



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ФГБОУ ВО «ИГУ»

Кафедра естественнонаучных дисциплин

УТВЕРЖДАЮ

декан факультета бизнес-коммуникаций и
информатики

М.Г. Синчурина

«19» марта 2025 г

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Наименование дисциплины (модуля)

**Б1.В.06 Объектно-ориентированное
программирование**

*(индекс дисциплины по учебному плану, наименование дисциплины
(модуля))*

Направление подготовки:

09.03.03 Прикладная информатика

(код, наименование направления подготовки)

Направленность (профиль) подготовки:

Прикладная информатика

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочная

(очная, заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий), очно-заочная (с
использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий *))*

Согласовано с УМК факультета бизнес-
коммуникаций и информатики:

Рекомендовано кафедрой естественнонаучных
дисциплин:

Протокол № 7 от «19» марта 2025 г.

Протокол № 6 от «14» февраля 2025 г.

Председатель

М.Г. Синчурина

и.о. зав. кафедры

А.Г. Балахчи

СОДЕРЖАНИЕ

	<i>стр.</i>
I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	3
II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО	3
III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	3
IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ	4
4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и СРС, отведенного на них количества академических часов	4
4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	5
4.3 Содержание учебного материала	7
4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ	7
4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение самостоятельной работы студентов	8
4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов	9
4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)	12
V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	12
а) основная литература	12
б) дополнительная литература	13
в) периодическая литература	13
г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы	13
VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	14
6.1. Учебно-лабораторное оборудование	14
6.2. Программное обеспечение	16
6.3. Технические и электронные средства	16
VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ	16
VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ	17
8.1. Оценочные средства текущего контроля	17
8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	21

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цели: Сформировать у обучающихся комплекс теоретических знаний и практических навыков, достаточный для разработки приложений интерпретируемом языке программирования Python, развивать алгоритмическое мышление, сформировать навыки использования некоторых библиотек.

Задачи:

- Сформировать практические навыки и умения работы с базовыми типами данных, массивами, условным и циклическим операторами, рекурсией;
- Сформировать практические навыки и умения разработки функций и подпрограмм, функциональной декомпозицией объемных задач, освоить модульное и структурное программирование;
- Сформировать представления о работе подключаемых библиотек и навыки использования возможностей библиотек и модулей.

II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Объектно-ориентированное программирование» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений «Блок 1. Дисциплины (модули)».

Дисциплина предназначена для закрепления знаний, умений отработки практических навыков в сфере программирования, предполагает изучение основ программирования на интерпретируемом языке, предназначена для студентов, не имеющих опыта программирования.

2.2. Для изучения данной учебной дисциплины (модуля) необходимы знания, умения и навыки, формируемые предшествующими дисциплинами:

— нет.

2.3. Перечень последующих учебных дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной:

- Программирование;
- Основы объектно-ориентированного программирования;
- Технологии веб-разработки: программирование на стороне клиента;
- Технологии веб-разработки: программирование на стороне сервера;
- Проектирование и разработка приложений для мобильных устройств;
- Программирование для дизайнеров.

III. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций (элементов следующих компетенций) в соответствии с ФГОС ВО и ОП ВО по данному направлению подготовки:

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
ПК-1 Способность формулировать требования, проектировать и разрабатывать программное обеспечение	ПК-1.1	Знание основных принципов разработки программного обеспечения (Software Development Life Cycle - SDLC). Понимание архитектурных шаблонов и принципов проектирования ПО. Знание языков программирования, фреймворков и инструментов разработки. Понимание принципов баз данных и их проектирования. Знание методологий управления проектами
	ПК-1.2	Умение анализировать и формулировать требования к программному обеспечению. Умение проектировать архитектуру программных систем, учитывая требования и ограничения. Умение разрабатывать эффективный и надежный код, следуя принципам модульности, повторного использования и тестирования
	ПК-1.3	Навык использования различных инструментов и технологий разработки, таких как IDE (Integrated Development Environment), системы контроля версий (например, Git), системы управления базами данных и другие. Навык написания технической документации, включая спецификации требований, архитектурные диаграммы, описания API и другие документы. Навык управления временем и ресурсами проекта, умение оценивать сроки и риски

IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов, в том числе 8 часов на контроль.

Из них реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий 28 часов контактной работы и 178 часов самостоятельной работы.

