

**Аннотация к рабочей программе учебной дисциплины
«Архитектура информационных систем»**

Цель освоения учебной дисциплины

Цель освоения дисциплины в области обучения, воспитания, развития, соотнесены с общими целями ООП ВО и активной установки на ценности избранной специальности, ответственного отношения к профессиональной деятельности, труду, формирование комплексного представления о современных архитектурах информационных систем, моделях их функционирования и особенностях реализации информационных систем в различных предметных областях, формирование навыков по реализации программ с использованием машинного языка Ассемблер

Место учебной дисциплины в структуре ООП ВО

Необходимыми условиями для освоения дисциплины являются знания, умения и практические навыки по предшествующим дисциплинам и практикам:

Инструментальные средства информационных систем;

Технологии программирования;

Языки программирования;

Современные среды визуального программирования;

Объектно-ориентированное программирование;

Современные технологии управления базами данных;

Современные технологии объектно-ориентированного программирования

Знания, умения и практические навыки, полученные при освоении дисциплины, необходимы при изучении следующих дисциплин и прохождения практик:

Интеллектуальные системы и технологии;

Современные технологии интернет-программирования;

Государственная итоговая аттестация;

При освоении данной дисциплины студент сможет частично продемонстрировать следующие обобщенные трудовые функции: разработка и отладка программного кода.

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В процессе освоения данной дисциплины у студента формируются следующие универсальные компетенции:

В процессе освоения данной дисциплины у студента формируются следующие компетенции:
общепрофессиональные

Код компетенции	Наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-6	Способен разрабатывать алгоритмы и программы, пригодные для практического применения в области информационных систем и технологий	З-ОПК-6 – методы алгоритмизации, языки и технологии программирования; библиотеки программных модулей; шаблоны, классы объектов, используемые при разработке программного обеспечения У-ОПК-6 – создавать блок-схемы алгоритмов функционирования разрабатываемых программных продуктов; использовать выбранную среду программирования для написания программного кода В-ОПК-6 – языками и средами программирования для разработки алгоритмов и программ
ОПК-7	Способен осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем	З-ОПК-7 – программные средства и платформы инфраструктуры информационной системы; современные подходы к автоматизации У-ОПК-7 – анализировать требования к разрабатываемой информационной системе; осуществлять выбор платформ и инструментальных программно-аппаратных средств для реализации информационных систем В-ОПК-7 – технологиями и инструментальными программно-аппаратными средствами для реализации информационных систем

