

Аннотация к рабочей программе дисциплины (38267)Визуальное программирование

Направление подготовки (специальность): 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность: профиль«Программирование задач автоматизированного проектирования и искусственного интеллекта»

Уровень высшего образования: бакалавриат

Форма обучения: очная;

Кафедра, обеспечивающая преподавание дисциплины: Цифровые технологии и моделирование (ЦТиМ);

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1-БАИ-23 Способен разрабатывать требования и проектировать программное обеспечение:
- ПК-1.1. Выполняет структурное и/или объектное проектирование и разрабатывает описание цели и назначения программного средства

Результат обучения

Знать:

ПК-1-БАИ-23-1 основные преимущества использования .NET Framework, Unity; основные понятия и определения систем визуального программирования; порядок работы с высокоуровневыми средами визуального программирования

Уметь:

ПК-1-БАИ-23-1 применять основные операторы, классы и конструкции языка C# на практике; пользоваться элементами управления при создании собственных визуальных и иммерсивных приложений; создавать пользовательский интерфейс программы

Владеть:

ПК-1-БАИ-23-1 методами и способами визуализации данных; основами построения пользовательских интерфейсов (UI); методами разработки визуальных информационных систем

Краткая характеристика дисциплины

Теоретические основы объектно-ориентированного программирования; Реализация объектно-ориентированных программ численных методов; Основы технологии WPF; Разработка многооконных приложений; Иммерсивный контент: программная и аппаратная составляющие; Разработка тренажеров дополненной и виртуальной реальности;

Трудоёмкость (з.е. / часы)

10 з.е. (360час)

Вид промежуточной аттестации

диф.зачет; зачет; экзамен;

Разработчик(и):

_____ к.физ.-мат.н., доцент Чиганова Н.В.

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой КИКТ _____..