



**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

В.К. Карнаухова

«19» мая 2021 г

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Наименование дисциплины (модуля)	Б1.В.ДВ.03.01 Шаблоны проектирования (практикум) <i>(индекс дисциплины по учебному плану, наименование дисциплины (модуля))</i>
Направление подготовки:	09.03.03 Прикладная информатика <i>(код, наименование направления подготовки)</i>
Направленность (профиль) подготовки:	Прикладная информатика (разработка программного обеспечения)
Квалификация выпускника: бакалавр	
Форма обучения: очная <i>(очная, заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий)*, очно-заочная (с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий)*)</i>	

Согласовано с УМК факультета бизнес-коммуникаций и информатики:

Рекомендовано кафедрой естественнонаучных дисциплин:

Протокол № 8 от «17» мая 2021 г.

Протокол № 10 от «12» мая 2021 г.

Председатель

В.К. Карнаухова

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	4
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	5
4.2 План внеаудиторной самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	6
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	9
4.4. Методические указания по организации самостоятельной работы студентов	10
4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)	14
V. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	14
а) основная литература	14
б) дополнительная литература	14
в) периодическая литература	14
г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы	14
VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	14
6.1. Учебно-лабораторное оборудование	15
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	19

I. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цели: Приобретение знаний и навыков, необходимых для разработки гибких, масштабируемых и легко поддерживаемых программных решений с использованием шаблонов проектирования. Шаблоны проектирования представляют собой повторно используемые архитектурные решения, которые помогают решать типовые проблемы в процессе проектирования программного обеспечения.

Задачи:

- Изучение основных понятий и терминологии в области шаблонов проектирования;
- Ознакомление с различными типами шаблонов проектирования, такими как порождающие, структурные и поведенческие шаблоны;
- Изучение конкретных шаблонов проектирования, таких как Singleton, Factory Method, Observer, Strategy и других, и понимание их назначения и применения;
- Анализ реальных примеров применения шаблонов проектирования в программном обеспечении;
- Разработка навыков определения проблемных ситуаций, в которых применение шаблонов проектирования может быть полезно;
- ;
- Практическое применение шаблонов проектирования в процессе разработки программного обеспечения;
- Оценка и анализ эффективности использования шаблонов проектирования в различных сценариях и контекстах;
- Изучение методов адаптации и комбинирования шаблонов проектирования для решения сложных задач;
- Развитие навыков документирования и объяснения шаблонов проектирования другим разработчикам и участникам проекта;
- Эти задачи помогут студентам понять принципы и применение шаблонов проектирования, а также развить навыки проектирования гибкого и модульного программного обеспечения.

II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

2.1. Учебная дисциплина (модуль) «Шаблоны проектирования (практикум)» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений «Блок 1. Дисциплины (модули)».

По завершению данного курса слушатели научатся классифицировать бизнес задачи и раскладывать их по архитектурным шаблонам. Познакомятся с основными методиками современной разработки программного обеспечения. Получат навык применения шаблонов проектирования в проектах по разработке программного обеспечения на базе Python, PostgreSQL.

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

- Программирование.

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

- Веб-программирование;
- Базы данных;

— Культура разработки программного обеспечения с открытым исходным кодом.

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-2 Способность разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	ПК-2.1	Знать технологии разработки программного обеспечения: методы, средства, процедуры и инструменты
	ПК-2.2	Уметь внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение
	ПК-2.3	Владеть навыками решения задач реализации и модификации ПО: планирования и оценки проекта по разработке ПО; анализа системных и программных требований; проектирования алгоритмов, структур данных и программных структур; кодирования с использованием различных языков программирования и разметки; рефакторинга ПО; тестирования и отладки программного кода; сопровождения
ПК-5 Способность разрабатывать графические элементы информационных систем и сервисов	ПК-5.1	Знать функциональные возможности графических программ, специальных сред разработки и сервисов создания графических элементов и визуализаций
	ПК-5.2	Уметь использовать пакеты графических программ для разработки элементов дизайн-контента информационных систем и сервисов, в том числе пользовательских интерфейсов
	ПК-5.3	Владеть навыками проектирования и разработки графического контента для информационных систем и сервисов в соответствии с прикладной задачей разработки программного обеспечения

IV. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов, в том числе 8 часов на контроль.

Из них реализуется с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий 18 часов контактной работы и 46 часов самостоятельной работы.

