы проектирования интерфейсов информационных систем;
- Базы данных;
- Объектно-ориентированное программирование;
- Инфокоммуникационные системы и сети;
- Технология кроссплатформенного программирования.
- Основы технологического предпринимательства;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Результаты освоения ООП Содержание компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|---|--|
|------------------------|---|--|

| | | |
|-------|---|---|
| ОПК-4 | Способен участвовать в разработке технической документации, связанной с профессиональной деятельностью с использованием стандартов, норм и правил | <p>Знать: основы стандартов при разработке технической документации на техническое и программное обеспечение, применяемое в процессах исследования и разработки информационных систем; Уметь: использовать международные, государственные, и отраслевые стандарты, нормативно-техническую документацию в области информационных систем для разрабатываемых проектов. Владеть: навыками работы с технической документацией и использования существующих стандартов для описания разрабатываемых проектов в соответствии с правилами ее составления по ГОСТ</p> |
| ОПК-5 | Способен устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем | <p>Знать: методологии установки и использования программного обеспечения для функционирования автоматизированных и информационных систем. Уметь: обоснованно применять стандартные прикладные системы для решения конкретных проектных задач использовать специализированные информационные системы и средства при создании и совершенствовании новых программно-технических средств. Владеть: навыками работы с техническими компьютерными средствами, использования Интернет-технологий при разработке информационных систем, с применением классических, прикладных и специализированных программных продуктов, языков программирования и баз данных. а также навыками применения полученных знаний в ВУЗе на практике, в процессе разработки проектов.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единицы, т.е. 180 академических часов (из них 54 часа - самостоятельная работа студентов).

На четвёртом курсе в седьмом семестре выделяется 5 зачетных единицы, т.е. 180 академических часов (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Методы и средства проектирования информационных систем и технологий» изучаются на четвёртом курсе.

Седьмой семестр: лекции – 3 часа в неделю (54 часа), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля (36 часов) - экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Программирование для мобильных устройств»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины

«Программирование для мобильных устройств» следует отнести:

- формирование общекультурных и профессиональных компетенций, развитие навыков их реализации в проектно-технологической и научно-исследовательской деятельности;

- создание предпосылок для формирования мотивации и интереса к профессиональной деятельности;

- знакомство учащихся с основами программирования на языке Java для мобильной операционной системы Android.

К основным задачам освоения дисциплины

«Программирование для мобильных устройств» следует отнести:

- изучение истории развития и современного состояния рынка мобильных операционных систем;

- приобретение теоретических сведений об основах программирования на языке высокого уровня Java и особенностях мобильной платформы Android;

- обучение практическим навыкам программирования на языке Java для разработки мобильных приложений для платформы Android.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Программирование для мобильных устройств» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Основы алгоритмизации и программирования;
- Основы проектирования интерфейсов информационных систем;
- Базы данных;
- Объектно-ориентированное программирование;
- Технология кроссплатформенного программирования;
- Введение в программирование;
- Основы современных алгоритмов.

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

- Информационные системы в медиаиндустрии;
- Программное обеспечение и оборудование систем обработки цифрового контента;
- Управление информационными ресурсами обработки цифрового контента;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Результаты освоения ООП Содержание компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|---|
| ОПК-2 | Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной | Знать: теоретические основы программирования для мобильных устройств. Уметь: использовать современные среды для мобильного программирования. Владеть: методами разработки программ для мобильных устройств на платформе Android. |
| ОПК-6 | Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | Знать: принципы разработки программ для мобильных устройств. Уметь: разрабатывать программы для мобильных устройств на платформе Android. Владеть: методами разработки программ для мобильных устройств на платформе Android. |

| | | |
|------|--|---|
| ПК-1 | Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | Знать: принципы проектирования программ для мобильных устройств. Уметь: проектировать архитектуру и пользовательский интерфейс мобильного приложения. Владеть: методами проектирования программ для мобильных устройств на платформе Android. |
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: тенденции развития мобильного программирования. Уметь: решать поставленные задачи средствами программирования. Владеть: навыками написания программ для мобильных устройств на платформе Android. |
| ПК-4 | Способен проводить интеграцию программных модулей и компонент и верификацию выпусков программного продукта | Знать: теоретические основы интеграции программных компонент. Уметь: использовать современные среды для мобильного программирования. Владеть: методами интеграции программных компонент в программах для мобильных устройств на платформе Android. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единицы, т.е. 180 академических часов (из них 36 часа – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе в первом семестре выделяется 1.5 зачетные единицы, т.е. 54 академических часа (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе во втором семестре выделяется 3.5 зачетные единицы, т.е. 126 академических часов (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Программирование для мобильных устройств» изучаются на третьем курсе.

Пятый семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 1 час в неделю (18 часов), форма контроля – зачёт.

Шестой семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Цифровая обработка аудио и видеoinформации»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Цифровая обработка аудио и видеoinформации» следует отнести:

- формирование общекультурных и профессиональных компетенций, развитие навыков их реализации в проектно-технологической и научно-исследовательской деятельности;
- создание предпосылок для формирования мотивации и интереса к профессиональной деятельности;
- знакомство учащихся с основами цифровой обработки аудио и видеoinформации, форматами аудио и видеофайлов, алгоритмами сжатия аудио и видеоданных.

К основным задачам освоения дисциплины «Цифровая обработка аудио и видеoinформации» следует отнести:

- освоение принципов аналогово-цифрового преобразования, сжатия и цифровой обработки аудио- и видеoinформации;
- изучение мультимедийных кодеков и контейнеров, ключевых характеристик аудио- и видеофайлов, стандартов телевизионного вещания;
- знакомство учащихся с методикой обработки видеофайлов в программах Adobe Premiere Pro и Adobe After Effects и обработки аудиофайлов в программе Adobe Audition.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Цифровая обработка аудио и видеoinформации» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Математика;
- Технологии обработки информации;
- Компьютерная графика;
- Введение в технологии обработки цифрового контента;
- Математические методы обработки изображений;
- Растровая и векторная графика.

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

- Информационные технологии;
- Web-технологии разработки медиаприложений;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| ОПК-2 | Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности | Знать: теоретические аспекты обработки аудио- и видеoinформации. Уметь: монтировать видеоматериалы, создавать простейшие видеоэффекты, осуществлять обработку и очистку звука от шумов. Владеть: методами работы в видеоредакторах Adobe Premiere Pro и Adobe After Effects, а также в аудиоредакторе Adobe Audition. |
| ОПК-7 | Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно- аппаратных средств для реализации информационных систем | Знать: современные программные средства для обработки аудио- и видеoinформации. Уметь: пользоваться современными программными средствами для обработки аудио- и видеoinформации. Владеть: методиками выбора современных программных средств для обработки аудио- и видеoinформации. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единицы, т.е. 252 академических часов (из них 90 часов – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе во втором семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

На четвертом курсе во первом семестре выделяется 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 54 часов – самостоятельная работа студентов). Разделы дисциплины «Цифровая обработка аудио и видеоинформации» изучаются на третьем и четвертом курсах.

Шестой семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачёт.

Седьмой семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Основы web-технологий и дизайна»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Основы web-технологий и дизайна» следует отнести:

- – формирование знаний о современных принципах, методах и средствах дизайна и проектирования web-страниц и web-приложений;
- подготовка студентов к профессиональной деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра для направления подготовки
- «Информационные системы и технологии» по профилю «Информационные технологии в медиаиндустрии и дизайне».

К основным задачам освоения дисциплины «Основы web-технологий и дизайна» следует отнести:

- знание и умение использовать основные термины и понятия современного web-дизайна,
- ознакомление с современными методами и средствами вёрстки web- страниц,
- формирование представления об основных изменяемых свойствах анимированного элемента, а также о работе с основными типами данных, используемых в анимации.
- формирование у студентов общего представления об основах визуального дизайна, развитие креативного мышления, конструктивной и комбинаторной изобретательности в сфере IT-технологий.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Основы web-технологий и дизайна» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Основы алгоритмизации и программирования
- Объектно-ориентированное программирование
- Технология кроссплатформенного программирования
- Web-технологии разработки медиаприложений

- Компьютерная графика
- Введение в программирование
- Анимационная графика
- Языки информационного обмена
- Растровая и векторная графика 10. Глобальные системы

медиапоиска

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

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| ОПК-2 | Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности | <p>Знать: перечень мультимедиа -приложений и медиаконтента для разработки на базе существующих аналогов программного обеспечения</p> <p>Уметь: решать поставленные задачи, способные привести к разработке нового программного обеспечения</p> <p>Владеть: навыками использования мультимедиа - приложений для эффективной реализации идей создания собственного ПО</p> |

| | | |
|-------|--|--|
| ОПК-6 | Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | Знать: теоретические и практические подходы к дизайну, проектированию и разработке web-страниц; современные направления использования информационных систем и технологий в области мультимедиа и дизайна Уметь: разрабатывать современные адаптивные web-страницы Владеть: методами дизайна, проектирования и разработки адаптивных web-страниц и web-приложений |
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: методики и перечень сервисного ПО для разработки приложения для обработки медиаконтента Уметь: использовать вспомогательную литературу для разрешения возникающих задач при разработке проекта приложения Владеть: базовыми навыками |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часа (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов).

