

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ **Б1.В.02 Визуальное программирование**

по направлению подготовки: 01.03.02 «Прикладная математика и информатика»

по профилю «Прикладная математика и информатика»

Квалификация выпускника: БАКАЛАВР

Выпускающая кафедра: ИСУИР

Кафедра-разработчик рабочей программы: «Интеллектуальных систем и управления информационными ресурсами»

1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Визуальное программирование» являются

- а) формирование у студентов знаний, связанных с использованием теоретических знаний в области визуального программирования,
- б) формирование у студентов практических навыков программирования Windows-приложений, позволяющих творчески применять свои умения для решения задач разработки программного обеспечения и обработки информации в своей предметной области.

2. Содержание дисциплины «Визуальное программирование»:

Создание пользовательского интерфейса.

Основные элементы управления

Панели инструментов, меню и события

Работа с данными

3. В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

1) Знать:

- а) понятия: структура языка визуального программирования, функции языка визуального программирования, алгоритмы;
- б) для каких целей, и каким образом можно использовать визуальное программирование;
- в) особенности визуальных языков программирования.

2) Уметь:

- а) строить Windows-приложения;
- б) компоновать сложные приложения с минимальными усилиями и временем;

3) Владеть:

- а) навыками практического визуального программирования конкретных задач в определенной языковой среде;
- б) информацией о возможностях языков визуального программирования различного уровня;
- в) навыками постановки, алгоритмизации, программирования и решения задач в своей предметной области.

Зав.каф. ИСУИР



Кирпичников А.П.