Форма промежуточной аттестации: 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)				Самостоятельная работа	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			
Архитектурные шаблоны			0 (0)	22 (2)	0	30		
1	Клиент серверная	7	0 (0)	4 (0)	0	2		
2	Многоуровневая	7	0 (0)	4 (0)	0	4		
3	Модель - представление - контроллер (MVC)	7	0 (0)	2 (0)	0	4		
4	Сервис - ориентированная (SOA)	7	0 (0)	2 (0)	0	4		
5	Общие данные	7	0 (0)	2 (0)	0	4		
6	Издатель - подписчик	7	0 (0)	2 (0)	0	4		
7	Событийно - ориентированная (EDA)	7	0 (0)	2 (0)	0	4		
8	Разделение ответственности (CQRS)	7	0 (0)	4 (2)	0	4		
Низкоуровневые шаблоны			0 (0)	32 (16)	0	16		
9	Фабрика (Factory)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		
10	Фабричный метод (Factory Method)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		
11	Одиночка (Singleton)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		
12	Мост (Dridge)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		
13	Декоратор (Decorator)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		
14	Адаптер (Adapter)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		
15	Заместитель (Proxy)	7	0 (0)	4 (2)	0	2		

16	Наблюдатель (Observer)	7	0 (0)	4 (2)	0	2	
Итого за 7 семестр			0 (0)	54 (18)	0	46	ЗаО (8)
Итого часов			0 (0)	54 (18)	0	46	

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)		
7	Клиент серверная	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы, составление схем и таблиц Для формирования умений: решение задач	3	2 (2)	Пз	1,2,3
7	Многоуровневая	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Пз	1,2,3
7	Модель - представление - контроллер (MVC)	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Пз	1,2,3
7	Сервис - ориентированная (SOA)	Для овладения знаниями: чтение учебной литературы, чтение дополнительной литературы Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Пз	1,2,3
7	Общие данные	Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Тест, Пз	1,2,3
7	Издатель - подписчик	Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Пз	1,2,3
7	Событийно - ориентированная (EDA)	Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Пз	1,2,3

7	Разделение ответственности (CQRS)	Для формирования умений: решение задач	3	4 (4)	Тест, Пз	1,2,3
7	Фабрика (Factory)	Для формирования умений: решение задач	2	2 (2)	Пз	1,2,3
7	Фабричный метод (Factory Method)	Для формирования умений: решение задач	1	2 (2)	Пз	1,2,3
7	Одиночка (Singleton)	Для формирования умений: решение задач	1	2 (2)	Пз	1,2,3
7	Мост (Dridge)	Для формирования умений: решение задач	1	2 (2)	Пз	1,2,3
7	Декоратор (Decorator)	Для формирования умений: решение задач	1	2 (2)	Тест, Пз	1,2,3
7	Адаптер (Adapter)	Для формирования умений: решение задач	1	2 (2)	Тест, Пз	1,2,3
7	Заместитель (Proxy)	Для формирования умений: решение задач	1	2 (2)	Тест, Пз	1,2,3
7	Наблюдатель (Observer)	Для формирования умений: решение задач	2	2 (2)	Пз	1,2,3
Общая трудоемкость самостоятельной работы по дисциплине (час)				46		
Из них объем самостоятельной работы с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (час)				46		
Бюджет времени самостоятельной работы, предусмотренный учебным планом для данной дисциплины (час)				46		

4.3 Содержание учебного материала

Трудоемкость дисциплины (з.е.)	3
Наименование основных разделов (модулей)	Архитектурные шаблоны Низкоуровневые шаблоны
Формы текущего контроля	Практическое задание, тест
Форма промежуточной аттестации	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
-------	--------------------------------------	---	--	--------------------	-------------------------

№ 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	Разработка программного обеспечения	4 (0)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
2	2	Разработка программного обеспечения	4 (0)	Пз	ПК-2.1
3	3	Разработка программного обеспечения	2 (0)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
4	4	Разработка программного обеспечения	2 (0)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
5	5	Разработка программного обеспечения	2 (0)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
6	6	Разработка программного обеспечения	2 (0)	Пз	ПК-2.1
7	7	Разработка программного обеспечения	2 (0)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
8	8	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
9	9	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
10	10	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
11	11	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
12	12	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Пз	ПК-2.1
13	13	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3