Форма промежуточной аттестации: зачет, зачет с оценкой.

4.1 Содержание дисциплины, структурированное по темам, с указанием видов учебных занятий и СРС, отведенного на них количества академических часов

п/п	Раздел дисциплины/темы	Семестр	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)				Формы текущего контроля успеваемости; Форма промежуточной аттестации (по семестрам)
			Контактная работа преподавателя с обучающимися			Самостоятельная работа	
			Лекции (из них электронные часы)	Семинарские (практические) занятия (из них электронные часы)	Консультации		
Классы на примере библиотеки pygame			12 (12)	16 (16)	0	178	
1	Библиотека PyGame. Введение. Основные функции	5	2 (2)	2 (2)	0	20	
2	Классы и объекты в PyGame	5	2 (2)	2 (2)	0	22	
3	Наследование	5	1 (1)	2 (2)	0	22	
4	Полиморфизм	5	1 (1)	2 (2)	0	22	
Итого за 5 семестр			6 (6)	8 (8)	0	86	Зач (4)
5	Классы в игровой разработке	6	2 (2)	1 (1)	0	16	
6	Работа со звуком в PyGame	6	1 (1)	2 (2)	0	20	
7	Организация движения на экране. Управление персонажем	6	1 (1)	2 (2)	0	20	
8	Анимирование изображений средствами Python	6	1 (1)	2 (2)	0	20	
9	Создание своего игрового приложения	6	1 (1)	1 (1)	0	16	
Итого за 6 семестр			6 (6)	8 (8)	0	92	ЗаО (4)
Итого часов			12 (12)	16 (16)	0	178	

4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

Се- местр	Название раздела, темы	Самостоятельная работа обучающихся			Оце- ночное сред- ство	Учебно- методи- ческое обеспе- чение само- стоя- тельной работы
		Вид самостоятельной работы	Сроки выпол- нения	Зат- раты вре- мени, час. (из них с при- мене- нием ДОТ)		
5	Библиотека PyGame. Введение. Основные функции	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы Для формирования умений: решение задач	2 недели	20 (20)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru
5	Классы и объекты в PyGame	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы Для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекций Для формирования умений: решение задач	2 недели	22 (22)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru
5	Наследование	Для формирования умений: решение задач	2 недели	22 (22)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru
5	Полиморфизм	Для формирования умений: решение задач	2 недели	22 (22)	Пз	bki.forlabs.ru
6	Классы в игровой разработке	Для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекций Для формирования умений: решение задач	2 недели	16 (16)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru
6	Работа со звуком в PyGame	Для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекций Для формирования умений: решение задач	2 недели	20 (20)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru
6	Организация движения на экране. Управление персонажем	Для овладения знаниями: чтение дополнительной литературы Для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекций Для формирования умений: решение задач	2 недели	20 (20)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru

6	Анимирование изображений средствами Python	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы Для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекций Для формирования умений: решение задач	2 недели	20 (20)	Тест, Пз	bki.forlabs.ru
6	Создание своего игрового приложения	Для овладения знаниями: чтение дополнительной литературы Для закрепления и систематизации знаний: работа с конспектом лекций Для формирования умений: подготовка проекта или творческой работы	4 недели	16 (16)	Проект	bki.forlabs.ru
Общая трудоемкость самостоятельной работы по дисциплине (час)				178		
Из них объем самостоятельной работы с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (час)				178		
Бюджет времени самостоятельной работы, предусмотренный учебным планом для данной дисциплины (час)				178		

4.3 Содержание учебного материала

Трудоемкость дисциплины (з.е.)	6
Наименование основных разделов (модулей)	Классы на примере библиотеки pygame
Формы текущего контроля	Тест, решение задач, практическое задание, проект
Форма промежуточной аттестации	Зачет, зачет с оценкой

4.3.1. Перечень семинарских, практических занятий и лабораторных работ

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
1	1	Практическая работа 1. Создание основного окна программы	2 (2)	Тест, РЗ	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2	2	Практическая работа 2. Понятие класса	2 (2)	Тест, РЗ	ПК-1.3, ПК-1.2, ПК-1.1