На четвёртом курсе в седьмом семестре выделяется 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Основы web-технологий и дизайна» изучаются на четвёртом курсе.

Седьмой семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Проектирование, дизайн и разработка трехмерных объектов»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели изучения дисциплины «Проектирование, дизайн и разработка трёхмерных объектов» являются:

- изучение и приобретение фундаментальных и прикладных знаний в области трехмерной компьютерной графики и анимации;
- изучение основные понятия и термины используемые при трёхмерном моделировании, текстурировании, визуализации и анимации;
- изучение и привитие навыков использования графических информационных технологий, создания графических информационных ресурсов;
- изучение знакомство с программами трехмерной компьютерной графики и анимации; изучение возможностей и особенностей популярных программ трехмерной графики.

Основные задачи дисциплины:

- изучение основ моделирования и дизайна;
- изучение видов моделирования и дизайна;
- знакомство с элементами реляционной алгебры;
- освоение языков написания макросов в программах моделирования;
- изучение современных программ моделирования и проектирования трехмерных объектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Базы данных» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- •Математика
- •Объектно-ориентированное программирование
- •Технология кроссплатформенного программирования
- •Компьютерная графика
- •Растровая и векторная графика

- Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин и при написании выпускной квалификационной работы:

- Технологии разработки игровых движков
- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Моделирование в игровой компьютерной индустрии»:

| Коды компетенции | Результаты освоения ОП | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------|--|---|
| ПК-1 | Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | Знать: основные базовые методы и средства для проектирования прикладных информационных систем Уметь: применять методы проектирования для решения прикладных задач. Владеть: навыками использования методов и средств при создании трехмерных объектов. |
| ПК-3 | Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров | Знать: методы и средства управления проектами при проектировании и реализации трехмерных сцен. Уметь: использовать методы управления и проектирования информационных процессов для проектирования, дизайна и разработки трехмерных объектов. Владеть: методами и средствами управления проектами для прикладных задач. |
| ОПК-2 | Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач | Знать: современное программное обеспечение для реализации трехмерных сцен. Уметь: использовать программные средства для проектирования, дизайна и разработки трехмерных объектов. Владеть: программными средствами для разработки проектов по прикладным задачам. |

| | | |
|--------------|---|--|
| ОПК-6 | Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | <p>Знать: алгоритмические языки программирования для решения задач по реализации трехмерных сцен.</p> <p>Уметь: использовать алгоритмические языки программирования для проектирования, дизайна и разработки трехмерных объектов.</p> <p>Владеть: программными средствами для написания программного кода при решении</p> |
|--------------|---|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, т.е. 216 академических часов (из них 72 часа – самостоятельная работа студентов).

На четвертом курсе в седьмом семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов), в восьмом семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Проектирование, дизайн и разработка трёхмерных объектов» изучаются на четвертом курсе.

Седьмой семестр: лекции – 4 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 4 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачет.

Восьмой семестр: лекции – 4 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 4 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Управление программными проектами»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели изучения дисциплины «Управление программными проектами» следует отнести:

- обучение студентов, при разработке программных компонентов и комплексов, не только теоретическим основам их разработки, но и применению на практике существующих методов и систем управления технологическими проектами рекомендуемых к применению в процессе разработки проекта, планировать и контролировать проектные работы в процессе их проведения, определять экономическую эффективность осуществляемой разработки, рассчитывать проектируемую стоимость разработки, структуру цены разрабатываемого продукта и ожидаемой прибыли от его реализации на рынке, прогнозировать и анализировать риски, возникновение которых возможно в процессе эксплуатации реализованного продукта, разрешать предполагаемые конфликты и обеспечивать адекватную мотивацию продуктивной работы;

- приобретение практических навыков в организации сбора, обработки и управления данными и информацией для ведения процесса проектирования программного проекта с использованием специализированных пакетов прикладных программ и систем.

Основные задачи дисциплины:

- исследование возможности создания информационного пространства для организации разработки новых программных проектов;
- выбор новых путей и методов решения проектных задач, оценки их оптимальности в заданных условиях;
- формирование, управления и рационализации технического и ресурсного обеспечения программных проектов;
- прогнозирование и оценка эффективности принимаемых проектных решений;
- создание конкурентных преимуществ реализации новых программных проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Управление программными проектами» относится к числу обязательных дисциплин основной образовательной программы бакалавриата.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:
 Основы алгоритмизации и программирования;

- Объектно-ориентированное программирование
- Технология кроссплатформенного программирования

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин и при написании выпускной квалификационной работы:

- Разработка игровых приложений под мобильные платформы;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Результаты освоения ООП Содержание компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|---|
| ПК-3 | Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров | Знать: методы и средства управления проектами при проектировании и решении задач профессиональной деятельности. Уметь: использовать методы управления и проектирования информационных процессов для проектирования, при решении задач профессиональной деятельности. Владеть: методами и средствами управления проектами для прикладных задач. |

| | | |
|--------------|--|---|
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | <p>Знать: общую характеристику процесса создания при решении задач профессиональной деятельности.</p> <p>Уметь: использовать архитектурные и детализированные решения при проектировании по решению задач профессиональной деятельности.</p> <p>Владеть: средствами разработки проектов; методами и средствами представления данных и знаний о предметной области, технологиями реализации, внедрения, установления логических связей, методологией использования информационных технологий при создании проектов.</p> |
| ОПК-2 | Способен использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач | <p>Знать: современное программное обеспечение для реализации проектов.</p> <p>Уметь: использовать современные программные средства при решении задач профессиональной деятельности.</p> <p>Владеть: Современными программными средствами для разработки проектов при решении задач профессиональной деятельности.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

На третьем курсе в пятом семестре выделяется 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Управление программными проектами» изучаются на третьем курсе.

Пятый семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Web-технологии разработки медиаприложений»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Web-технологии разработки медиаприложений» следует отнести:

- обучение основным средствам создания современных мультимедийных web-приложений;
- подготовка студентов к профессиональной деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению «Информационные системы и технологии».

К основным задачам освоения дисциплины «Web-технологии разработки медиаприложений» следует отнести:

- изучение методологических и концептуальных теоретических сведений о программировании в сети Интернет,
- формирование умения и навыков работы с web-страницами,
- развитие навыка эффективного комбинирования интерактивных элементов в web-приложении.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Web-технологии разработки медиаприложений» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Дисциплина «Web-технологии разработки медиаприложений» базируется на изучении следующих дисциплин и прохождении практик:

- Основы проектирования интерфейсов информационных систем;
- Объектно-ориентированное программирование;
- Цифровая обработка аудио и видеoinформации;
- Анимационная графика;
- Растровая и векторная графика;
- Проектирование и дизайн медиаприложений;
- Композиционный дизайн мультимедийных изданий.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Основы web-технологий и дизайна;
- Преддипломная практика;

- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|---|
| ОПК-2 | Способность использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современные web-технологии. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - использовать специализированное программное обеспечение для разработки медиаприложений. <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - инструментальными средствами разработки медиаприложений. |
| ОПК-6 | Способность разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - методологические и теоретические аспекты программирования web-приложений. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разрабатывать web-приложения с интерактивными элементами. <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основными средствами создания современных мультимедийных web-приложений; - методикой построения модели web- приложения. |

| | | |
|------|---|---|
| ПК-2 | Способность выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные принципы управления проектами. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять методики управления проектами. <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками управления и контроля версий приложений. |
|------|---|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часов (из них 72 часа – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Web-технологии разработки медиаприложений» изучаются на третьем курсе.

Шестой семестр: лекции – 4 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 4 часа в неделю (36 часов), форма контроля – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Компьютерная графика»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины «Компьютерная графика» — формирование у обучающихся теоретических знаний и навыков в области освоения методов и алгоритмов создания плоских и трехмерных реалистических изображений в памяти компьютера и на экране дисплея, а также получения общей информации о технологии «компьютерного зрения».

