

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Мурманский арктический государственный университет»
(ФГБОУ ВО «МАГУ»)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**Б1.В.ДВ.04.01 Клиент-серверные технологии
разработки программного обеспечения**

(название дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом)

**основной профессиональной образовательной программы
по направлению подготовки**

**09.03.01 Информатика и вычислительная техника
направленность (профиль)
Виртуальные технологии и дизайн**

(код и наименование направления подготовки
с указанием направленности (наименования магистерской программы))

высшее образование – бакалавриат

уровень профессионального образования: высшее образование – бакалавриат / высшее образование – специалитет,
магистратура / высшее образование – подготовка кадров высшей квалификации

бакалавр

квалификация

очная

форма обучения

2021

год набора

Составитель(и):

Яковлев Геннадий Геннадьевич,
Руководитель обособленного
подразделения в г. Мурманск
ООО «Гейм Инсайт»

Утверждено на заседании кафедры
математики, физики и информационных
технологий факультета
математических и естественных наук
(протокол № 07 от 12.04.2021)

Переутверждено на заседании кафедры
математики, физики и информационных
технологий факультета
математических и естественных наук
(протокол № 09 от 02.07.2021)

Зав. кафедрой _____ Лазарева И.М.
подпись Ф.И.О.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) – изучение студентами основополагающих принципов работы приложений в архитектуре клиент-сервер; освоение технологий хранения и обработки данных в системах клиент-серверной архитектуры.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В результате освоения дисциплины (модуля) формируются следующие компетенции:

ПК-1: Выполнение работ по созданию (модификации) и сопровождению ИС, автоматизирующих задачи организационного управления и бизнес-процессы

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций	Результаты обучения
<p>ПК-1: Способен к разработке и применению алгоритмических и программных решений в области прикладного программного обеспечения</p>	<p>ПК-1.1 Разрабатывает алгоритм решения поставленной задачи выбранным методом ПК-1.2 Выбирает и обосновывает выбор языковой среды ПК-1.3 Использует современную языковую среду для реализации сложных алгоритмов ПК-1.4 Решает задачу тестирования программного продукта</p>	<p><i>Знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основы новых информационных технологий для разработки клиент-серверного ПО, – особенности разработки, организации, дистрибуции и монетизации клиент-серверного ПО, – IDE написания программного кода, – системы управления проектом, системы коммуникации команды, системы контроля версий, – основы технологии объектно-ориентированной декомпозиции программных систем, базовые шаблоны проектирования – отношения между классами, основные методы компьютерной геометрии, основы векторной и растровой графики – технологии реализации алгоритмов компьютерной графики, – основные NoSQL технологии, – архитектуру высоконагруженных систем, основные понятия, категории и подходы к управлению качеством ПО, критерии уникальности текстового контента, – методы конфигурации клиент-серверного ПО <p><i>Уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – анализировать архитектуру предприятия с помощью приложений архитектур клиент-сервисов, – теоретически обосновать необходимость применения ИТ и выбор для решения конкретных профессиональных задач, – пользоваться специализированными программными средствами для разработки клиент-серверного ПО, – использовать принципы ООП при создании клиент-серверного ПО, – программно реализовывать основные алгоритмы растровой и векторной графики, – использовать графические стандарты и библиотеки, – оптимизировать работу клиентских приложений с распределёнными базами данных,

		<ul style="list-style-type: none"> – использовать методы анализа и управления качеством – разрабатывать текстовый контент в ПО, конфигурировать клиент-серверное ПО
		<p><i>Владеть:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основными клиент-серверными технологиями, – навыками использования ИС и ИКТ-решений для разработки ПО, – навыками работы с системами контроля версий, принципами построения объектно-ориентированных программных систем на C++, – методологией решения задач программной визуализации, методами оптимизации sql запросов, технологиями NoSQL, – основными инструментами управления качеством, информационными технологиями в обеспечении качества, – методологией локализации и интернационализации ПО, навыками создания конфигураций клиент-серверного ПО

3. УКАЗАНИЕ МЕСТА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

Дисциплина (модуль) «Клиент-серверные технологии разработки программного обеспечения» относится к части образовательной программы, формируемой участниками образовательных отношений, по направлению подготовки 09.03.01 Информатика и вычислительная техника, направленность (профиль) Виртуальные технологии и дизайн и является дисциплиной по выбору.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы или 108 часов, из расчета 1 ЗЕ = 36 часов.

Курс	Семестр	Трудоемкость в ЗЕ	Общая трудоемкость (час)	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них:		Кол-во часов на СРС		Кол-во часов на контроль	Форма контроля
				ЛК	ПР	ЛБ		В интерактивной форме	В форме практической подготовки	Общее количество часов на СРС	из них – на курсовую работу		
3	6	3	108	14	–	22	36	8	12	72	–	–	Зачет

Интерактивная форма реализуется в виде проблемных лекций и проектной деятельности по тематике дисциплины.