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
3	3	Практическая работа 3. Создание простой иерархии классов	2 (2)	Тест, РЗ	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
4	4	Практическая работа 4. Разработка сложной иерархии классов согласно заданию	2 (2)	РЗ	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
5	5	Практическая работа 5. Перемещение персонажа по экрану	1 (1)	Тест, РЗ	ПК-1.2, ПК-1.1
6	6	Практическая работа 6. Подключение звука в игровом окне	2 (2)	Тест, РЗ	ПК-1.3, ПК-1.1, ПК-1.2
7	7	Практическая работа 7. Реализация управления персонажем с клавиатуры	2 (2)	Тест, РЗ	ПК-1.1, ПК-1.3, ПК-1.2
8	8	Практическая работа 8. Реализация спрайтовой анимации элементов сцены	2 (2)	Тест, РЗ	ПК-1.2, ПК-1.1, ПК-1.3
9	9	Разработка своего игрового приложения	1 (1)	Проект	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3

4.3.2. Перечень тем (вопросов), выносимых на самостоятельное изучение самостоятельной работы студентов

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
1	Библиотека PyGame. Введение. Основные функции	Рисование простых фигур в игровом окне	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
2	Классы и объекты в PyGame	Решение задач с использованием простых классов	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
3	Наследование	Использование иерархии классов в PyGame	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
4	Полиморфизм	Рисование неподвижной сцены PyGame на основе иерархии классов	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
5	Классы в игровой разработке	Реализация алгоритма поиска пути в лабиринте	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
6	Работа со звуком в PyGame	Озвучивание сцены PyGame разными способами. Реализация звуковых эффектов	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
7	Организация движения на экране. Управление персонажем	Реализация управления персонажем мышкой	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
8	Анимирование изображений средствами Python	Доработка спрайтовой анимации на экране PyGame	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3
9	Создание своего игрового приложения	Доработка игрового проекта	ПК-1	ПК-1.1 ПК-1.2 ПК-1.3

4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов

Самостоятельная работа студентов всех форм и видов обучения является одним из обязательных видов образовательной деятельности, обеспечивающей реализацию требований Федеральных государственных стандартов высшего профессионального образования. Согласно требованиям нормативных документов самостоятельная работа студентов является обязательным компонентом образовательного процесса, так как она обеспечивает закрепление получаемых на лекционных занятиях знаний путем приобретения навыков осмысления и расширения их содержания, навыков решения актуальных проблем формирования общекультурных и профессиональных компетенций, научно-исследовательской деятельности, подготовки к семинарам, лабораторным работам, сдаче зачетов и экзаменов. Самостоятельная работа студентов представляет собой совокупность аудиторных и внеаудиторных занятий и работ. Самостоятельная работа в рамках образовательного процесса в вузе решает следующие задачи:

- закрепление и расширение знаний, умений, полученных студентами во время аудиторных и внеаудиторных занятий, превращение их в стереотипы умственной и физической деятельности;
- приобретение дополнительных знаний и навыков по дисциплинам учебного плана;
- формирование и развитие знаний и навыков, связанных с научно-исследовательской деятельностью;
- развитие ориентации и установки на качественное освоение образовательной программы;
- развитие навыков самоорганизации;
- формирование самостоятельности мышления, способности к саморазвитию,

самосовершенствованию и самореализации;

— выработка навыков эффективной самостоятельной профессиональной теоретической, практической и учебно-исследовательской деятельности.

Подготовка к лекции. Качество освоения содержания конкретной дисциплины прямо зависит от того, насколько студент сам, без внешнего принуждения формирует у себя установку на получение на лекциях новых знаний, дополняющих уже имеющиеся по данной дисциплине. Время на подготовку студентов к двухчасовой лекции по нормативам составляет не менее 0,2 часа.

Подготовка к практическому занятию. Подготовка к практическому занятию включает следующие элементы самостоятельной деятельности: четкое представление цели и задач его проведения; выделение навыков умственной, аналитической, научной деятельности, которые станут результатом предстоящей работы. Выработка навыков осуществляется с помощью получения новой информации об изучаемых процессах и с помощью знания о том, в какой степени в данное время студент владеет методами исследовательской деятельности, которыми он станет пользоваться на практическом занятии. Подготовка к практическому занятию нередко требует подбора материала, данных и специальных источников, с которыми предстоит учебная работа. Студенты должны дома подготовить к занятию 3–4 примера формулировки темы исследования, представленного в монографиях, научных статьях, отчетах. Затем они самостоятельно осуществляют поиск соответствующих источников, определяют актуальность конкретного исследования процессов и явлений, выделяют основные способы доказательства авторами научных работ ценности того, чем они занимаются. В ходе самого практического занятия студенты сначала представляют найденные ими варианты формулировки актуальности исследования, обсуждают их и обосновывают свое мнение о наилучшем варианте. Время на подготовку к практическому занятию по нормативам составляет не менее 0,2 часа.