Основными задачами изучения дисциплины является овладение методами:

- визуального представления информации;
- инструментарием компьютерной графики и геометрического моделирования;
- квантования и дискретизации изображений;
- кодирования цвета, алгоритмами растривания и геометрического преобразования;
- разработки программного обеспечения с использованием библиотеки OpenGL;
- разработки программного обеспечения с использованием технологий «компьютерного зрения»

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Компьютерная графика» относится к дисциплинам по выбору части формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02

«Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на школьной программе.

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

- Моделирование в игровой компьютерной индустрии
- Проектно-технологическая практика
- Преддипломная практика.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ

РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| Код компетенции | Результаты освоения ООП Содержание компетенции | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | знать: принципы работы с различными библиотеками компьютерной графики; уметь: разрабатывать ИС с использованием алгоритмов и методов компьютерной графики; владеть: навыками создания компонентов информационных систем с использованием компьютерной графики |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часа (из них 54 часа – самостоятельная работа студентов). Обучение в полном объеме проводится на втором курсе в третьем семестре.

Третий семестр лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Введение в проектную деятельность»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Введение в проектную деятельность» является подготовка студентов к профессиональной деятельности и формирование у них умений и навыков для решения нестандартных задач и реализации проектов во взаимодействии с другими обучающимися.

Задачи дисциплины:

- развитие у обучающихся навыков презентации и защиты достигнутых результатов;
- развитие у обучающихся навыков командной работы;
- повышение мотивации к самообразованию;
- формирование навыков проектной работы;
- обеспечение освоения обучающимися основных норм профессиональной деятельности;
- получение обучающимися опыта использования основных профессиональных инструментов при решении нестандартных задач в рамках проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Введение в проектную деятельность» относится к обязательной части Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Введение в проектную деятельность» изучается на 1-м семестре первого курса обучения.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения:

| Код и наименование компетенций | Индикаторы достижения компетенции |
|--------------------------------|-----------------------------------|
|--------------------------------|-----------------------------------|

| | |
|---|--|
| <p>УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</p> | <p>ИУК-1.1. Анализирует задачу, выделяя ее базовые составляющие информацию, требуемую для решения поставленной задачи ИУК-1.2. Осуществляет поиск, критически оценивает, обобщает, систематизирует и ранжирует информацию, требуемую для решения поставленной задачи ИУК-1.3. Рассматривает и предлагает рациональные варианты решения поставленной задачи, используя системный подход, критически оценивает их достоинства и недостатки</p> |
| <p>УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p> | <p>ИУК-2.1. Формулирует совокупность задач в рамках поставленной цели проекта, решение которых обеспечивает ее достижение ИУК-2.2. Определяет связи между поставленными задачами, основными компонентами проекта и ожидаемыми результатами его реализации ИУК-2.3. Выбирает оптимальные способы планирования, распределения зон ответственности, решения задач, анализа результатов с учетом действующих правовых норм, имеющихся условий, ресурсов и ограничений, возможностей использования</p> |
| <p>УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде</p> | <p>ИУК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, учитывая особенности поведения и интересы других участников команды ИУК-3.2. Планирует и анализирует последствия личных действий, адекватно оценивает идеи и предложения других участников для достижения поставленной цели в командной работе ИУК-3.3. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила социального взаимодействия, несет личную ответственность за свой вклад в результат командной работы</p> |
| <p>УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном (ых) языке (ах)</p> | <p>ИУК-4.1. Учитывает особенности деловой коммуникации на государственном и иностранном языках в зависимости от особенностей вербальных и невербальных средств общения ИУК-4.2. Умеет вести обмен деловой информацией в устной и письменной формах на государственном и иностранном языках с учетом своеобразия стилистики официальных и неофициальных писем, а также социокультурных различий в формате корреспонденции ИУК-4.3. Выполняет перевод профессиональных текстов с иностранного языка на государственный язык РФ и с государственного языка РФ на иностранный</p> |
| <p>УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах</p> | <p>ИУК-5.1. Анализирует и интерпретирует события, современное состояние общества, проявления его межкультурного разнообразия в социально-историческом, этическом и философском контекстах ИУК-5.2. Осознает систему общечеловеческих ценностей, понимает значение для развития цивилизаций исторического наследия и социокультурных традиций различных социальных групп, этносов и конфессий, а также мировых религий, философских и этических учений</p> |

| | |
|---|---|
| | ИУК-5.3. Взаимодействует с людьми с учетом социокультурных особенностей в целях успешного выполнения профессиональных задач и социальной интеграции |
| УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | ИУК-6.1. Использует инструменты и методы управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей ИУК-6.2. Определяет приоритеты собственной деятельности, личностного развития и профессионального роста ИУК-6.3. Демонстрирует готовность к построению профессиональной карьеры и определению стратегии профессионального развития на основе оценки требований рынка труда, предложений рынка образовательных услуг и с учетом личностных возможностей и предпочтений |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

В программу дисциплины «Введение в проектную деятельность» входят следующие виды учебной деятельности:

Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов:

- лекционные занятия
- лабораторные работы
- самостоятельная работа студентов

Форма промежуточной аттестации:

- зачёт

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, т.е. 72 академических часа (из них 18 часов – лекционные занятия, 18 часов – лабораторные работы, 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Форма промежуточной аттестации – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Проектная деятельность»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины «Проектная деятельность» является подготовка студентов к профессиональной деятельности и формирование у них умений и навыков для решения нестандартных задач и реализации проектов во взаимодействии с другими обучающимися.

Задачи дисциплины:

- развитие у обучающихся навыков презентации и защиты достигнутых результатов;
- развитие у обучающихся навыков командной работы;
- повышение мотивации к самообразованию;
- формирование навыков проектной работы;
- обеспечение освоения обучающимися основных норм профессиональной деятельности;
- получение обучающимися опыта использования основных профессиональных инструментов при решении нестандартных задач в рамках проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Проектная деятельность» относится к обязательной части Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Проектная деятельность» изучается на первом, втором, третьем, четвертом курсах обучения.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|---|
|-----------------|---|---|

| | | |
|------|---|--|
| УК-3 | Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде | <p>ИУК-3.1. Определяет свою роль в команде, исходя из стратегии сотрудничества для достижения поставленной цели, учитывая особенности поведения и интересы других участников команды</p> <p>ИУК-3.2. Планирует и анализирует последствия личных действий, адекватно оценивает идеи и предложения других участников для достижения поставленной цели в командной работе</p> <p>ИУК-3.3. Осуществляет обмен информацией, знаниями и опытом с членами команды, соблюдая установленные нормы и правила социального взаимодействия, несет личную ответственность за свой вклад в результат командной работы</p> |
|------|---|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

В программу дисциплины «Проектная деятельность» входят следующие виды учебной деятельности:

Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов:

- лабораторные занятия
- самостоятельная работа студентов

Форма промежуточной аттестации:

- зачёт

Общая трудоемкость дисциплины составляет 14 зачетных единиц, т.е. 504 академических часа (из них 14 часов – лабораторные занятия (аудиторная работа), 490 часов – самостоятельная работа студентов).

Трудоёмкость дисциплины по семестрам распределена равномерно со 2 по 8 семестр. На каждый семестр выделено 2 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 2 часа – лабораторные занятия (аудиторная работа), 70 часов – самостоятельная работа студентов).

Форма промежуточной аттестации в каждом семестре – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Основы технологического предпринимательства»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Формирование у студентов комплекса теоретических знаний и практических навыков в сфере экономики, технологического предпринимательства и управления инновационными проектами.

Задачи дисциплины — достижение следующих результатов образования.

Знания: основные теории функционирования инновационной экономики и технологического предпринимательства, принципы организации, управления и оценки инновационно-предпринимательской деятельности; меры государственной поддержки инновационной деятельности и развития инновационной экосистемы; основы коммерциализации инноваций и развития высокотехнологического бизнеса.

Умения: планирование и проектирование коммерциализации результатов интеллектуальной деятельности в форме стартапа, коммерческого контракта, лицензионного договора; формирование проектных команд; выбор бизнес- модели и разработка бизнес-плана; анализ рынка и прогнозирование продаж, анализ потребительского поведения, разработка IP-стратегии проекта, проведение оценки эффективности инновационной деятельности, анализ рисков развития компании.

