



СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІНЖЕНЕРІЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

(назва навчальної дисципліни)

Ступінь вищої освіти: бакалавр

Спеціальність: 123 Комп'ютерна інженерія;

Освітньо-професійна програма: Розробка ігор та інтерактивних медіа у віртуальній реальності

Викладач: Жуковецька Світлана Леонідівна, старший викладач кафедри Комп'ютерної інженерії;

Кафедра: Комп'ютерної інженерії

[Профайл викладача](#)

Контактна інформація:

Моб. тел: +38 048 7209173

svitlana.zhukovetska@cloud.onaft.edu.ua

1. Загальна інформація

Тип дисципліни – обов'язкова

Мова викладання – українська

Навчальна дисципліна викладається для студентів денної форми навчання на другому курсі у четвертому семестрі.

Кількість кредитів - 4, годин – 120

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні
денна	54	20	34
заочна	16	8	8
Самостійна робота, годин:	Денна - 66		Заочна - 104

[Розклад занять](#)

2. Анотація навчальної дисципліни

Предметом вивчення навчальної дисципліни є інженерія програмного забезпечення

Вивчення дисципліни «Інженерія програмного забезпечення» ґрунтується на знаннях та вміннях, які студенти отримали під час вивчення попередніх дисциплін: Програмування, Об'єктно-орієнтоване програмування, Основи баз даних і послідовних, Проектування ігрових систем, Системне програмне забезпечення Програмування для WEB, Проектування мультимедійних систем, Проектування баз даних.

3. Мета навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «**Інженерія програмного забезпечення**» є дати студентам знання по основам теорії та практики в галузі методології та технологій створення інформаційних систем.

Задачі вивчання курсу:

- вивчення теоретичних основ проектування інформаційних систем;
- вивчення основних підходів до проектування інформаційних систем: структурного, об'єктно-орієнтованого;
- вивчення різних класів технологій проектування: канонічного, типового, автоматизованого.
- ознайомлення з сучасними програмними засобами, що використовуються в галузі проектування інформаційних систем;
- отримання практичних навиків проектування інформаційних систем та оформлення проектної документації.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

знати:

- состав та структуру різних класів ІС як об'єктів проектування, особливості архітектури ІС;
- сучасні технології проектування ІС, включаючи технологію типового проектування, CASE- технологію та технологію швидкого проектування, методики обґрунтування ефективності їх використання;
- зміст стадій та етапів проектування ІС та їх особливості при використанні різноманітних технологій проектування;
- методи та інструментальні засоби проектування окремих компонентів ІС;
- способи формалізації процесів проектування, состав та зміст технологічних операцій проектування на різних рівнях ієрархії керування процесами створення ІС.

вміти:

- обирати та використовувати інструментальні засоби сучасних технологій проектування;
- мати практичні навички роботи з об'єктно-орієнтованими CASE-засобами;
- проводити передпроектне обслідування предметної області та виконувати формалізацію матеріалів обслідування, розробляти та використовувати моделі проектних рішень;
- виконувати вибір засобів та методів проектування окремих компонент проекту та використовувати їх при виконанні конкретних робіт ;
- робити декомпозицію системи на підсистеми та комплекси задач, робити постановку задач;
- володіти навичками в галузі аналізу предметної області и виявлення проблем та напрямків вдосконалення роботи ІС.

4. Програмні компетентності та результати навчання за дисципліною

5. Зміст навчальної дисципліни

6. Система оцінювання та інформаційні ресурси

Види контролю: поточний, підсумковий.

Нарахування балів

Інформаційні ресурси

7. Політика навчальної дисципліни

Політика всіх навчальних дисциплін в ОНАХТ є уніфікованою та визначена з урахуванням законодавства України, вимог [ISO 9001:2015](#), «[Положення про академічну доброчесність в ОНАХТ](#)» та «[Положення про організацію освітнього процесу](#)».

Викладач

_____ С.Л. Жуковецька
підпис

Завідувач кафедри

_____ С.В. Артеменко
підпис