

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Алейник Станислав Николаевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 30.08.2023 17:50:49  
Уникальный программный ключ:  
5258223550ea9fbeb23726a1609b644b33d8986ab6241891f288f017ca1751fa

1

## АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины

«Прикладное программирование»

Направление подготовки/специальность: **09.03.03 Прикладная информатика**

Направленность (профиль): **Прикладная информатика в АПК**

Квалификация: **бакалавр**

Год начала подготовки: **2023**

## I. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**1.1. Цель дисциплины** - формирование у студентов глубоких теоретических знаний в области программирования микроконтроллерной и микропроцессорной техники, а также приобретение практических навыков создания прикладных программно-аппаратных систем.

### 1.2. Задачи:

- изучение архитектуры и основных принципов работы микроконтроллера;
- ознакомление с методикой использования интегрированной среды разработки;
- изучение основных принципов программирования прикладных приложений;
- ознакомление студентов с перспективами инструментами разработки программно-аппаратных комплексов.

## II. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ (ОПОП)

### 2.1. Цикл (раздел) ОПОП, к которому относится дисциплина

Прикладное программирование относится к дисциплинам части, формируемой участниками образовательных отношений (Б1. В.04) основной образовательной программы.

### 2.2. Логическая взаимосвязь с другими частями ОПОП

Наименование предшествующих дисциплин, практик, на которых базируется данная дисциплина (модуль)	1. Информатика и программирование
	2. Основы цифровой электроники
	3. Программирование информационных систем
	4. Информационные системы и технологии

<p><b>Требования к предварительной подготовке обучающихся</b></p>	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основные понятия программирования;</li> <li>• основные принципы функционирования цифровых вычислительных систем.</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• пользоваться стандартными программными продуктами, необходимыми для подготовки отчётов и проведения вычислений;</li> <li>• пользоваться источниками информации для лучшего усвоения дисциплины.</li> </ul> <p><b>владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• основными методиками работы в ОС Windows.</li> </ul>
---	---

Дисциплина является предшествующей для дисциплин: «Разработка мобильных приложений», «Геоинформационные системы».

### III. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Коды компетенций	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПК-3	Способен применять в профессиональной деятельности современные языки программирования и моделирования	<p><b>ПК-3.1.</b> Использует объектно-ориентированную парадигму средств программирования и моделирования.</p> <p><b>ПК-3.2.</b> Демонстрирует навыки построения, программирования и эксплуатации систем с использованием микропроцессорной техники;</p> <p><b>ПК-3.3.</b> Демонстрирует навыки алгоритмизации, разработки, отладки и тестирования программ в различных</p>	<p><b>знать:</b></p> <p>основные методологии описания архитектуры вычислительной системы и программных алгоритмов; особенности архитектуры микроконтроллеров; способы управления периферийными устройствами; основные принципы построения систем с использованием микроконтроллерной техники; особенности современных семейств микроконтроллеров</p> <p><b>уметь:</b></p> <p>составлять на основе технического задания комплекс тестовых сигналов и условий функционирования вычислительной системы; определять допустимые режимы работы программно-аппаратных систем; реализовать программный алгоритм;</p>

		интегрированных средах	<p>программировать и отлаживать устройство, использующее микроконтроллер; реализовывать базовый алгоритмы взаимодействия с внешними устройствами и сигналами.</p> <p><b>владеть:</b></p> <p>навыками формализации прикладной задачи использованием методологий описания программных алгоритмов; навыками работы в современных средах проектирования; навыками написания программных приложений.</p>
--	--	---------------------------	---

**Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 з.е. (180 часов).**