Владение: приемы работы на рынке коммерциализации высоких технологий с использованием моделей Product development и Customer development; использование технологий бережливого стартапа (lean) и гибкого подхода к управлению (agile), технологии разработки финансовой модели проекта; проведение переговоров с инвесторами и публичных презентаций проектов (питчей).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Основы технологического предпринимательства» относится к обязательной части Блока 1 Дисциплины (модули) в составе образовательной программы подготовки бакалавра по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Дисциплина «Основы технологического предпринимательства» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Проектная деятельность;

- Основы деловой коммуникации;
- Управление проектами;
- Проектирование и дизайн медиаприложений;
- Введение в разработку мультимедиа приложений

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| УК-1 | Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основы инновационной экономики и технологического предпринимательства; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять методологию системного анализа для поиска эффективных решений в области внедрения технологических инноваций; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками практического внедрения технологических предпринимательских проектов |
| УК-2 | Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Методы оценки эффективности проектных решений на основе бизнес-моделей; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проводить поиск и анализ информации, необходимой для построения бизнес-моделей и технико-экономического обоснования проектных решений; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Навыками применения инструментальных средств интернет-маркетинга в процессах технико-экономического обоснования проектных решений |

| | | |
|------|---|--|
| УК-6 | Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • методологию самостоятельного поиска информации, необходимой для создания и развития бизнес-моделей стартапов; <p>уметь:</p> <p>самостоятельно планировать работу, связанную с поиском рыночных ниш и исследованием потребителей,</p> <ul style="list-style-type: none"> • эффективно применять методы тайм- менеджмента; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками самостоятельной верификации и валидации бизнес-моделей в реальных условиях |
|------|---|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы (72 академических часа).

Разделы дисциплины «Основы технологического предпринимательства» изучаются на четвертом курсе в восьмом семестре.

Аудиторных занятий – 36 часов, самостоятельная работа студентов – 36 часов. Форма контроля – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Основы деловой коммуникации»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Основы деловой коммуникации» следует отнести формирование и развитие у будущего специалиста комплексной коммуникативной компетенции на русском языке, представляющей собой совокупность знаний, умений, способностей, ценностей и инициатив личности, необходимых для установления межличностного контакта в социально-культурной и профессиональной (учебной, научной, производственной и др.) сферах и ситуациях человеческой деятельности.

К основным задачам освоения дисциплины «Основы деловой коммуникации» относятся задачи:

- формирование нормированной русской литературной речи, правильной в лексико-семантическом, грамматическом, орфографическом и пунктуационном отношении; формирование навыков создания и воспроизведения текстов в сфере научного, делового и профессионального общения; формирование навыков и умений в подготовке презентаций, защите и представлении своей идеи;
- помощи в овладении специфическими языковыми средствами официально- делового стиля;
- развития стилистического чутья;
- выработки умения и навыка редактирования текстов деловых бумаг;
- знакомства с образцами документов, вариантами их композиционной структуры; обучения оформлению и составлению некоторых видов документов;
- формирования навыков создания и воспроизведения текста в сфере делового общения (в частности умения подготовки к деловой беседе, переговорам, интервью, деловой презентации).

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Основы деловой коммуникации» относится к числу обязательных учебных дисциплин Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Основы деловой коммуникации» наряду с другими дисциплинами гуманитарного цикла является составной частью гуманитарной подготовки студентов, причем дисциплина является

первым этапом формирования коммуникативных способностей студентов и обучения вербального и невербального воздействия в сфере будущей профессии.

«Основы деловой коммуникации» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Иностранный язык;
- История;
- Политология;
- Правоведение;
- Социология;
- Психология;
- Культурология

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|---|
| УК- 4 | способностью осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах) | <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • языковые нормы и основные принципы устного и письменного делового общения; • внутрителистическую и жанровую дифференциацию официально- делового стиля; • специфику оформления деловых бумаг; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • составить / отредактировать служебный документ; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • навыками редактирования и устранения типичных ошибок в языке деловых бумаг; • навыками различения нормативных правил общения и правил речевого воздействия |

| | | |
|------|--|--|
| УК-5 | способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • особенности организации и проведения деловых встреч, переговоров, совещаний и пр. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • эффективно воздействовать на собеседника во время проведения деловой беседы, совещания, переговоров, делового телефонного разговора, интервью. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • тактическими приемами подготовки и проведения деловых переговоров и презентаций. |
|------|--|--|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (36 часов аудиторной работы и 36 часов самостоятельной работы) в восьмом семестре.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Управление проектами»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Основной целью дисциплины «Управлении проектами» является изучение и освоение студентами теоретических основ и практических навыков в области управления проектами по формированию у студентов представлений о проектной деятельности (от зарождения идеи до реализации проекта) как о целостной системе, все элементы которой взаимосвязаны. Владение теоретическими основами и практическими навыками в области управления проектами необходимы для успешного освоения и внедрения инновационных технологий, определяющих промышленное развитие и управления, создания и реализации инновационных проектов, профессионального личностного роста и саморазвития, креативного решения задач текущего и стратегического управления: начиная с управления персоналом и заканчивая освоением наукоемких технологий.

К основным задачам освоения дисциплины «Управление проектами» следует отнести:

- изучение основных методов и технологий управления проектами: создание концепции проекта, команды проекта, планирование проекта, реализация и т.д.;
- изучение основных технологий проектного управления: характеристики, способы применения, ограничения, достоинства, недостатки, область использования (применения) и т.д..
- формирование и развитие теоретических знаний и практических навыков в области технического и социального проектирования и управления проектами

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Управление проектами» относится к числу обязательных учебных дисциплин Блока 1 основной образовательной программы бакалавриата.

Дисциплина «Управление проектами» изучается на четвертом курсе обучения.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ

РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ПК-3 | Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных планов проектов в условиях, когда проект не выходит за пределы утвержденных параметров. | Знать: принципы организации проектирования и содержание этапов процесса разработки программных комплексов, методологии, методы и средства управления процессами проектирования Уметь: выполнять работы на всех стадиях жизненного цикла проекта информационной системы Владеть: принципами организации проектирования и этапов процесса разработки программных комплексов, методологиями и средствами управления процессами проектирования |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов). Восьмой семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), семинарские занятия – 18 часов в семестр, форма контроля – зачет.

Обязательная часть

Для обязательного изучения

«Элективные курсы по физической культуре и спорту»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели и задачи дисциплины: Целью дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» студентов является формирование физической культуры личности и способности направленного использования разнообразных средств физической культуры, спорта и туризма для сохранения и укрепления здоровья, психофизической подготовки и самоподготовки к будущей жизни и профессиональной деятельности.

Для достижения поставленной цели предусматривается решение следующих воспитательных, образовательных, развивающих, и оздоровительных задач:

- понимание социальной значимости физической культуры и её роли в развитии личности и подготовке к профессиональной деятельности;
- знание биологических, психолого-педагогических и практических основ физической культуры и здорового образа жизни;
- формирование мотивационно-ценностного отношения к физической культуре, установки на здоровый стиль жизни, физическое совершенствование и самовоспитание привычки к регулярным занятиям физическими упражнениями и спортом;
- овладение системой практических умений и навыков, обеспечивающих сохранение и укрепление здоровья, психическое благополучие, развитие и совершенствование психофизических способностей, качеств и свойств личности, самоопределение в физической культуре и спорте;
- приобретение личного опыта повышения двигательных и функциональных возможностей, обеспечение общей и профессионально-прикладной физической подготовленности к будущей профессии и быту;
- создание основы для творческого и методически обоснованного использования физкультурно-спортивной деятельности в целях последующих жизненных и профессиональных достижений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» относится к обязательным дисциплинам Блока 1 программы бакалавриата, обеспечивающих общекультурную и профессионально-прикладную физическую подготовку.

Изучение дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» базируется на следующих дисциплинах: «Психология», «Педагогика», «Культурология» и «История».

После освоения учебной дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту», обучающиеся должны владеть знаниями научно-практических основ физической культуры и здорового образа жизни и общекультурной компетенцией: способностью использовать методы и средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности.

Основные положения дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту» должны быть использованы в дальнейшем при изучении дисциплины «Безопасность жизнедеятельности».

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ОПП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами дисциплины «Элективные курсы по физической культуре и спорту»:

| | | |
|------|---|---|
| УК-7 | Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности (УК-7) | <ul style="list-style-type: none"> • знать: <ul style="list-style-type: none"> - научно-практические основы физической культуры и здорового образа жизни; • уметь: <ul style="list-style-type: none"> - использовать творчески средства и методы физического воспитания для профессионально-личностного развития, физического самосовершенствования, формирования здорового образа и стиля жизни; • владеть: <ul style="list-style-type: none"> - средствами и методами укрепления индивидуального здоровья, физического самосовершенствования, ценностями физической культуры личности для успешной социально-культурной и профессиональной деятельности |
|------|---|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Элективные курсы по физической культуре и спорту» реализуется в рамках:

- очной и очно-заочной формах обучения в объеме не менее 328 академических часов, которые являются обязательными для освоения и в зачетные единицы не переводятся

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоемкость дисциплины в часах | | | | | | Форма итогового контроля |
|----------------|------|---------|---------------------------------|------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|--------------------------|
| | | | Всего час./ зач. ед | Аудиторных часов | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | |
| Очная | 1-3 | 1-6 | 328/0 | 328 | - | 328 | - | - | зачет |
| Очно-заочная | - | - | 328/0 | 9 | - | - | - | 319 | зачет |
| Заочная | - | - | - | - | - | - | - | - | - |

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Для обязательного изучения

«Введение в программирование»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели дисциплины:

- изучение современных тенденций в программировании;
- знакомство с современными языками и технологиями программирования;
- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению, в том числе формирование умений по разработке информационных систем.

