

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Косенок Сергей Михайлович
Должность: ректор
Дата подписания: 22.06.2026 12:40:23
Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099d3d6bfdcf836

Екатерина Ивановна Косенко
Ханты-Мансийского автономного округа-Югры
"Сургутский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по УМР

Е.В. Коновалова

11 июня 2026 г., протокол УМС №5

МОДУЛЬ ДИСЦИПЛИН ПРОФИЛЬНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Объектно-ориентированное программирование рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **Информатики и вычислительной техники**

Учебный план b090302-ИнфСист-26-3.plx
09.03.02 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ
Направленность (профиль): Информационные системы и технологии

Квалификация **Бакалавр**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **3 ЗЕТ**

Часов по учебному плану	108	Виды контроля в семестрах: экзамен 6 контрольная работа 6
в том числе:		
аудиторные занятия	48	
самостоятельная работа	33	
часов на контроль	27	

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	6 (3.2)		Итого	
	уп	рп	уп	рп
Неделя	17 2/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	32	32	32	32
Лабораторные	16	16	16	16
Итого ауд.	48	48	48	48
Контактная работа	48	48	48	48
Сам. работа	33	33	33	33
Часы на контроль	27	27	27	27
Итого	108	108	108	108

Программу составил(и):

Преод., Бобровская Ольга Павловна

Рабочая программа дисциплины

Объектно-ориентированное программирование

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926)

составлена на основании учебного плана:

09.03.02 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ

Направленность (профиль): Информационные системы и технологии

утвержденного учебно-методическим советом вуза от 11.06.2026 протокол № 5.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

Информатики и вычислительной техники

Зав. кафедрой ИВТ Лысенкова С.А.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Изучение теоретических основ проектирования и программирования на языках четвертого поколения, возможностей языков и сред программирования для разработки программ, пригодных для практического применения; получение практических навыков использования современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, при решении задач профессиональной деятельности; изучение современных методов программирования, моделирования и проектирования компонентов и архитектуры программного обеспечения программ; формирование способности разрабатывать и сопрягать компоненты аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования, автоматизирующие различные производственные задачи и бизнес-процессы, способности разрабатывать модели бизнес-процессов и компонентов интеллектуальных/информационных систем, включая модели баз данных и модели интерфейсов, проводить анализ требований к программному обеспечению.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.01
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Информационные технологии
2.1.2	Информатика
2.2	Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Информационная безопасность и защита информации
2.2.2	Корпоративные информационные системы
2.2.3	Методы и средства проектирования информационных систем

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**ПК-2.1: Демонстрирует знания методов, алгоритмов и технологий интеграция программных модулей и компонент****ПК-2.2: Применяет на практике методы, алгоритмы и технологии интеграция программных модулей и компонент****ПК-2.3: Владеет технологиями интеграции программных модулей и компонент****ПК-14.1: Демонстрирует знания инструментариев и методологий логического и функционального создания комплекса программ****ПК-14.2: Применяет на практике методы создания комплекса программ на логическом и функциональном уровнях****ПК-14.3: Создает комплекс программ на логическом и функциональном уровнях****В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

3.1	Знать:
3.1.1	состав и функциональные возможности современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, в части анализа, проектирования и разработки информационных и автоматизированных систем, при решении задач профессиональной деятельности;
3.1.2	основы языков программирования, операционных систем и оболочек, современных сред разработки программного обеспечения, принципов алгоритмизации, способов представления алгоритмов, базовых структур данных, операторов, архитектуры программ, подходов к их интеграции, интерфейсов прикладного программирования;
3.1.3	архитектуру, устройство и функционирование вычислительных систем, методы системного анализа, основы современных операционных систем и систем управления базами данных, методов выявления требований, программных средств и платформ инфраструктуры информационных технологий организаций, методик и средств описания и моделирования бизнес-процессов, методов оценки качества программных продуктов, инструментов и методов проектирования и верификации архитектуры вычислительных систем, языков программирования и работы с базами данных, современных методик тестирования разрабатываемых систем, инструментов и методов проектирования и верификации структур баз данных, разработки пользовательской документации, оценки качества и эффективности интеллектуальных/информационных систем;
3.1.4	возможности типовой интеллектуальной/информационной системы, предметную область автоматизации, инструменты и методы моделирования бизнес-процессов, современные подходы и стандарты автоматизации организации, инструменты и методы проектирования архитектуры интеллектуальных/информационных систем, архитектуру, устройство и функционирование вычислительных систем, языков программирования и работы с базами данных;

