

Негосударственное частное образовательное учреждение высшего
образования
«Технический университет»

УТВЕРЖДАЮ

Директор



В.А. Лапин

**АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
ДИСЦИПЛИНЫ**
**Minecraft. Практика администрирования и
разработки**

Закреплена за кафедрой **информационных технологий**

Учебный план 09.03.01_ИТвП.рлх
09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Квалификация **бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	72	Виды контроля в семестрах:
в том числе:		экзамены 1
аудиторные занятия	30	
самостоятельная работа	13	
часов на контроль	27	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	1 (1.1)		Итого	
	Неделя		13 5/6	
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	10	10	10	10
Практические	20	20	20	20
Консультации	2	2	2	2
Итого ауд.	30	30	30	30
Контактная работа	32	32	32	32
Сам. работа	13	13	13	13
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	72	72	72	72

Разработчик программы:

к.п.н., Зав. кафедрой, Горбатов Сергей Васильевич; Ст. преподаватель, Мазитов Виктор Расульевич _____

Рабочая программа дисциплины

Minecraft. Практика администрирования и разработки

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 929)

составлена на основании учебного плана:

09.03.01 Информатика и вычислительная техника

утвержденного учёным советом вуза от 06.07.2023 протокол № 7.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

информационных технологий

Протокол методического совета университета от 01.06.2023 г. № 7

Зав. кафедрой к.п.н., доцент. Горбатов С.В.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
Обучение основам программирования, системного администрирования и развитие интереса у учащихся к научно-техническому творчеству. Введение в будущую профессию.	
1.1 Задачи	
<p>Научиться основам создания алгоритмов;</p> <p>Научиться основам программирования и системного администрирования;</p> <p>Развить логический и алгоритмический стиль мышления, коммуникабельность и сотрудничества;</p> <p>Развить умения использовать творческий подход в практической деятельности.</p>	
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	ФТД
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
ПК-1.2: Способен проводить работы по внедрению информационных систем	
ИПК-1.2.1: Формирует требования к информационной системе и разрабатывает её концепцию	
ПК-1.3: Способен настраивать, эксплуатировать и сопровождать информационные системы и сервисы	
ИПК-1.3.4: Создает репозитории проекта для хранения базовых элементов конфигурации	
ИПК-1.3.3: Устанавливает, настраивает и вводит в эксплуатацию серверные информационные системы и облачные сервисы	
ИПК-1.3.1: Соблюдает регламенты, техническую документацию по процессам настройки, эксплуатации, сопровождения информационных систем и сервисов	
ПК-1.4: Способен проводить тестирование компонентов программного обеспечения ИС	
ИПК-1.4.1: Проводит модульное тестирование программного обеспечения ИС, интеграционное тестирование	
В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен	
3.1	Знать:
3.1.1	Базовые требования к информационным системам.
3.1.2	Современные концепции информационных систем.
3.1.3	Регламенты, базовую техническую документацию по процессам настройки и сопровождения информационных систем и сервисов.
3.2	Уметь:
3.2.1	Разрабатывать концепции информационных систем.
3.2.2	Устанавливать, настраивать и вводить в эксплуатацию серверные информационные системы и облачные сервисы.
3.2.3	Создавать репозитории проекта для хранения базовых элементов конфигурации.
3.3	Владеть:
3.3.1	Соблюдения регламентов, технической документации по процессам настройки, эксплуатации, сопровождению информационных систем и сервисов.
3.3.2	Проведения модульного тестирования программного обеспечения ИС, интеграционное тестирование.