

Аннотация дисциплины Б.1.2.10 Дисциплина. Технология разработки программного обеспечения

Дисциплина "Технология разработки программного обеспечения" изучается обучающимися по основной профессиональной образовательной программе "Разработка программных систем и систем искусственного интеллекта" направления подготовки "09.03.04 Программная инженерия".

Дисциплина изучается в 7 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 180/5 часов/з.ед. Самостоятельная работа заключается в выполнении работ, указанных в разделе 4.

В ходе изучения дисциплины осуществляется текущий контроль в форме технологии рейтингового контроля в соответствии с технологической карты дисциплины, размещенной на электронном курсе, а также промежуточный контроль в форме экзамен.

Целью изучения дисциплины является формирование следующих компетенций:

1. ПК-1 Владение навыками использования различных технологий разработки программного обеспечения

В ходе изучения дисциплины последовательно рассматриваются темы:

1. Лекция №1. Вводная лекция. Модели жизненного цикла ИС.
2. Лекция №2. Технология RAD
3. Лекция №3. Методология MSF
4. Лекция №4. AGILE-методики. Манифест.
5. Лекция №5. Методология SCRUM
6. Лекция №6. Технология XP
7. Лекция №7. Методология DSDM
8. Лекция №8. Методология LSD
9. Лекция №9. Методологии KANBAN
10. Лекция №10. Тенденции развития технологий

Основными стратегическими образовательными технологиями являются: дискуссионные, лекционные занятия, практические и лабораторные занятия, процедуры самообучения, доступ обеспечивается с помощью электронного курса и сервисов образовательного портала пгту на платформе lms moodle (elearning.volgatech.net), интегрированного с федеральной платформой гис ссос online.edu.ru открытый образовательный портал (mooped.net)..

В рамках указанных технологий применяются тактические образовательные технологии: деловая игра, задания, игровое проектирование, информационные, классическая лекция, проблемная лекция, лекция с обсуждением новых научных достижений в сфере ии по результатам конференции и публикаций и др.), семинары с ит-практиками, конкурсы, хакатоны, кейс-чемпионаты, мастер-классы, командные проектные задания и др..