3.1.5	способы концептуального, функционального и логического проектирования, методики разработки и верификации архитектуры и дизайна, инструменты и методы разработки и прототипирования, применения современных систем управления базами данных, языков программирования интеллектуальных/информационных систем среднего и крупного масштаба и сложности;
3.1.6	способы анализа требований при проектировании программного обеспечения, инструменты и методы технической, технологической, информационной, программной, организационно-методической разработки компонентов интеллектуальных/информационных систем.
3.2	Уметь:
3.2.1	выбирать и использовать современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, на всех стадиях жизненного цикла информационных и автоматизированных систем, при решении задач профессиональной деятельности;
3.2.2	разрабатывать алгоритмы написания и отладки кодов программ для инженерных и научных задач, оценивать эффективность алгоритмов и программ, использовать интегрированные среды разработки для решения задач программирования, проводить отладку и тестирование работоспособности программ;
3.2.3	разрабатывать и верифицировать структуру баз данных, строить схемы причинно-следственных связей, проектировать архитектуру интеллектуальных/информационных систем, алгоритмизировать деятельность, кодировать на языках программирования, тестировать результаты прототипирования, выполнять параметрическую настройку, устанавливать права доступа к файлам и папкам;
3.2.4	выполнять проектирование и верифицирование архитектуры интеллектуальных/информационных систем, кодирование на языках программирования, верифицирование структуры программного кода, разрабатывать и верифицировать структуру баз данных;
3.2.5	применять инструменты, методы и методики концептуального, функционального и логического проектирования, разработки и верификации архитектуры и дизайна, разработки и прототипирования, современные системы управления базами данных, языки программирования и работы с базами данных для интеллектуальных/информационных систем среднего и крупного масштаба и сложности;
3.2.6	применять и использовать способы анализа требований при проектировании программного обеспечения, инструменты и методы технической, технологической, информационной, программной, организационно-методической разработки компонентов интеллектуальных/информационных систем.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)						
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	Раздел 1. Объектно-ориентированное программирование					
1.1	Эволюция технологий проектирования и программирования. Поколения языков программирования. Тенденции в методологии проектирования программных средств. Современные информационные технологии. Отечественное программное и аппаратное обеспечение. /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.2	Эволюция технологий проектирования и программирования. Поколения языков программирования. Тенденции в методологии проектирования программных средств. Современные информационные технологии. Отечественное программное и аппаратное обеспечение. /Ср/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.3	Классы и объекты: данные, методы, наследование свойств, доступ. Моделирование при разработке на языках 4GL /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.4	Классы и объекты: данные, методы, наследование свойств, доступ. Моделирование при разработке на языках 4GL /Ср/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	

1.5	Классы и объекты: данные, методы, наследование свойств, доступ. Моделирование при разработке на языках 4GL /Лаб/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.6	Проектирование для 4GL. Абстракции и практическая применимость. Требования к ПО. /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.7	Проектирование для 4GL. Абстракции и практическая применимость. Требования к ПО. /Ср/	6	3	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.8	Проектирование для 4GL. Абстракции и практическая применимость. Требования к ПО. /Лаб/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.9	Технология визуального программирования на языках 4GL. /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.10	Технология визуального программирования на языках 4GL. /Ср/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.11	Технология визуального программирования на языках 4GL. /Лаб/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.12	Интерфейс: правила организации, методы и средства программирования. Качество ПО /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.13	Интерфейс: правила организации, методы и средства программирования. Качество ПО /Ср/	6	3	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3	
1.14	Интерфейс: правила организации, методы и средства программирования. Качество ПО /Лаб/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.15	Контрольная работа /Контр.раб./	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	