Подготовка к контрольной работе. Контрольная работа назначается после изучения определенного раздела (разделов) дисциплины и представляет собой совокупность развернутых письменных ответов студентов на вопросы, которые они заранее получают от преподавателя. Самостоятельная подготовка к контрольной работе включает в себя: — изучение конспектов лекций, раскрывающих материал, знание которого проверяется контрольной работой; повторение учебного материала, полученного при подготовке к семинарским, практическим занятиям и во время их проведения; изучение дополнительной литературы, в которой конкретизируется содержание проверяемых знаний; составление в мысленной форме ответов на поставленные в контрольной работе вопросы; формирование психологической установки на успешное выполнение всех заданий. Время на подготовку к контрольной работе по нормативам составляет 2 часа.

Подготовка к экзамену. Самостоятельная подготовка к экзамену схожа с подготовкой к зачету, особенно если он дифференцированный. Но объем учебного материала, который нужно восстановить в памяти к экзамену, вновь осмыслить и понять, значительно больше, поэтому требуется больше времени и умственных усилий. Важно сформировать целостное представление о содержании ответа на каждый вопрос, что предполагает знание разных научных трактовок сущности того или иного явления, процесса, умение раскрывать факторы, определяющие их противоречивость, знание имен ученых, изучавших обсуждаемую проблему. Необходимо также привести информацию о материалах эмпирических исследований, что указывает на всестороннюю подготовку студента к экзамену. Время на подготовку к экзамену по нормативам составляет 36 часов для бакалавров.

Формы внеаудиторной самостоятельной работы

Разработка проекта (индивидуального, группового) Цель самостоятельной работы: развитие способности прогнозировать, проектировать, моделировать. Проект — «ограниченное во времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств и ресурсов и специфической организацией». Выполнение задания: 1) диагностика ситуации (проблематизация, целеполагание, конкретизация цели, форматирование проекта); 2) проектирование (уточнение цели, функций, задач и плана работы; теоретическое моделирование методов и средств решения задач; детальная проработка этапов решения конкретных задач; пошаговое выполнение запланированных проектных действий; систематизация и обобщение полученных результатов, конструирование предполагаемого результата, пошаговое выполнение проектных действий); 3) рефлексия (выяснение соответствия полученного результата замыслу; определение качества полученного продукта; перспективы его развития и использования). Предполагаемые результаты самостоятельной работы: готовность студентов использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач; готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач; — способность прогнозировать, проектировать, моделировать.

Информационный поиск Цель самостоятельной работы: развитие способности к проектированию и преобразованию учебных действий на основе различных видов информационного поиска. Информационный поиск — поиск неструктурированной документальной информации. Список современных задач информационного поиска: решение вопросов моделирования; классификация документов; фильтрация, классификация документов; проектирование архитектур поисковых систем и пользовательских интерфейсов; извлечение информации (аннотирование и реферирование документов); выбор информационно-поискового языка запроса в поисковых системах. Содержание задания по видам поиска: поиск библиографический — поиск необходимых сведений об источнике и установление его наличия в системе других источников. Ведется путем разыскания библиографической информации и библиографических пособий (информационных изданий); поиск самих информационных источников (документов и изданий), в которых есть или может содержаться нужная информация; — поиск фактических сведений, содержащихся в литературе, книге (например, об исторических фактах и событиях, о биографических данных из жизни и деятельности писателя, ученого и т. п.). Выполнение задания:

- 1) определение области знаний;
- 2) выбор типа и источников данных;
- 3) сбор материалов, необходимых для наполнения информационной модели;
- 4) отбор наиболее полезной информации;
- 5) выбор метода обработки информации (классификация, кластеризация, регрессионный анализ и т.д.);
- 6) выбор алгоритма поиска закономерностей;
- 7) поиск закономерностей, формальных правил и структурных связей в собранной информации;
- 8) творческая интерпретация полученных результатов.