Задачи дисциплины:

- изучение основ программирования;
- изучение современных языков и технологий программирования;
- изучение сред программирования;
- знакомство с объектно-ориентированными языками: C, C++, C#, Python.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Введение в программирование» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Информатика;
- Математика.

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

- Объектно-ориентированное программирование
- Интеллектуальные системы и технологии;
- Технология кроссплатформенного программирования;
- Программирование для мобильных устройств;
- Введение в технологии обработки цифрового контента;
- Основы современных алгоритмов;
- Математические методы обработки изображений
- Ознакомительная практика;

- Проектно-технологическая практика;
- Научно-исследовательская работа;
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР).

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | знать: <ul style="list-style-type: none"> • тенденции развития программирования; уметь: <ul style="list-style-type: none"> • решать поставленные задачи средствами программирования; владеть: <ul style="list-style-type: none"> • навыками написания программ |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина изучается на первом курсе в первом семестре.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, т.е. 72 академических часа (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Первый семестр: лекции – 18 часов, лабораторные работы – 36 часов, форма контроля – зачет.

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Для обязательного изучения

«Введение в специальность»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины является дать понимание обучающимся основных тенденций в развитии информационных технологий в мире, а также особенностей подготовки специалистов в области информационных систем и технологий в России в целом (и Московском Политехе в частности).

Задачи дисциплины:

- изучение развития информационных технологий;
- дать понимание роли информационных технологий сегодня;
- ознакомление с современными трендами в информационных технологиях.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Введение в специальность» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Информатика;

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

- Введение в технологии обработки цифрового контента;
- Ознакомительная практика.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|--|
|------------------------|--|--|

| | обучающийся должен обладать | |
|------|--|--|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | знать: <ul style="list-style-type: none"> • тенденции развития информационных систем и технологий; уметь: <ul style="list-style-type: none"> • обосновывать выбор тех или иных информационных технологий; владеть: <ul style="list-style-type: none"> • информацией о процессе развития информационных систем и технологий |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина изучается на первом курсе в первом семестре.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, т.е. 72 академических часов (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Первый семестр: лекции – 18 часов, практические занятия – 36 часов, форма контроля – зачет.

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Для обязательного изучения

«Численные методы в компьютерных вычислениях»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины «Численные методы в компьютерных вычислениях»

- привить твердые навыки решения математических задач с доведением решения до практически приемлемого результата (формулы, числа, графика, качественного вывода) и развить на этой базе логическое и алгоритмическое мышление.

Основные задачи дисциплины:

- выработать первичные навыки математического исследования прикладных вопросов, развить необходимую интуицию в вопросах приложения математики;
- выработать умение самостоятельно разбираться в математическом аппарате, используемом в литературе по специальности студента;
- выработать умение пользоваться таблицами и справочниками;
- подготовить студентов к изучению общетехнических и специальных дисциплин.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Численные методы в компьютерных вычислениях» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика;
- Информатика.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Дискретная математика;
- Введение в технологии обработки цифрового контента;
- Научно-исследовательская работа.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ПК-2 | способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: общую базовую информацию Уметь: решать типовые задачи по предложенным методам и алгоритмам Владеть: владением широкой общей подготовкой (базовыми знаниями) для решения практических задач в области информационных систем и технологий |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Численные методы в компьютерных вычислениях» изучаются во втором семестре первого курса.

Второй семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 1 час в неделю (18 часов), форма контроля – зачет.

Часть, формируемая участниками образовательных отношений

Для обязательного изучения

«Введение в технологии обработки цифрового контента»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Введение в технологии обработки цифрового контента» следует отнести:

- ознакомление с теоретическими основами технологии обработки цифрового контента;
- ознакомление учащихся с современными программными и аппаратными средствами обработки цифрового контента.

К основным задачам освоения дисциплины «Введение в технологии обработки цифрового контента» следует отнести:

- изучение структуры цифрового контента разного типа;
- ознакомление с базовыми возможностями инструментария современных программных средств для создания, обработки и хранения цифрового контента;
- обучение решению элементарных задач профессиональной деятельности в области создания и обработки различного цифрового контента.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Введение в технологии обработки цифрового контента» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины (модули)», учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Дисциплина «Введение в технологии обработки цифрового контента» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

Предыдущие дисциплины:

- Математика
- Информатика
- Введение в программирование
- Численные методы в компьютерных вычислениях

Последующие дисциплины:

- Технологии обработки информации

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ

РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ПК-1 | способностью разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | Знать: теоретические основы технологии обработки цифрового контента. Уметь: разрабатывать требования и оптимизировать цифровой контент под проектируемое программное обеспечение. Владеть: способами обработки различного цифрового контента. |
| ОПК-2 | способностью использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности | Знать: современные информационные технологии и программные средства обработки цифрового контента. Уметь: решать задачи профессиональной деятельности по обработке цифрового контента. Владеть: основными инструментами программных средств по обработке различного цифрового контента. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, т.е. 108 академических часов (из них 20 часов – самостоятельная работа студентов).

На первом курсе во втором семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часа (из них 20 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Введение в технологии обработки цифрового контента» изучаются на первом курсе.

Второй семестр: лекции – 34 часа, лабораторные работы – 36 часов, форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента «Основы современных алгоритмов»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями являются формирование у обучающихся теоретических знаний об основах современных алгоритмов, информационных системах и технологиях, моделях, методах и средствах решения функциональных задач и организации информационных процессов, изучение организационной, функциональной и физической структуры информационных систем, базовой информационной технологии и базовых информационных процессов, рассмотрение перспектив использования информационных технологий в условиях перехода к информационному обществу.

Основной задачей изучения дисциплины является овладение методами:

- изучения организационной, функциональной и физической структуры основ современных алгоритмов, базовой информационной технологии и базовых информационных процессов в информационных системах и технологиях;
- анализа развития современных алгоритмов информационных технологий;
- решения функциональных задач информационных систем и технологий;
- организация информационных процессов при использовании информационных технологий в издательской деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Данная учебная дисциплина относится к дисциплинам по выбору студента учебного плана ООП ВО по направлению подготовки ВПО «Информационные системы и технологии».

Для изучения дисциплины необходимы компетенции, сформированные в результате обучения в средней школе.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Основы алгоритмизации и программирования

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

- Технологии обработки информации
- Преддипломная практика;
- Государственная итоговая аттестация.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| <i>Код компетенции</i> | Результаты освоения ООП <i>Содержание компетенции*</i> | Перечень планируемых результатов обучения по |
|------------------------|--|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать – методы математического моделирования. Уметь - разрабатывать алгоритмы реализации математических моделей; Владеть – навыками программной реализации математических моделей. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, т.е. 108 академических часов (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента

«Математические методы обработки изображений»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Математические методы обработки изображений» заключается в ознакомлении обучающихся с концептуальными основами работы с изображениями, а также с методами и алгоритмами, используемыми при преобразовании и визуализации изображений.

Задачи дисциплины:

- Изучение способов представления цифровых изображений;
- Изучение элементов теории интегральных преобразований;
- Изучение алгоритмов реализации дискретных интегральных преобразований;
- Изучение методов цифровой фильтрации;
- Изучение теории и практики вейвлет-преобразования;
- Изучение математического моделирования процессов регистрации, визуализации и оценки качества изображений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Математические методы обработки изображений» относится к части по выбору Блока 1 «Дисциплины (модули)», части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика
- Информатика
- Основы алгоритмизации и программирования
- Объектно-ориентированное программирование
- Введение в программирование
- Численные методы в компьютерных вычислениях
- Введение в технологии обработки цифрового контента

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Технологии обработки информации
- Интеллектуальные системы и технологии
- Информационные системы в медиаиндустрии

- Программное обеспечение и оборудование систем обработки цифрового контента
- Управление информационными ресурсами обработки цифрового контента
- Управление программными проектами
- Цифровая обработка медиа данных

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Проектирование и дизайн медиа приложений»:

| <i>Код компетенции</i> | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|--|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: элементы теории и основные алгоритмы проведения дискретных интегральных преобразований Уметь: решать типовые задачи восстановления и улучшения изображений Владеть: методами построения цифровых фильтров для решения конкретных задач обработки изображений |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часов (из них 18 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Математические методы обработки изображений» изучаются на втором курсе.