1.16	Динамические объекты. Разработка и практическое применение /Лек/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.17	Динамические объекты. Разработка и практическое применение /Ср/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Л3.3 Э1 Э2 Э3	
1.18	Динамические объекты. Разработка и практическое применение /Лаб/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.19	Проектирование, разработка и отладка компонентов на языках 4GL. Компонентная архитектура ПО /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.20	Проектирование, разработка и отладка компонентов на языках 4GL. Компонентная архитектура ПО /Ср/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.21	Проектирование, разработка и отладка компонентов на языках 4GL. Компонентная архитектура ПО /Лаб/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.22	Средства автоматизации программирования на языках 4GL. /Лек/	6	2	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.23	Средства автоматизации программирования на языках 4GL. /Ср/	6	5	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.24	Средства автоматизации программирования на языках 4GL. /Лаб/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.25	Сопряжение программ и компонентов 4GL с базами данных. /Лек/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	
1.26	Сопряжение программ и компонентов 4GL с базами данных. /Ср/	6	4	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	

1.27	/Контр.раб./	6	0	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1Л2.4Л3.1	
1.28	Экзамен /Экзамен/	6	27	ПК-14.1 ПК-14.2 ПК-14.3 ПК-2.1 ПК-2.2 ПК-2.3	Л1.1 Л1.2Л2.4 Л2.1 Л2.2 Л2.3Л3.1 Л3.2 Э1 Э2 Э3	

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

5.1. Оценочные материалы для текущего контроля и промежуточной аттестации

Представлены отдельным документом

5.2. Оценочные материалы для диагностического тестирования

Представлены отдельным документом

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Гуриков С. Р.	Введение в программирование на языке Visual C#: Учебное пособие	Москва: Издательство "ФОРУМ", 2017, электронный ресурс	1
Л1.2	Красавин А. В., Жумагулов Я. В.	Компьютерный практикум в среде matlab: Учебное пособие	Москва: Издательство Юрайт, 2019, электронный ресурс	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Мейер Б.	Объектно-ориентированное программирование и программная инженерия	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019, электронный ресурс	1
Л2.2	Туральчук К. А.	Параллельное программирование с помощью языка C#	Москва: Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Эр Медиа, 2019, электронный ресурс	1
Л2.3	Хорев П. Б.	Объектно-ориентированное программирование с примерами на C#: Учебное пособие	Москва: Издательство "ФОРУМ", 2021, электронный ресурс	1

Л2.4	Потопахин В.В.	Современное программирование с нуля: практическое руководство	Саратов: Профобразование, 2017, электронный ресурс	1
6.1.3. Методические разработки				
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л3.1	Немцова Т.И., Голова С.Ю.	Программирование на языке высокого уровня. Программирование на языке C++: Учебное пособие	Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2021, электронный ресурс	1
Л3.2	Зыков С. В.	Программирование. Объектно-ориентированный подход: Учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022, электронный ресурс	1
Л3.3	Крючкова Е. Н., Старолетов С. М.	Объектно-ориентированное программирование: Архитектурное проектирование и паттерны программирования: учебно-методическое пособие для студентов направления 09.03.04 «программная инженерия»	Барнаул: АлтГТУ, 2020, электронный ресурс	1
6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"				
Э1	C++ Tutorial https://www.sololearn.com/Course/CPlusPlus/			
Э2	Уроки программирования на C++ https://code-live.ru/tag/cpp-manual/			
Э3	хранилище документации Майкрософт для пользователей, разработчиков и ИТ-специалистов https://docs.microsoft.com/ru-ru/			
6.3.1 Перечень программного обеспечения				
6.3.1.1	Операционная система Microsoft, пакет прикладных программ Microsoft Office.			
6.3.1.2	Интерпретатор языка Python 2.7 и выше, компилятор MinGW 4 и выше, среда разработки Microsoft Visual Studio 2017 Community Edition (свободно-распространяемое программное обеспечение).			
6.3.2 Перечень информационных справочных систем				
6.3.2.1	http://www.garant.ru Информационно-правовой портал Гарант.ру			
6.3.2.2				
6.3.2.3	http://www.consultant.ru/ Справочно-правовая система Консультант Плюс			
7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)				
7.1	учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа (лабораторных занятий), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации оснащена: комплект специализированной учебной мебели, маркерная (меловая) доска, комплект переносного мультимедийного оборудования - компьютер, проектор, проекционный экран, компьютеры с возможностью выхода в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду. Обеспечен доступ к сети Интернет и в электронную информационную среду организации.			