

Аннотация к рабочей программе по дисциплине «Визуальное программирование»

1. Цели освоения дисциплины

Главной целью освоения дисциплины «Объектно-ориентированное программирование» является приобретение студентами знаний, умений и навыков применения современной технологии объектно-ориентированного программирования для создания информационных систем в их профессиональной деятельности; формирование у студентов теоретических знаний и практических навыков разработки программ в оконных операционных системах с использованием объектно-ориентированной технологии программирования.

2. Место дисциплины в структуре ООП

Б1.В.ДВ.08.02

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций по данному направлению:

ВПК-2 - способностью разрабатывать компоненты аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования;

В результате освоения дисциплины обучающийся должен

знать:

основные парадигмы программирования, принципы и особенности объектно-ориентированной технологии

уметь:

разрабатывать программные продукты с применением иерархии классов, методов и форм

иметь навыки и (или) опыт деятельности:

методами и инструментальными средствами объектно-ориентированной разработки программ

4. Общая трудоемкость дисциплины

108(в часах) 3 з.е.

5. Формы контроля

зачет (4 курс)