Третий семестр: лекции– 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы– 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента

«Анимационная графика»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Анимационная графика» следует отнести:

- формирование знаний о принципах анимационной графики;
- формирование навыков создания анимации и веб-ориентированного контента на основе технологий корпорации Adobe.

К основным задачам освоения дисциплины «Анимационная графика» следует отнести:

- изучение правил создания различных типов анимации;
- изучение программных продуктов для создания анимационной графики;
- изучение основ языка программирования интерактивного содержимого Action Script.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина Б1.В.ОД.14 «Анимационная графика» относится к части по выбору Блока 1 «Дисциплины (модули)», части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02

«Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Информатика;
- Растровая и векторная графика.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Основы web-технологий и дизайна;
- Web-технологии разработки медиаприложений;
- Технологии разработки игровых движков.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| Код компетенции | Результаты освоения ООП Содержание компетенции* | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине** |
|-----------------|--|--|
| ПК-2 | Способность выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес- процессы | знать: - основные принципы управления проектами. уметь: - применять методики управления проектами. владеть: - навыками управления и контроля версий приложений. |
| ПК-7 | Способность осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | знать: - современные программные средства создания web-ориентированного контента. уметь: - создавать web и игровой контент. владеть: - навыками использования различных программных продуктов для проектирования систем. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов). Разделы дисциплины «Анимационная графика» изучаются на втором курсе.

Четвертый семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента «Языки информационного обмена»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями и задачами освоения дисциплины «Языки информационного обмена» является знакомство с основными принципами и методами проектирования клиент-серверных сценариев для решения задач информационного обмена в информационных системах.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Языки информационного обмена» относится к части по выбору Блока 1 «Дисциплины (модули)», части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Информатика
- Основы алгоритмизации и программирования
- Базы данных
- Объектно-ориентированное программирование

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| <i>Код компетенции</i> | <i>Результаты освоения ООП Содержание</i> | <i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</i> |
|------------------------|---|--|
|------------------------|---|--|

| | | |
|------|--|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | <p>Знать: работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы;</p> <p>Уметь: выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы;</p> <p>Владеть: способами выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы.</p> |
|------|--|---|

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетные единицы.

| Форма обучения | курс | семестр | Трудоемкость дисциплины в часах | | | | | | Форма итогового контроля | |
|----------------|------|---------|---------------------------------|------------------|--------|------------------------------------|---------------------|------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| | | | Всего час./зач. ед | Аудиторных часов | Лекции | Семинарские (практические) занятия | Лабораторные работы | Самостоятельная работа | | Контроль (промежуточная аттестация) |
| Очная | 4 | 8 | 144/4,00 | 63 | 36 | - | 27 | 45 | 36 | экзамен |

Дисциплины по выбору студента «Растровая и векторная графика»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Растровая и векторная графика» являются формирование у обучающихся теоретических знаний о современных методах и средствах подготовки и обработки растровой и векторной графики, а также формирование практических навыков о методах компьютерной обработки изображений в различных форматах и инструментах прикладного дизайна для работы с растровой и векторной графикой.

К основным задачам освоения дисциплины следует отнести:

- изучение способов представления цифровых изображений растровой графики;
- изучение способов представления цифровых изображений векторной графики;
- изучение классификации форматов изображений, представленных в растровой и векторной графике;
- изучение основных характеристик форматов изображений;
- освоение методов обработки растровой графики;
- освоение методов обработки векторной графики;
- изучение создания, обработки и корректирования метафайлов;
- изучение основных программных средств работы с различными форматами изображений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Растровая и векторная графика» относится к числу профессиональных учебных дисциплин по выбору части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1. Дисциплины (модули) основной образовательной программы бакалавриата.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Математика;
- Информатика.

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

- Цифровая обработка аудио и видеoinформации;
- Основы web-технологий и дизайна;
- Проектирование, дизайн и разработка трехмерных объектов;
- Web-технологии разработки медиаприложений;
- Математические методы обработки изображений;

- Анимационная графика;
- Проектирование и дизайн медиаприложений;
- Технологии разработки игровых движков;
- Композиционный дизайн мультимедийных изданий.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Проектирование и дизайн медиа приложений»:

| <i>Код компетенции</i> | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------------|--|--|
| ПК-2 | способностью выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: средства обработки растровой и векторной графики Уметь: выполнять практические работы при помощи средств растровой и векторной графики Владеть: способностью выполнять работы при помощи средств растровой и векторной графики |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов). Обучение в полном объеме проводится на втором курсе в третьем семестре.

Третий семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 часа в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента

«Проектирование и дизайн медиаприложений»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины «Проектирование и дизайн медиаприложений» следует отнести:

- – обучение основным средствам создания современных мультимедийных приложений;
- формирование представления об особенностях дизайна мультимедиа приложений;
- подготовка студентов к профессиональной деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра для направления подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии» по профилю «Информационные технологии в медиаиндустрии и дизайне».

К основным задачам освоения дисциплины «Проектирование и дизайн медиаприложений» следует отнести:

- изучение методологических и концептуальных теоретических сведений о программировании в сети Интернет,
- формирование умения и навыков работы с web-страницами,
- развитие навыка эффективного комбинирования интерактивных элементов в медиа - приложении,
- освоение основных понятий и определений растровой и векторной графики.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Проектирование и дизайн медиаприложений» относится к части по выбору Блока 1 «Дисциплины (модули)», части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Информатика
- Основы проектирования интерфейсов информационных систем
- Композиционный дизайн мультимедийных изданий

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

- Web-технологии разработки медиаприложений

- Композиционный дизайн мультимедийных изданий

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|---|
| ПК-12 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | <p>Знать: методики и перечень сервисного ПО для разработки приложения для обработки медиаконтента</p> <p>Уметь: использовать вспомогательную литературу для разрешения возникающих задач при разработке проекта приложения</p> <p>Владеть: базовыми навыками разработки программного обеспечения</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

На втором курсе в третьем семестре выделяется 4 зачетные единицы, т.е. 144 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Проектирование и дизайн медиа приложений» изучаются на втором курсе.

Третий семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 2 час в неделю (36 часов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента

«Технологии разработки игровых движков»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели изучения дисциплины «Технологии разработки игровых движков» следует отнести:

- формирование у обучающихся теоретических и практических навыков по разработке и программированию игрового программного обеспечения;
- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению
- «Информационные системы и технологии», в том числе формирование умений по работе с различными средами разработки игрового контента.

Основные задачи дисциплины:

- Изучить понятия об электронных играх и жанровой направленности;
- Изучить покомпонентно структуру электронных игр в зависимости от жанровой направленности;
- Изучить методы и средства создания электронных игр;
- Изучить существующие технологии для производства игр;
- Создать собственный рабочий проект электронной игры.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Технологии разработки игровых движков» относится к части по выбору Блока 1 «Дисциплины (модули)», части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Основы алгоритмизации и программирования
- Основы проектирования интерфейсов информационных систем
- Объектно-ориентированное программирование
- Интеллектуальные системы и технологии
- Технология кроссплатформенного программирования
- Проектирование, дизайн и разработка трехмерных объектов
- Управление программными проектами
- Компьютерная графика

- Введение в программирование
- Основы современных алгоритмов
- Анимационная графика
- Растровая и векторная графика

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

- Преддипломная практика
- Государственная итоговая аттестация (выполнение и защита ВКР)

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Программное обеспечение и оборудование систем обработки цифрового контента»:

| Коды компетенции | Результаты освоения ОП | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-------------------------|--|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: необходимое программное обеспечение для создания игрового программного обеспечения. Уметь: использовать необходимое программное обеспечение для проектирования и модификации информационных систем. Владеть: навыками проектирования, модификации игровых приложений и настройки программного обеспечения для разработки игрового контента. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часов (из них 45 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Технологии разработки игровых движков» изучаются на четвертом курсе в восьмом семестре (9 недель): лекции – 4 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы – 3 часа в неделю (27 часов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента

«Технологии сетевого вещания»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины «Технологии сетевого вещания» - ознакомление обучающихся с современными технологиями, связанными с представлением аудио и видео контента, посредством использования современных локальных и интернет сервисов.