Планируемые результаты самостоятельной работы: — способность студентов решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных

технологий и с учетом основных требований информационной безопасности; готовность использовать знание современных проблем науки и образования при решении образовательных и профессиональных задач.

Разработка мультимедийной презентации Цели самостоятельной работы (варианты): — освоение (закрепление, обобщение, систематизация) учебного материала; — обеспечение контроля качества знаний; — формирование специальных компетенций, обеспечивающих возможность работы с информационными технологиями; — становление общекультурных компетенций. Мультимедийная презентация — представление содержания учебного материала, учебной задачи с использованием мультимедийных технологий.

Выполнение задания:

1. Этап проектирования: — определение целей использования презентации; — сбор необходимого материала (тексты, рисунки, схемы и др.); — формирование структуры и логики подачи материала; — создание папки, в которую помещен собранный материал.

2. Этап конструирования: — выбор программы MS PowerPoint в меню компьютера; — определение дизайна слайдов; — наполнение слайдов собранной текстовой и наглядной информацией; — включение эффектов анимации и музыкального сопровождения (при необходимости); — установка режима показа слайдов (титульный слайд, включающий наименование кафедры, где выполнена работа, название презентации, город и год; содержательный — список слайдов презентации, сгруппированных по темам сообщения; заключительный слайд содержит выводы, пожелания, список литературы и пр.).

3. Этап моделирования — проверка и коррекция подготовленного материала, определение продолжительности его демонстрации.

Планируемые результаты самостоятельной работы: — повышение информационной культуры студентов и обеспечение их готовности к интеграции в современное информационное пространство; — способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности; — способность к критическому восприятию, обобщению, анализу профессиональной информации, постановке цели и выбору путей ее достижения; — способность применять современные методики и технологии организации и реализации образовательного процесса на различных образовательных ступенях в различных образовательных учреждениях; — готовность использовать индивидуальные креативные способности для оригинального решения исследовательских задач.

В ФБГОУ ВО «ИГУ» организация самостоятельной работы студентов регламентируется Положением о самостоятельной работе студентов, принятым Ученым советом ИГУ 22 июня 2012 г.

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

По данной дисциплине выполнение курсовых проектов (работ) не предусматривается.

V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

а) основная литература

1. Любанович, Билл. Простой Python. Современный стиль программирования [Текст] : науч. изд. / Б. Любанович. - СПб. : Питер, 2019. - 476 с. ; 23 см. - (Бестселлеры O'Reilly). - Пер. изд. : Introducing Python / Bill Lubanovic. - Beijing. - ISBN 978-5-4461-1054-4 : 1171.20 р.

2. Мэтиз, Эрик. Изучаем Python. Программирование игр, визуализация данных, веб-приложения [Текст] : науч. изд. / Э. Мэтиз. - 2-е изд. - СПб. : Питер, 2020. - 492 с. : ил. ; 23 см. - (Библиотека программиста). - Пер. изд. : Python crash course. A Hand-on, project-based introduction to programming / Eric Matthes. - San Francisco (Ca). - ISBN 978-5-4461-0479-6 : 1152.00 р.

3. Федоров, Дмитрий Юрьевич. Программирование на языке высокого уровня Python [Текст] : учеб. пособие для приклад. бакалавриата / Д. Ю. Федоров. - М. : Юрайт, 2018. - 126 с. ; 21 см. - (Бакалавр. Прикладной курс). - ISBN 978-5-534-04479-9 : 310.96 р.

б) дополнительная литература

1. Бейдер, Дэн. Чистый Python. Тонкости программирования для профи [Текст] : науч. изд. / Д. Бейдер. - СПб. : Питер, 2020. - 284 с. ; 23 см. - (Библиотека программиста). - Пер. изд. : Python tricks: the book / Dan Bader. - ISBN 978-5-4461-0803-9 : 1032.00 р.

2. Гуриков, Сергей Ростиславович. Основы алгоритмизации и программирования на Python [Текст] : учеб. пособие для студ. вузов, реализ. программу сред. проф. образования по спец. 09.02.01 "Компьютер. системы и комплексы", 09.02.02 "Компьютер. сети", 09.02.03 "Программ. в компьютер. системах", 09.02.04 "Информ. системы (по отраслям)", 09.02.05 "Прикл. информатика (по отраслям)" / С. Р. Гуриков. - М. : Инфра-М, 2022. - 342 с. : ил., табл. ; 24 см. - (Среднее профессиональное образование). - Библиогр.: с. 339. - ISBN 978-5-16-016906-4 : 1941.18 р.