№ п/п	№ раздела и темы дисциплины (модуля)	Наименование семинаров, практических и лабораторных работ	Трудоемкость, час. (из них электронные часы)	Оценочные средства	Формируемые компетенции
14	14	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
15	15	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Тест, Пз	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
16	16	Разработка программного обеспечения	4 (2)	Пз	ПК-2.1

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

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
1	Клиент серверная	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
2	Многоуровневая	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
3	Модель - представление - контроллер (MVC)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
4	Сервис - ориентированная (SOA)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
5	Общие данные	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
6	Издатель - подписчик	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
7	Событийно - ориентированная (EDA)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
8	Разделение ответственности (CQRS)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
9	Фабрика (Factory)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3

№ п/п	Тема	Задание	Формируемая компетенция	ИДК
10	Фабричный метод (Factory Method)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
11	Одиночка (Singleton)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
12	Мост (Dridge)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
13	Декоратор (Decorator)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
14	Адаптер (Adapter)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
15	Заместитель (Proху)	Разработка программного обеспечения	ПК-2, ПК-5	ПК-2.1 ПК-5.2 ПК-2.3
16	Наблюдатель (Observer)	Разработка программного обеспечения	ПК-2	ПК-2.1

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

Составление глоссария Цель самостоятельной работы: повысить уровень информационный культуры; приобрести новые знания; отработать необходимые навыки в предметной области учебного курса. Глоссарий — словарь специализированных терминов и их определений. Статья глоссария — определение термина. Содержание задания: сбор и систематизация понятий или терминов, объединенных общей специфической тематикой, по одному либо нескольким источникам. Выполнение задания: 1) внимательно прочесть работу; 2) определить наиболее часто встречающиеся термины; 3) составить список терминов, объединенных общей тематикой; 4) расположить термины в алфавитном порядке; 5) составить статьи глоссария: — дать точную формулировку термина в именительном падеже; — объемно раскрыть смысл данного термина. 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.

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. Кун, Роланд. Реактивные шаблоны проектирования [Текст] : науч. изд. / Р. Кун ; при участии: Б. Ханафи, Д. Аллена. - СПб. : Питер, 2020. - 414 с. : ил. ; 23 см. - (Библиотека программиста). - Пер. изд. : Reactive design patterns / Roland Kuhn. - Shelter Island. - ISBN 978-5-4461-0474-1 : 1110.00 р.

2. Закас, Николас. Аjax для профессионалов [Текст] : научное издание / Н. Закас, Дж. Мак-Пик, Дж. Фоссет ; пер. с англ. А. Киселева. - СПб. : Символ-Плюс, 2013. - 485 с. ; 23 см. - Алф. указ.: с. 469-485. - Пер. изд. : Professional Ajax / Nicolas C. Zakas, Jeremy McPeak, Joe Fawcett. - 2006. - ISBN 978-5-93286-081-6. - ISBN 5-93286-081-2 : 1228.36 р.

б) дополнительная литература

1. Головатый, Адриан. Django [Текст] : подроб. руковод. / А. Головатый, Д. Каплан-Мосс ; пер. с англ. А. Киселева. - 2-е изд. - СПб. : Символ-Плюс, 2013. - 550 с. ; 23 см. - (High tech). - Алф. указ.: с. 537-550. - Пер. изд. : The Definitive Guide to Django / Adrian Holovaty, Jacobo Kaplan-Moss. - 2009. - ISBN 978-5-93286-187-5 : 1207.36 р.

в) периодическая литература

Нет.

г) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Нет.

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

— ЭБС «Издательство Лань». ООО «Издательство Лань». Контракт № 92 от 12.11.2018 г. Акт от 14.11.2018 г.

— ЭБС ЭЧЗ «Библиотех». Государственный контракт № 019 от 22.02.2011 г. ООО «Библиотех». Лицензионное соглашение № 31 от 22.02.2011 г. Адрес доступа: <https://isu.bibliotech.ru/> Срок действия: с 22.11.2011 г. бессрочный.

— ЭБС «Национальный цифровой ресурс «Рукопт». ЦКБ «Бибком». Контракт № 91 от 12.11.2018 г. Акт от 14.11.2018 г.

— ЭБС «Айбукс.ру/ibooks.ru». ООО «Айбукс». Контракт № 90 от 12.11.2018 г. Акт № 54 от 14.11.2018 г.

— Электронно-библиотечная система «ЭБС Юрайт». ООО «Электронное издательство Юрайт». Контракт № 70 от 04.10.2018 г.