Основной задачей изучения дисциплины является

- изучение общей схемы аналогового и цифрового вещания;
- изучение принципов передачи видео и аудио изображений;
- изучение схем передачи аудиовизуальной информации в сетях протокола TCP/IP;
- ознакомление с методами сжатия аудио и видео информации;
- ознакомление с методами потоковой передачи информации по сетям TCP/IP;
- ознакомление с современными программными средствами;
- изучение систем IPTV;
- изучение методов организации вещания на мобильные устройства;
- изучение методов организации студий по производству контента

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина Б.1.ДВ.4 «Технологии сетевого вещания» относится к числу профессиональных учебных дисциплин базовой части (Б1) основной образовательной программы бакалавриата.

«Технологии сетевого вещания» взаимосвязана логически и содержательно- методически со следующими дисциплинами и практиками ООП:

- Б.2.4 Преддипломная практика
- Б.3.1 Государственная итоговая аттестация

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Языки информационного обмена»:

| Коды компетенции | Результаты освоения ОП | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|------------------|--|---|
| ПК-2 | Способен выполнять работы и управлять работами по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы | Знать: методы разработки систем сетевого вещания Уметь: разрабатывать средства реализации систем сетевого вещания Владеть: способностью разрабатывать системы сетевого вещания |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы, т.е. 144 академических часов (из них 45 часа – самостоятельная работа студентов). Обучение в полном объеме проводится на четвертом курсе во втором семестре.

Восьмой семестр: лекции – 2 часа в неделю (36 часов), лабораторные работы 1,5 часа в неделю (27 часов), форма контроля – экзамен.

Дисциплины по выбору студента

«Композиционный дизайн мультимедийных изданий»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели изучения дисциплины «Композиционный дизайн мультимедийных изданий» следует отнести:

- формирование знаний о форматах представления информации;
- подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению «Информационные системы и технологии», в том числе формирование умений по работе с различными форматами представления информации.

Основные задачи дисциплины:

- изучение современных форматов представления информации;
- изучение принципов перекодирования и преобразования информации между форматами;
- изучение способов хранения информации.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Композиционный дизайн мультимедийных изданий» относится к числу дисциплин по выбору вариативной части базового цикла (Б1) основной образовательной программы бакалавриата.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Информатика;
- Растровая и векторная графика;
- Проектирование и дизайн медиаприложений.

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

- Web-технологии разработки медиаприложений;
- Проектирование и дизайн медиаприложений.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| ПК-1 | Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | <p>Знать: основные способы разработки и реализации мультимедийных и печатных изданий.</p> <p>Уметь: выбирать и оценивать способ реализации мультимедийных и печатных изданий; анализировать и оценивать дизайн печатных и мультимедийных изданий.</p> <p>Владеть: различными способами реализации интерактивных мультимедиа изданий.</p> |
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | <p>Знать: общую характеристику процесса создания мультимедийного издания, принципы их реализации и композиции; модели представления проектных решений; базовые и прикладные информационные технологии, инструментальные средства информационных технологий.</p> <p>Уметь: использовать архитектурные и детализированные решения при проектировании издания; применять информационные технологии при создании мультимедийного издания.</p> <p>Владеть: средствами разработки мультимедийных проектов; методами и средствами представления данных и знаний о предметной области, технологиями реализации, внедрения мультимедийного издания, методологией использования информационных технологий при создании мультимедиа изданий.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов). Разделы дисциплины «Композиционный дизайн мультимедийных изданий» изучаются на втором курсе.

Пятый семестр: лекции – 1 час в неделю (18 часов), лабораторные работы – 6 часов в неделю (54 часа), форма контроля – зачет.

Дисциплины по выбору студента «Глобальные системы медиапоиска»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели изучения дисциплины «Глобальные системы медиапоиска»:

- формирование у обучающихся теоретических знаний о современных информационных системах и технологиях, моделях, методах и средствах решения функциональных задач и организации информационных процессов;
- изучение организационной, функциональной и физической структуры архитектуры информационных систем, базовой информационной технологии и базовых информационных процессов, рассмотрение перспектив использования информационных технологий в условиях перехода к информационному обществу.

Основные задачи дисциплины:

- изучения организационной, функциональной и физической структуры ПСМ, базовой информационной технологии и базовых информационных процессов в информационных системах и технологиях;
- анализа развития современных ПСМ и информационных технологий;
- решения функциональных задач ПСМ, информационных систем и технологий
- организация информационных процессов при использовании информационных технологий в издательской деятельности.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Глобальные системы медиапоиска» относится к дисциплинам по выбору части формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

- Информатика

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих за ней дисциплин, практик:

- Инфокоммуникационные системы и сети;
- Основы web-технологий и дизайна;
- Технологии сетевого вещания.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения ООП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

| Код компетенции | Результаты освоения ООП Содержание компетенции* | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине** |
|-----------------|--|---|
| ПК-1 | Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение | <p>знать – перечень задач подлежащих решению при проектировании программного обеспечения</p> <p>уметь – создавать документацию для проектируемого программного обеспечения</p> <p>владеть – навыками работы с прикладным программным обеспечением для решения задач проектируемого программного продукта.</p> |
| ПК-7 | Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба и сложности | <p>знать – методики различных видов проектирования систем разного масштаба и сложности</p> <p>уметь – подбирать необходимое программное обеспечение для решения проблем проектирования систем</p> <p>владеть – комплексом программно-аппаратных средств для создания программного продукта любой сложности и масштаба.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, т.е. 108 академических часов (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов). На втором курсе в третьем семестре выделяется 3 зачетные единицы, т.е. 108 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Глобальные системы медиапоиска» изучаются на втором курсе. Третий семестр: лекции– 1 часа в неделю (18 часов), лабораторные работы– 2,5 часа в неделю (54 часов), форма контроля – зачет.

Факультативные дисциплины

«Тайм-менеджмент»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины «Тайм-менеджмент» ориентировано на получение обучающимися знаний об основах организации управления временем, принципах и технологиях тайм-менеджмента в практике организации личной и корпоративной работы как средства повышения эффективности профессиональной деятельности

К основным целям освоения дисциплины «Тайм-менеджмент» следует отнести формирование у обучающихся базовых знаний теоретических основ и практических навыков в области управления временем как нематериальным ресурсом, являющихся основой организации эффективной деятельности как на персональном, так и на корпоративном уровне, освоение базовых навыков создания персональной системы учета, планирования времени, личного целеполагания и приоритезации задач

К основным задачам освоения дисциплины «Тайм-менеджмент» следует отнести:

- знакомство с основными понятиями, определениями, категориями в области организации времени;
- получение знаний о современных концепциях, подходах, технологиях рациональной организации использования времени как нематериального ресурса профессионального развития;
- изучение технологий эффективной организации времени на персональном и корпоративном уровнях.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Тайм-менеджмент» относится к числу факультативных дисциплин образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Тайм-менеджмент» взаимосвязана логически и содержательно-методически со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Введение в проектную деятельность.
- Проектная деятельность;
- Управление проектами;
- Основы технологического предпринимательства;
- Управление персоналом.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ

РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующей компетенции:

| Код компетенции | Обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| УК-2 | Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - понятийный аппарат курса: определения, понятия, термины, связанные с системой организации времени; - особенности использования технологий тайм-менеджмента в персональной и корпоративной деятельности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - интегрировать полученные знания в области организации времени в практику своей повседневной деятельности. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками постановки целей; - инструментами целеполагания и планирования действий по их достижению. |
| УК-6 | Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни | <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - элементы системы тайм-менеджмента; - области применения технологий тайм-менеджмента. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - видеть взаимосвязь отдельных элементов системы тайм-менеджмента; - формулировать цели и планировать действия по их достижению, используя инструменты тайм-менеджмента; - проводить анализ и оценку производственных и непроизводственных затрат на обеспечение требуемого качества продукции. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками сбора, анализа, систематизации информации по теме организации времени. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины «Тайм-менеджмент» изучаются на третьем курсе.

Третий семестр: лекции – 18 часов, семинары – 18 часов, форма контроля – зачет.

Факультативные дисциплины

«Конфликтология»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины:

- формирование у обучающихся адекватного представления о возможностях практического применения основных положений психологии личности и социальной психологии в сфере общения и межличностного взаимодействия в конфликтной ситуации.