в) периодическая литература

Нет.

г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://нэб.рф>.

В соответствии с п. 4.3.4. ФГОС ВО, обучающимся в течение всего периода обучения обеспечен неограниченный доступ (удаленный доступ) к электронно-библиотечным системам:

— Открытая электронная база ресурсов и исследований «Университетская информационная система РОССИЯ» [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://uisrussia.msu.ru> бессрочный

— Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://нэб.рф>. бессрочный

— Научная электронная библиотека «ELIBRARY.RU» [Электронный ресурс] : сайт. - Контракт № 148 от 23.12.2020 г. Акт от 24.12.2020 г. Срок действия по 31.12.2022 г. – Режим доступа: <http://elibrary.ru/>

— ЭБС «Издательство Лань». Контракт № 04-Е-0346 от 12.11.2021 г. № 976 от 14.11.2021 г. Срок действия по 13.11.2022 г. – Режим доступа: <https://www.e.lanbook.com>

— ЭБС ЭЧЗ «Библиотех». Государственный контракт № 019 от 22.02.2011 г. ООО «Библиотех». Лицензионное соглашение к Государственному контракту № 019 от 22.02.2011. Срок действия: бессрочный. – Режим доступа: <https://isu.bibliotech.ru/>

— ЭБС «Рукопт» ЦКБ «Бибком». № 04-Е-0343 от 12.11.2021 г. Акт № 6К-5195 от 14.11.2021 г. Срок действия по 13.11.2022г. – Режим доступа: <http://rucont.ru>

— ЭБС «Айбукс.ру/ibooks.ru» ООО «Айбукс». Контракт № 04-Е-0344 от 12.11.2021 г.; Акт от 14.11.2021 г. Срок действия по 13.11.2022 г. – Режим доступа: <http://ibooks.ru>

— Электронно-библиотечная система «ЭБС Юрайт». ООО «Электронное издательство Юрайт». Контракт № 04-Е-0258 от 20.09.2021г. Контракт № 04-Е-0258 от 20.09.2021 г. Срок действия по 17.10. 2022 г. – Режим доступа: <https://urait.ru>

— УБД ИВИС. Контракт № 04-Е-0347 от 12.11.2021 г. Акт от 15.11.2021 г. Срок действия с 01.01.2022 по 31.12.2022 г. – Режим доступа: <http://dlib.eastview.com>

— Электронная библиотека ИД Гребенников. Контракт № 04-Е-0348 от 12.11.2021г.; Акт № 348 от 15.11.2021 г. Срок действия с 01.01.2022 по 31.12.2022 – Режим доступа: <http://grebennikon.ru>

VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Учебно-лабораторное оборудование

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
---	---	--

Специальные помещения: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, текущего контроля, промежуточной аттестации.	Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления информации большой аудитории: Ноутбук(AserAspirev3-5516 (AMDA10-4600M 2300 МГц)) (1 штука) с неограниченным доступом к сети Интернет; Проектор Vivitek, экран ScreenVtdiaEcot- 3200*200MW 1:1, колонки, наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие рабочей программе дисциплины «Архитектурный подход к развитию предприятий и информационных систем». Учебная лаборатория: компьютеры для проведения практических работ (Системный блок AMDAthlon-64 X3 445 3100 МГц), Монитор LG F1742S (2 штуки), Монитор ViewSonic VA703b(24 штуки) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации; проектор Sony XGA VPLSX535, экран ScreenVtdiaEcot- 3200*200MW 1:1	ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014 Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty (15000 лицензий) Kaspersky Endpoint Security длябизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177 BusinessStudio Лицензия № 7464 (бессрочно)
--	---	---

Специальные помещения: компьютерный класс (учебная аудитория) для групповых и индивидуальных консультаций, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), организации самостоятельной работы, в том числе, научно-исследовательской	Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения: компьютеры (системный блок AMD Athlon 64 X2 DualCore 3600+ 1900 МГц (15 штук), Монитор LGFlatron L1742SE (14 штук), Монитор ViewSonic VG720) с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.	ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014 Microsoft Office: 0365ProPiusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty (15000 лицензий) Kaspersky Endpoint Security для бизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177
--	---	--

