



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
НЕКВАЛИФИРОВАННОЙ  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ИНФОРМАЦИЯ О СЕРТИФИКАТЕ

S/N: 23D1633212

Владелец: Кулешин Максим Георгиевич

Должность: И.о. ректора

E-mail: kuleshin.mg@sspi.ru

Организация: ГБОУ ВО СГПИ

Дата подписания: 19.05.2023

Действителен: с 04.05.2023 до 04.05.2026

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Практикум по решению задач на ЭВМ**

(наименование учебной дисциплины)

**Блок: базовый (Б1.О)**

**Предметно-методический модуль (профиль "Информатика")**

<b>1. Цель и задачи дисциплины</b>
Цель: формирование компетенций и закрепление теоретических знаний, полученных при изучении курсов «Информатика» и «Программирование» и готовности к применению со-временных технологий программирования вычислительных, информационных, функци-ональных и логических задач.  Задачи дисциплины: <input type="checkbox"/> развитие практических навыков разработки программ с использованием структур-ной методологии программирования; <input type="checkbox"/> развитие практических навыков разработки программ с использованием объектив-но-ориентированной технологии программирования; <input type="checkbox"/> закрепление и развитие навыков и умений визуального программирования.
<b>2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО</b>
Дисциплина "Практикум по решению задач на ЭВМ" входит в Предметно-методический модуль (профиль "Информатика"), код: Б1.О.07.
<b>3. Требования к результатам освоения содержания дисциплины</b>
Изучение дисциплины "Практикум по решению задач на ЭВМ" направлено на формирование у обучающихся индикаторов установленных компетенций: <b>ОПК-8 Способен осуществлять педагогическую деятельность на основе специальных научных знаний</b> <b>УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач</b>
<b>4. Структура дисциплины</b>
<b>Общая трудоемкость дисциплины.</b> 2 зачетные (-ых) единиц (-ы) (72 ч.), включая промежуточную аттестацию.
<b>Формы контроля.</b> Зачет
<b>Содержание дисциплины.</b> Визуальное программирование. Объектно-ориентированное программирование. Форма промежуточной аттестации