

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования «Вятский государственный университет»
(«ВятГУ»)
г. Киров

Утверждаю
Директор/Декан Бушмелева Н. А.



Номер регистрации
РПД_4-44.03.05.66_2017_72908

Аннотированная программа учебной дисциплины
Программирование в С#

	наименование дисциплины
Квалификация выпускника	Бакалавр пр. <small>бакалавр, магистр, специалист, преподаватель, преподаватель-исследователь</small>
Направление подготовки	44.03.05 <small>шифр</small>
	Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) ФКиФМН <small>наименование</small>
Направленность (профиль)	3-44.03.05.66 <small>шифр</small>
	Физика, информатика <small>наименование</small>
Формы обучения	Очная <small>наименование</small>
Кафедра-разработчик	Кафедра фундаментальной информатики и прикладной математики (ОРУ) <small>наименование</small>
Выпускающая кафедра	Кафедра физики и методики обучения физике (ОРУ) <small>наименование</small>

Сведения о разработчиках аннотированной программы учебной дисциплины

Программирование в С#

наименование дисциплины

Квалификация выпускника	Бакалавр пр.
Направление подготовки	44.03.05
	шифр
	Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
	ФКиФМН
	наименование
Направленность (профиль)	3-44.03.05.66
	шифр
	Физика, информатика
	наименование
Формы обучения	Очная
	наименование

Разработчики РП

Кандидат наук: кандидат педагогических наук, Доцент, Разова Елена Владимировна
степень, звание, ФИО

Зав. кафедры ведущей дисциплину

Кандидат наук: кандидат технических наук, Доцент, Котельников Евгений Вячеславович
степень, звание, ФИО

РП соответствует требованиям ФГОС ВО

РП соответствует запросам и требованиям работодателей

Аннотированная программа учебной дисциплины: Программирование в C#

Учебная дисциплина входит в учебный цикл	Б1
Обеспечивающие (предшествующие) учебные дисциплины и практики	Объектно-ориентированное программирование Практикум по решению задач на ЭВМ Программирование
Обеспечиваемые (последующие) учебные дисциплины и практики	Введение в CASE-технологии Математические модели в естествознании и методы их исследования Методы криптографии и шифрования Теория и методика обучения информатике
Концепция учебной дисциплины	Учебная дисциплина «Программирование на C#» относится к дисциплинам по выбору студентов профессионального цикла (Б1.В.ДВ.17.2), изучается на четвертом курсе в первом семестре. Она основывается на учебном материале дисциплин «Практикум по решению задач на ЭВМ», «Программирование», изучаемых на первом, втором и третьем курсах, в рамках которых студенты знакомятся с фундаментальными понятиями, принципами и методами программирования, изучают основные алгоритмы, структуры данных, языки программирования Паскаль, C#, C++. В дальнейшем знания, умения и навыки, полученные при изучении дисциплины «Программирование на C#» будут в значительной мере развиваться и углубляться в процессе изучения большинства дисциплин профессионального цикла. Поэтому важно сформировать в ходе изучения дисциплины «Программирование на C#» целостную картину предмета и заложить основы дальнейшего профессионального образования.
Цель учебной дисциплины	Формирование основ профессиональной подготовки студентов в области информатики, программирования и пользования компьютером, ознакомление студентов с технологиями, основанными на использовании языка программирования C#, позволяющими создавать приложения различного назначения, подготовка студентов к решению других более специальных практических задач, которые могут возникнуть у них в процессе дальнейшего образования и практической деятельности.
Задачи учебной дисциплины	<ul style="list-style-type: none"> • изучение основных компонентов в среде Visual Studio; • исследование эффективных способов применения компонентов для создания интерфейса приложений; • изучение рациональных методов использования событий при решении практических задач; • получение навыков в обработке исключительных ситуаций; • закрепление навыков использования объектно-ориентированного программирования в процессе разработки комплексных приложений; • закрепление навыков разработки иерархий классов;

	<ul style="list-style-type: none"> • формирование умений и навыков по эффективному применению технологий программирования; • развитие всех видов мышления в процессе творческого исследования принципов, методов и средств программирования, содействие развитию мыслительных способностей студентов; • содействие развитию познавательного интереса к предмету «Программирование на C#»; • создание условий для воспитания у студентов информационно-коммуникативной культуры, развития у них адекватной самооценки результатов собственной деятельности. • обучение самостоятельному поиску и использованию нормативно-технической и справочной литературы и электронных источников информации; • воспитание творческого подхода к решению проблем, возникающих в процессе профессиональной деятельности; • воспитание активной и самостоятельной личности с нравственной позицией и нравственным самопознанием.
Содержание учебной дисциплины	<p>Модуль 1. Основы языка C#</p> <p>Модуль 2. Объектно-ориентированное программирование в C#</p> <p>Модуль 3. Дополнительные возможности C#</p> <p>Модуль 4. Доступ к данным с помощью .Net</p> <p>Модуль 5. Подготовка и сдача промежуточной аттестации</p>
Результаты освоения учебной дисциплины	<p>Формируемые компетенции: СК-61; СК-62; СК-63;</p>