Задачи изучения дисциплины:

- овладение теоретическими основами курса, раскрытие их сущности, функций и роли, а также освоение возможностей целенаправленного использования на практике;
- овладение конкретными знаниями в области конфликтологии, освоение структуры и возможностей системного и прикладного обеспечения эффективной работы с людьми;
- представление роли и сущности конфликта, получение знаний о конфликтологии как комплексном научно-исследовательском направлении, о процессе конфликтного взаимодействия в современном обществе, об источнике и субъектах конфликта, о психологическом разрешении различного рода конфликтных ситуаций, о способности их своевременного урегулирования;
- приобретение практических навыков работы в условиях конфликтных ситуаций и их устранения.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Конфликтология» относится к числу факультативных дисциплин учебного плана по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Дисциплина взаимосвязана логически и содержательно-методически с другими дисциплинами учебного плана, формирующими общекультурные, общепрофессиональные и профессиональные компетенции будущих бакалавров по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|---|
| УК-3 | Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде | <p>знать: содержание понятий «конфликт», «конфликтная ситуация», «стресс», «фрустрация», механизм и функции социального конфликта, структурные компоненты конфликта;</p> <p>уметь: проводить мониторинг благополучия в коллективе;</p> <p>владеть: навыками самостоятельного освоения новых знаний, методами предупреждения и конструктивного разрешения конфликтов в профессиональной деятельности.</p> |
| УК-4 | Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) | <p>знать: технологии цивилизованного взаимодействия;</p> <p>уметь: выбирать наиболее эффективную тактику поведения в нестандартной ситуации.</p> <p>владеть: навыками неконфликтного поведения в коллективе и общения с гражданами в соответствии с нормами этикета.</p> |
| УК-5 | Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах | <p>знать: основные стратегия поведения в конфликте, принципы и модели разрешения межличностных и организационных конфликтов;</p> <p>уметь: распознавать модели поведения, закономерно приводящие партнеров по общению к эскалации противоборства;</p> <p>владеть: навыками позитивного влияния на партнеров и успешного ведения переговоров.</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Разделы дисциплины изучаются на 1 семестре: лекции – 36 часов. Форма промежуточной аттестации после 1 семестра – зачет

Факультативные дисциплины

«Государственные программы и проекты»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Основной целью дисциплины «Государственные программы и проекты» является изучение и освоение студентами теоретических основ и практических навыков в области управления государственными программами и проектами. Владение теоретическими основами и практическими навыками в области управления проектами необходимы для успешного освоения и внедрения инновационных технологий, определяющих промышленное развитие и управления, создания и реализации инновационных проектов, профессионального личностного роста и саморазвития, креативного решения задач текущего и стратегического управления: начиная с управления персоналом и заканчивая освоением наукоемких технологий.

К основным задачам освоения дисциплины «Государственные программы и проекты» следует отнести:

- изучение основных методов и технологий управления проектами: создание концепции проекта, команды проекта, планирование проекта, реализация и т.д.;
- изучение основных технологий проектного управления: характеристики, способы применения, ограничения, достоинства, недостатки, область использования (применения) и т.д..
- формирование и развитие теоретических знаний и практических навыков в области технического и социального проектирования и управления проектами

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Государственные программы и проекты» относится к числу факультативных основной образовательной программы бакалавриата. Дисциплина «Государственные программы и проекты» изучается в шестом семестре.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты

следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | Обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|--|--|
| УК-2 | Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | Знать: методики поиска, сбора и обработки информации, метод системного анализа. Уметь: применять методики поиска, сбора, обработки информации, системный подход для решения поставленных задач и осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из актуальных российских и зарубежных источников. Владеть: методами поиска, сбора и обработки, критического анализа и синтеза информации, методикой системного подхода для решения поставленных задач |
| УК-5 | Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач | Знать: виды ресурсов и ограничений, основные методы оценки разных способов решения профессиональных задач. действующее законодательство и правовые нормы, регулирующие профессиональную деятельность. Уметь: проводить анализ поставленной цели и формулировать задачи, необходимые для ее достижения, анализировать альтернативные варианты, использовать нормативно- правовую документацию в сфере профессиональной деятельности. Владеть: методиками разработки цели и задач проекта, методами оценки потребности в ресурсах, продолжительности и стоимости проекта, навыками работы с нормативно-правовой документацией. |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов). Шестой семестр: семинарские занятия – 36 часов в семестр, форма контроля – зачет. Структура и содержание дисциплины «Государственные программы и проекты» по срокам и видам работы отражены в приложении.

Факультативные дисциплины

«Оборудование и технологии принтмедиа индустрии»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

К основным целям освоения дисциплины следует отнести формирование системных представлений о видах печатных и электронных средств информации в увязке с технологией их производства и разъяснение взаимосвязи вида средств информации, требований к качеству продукции и технологических процессов.

К основным задачам освоения дисциплины «Оборудование и технологии принтмедиаиндустрии» следует отнести:

- изучение основных технологических процессов и применяемого технологического оборудования для производства продукции принтмедиаиндустрии;
- ознакомление с методикой выбора расходных материалов и определением потребности в материалах при производстве продукции принтмедиаиндустрии;
- изучение зависимости параметров качества продукции от соблюдения технологических режимов на всех этапах её производства;

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина относится к факультативным дисциплинам и изучается на втором курсе обучения в третьем семестре.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах, прохождении практик:

- Информатика
- Введение в проектную деятельность

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны в определённой степени владеть следующими знаниями и компетенциями:

- ОПК-1. Способен применять естественнонаучные и общепрофессиональные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности

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

- Преддипломная практика;
- Проектно-технологическая практика.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируется компетенция и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап её формирования:

| <i>Код компетенции</i> | Наименование компетенций | Индикаторы достижения компетенции |
|------------------------|---|---|
| ОПК-1 | Способен применять естественнонаучные и общеинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности | <input type="checkbox"/> ИОПК-1.1. знает основы математики, физики, вычислительной техники и программирования <input type="checkbox"/> ИОПК-1.2. умеет решать стандартные профессиональные задачи с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний, методов математического анализа и моделирования <input type="checkbox"/> ИОПК-1.3. имеет навыки теоретического и экспериментального исследования объектов профессиональной деятельности |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (72 часа), в том числе самостоятельная работа студента в объеме 36 часов. Изучение дисциплины происходит на 2 курсе в течение 3 семестра.

Общая трудоёмкость дисциплины по видам работы формам обучения распределяется следующим образом:

| п/п | Вид учебной работы | Количество часов | Семестры |
|-----|----------------------------------|------------------|----------|
| | | | 3 |
| | Аудиторные занятия | 36 | 36 |
| | В том числе: | | |
| 1. | Лекции | | |
| 2. | Семинарские/практические занятия | | |
| 3. | Лабораторные занятия | 36 | 36 |
| | Самостоятельная работа | 36 | 36 |
| | Промежуточная аттестация | | |
| | Зачет/диф.зачет/экзамен | зачет | зачет |
| | Итого | 72 | 72 |

Факультативные дисциплины

«Правоведение»

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Основной целью освоения дисциплины «Правоведение» является подготовка студентов к деятельности в соответствии с квалификационной характеристикой бакалавра по направлению, в том числе формирование знаний в области юриспруденции, представлений об основах и специфике правового регулирования отношений в профессиональной сфере.

Задачами дисциплины является выработка у студентов навыков

- применения норм законодательства Российской Федерации в ходе их будущей профессиональной деятельности;
- принятия решений и совершения юридически значимых действий в точном соответствии с законом;
- анализа законодательства и практики его применения; ориентации в специальной литературе.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

«Правоведение» является факультативной дисциплиной программы бакалавриата по направлению 09.03.02 «Информационные системы и технологии».

Содержание курса базируется на знаниях, полученных в общеобразовательной школе при изучении дисциплины «обществознание».

Для освоения дисциплины необходимы компетенции, сформированные у обучающихся в результате изучения дисциплины «Философия».

Основные положения дисциплины могут быть использованы при прохождении практики и написании выпускной квалификационной работы.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

| Код компетенции | В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать | Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине |
|-----------------|---|---|
|-----------------|---|---|

| | | |
|------|--|---|
| УК-1 | способностью осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения | <p>знать: понятие, принципы, виды источники правового регулирования профессиональных отношений</p> <p>уметь: юридически правильно квалифицировать факты обстоятельства;</p> <p>владеть: навыками поиска толкования нормативно- правовых актов.</p> |
| УК-2 | способностью определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | <p>знать: важнейшие основы различных отраслей российского права, а также специфику правового регулирования будущей профессиональной деятельности студентов;</p> <p>уметь: анализировать содержание нормативных актов, практику их применения;</p> <p>владеть: юридической терминологией, навыками работы с нормативными правовыми актами</p> |

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Правоведение» составляет 2 зачетные единицы, т.е. 72 академических часа (из них 36 часов – самостоятельная работа студентов).

Дисциплина изучается на 4 курсе в 7 семестре по очной форме обучения. Форма контроля – зачет.