

АНОТАЦІЯ ДИСЦИПЛІНИ

Назва дисципліни	Основи інженерії програмного забезпечення
Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни	3 кредити / 90 годин
Вид підсумкового контролю	залік
Викладач	Петренко Сергій Вікторович
Профайл викладача (ів) на сайті кафедри	https://ktimv.itup.com.ua/?page_id=3122
Е-mail викладача:	serhii.petrenko@rshu.edu.ua
Посилання на освітній контент дисципліни в CMS Moodle (за наявності) або на іншому ресурсі	https://classroom.google.com/u/1/c/MTUyOTE0NjQzMdc5
Мова викладання	українська
Консультації	<i>Очні консультації:</i> щовівторка, з 12.45 до 14.05 (2 академічні години) <i>Онлайн-консультації:</i> щовівторка, з 18.00 до 20.00; щочетверга з 18.00 до 20.00

Мета курсу полягає у ознайомленні здобувачів вищої освіти з основними поняттями, засобами та методами інженерії програмного забезпечення, а також формування у знань основних принципів розробки ефективного програмного забезпечення та набуття навичок використання основних принципів реалізації етапів життєвого циклу ПЗ.

Завдання вивчення дисципліни

- надати знання як ефективно використання на практиці фундаментальні концепції, парадигми і основні принципи функціонування засобів інженерії програмного забезпечення;
- сформувати вміння застосовувати знання у практичних ситуаціях;
- сформувати вміння оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт;
- сформувати вміння ефективно використовувати сучасний інструментарій для розробки ПЗ;
- сформувати вміння проводити комплексну розробку програмного забезпечення;

- надати знання як ефективно підтримувати та оновлювати вже існуючі продукти.

Дисципліна «Основи інженерії програмного забезпечення» забезпечує набуття здобувачами освіти таких компетентностей та результатів навчання:

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК 1. Здатність учитися, здобувати нові знання, уміння, у тому числі в галузі, відмінній від професійної.

ЗК 8. Знання та розуміння предметної області, розуміння професійної діяльності, здатність використовувати в професійній діяльності базові знання в галузі точних, природничих, соціально-гуманітарних та економічних наук.

Спеціальні (фахові) компетентності (ФК)

ФК 8. Здатність використовувати сучасні технології програмування та тестування програмного забезпечення.

Програмні результати навчання (ПР)

ПРН 12. Уміти застосовувати сучасні технології програмування та розробки програмного забезпечення, програмної реалізації чисельних і символічних алгоритмів.

Передумови

Ефективність засвоєння змісту дисципліни «Основи інженерії програмного забезпечення» значно підвищиться, якщо здобувач вищої освіти попередньо засвоїв курси «Іноземна мова (за професійним спрямуванням)», «Програмування», «Комп'ютерні мережі».

Політика дисципліни

При організації освітнього процесу здобувачі вищої освіти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу у РДГУ, Положення про академічну доброчесність, Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти, Положення про практики, Положення про внутрішнє забезпечення якості освіти.

Здобувачам вищої освіти необхідно зареєструвати аккаунт в системі Google та доєднатись до класу (<https://classroom.google.com/>) за допомогою коду, в якому розміщені опорні конспекти лекцій, завдання та методичні вказівки до виконання лабораторних робіт та завдання для самостійної роботи.

Присутність на заняттях не обов'язкова для здобувачі вищої освіти, які навчаються за дуальною формою навчання, офіційно працевлаштовані і мають дозвіл від деканату на вільне відвідування занять.

Дозволяється користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час занять, крім тих, де проводиться тестування.

Несвоєчасне виконання завдань не вітається: виставляються нульові бали без права перездачі.

Політика доброчесності

Здобувач вищої освіти, виконуючи самостійну або індивідуальну роботу, повинен дотримуватись політики доброчесності, робити посилання на джерела, звідки взято

матеріал. У разі наявності плагіату в будь-яких видах робіт здобувача вищої освіти він отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати завдання.