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
<p>Специальные помещения: Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, текущего контроля, промежуточной аттестации.</p>	<p>Аудитория оборудована специализированной учебной мебелью, техническими средствами обучения, служащими для представления информации большой аудитории:</p> <p>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».</p> <p>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</p>	<p>ОС Windows: DreamSpark Premium, Договор № 03-016-14 от 30.10.2014</p> <p>Microsoft Office: 0365ProPlusOpenStudents ShrdSvr ALNG subs VL NL I MthAcadmsStdnt w/Faculty (15000 лицензий)</p> <p>Kaspersky Endpoint Security для бизнеса- стандартный Russian Edition. 15002499 Node 1 year Educational License № 1B08-170221-054045-730-177</p> <p>BusinessStudio Лицензия № 7464 (бессрочно)</p>

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 MthAcddsStdnt 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 Программног о продукта	Кол-во	Обоснование для пользования ПО	Дата выдачи лицензии	Срок действия права пользования
1	Microsoft Visual Studio	Условия правообладателя	Условия правообладателя	Условия правообладателя	Условия правообладателя
2	Python	1	Условия правообладателя	Условия правообладателя	Условия правообладателя
3	Postgresql 9.6.1	20	Условия использования по ссылке: https://www.postgresql.org/about/licence/	2015	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
Исследовательские методы в обучении	Дает возможность учащимся самостоятельно пополнять свои знания, глубоко вникать в изучаемую проблему и предполагать пути ее решения, что важно при формировании мировоззрения. Это важно для определения индивидуальной траектории развития каждого обучающегося
Лекционно-семинарскозачетная система	Данная система дает возможность сконцентрировать материал в блоки и преподнести 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	Общие данные	практика	кейс-метод	3
2	Фабричный метод	практика	деловая игра	2

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	Практическое задание	Клиент серверная. Многоуровневая. Модель - представление - контроллер (MVC). Сервис - ориентированная (SOA). Общие данные. Издатель - подписчик. Событийно - ориентированная (EDA). Разделение ответственности (CQRS). Фабрика (Factory). Фабричный метод (Factory Method). Одиночка (Singleton). Мост (Dridge). Декоратор (Decorator). Адаптер (Adapter). Заместитель (Proху). Наблюдатель (Observer).	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3
2	Тест	Общие данные. Разделение ответственности (CQRS). Декоратор (Decorator). Адаптер (Adapter). Заместитель (Proху).	ПК-2.1, ПК-5.2, ПК-2.3

Примеры оценочных средств для текущего контроля

Демонстрационный вариант теста

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

Что такое архитектура "Издатель - подписчик"?

a. Это архитектурный шаблон являющийся расширением низкоуровневого шаблона "Наблюдатель"

b. Это архитектурный шаблон проектирования приложений

c. Это низкоуровневый шаблон проектирования

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

Что такое шаблон проектирования Клиент-Сервер?

a. Это основная методика разработки всех приложений

b. Это архитектурный шаблон проектирования приложений

c. Схема взаимодействия с различными базами данных

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

Что такое многоуровневый шаблон проектирования?

a. Это специальный архитектурный шаблон проектирования приложений

b. Это шаблон проектирования предназначенный для разделения данных на группы

4. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое архитектура MVC?

- a. Это специальный архитектурный шаблон проектирования приложений который состоит из трех основных частей: модель, представление, контроллер
- b. Это распространенный шаблон проектирования который применяется в основном при создании WEB приложений

5. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Для чего используется шаблон проектирования "Общие данные"?

- a. Данный шаблон является простым вариантом интеграции различных система на основе взаимодействия базы данных
- b. Это распространенный вариант объединения различных систем

6. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое SOA

- a. Это аббревиатура обозначающая специальный шаблон проектирования приложений на основе сервисно ориентированного подхода
- b. Специальная WEB технология

7. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое архитектура "Издатель - подписчик"?

- a. Это специальный архитектурный шаблон проектирования приложений

8. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое Событийно-ориентированная архитектура (COA)?

- a. Это архитектурный шаблон проектирования приложений на основе генерации и обработки различных событий
- b. Это архитектура популярного WEB фреймворка Django

9. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое CQRS?

- a. Это система передачи данных
- b. Это архитектурный шаблон проектирования приложений с разделением ответственности за команды и запросы

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

Что такое CQRS?

