

## Аннотация к рабочей программе дисциплины «Программирование на языке C#»

Учебная дисциплина «Программирование на языке C#» разработана для студентов 3 курса направления 09.03.03 «Прикладная информатика», в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования и образовательного стандарта, самостоятельно устанавливаемого ДВФУ.

Дисциплина «Программирование на языке C#» является дисциплиной Б1.В.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часа. Учебным планом предусмотрены лекции (8 часов), самостоятельная работа (100 часов). Дисциплина реализуется на 3 курсе в 6 семестре.

**Цель** данного учебного курса в программе подготовки заключается в том, чтобы познакомить студентов с основами программирования на C# и дать базовые теоретических знаний программного кода на языке C# В дальнейшем дисциплина становится основой курса «Программирование на языке C# в контексте Unity» с использованием движка Unity 3D при создании приложений VR/AR.

Код и формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции	
(ПК-7) - Способностью проводить описание прикладных процессов и информационного обеспечения решения прикладных задач	Знает	– Тенденции и прогнозы развития вычислительной техники и информационных технологий
	Умеет	– Анализировать и проводить оценку рынка современного программного и аппаратного обеспечения для данной профессиональной области
	Владеет	– Навыками высокоэффективного применения современных методов решения профессиональных задач на основе современного ПО методами теоретического и экспериментального исследования

Для формирования вышеуказанных компетенций в рамках дисциплины «Программирование на языке C#» применяются следующие методы активного/интерактивного обучения:

- презентации с использованием доски, книг, видео, слайдов, компьютеров и т.п., с последующим обсуждением материалов;

- обратная связь с формированием общего представления об уровне владения знаниями студентов, актуальными для занятия;
- разминка с вопросами, ориентированными на выстраивание логической цепочки из полученных знаний (конструирование нового знания);
- коллективные решения творческих задач, которые требуют от студентов не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов;
- работа в малых группах (дает всем студентам возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения);
- выполнение практических работ с использованием программного обеспечения;