

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Макаренко Елена Николаевна

Должность: Ректор

Дата подписания: 09.02.2024 13:49:36

Уникальный программный ключ:

c098bc0c1041cb2a4cf926cf171d6715d99a6ac00adc8e27b55cbe1e2dbd7c79

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

МДК.03.02 Управление проектами

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	3 (2.1)		4 (2.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Неделя	16		20			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	16	16	40	40	56	56
Практические	16	16	20	20	36	36
Консультации			2	2	2	2
Итого ауд.	32	32	60	60	92	92
Контактная работа	32	32	62	62	94	94
Сам. работа			29	29	29	29
Часы на контроль			3	3	3	3
Итого	32	32	94	94	126	126

ОСНОВАНИЕ

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ (приказ Минобрнауки России от 09.12.2016 г. № № 1547)

Рабочая программа составлена по образовательной программе направление 09.02.07 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ программа среднего профессионального образования

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 29.08.2023

протокол № 1 Программу составил(и): Преп., Новожилов А.Н.

Председатель ЦМК: Горелько Е.А.

Рассмотрено на заседании ЦМК от 30.08.2023 протокол № 1

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Целью дисциплины МДК.03.02 Управление проектами является подготовка студентов по фундаментальным вопросам технологии управления проектами организации с использованием современного программного обеспечения. В соответствии с поставленными целями преподавание дисциплины реализует следующие задачи: современную технологию и методологию управления проектом; основные признаки и типы проектов, характеристики проектов, функции управления проектами; место проектной технологии в жизненном цикле организации; современное программное обеспечение в области управления проектами.
1.2	

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ООП:	МДК.03
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Моделирование и анализ программного обеспечения
2.1.2	Архитектура аппаратных средств
2.1.3	Дискретная математика с элементами математической логики
2.1.4	Компьютерные сети
2.1.5	Операционные системы и среды
2.1.6	Теория вероятностей и математическая статистика

2.1.7	Элементы высшей математики
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Сертификация информационных систем
2.2.2	Управление и автоматизация баз данных

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Знать

задачи планирования и контроля развития проекта; принципы построения системы деятельности программного проекта; современные стандарты качества программного продукта и процессов его обеспечения; основные понятия различных видов моделирования; методы построения программного обеспечения; квалифицированно выполнить анализ процессов функционирования; основные виды и процедуры обработки информации, модели и методы решения задач обработки информации.

3.2 Уметь

работать с проектной документацией, разработанной с использованием графических языков спецификаций; выполнять оптимизацию программного кода с использованием специализированных программных средств; использовать методы и технологии тестирования и ревьюирования кода и проектной документации; применять стандартные метрики по прогнозированию затрат, сроков и качества; осуществлять математическую и информационную постановку задач по обработке информации, использовать алгоритмы обработки информации для различных приложений; решать прикладные вопросы интеллектуальных систем с использованием, статических экспертных систем, экспертных систем реального времени.

3.3 Владеть

в измерении характеристик программного проекта; опытом в использовании основных методологий процессов разработки программного обеспечения; оптимизации программного кода с использованием специализированных программных средств; применения прикладных программ разной степени интеграции; участия в разработке технического задания.