- a. Это высокоскоростная система передачи данных
- b. Это архитектурный шаблон проектирования с разделением ответственности за команды и запросы

11. *Задание с единственным выбором. Выберите один правильный ответ.*

Что такое шаблон проектирования Фабрика?

- a. Это шаблон проектирования

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

Что такое Фабричный метод?

- a. Это шаблон проектирования

8.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Вопросы к зачету с оценкой:

1. Что такое шаблон проектирования Клиент-Сервер и как он работает?
2. Что такое процессорное разделение нагрузки и как он работает в архитектуре Клиент-Сервер?
3. Какие могут быть риски и ограничения в создании приложения на основе архитектуры Клиент-Сервер?
4. Что такое многоуровневый шаблон проектирования?
5. Какие основные компоненты входят в многоуровневую архитектуру?
6. Какие преимущества имеет многоуровневый подход в разработке программного обеспечения?
7. Что такое архитектура MVC и какие ее основные компоненты?
8. Какие преимущества может предоставить использование архитектуры MVC?
9. Как взаимодействуют между собой компоненты архитектуры MVC?
10. Что такое SOA (архитектура сервисно-ориентированного приложения)?
11. Какие преимущества имеют SOA приложения по сравнению с традиционными монолитными приложениями?
12. Какие компоненты входят в SOA архитектуру приложений?
13. Какова роль веб-сервисов в SOA архитектуре приложений?
14. Что такое шаблон проектирования "Общие данные"?
15. С какой целью применяется шаблон "Общие данные"?
16. Что такое архитектура "Издатель - подписчик"?
17. Какие принципы лежат в основе архитектуры "Издатель - подписчик"?
18. Какая роль играют подписчики архитектуре "Издатель - подписчик"?
19. Какие преимущества имеет эта архитектура "Издатель - подписчик" по сравнению с другими подходами?
20. Что такое Событийно-ориентированная архитектура (COA) и как она отличается от других подходов в архитектуре ПО?
21. Какие основные компоненты входят в архитектуру COA?
22. Какие типы сообщений могут использоваться в архитектуре COA?
23. Как происходит мониторинг и отладка приложений, созданных на основе архитектуры COA?
24. Что такое CQRS и как она используется в архитектуре приложений?
25. Какую проблему решает CQRS в разработке программного обеспечения?
26. Как CQRS взаимодействует с другими архитектурными паттернами и практиками, такими как DDD и Event Sourcing?
27. Какие рекомендации можно дать для использования CQRS в реальных проектах?
28. Что такое шаблон проектирования Фабрика?
29. Какова цель использования данного шаблона?
30. Можно ли определить свои собственные компоненты?
31. Какие преимущества в использовании этого шаблона проектирования?
32. Что такое шаблон проектирования Фабричный метод?

33. В каких случаях следует использовать Фабричный метод?
34. Как работает Фабричный метод в контексте наследования?
35. Какие альтернативные подходы существуют для создания объектов?
36. Что такое шаблон проектирования Одиночка?
37. Какие проблемы решает шаблон проектирования Одиночка?
38. Какая разница между Одиночкой и Глобальной переменной?
39. Что такое шаблон проектирования Мост?
40. Какие проблемы решает шаблон Мост?
41. Как устранить жесткую связь между абстракцией и реализацией?
42. Какая задача может быть решена с помощью шаблона Мост?
43. Что такое шаблон проектирования Декоратор?
44. Какие проблемы решает шаблон Декоратор?
45. Можно ли использовать несколько Декораторов для одного объекта?
46. В чем заключается шаблон проектирования Адаптер?
47. Какой основной принцип лежит в основе Адаптера?
48. В каких случаях необходимо применять Адаптер?
49. Что такое шаблон проектирования Заместитель (Proxy)?
50. Какие задачи решает шаблон проектирования Заместитель (Proxy)?
51. Как работает Удаленный заместитель (Remote Proxy)?
52. Как работает Защищающий заместитель (Protective Proxy)?
53. Какие преимущества имеет использование шаблона проектирования Заместитель (Proxy)?
54. Что такое шаблон проектирования Наблюдатель?
55. Какие возможности предоставляет шаблон Наблюдатель для модификации приложения?
56. Какие преимущества и недостатки имеет использование шаблона Наблюдатель?

Разработчики:

(подпись)

преподаватель

(занимаемая должность)

А.С. Воловиков

(инициалы, фамилия)



(подпись)

доцент

(занимаемая должность)

А.Г. Балахчи

(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 № 10 от «12» мая 2021 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.