Практическая подготовка реализуется в ходе выполнения заданий лабораторных работ

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Контактная работа			Всего контактных часов	Из них:		Кол-во часов на СРС	Кол-во часов на контроль
		ЛК	ПР	ЛБ		Из них в интерактивной	В форме практической		
1.	Введение в дисциплину.	1		2	3	1		4	
2.	Понятие клиент-серверного ПО.	1		2	3	1		8	
3.	Инструментарий разработки клиент-серверного ПО.	2		2	4	1		8	
4.	Применение ООП технологий в рамках клиент-серверной разработки ПО.	2		2	4	1	2	10	
5.	Решение задач программной визуализации при разработке клиент-серверного ПО.	2		2	4	1	2	8	
6.	Технологии разработки серверной компоненты клиент-серверного ПО.	2		2	4	1	2	10	
7.	Методики обеспечения и контроля качества клиент-серверного ПО.	2		4	6	1	2	8	
8.	Продуцирование текстового контента клиент-серверных программных продуктов.	2		4	6	1	2	8	
9.	Механизмы серверного конфигурирования клиент-серверного ПО.			2	2	2	2	8	
	Зачет								-
ИТОГО:		14	-	22	36	10	12	72	-

Содержание дисциплины (модуля)

- **Тема 1.** Введение в дисциплину. Рабочая программа дисциплины, особенности организации на базе предприятия, цель дисциплины, формы отчетности.
- **Тема 2.** Понятие клиент-серверного ПО. Особенности разработки, организации, дистрибуции и монетизации; в том числе мобильный геймдев и психология потребления игрового контента.
- **Тема 3.** Инструментарий разработки клиент-серверного ПО. IDE написания программного кода, системы управления проектом (redmine, JIRA и тп), системы коммуникации команды (skype, slack, HipChat и тд), системы контроля версий (svn, git и тд).
- **Тема 4.** Применение ООП технологий в рамках клиент-серверной разработки ПО. Модель объектно-ориентированного программирования. Классы. Функции-члены класса. Дружественные функции. Дружественные классы. Простое наследование. Множественное наследование. Перегрузка функций. Перегрузка операторов. Виртуальные функции.
- **Тема 5.** Решение задач программной визуализации при разработке клиент-серверного ПО. directX, Cocos Touch, Cocos2d, OpenGL.
- **Тема 6.** Технологии разработки серверной компоненты клиент-серверного ПО. Php, mysql, оптимизация sql запросов, nosql, высоконагрузочные системы

- **Тема 7.** Методики обеспечения и контроля качества клиент-серверного ПО. Этапы процесса и цели обеспечения качества ПО.
- **Тема 8.** Продуцирование текстового контента клиент-серверных программных продуктов. Локализация и Интернационализация ПО.
- **Тема 9.** Механизмы серверного конфигурирования клиент-серверного ПО. Геймдизайн, акции, аналитика.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

Основная литература:

1. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений : учебное пособие для вузов / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев ; под науч. ред. Л. Г. Доросинского. — М. : Издательство Юрайт, 2018. — 90 с. — (Серия : Университеты России). — ISBN 978-5-9916-9975-4. — Режим доступа : <https://www.biblio-online.ru/book/razrabotka-internet-prilozheniy-415378>.
2. Дунаев, С. Доступ к базам данных и техника работы в сети / С. Дунаев. - : Диалог-МИФИ, 1999. - 380 с. : ил., табл., схем. - ISBN 5-86404-129-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=89275>

Дополнительная литература:

3. Елманова, Н.З. Borland C++Builder 3.0. Архитектура "клиент/сервер", многозвенные системы и Internet-приложения / Н.З. Елманова. - Москва : Диалог-МИФИ, 1998. - 202 с. : ил. - ISBN 5-86404-119-x ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=89074>

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ).

В образовательном процессе используются:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебная мебель, ПК, оборудование для демонстрации презентаций, наглядные пособия;
- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду МАГУ.

7.1 ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИОННОГО И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ:

7.1.1. Лицензионное программное обеспечение отечественного производства:

Kaspersky Anti-Virus

7.1.2. Лицензионное программное обеспечение зарубежного производства:

Операционная система: MS Windows версии 7 и выше; Программные средства, входящие в состав офисного пакета: MS Office (Word, Excel, Access, Publisher, PowerPoint); Программные обеспечение: Visual Studio 2010, MySQL

7.1.3. Свободно распространяемое программное обеспечение отечественного производства:

Программы для просмотра документов: DJVU Reader, 7Zip

7.1.4. Свободно распространяемое программное обеспечение зарубежного производства:

Программные средства, входящие в состав офисного пакета: LibreOffice (Writer, Calc, Base, Impress, Draw); Браузеры: Mozilla Firefox, Google Chrome; Программные обеспечение: PHP; Программы для просмотра документов: Adobe Acrobat Reader;

7.2 ЭЛЕКТРОННО-БИБЛИОТЕЧНЫЕ СИСТЕМЫ:

- ЭБС «Издательство Лань» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Издательство Лань». – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/>;

- ЭБС «Электронная библиотечная система ЮРАЙТ» [Электронный ресурс]: электронная библиотечная система / ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ». – Режим доступа: <https://biblio-online.ru/>;
- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [Электронный ресурс]: электронно-периодическое издание; программный комплекс для организации онлайн-доступа к лицензионным материалам / ООО «НексМедиа». – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/>

7.3 СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ:

- Информационно-аналитическая система SCIENCE INDEX
- Электронная база данных Scopus
- Базы данных компании CLARIVATE ANALYTICS

7.4. ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ:

- Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>
- ООО «Современные медиа технологии в образовании и культуре» <http://www.informio.ru/>

8. ИНЫЕ СВЕДЕНИЯ И МАТЕРИАЛЫ НА УСМОТРЕНИЕ ВЕДУЩЕЙ КАФЕДРЫ.

Не предусмотрено.

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОВЗ.

Для обеспечения образования инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья реализация дисциплины может осуществляться в адаптированном виде, с учетом специфики освоения и дидактических требований, исходя из индивидуальных возможностей и по личному заявлению обучающегося.