6.2. Программное обеспечение

№	Наименование Программного продукта	Кол-во	Обоснование для пользования ПО	Дата выдачи лицензии	Срок действия права пользования
1	Python	1	Условия правообладателя	Условия правообладателя	Условия правообладателя
2	Microsoft Office Professional Plus 2007 Russian Academic OPEN No Level	25	Номер Лицензии Microsoft 46211164 Гос.контракт № 03-162-09 от 01.12.2009	01.12.2019	Условия правообладателя

6.3. Технические и электронные средства

Методической системой преподавания предусмотрено использование технических и электронных средств обучения и контроля знаний студентов: мультимедийные презентации, фрагменты фильмов.

VII. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При реализации программы данной дисциплины используются различные образовательные технологии, в том числе электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

Проблемное обучение	Создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности учащихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности
---------------------	---

Разноуровневое обучение	У преподавателя появляется возможность помогать слабому, уделять внимание сильному, реализуется желание сильных учащихся быстрее и глубже продвигаться в образовании. Сильные учащиеся утверждают в своих способностях, слабые получают возможность испытывать учебный успех, повышается уровень мотивации учения.
Проектные методы обучения	Работа по данной методике дает возможность развивать индивидуальные творческие способности учащихся, более осознанно подходить к профессиональному и социальному самоопределению
Лекционно-семинарско-зачетная система	Данная система дает возможность сконцентрировать материал в блоки и преподносить его как единое целое, а контроль проводить по предварительной подготовке обучающихся
Информационно-коммуникационные технологии	Изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в ИНТЕРНЕТ.

Наименование тем занятий с использованием активных форм обучения:

№	Тема занятия	Вид занятия	Форма / Методы интерактивного обучения	Кол-во часов (из них электронные часы)
1	Классы в игровой разработке	Лекция	Проблемная лекция	2
2	Управление движением персонажа	Практика	Кейс-метод	2
3	Спрайтовая анимация	Лекция, практика	Кейс-метод	2
4	Разработка своего игрового приложения	Практика	Метод проектов	24

VIII. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.1. Оценочные средства текущего контроля

№ п/п	Вид контроля	Контролируемые темы (разделы)	Компетенции, компоненты которых контролируются
-------	--------------	-------------------------------	--

1	Тест	Библиотека PyGame. Введение. Основные функции. Классы и объекты в PyGame. Наследование. Классы в игровой разработке. Работа со звуком в PyGame. Организация движения на экране. Управление персонажем. Анимирование изображений средствами Python.	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
2	Решение задач	Библиотека PyGame. Введение. Основные функции. Классы и объекты в PyGame. Наследование. Полиморфизм. Классы в игровой разработке. Работа со звуком в PyGame. Организация движения на экране. Управление персонажем. Анимирование изображений средствами Python.	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
3	Практическое задание	Библиотека PyGame. Введение. Основные функции. Классы и объекты в PyGame. Наследование. Полиморфизм. Классы в игровой разработке. Работа со звуком в PyGame. Организация движения на экране. Управление персонажем. Анимирование изображений средствами Python.	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3
4	Проект	Создание своего игрового приложения.	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-1.3

Примеры оценочных средств для текущего контроля

Демонстрационный вариант теста

1. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Чему будет равно значение выражения в языке Python: `11 // 3 + 11 // -3`

- a. нет верного ответа
- b. -1
- c. 1

2. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что будет выведено в результате выполнения кода: `print((1, 2, 3) < (1, 2, 6))`

- a. Ошибка выполнения
- b. True

c. False

d. None

3. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

Какая из функций вернет итерируемый объект в языке Python?

a. range(x, y, step)

b. ord(s)

c. str(n)

d. len(s)

4. Задание с множественным выбором. Выберите 2 правильных ответа.

В каком фрагменте на языке Python правильно объявлена переменная

a. n = 24

b. \$n = 24

c. var n = 24

d. int n = 24

e. n = int(input())

5. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что вернёт операция a+b в языке Python, если s = "dfr" и c = 8 ?

a. Операция невозможна

b. 8

c. dfr

d. "dfr8"

6. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что выведет фрагмент кода: string = 'They will come when they can' print(string[:-2])

a. Все, кроме двух последних символов

b. Два последних символа

c. Строку полностью

d. Ошибку

7. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какого типа будет результат выполнения выражения: (",)

a. Синтаксическая ошибка

b. Кортеж

c. Словарь

d. Строка

8. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какие аргументы обязательно необходимо передать функции average? def average(x, y, z=1, d=3): s = (x + y + z + d) / 4 return s

a. x, y

b. x, y, z, d

c. s

d. z, d

9. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Выберите корректный способ считать в список несколько чисел в строке, разделённых пробелом

- a. `list(map(int, input().split()))`
- b. всё перечисленное
- c. `int(input().split())`
- d. `map(int, input().split())`

10. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Как работает вызов функции `open("myfile.txt", "r")`?

- a. откроет файл `myfile.txt` для чтения, если файла нет, то он будет создан
- b. откроет файл `myfile.txt` для чтения, если файла нет, то возникнет исключительная ситуация (ошибка)
- c. откроет файл `myfile.txt` для записи, если файла нет, то он будет создан
- d. откроет файл `myfile.txt` для записи, если файла нет, то возникнет исключительная ситуация (ошибка)

11. Задание с множественным выбором. Выберите 3 правильных ответа.

Каким образом можно получить список ключей из словаря `myDict = {4: 7, 6: 8, 8: 10}`?

- a. `myDict.values()`
- b. `set(myDict)`
- c. `list(myDict)`
- d. `myDict.keys()`

12. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что произойдет с уже существующим файлом при открытии его в Python командой `open("filename.txt", "rb")`

- a. ничего
- b. нет такого режима
- c. файл будет перезаписан

13. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Что вернет операция `s*h` в языке Python, если `s="qwe"`, `h=4`

- a. Операция невозможна
- b. `qwe`
- c. `qweqweqweqwe`
- d. `qwe4`

14. Задание открытой формы. Введите ответ.

Дана строка `a='123asd'`. Нужно получить строку `'dsa321'`. Решите с помощью срезов- (слайсов). Использовать самую короткую запись. Все пробелы удалить. Присваивание не использовать.

15. Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.

Команда, меняющая внешний вид `turtle` на "стрелочку":

- a. `turtle.shape('circle')`
- b. `turtle.shape('arrow')`
- c. `turtle.shape('triangle')`

d. turtle.shape('square')

16. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

#Что значит команда turtle.forward(300):

- a. перемещение вверх на 300 пикселей
- b. перемещение назад на 300 пикселей
- c. перемещение вперед на 300 пикселей
- d. перемещение вниз на 300 пикселей

17. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой класс Tkinter соответствует виджету для однострочного поля ввода?

- a. Entry
- b. Label
- c. Frame
- d. Text

18. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой класс Tkinter соответствует кнопке для представления одного из альтернативных значений?

- a. Menubutton
- b. Button
- c. Radiobutton
- d. Checkbutton

19. Задание с единичным выбором. Выберите один правильный ответ.

Какой класс Tkinter соответствует кнопке для представления многострочного текста (без возможности редактирования)?

- a. Label
- b. ListBox
- c. Message

8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации

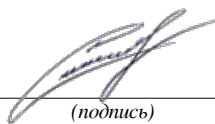
Вопросы к зачету:

1. Библиотека PyGame. Основные возможности. Работа основного экрана
2. Классы в Python. Основные методы. Обращение к полям
3. Наследование. Смысл наследования. Реализация наследования в языке Python
4. Полиморфизм. Реализация полиморфизма в Python

Вопросы к зачету с оценкой:

1. Организация движения на экране. Расчёт координат
2. Работа со звуком в библиотеке PyGame. Типы звукового сопровождения игры и их настройка
3. Управление персонажем. Механизм контроля действий пользователя
4. Спрайтовая графика. Использование спрайтов в собственных классах

Разработчики:


(подпись)

доцент
(занимаемая должность)

М.А. Сокольская
(инициалы, фамилия)

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО и учетом рекомендаций ПООП по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика».

Программа рассмотрена на заседании кафедры естественнонаучных дисциплин

Протокол № 6 от «14» февраля 2025 г.

и.о. зав. кафедры



А.Г. Балахчи

Настоящая программа, не может быть воспроизведена ни в какой форме без предварительного письменного разрешения кафедры-разработчика программы.