

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уфимский университет науки и технологий»
Институт среднего профессионального образования

УТВЕРЖДАЮ

Председатель ПЦК Информационные
системы и программирование

 B.V. Будилов
«29» февраля 2024 г.

Рабочая программа учебной дисциплины

ОП.04 Основы алгоритмизации и программирования

Наименование специальности

09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация выпускника

Программист

Базовая подготовка
Форма обучения: очная

Уфа, 2024

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 9 декабря 2016 г. № 1547.

Организация-разработчик: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Уфимский университет науки и технологий» Институт среднего профессионального образования

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	3
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	9
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
5. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ	12
6. АДАПТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ для лиц с ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (ОВЗ)	14

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Основы алгоритмизации и программирования

1.1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы подготовки специалистов среднего звена (далее – ООП) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.2. Место дисциплины в структуре ООП

Дисциплина входит в общепрофессиональный цикл ООП по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование.

1.3. Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01	– Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач.	– Понятие алгоритмизации, свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции.
ОК 02		– Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования.
ОК 04		– Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти.
ОК 05	– Использовать программы для графического отображения алгоритмов.	– Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм
ОК 09		– Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения
ОК 10		
ПК 1.1-		
ПК 1.5		
ПК 2.4,		
ПК 2.5		

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов	
	3 семестр	4 семестр
Объем образовательной программы	74	110
в том числе:		
Лекции	36	42
лабораторные занятия	28	40
практические занятия	-	-
курсовая работа (проект)	-	-
самостоятельная работа обучающегося (всего)	10	14
Консультации	-	2
Промежуточная аттестация – экзамен	-	12

2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся	Объем в часах	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы			
			1	2	3	4
Раздел 1. Основы алгоритмизации						
Тема 1.1. Основные этапы решения задачи на ЭВМ. Понятие алгоритма. Способы описания алгоритмов	Содержание учебного материала 1 Этапы решения задач на ЭВМ. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма 2 Способы описания алгоритма. Описание алгоритмов с помощью блок-схем 3 Базовые алгоритмические структуры. Линейные вычислительные алгоритмы. Ветвление. Цикл	6	OK 05 OK 09 OK 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5	OK 01 OK 02 OK 04	OK 01 OK 02 OK 04	OK 05 OK 09 OK 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5
Тема 1.2. Классификация языков программирования. Трансляторы	Содержание учебного материала 1 Классификация языков программирования. Компиляторы и интерпретаторы. Понятие исходного и загрузочного модуля Трансляторы	2				
Раздел 2. Основы языка C++						
Тема 2.1. Структура программы. Типы данных	Содержание учебного материала 1 Структура программы. Элементы языка: алфавит, идентификаторы, служебные слова. Типы данных. Арифметические операции, математические функции. Арифметические выражения.	4	OK 04 OK 05 OK 09 OK 10	OK 01 OK 02	OK 01 OK 02	OK 04
Тема 2.2. Линейные программы	Содержание учебного материала 1 Оператор присваивания. Ввод и вывод данных. Линейные программы Лабораторные занятия	2	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5	2	2	
Раздел 3. Базовые конструкции языка	1 Основы работы в среде. Ввод и редактирование линейных программ	26	OK 01 OK 02 OK 04 OK 05	OK 01 OK 02 OK 04 OK 05	OK 01 OK 02 OK 04 OK 05	
Тема 3.1.	Содержание учебного материала	4				

Программирование ветвлений	1	Полный и неполный условный оператор	6	ОК 09 ОК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	2	Оператор варианта (выбора)				
Лабораторные занятия	1	Составление и отладка программ с использованием условного оператора	10	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	2	Организация сложных условий				
Тема 3.2. Программирование циклов	3	Оператор выбора	6	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	4	Содержание учебного материала				
Лабораторные занятия	1	Программирование циклов с параметром	10	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	2	Программирование циклов с предусловием				
Лабораторные занятия	3	Программирование циклов с постусловием				
	4	Оператор цикла с параметром (4 часа)	10	ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
Лабораторные занятия	5	Операторы цикла с предусловием и постусловием (4 часа)				
	6	Проверочная работа по теме «Циклы»				
Самостоятельная работа обучающегося						
Выполнение практических заданий на составление программ и алгоритмов						
Оформление лабораторных занятий						
Раздел 4.						
Сложные типы данных						
Тема 4.1. Одномерные массивы	1	Содержание учебного материала	58	ПК 01 ПК 02 ПК 04 ПК 05 ПК 09 ПК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	2	Одномерные массивы. Обработка элементов массива				
Лабораторные занятия	3	Замена, удаление и вставка элементов в массив	8	ПК 01 ПК 02 ПК 04 ПК 05 ПК 09 ПК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	4	Сортировка массива методом простого обмена («пузырьковая сортировка»)				
Тема 4.2. Двумерные массивы	5	Лабораторные занятия	8	ПК 01 ПК 02 ПК 04 ПК 05 ПК 09 ПК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	6	Составление и отладка программ ввода-вывода массива				
Лабораторные занятия	7	Поиск максимальных и минимальных элементов в массиве	10	ПК 01 ПК 02 ПК 04 ПК 05 ПК 09 ПК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	8	Составление и отладка программ изменения массива				
Лабораторные занятия	9	Проверочная работа по теме «Двумерные массивы»	10	ПК 01 ПК 02 ПК 04 ПК 05 ПК 09 ПК 10 ПК 1.1- ПК 1.5 ПК 2.4, 2.5		
	10	Составление и отладка программ формирования и вывода двумерного массива				

разработчика	2	Интерфейс среды разработчика: характеристика, основные окна, инструменты, объекты. Форма и размещение на ней управляющих элементов	
	3	Панель компонентов и их свойства. Окно кода проекта	
Тема 6.3. Визуальное событийно-управляемое программирование	4	Состав и характеристика проекта. Выполнение проекта	
	5	Настройка среды и параметров проекта	
	6	Содержание учебного материала	
	1	Основные компоненты (элементы управления) интегрированной среды разработки, их состав и назначение	
	2	Дополнительные элементы управления. Свойства компонентов. Управление объектом через свойства	
Тема 6.4. Разработка оконного приложения	3	События компонентов (элементов управления), их сущность и назначение. Создание процедур на основе событий	
	10	Лабораторные занятия	
	1	Создание проекта с использованием кнопочных компонентов	
	2	Создание проекта с использованием компонентов для работы с текстом	
	3	Создание проекта с использованием компонентов ввода и отображения чисел, дат и времени	
Самостоятельная работа обучающегося	4	Создание проекта с использованием компонентов стандартных диалогов и системы меню	
	5	Разработка оконного приложения с несколькими формами	
	4	Содержание учебного материала	
	1	Разработка функционального интерфейса приложения. Создание интерфейса приложения	
	2	Разработка функциональной схемы работы приложения	
Консультации	6	Лабораторные занятия	
	14	Разработка игрового приложения	
Выполнение практических заданий на составление программ и алгоритмов			2
Оформление лабораторных занятий			12
Промежуточная аттестация			184
Всего:			

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Для реализации программы учебной дисциплины должна быть предусмотрена лаборатория программирования и баз данных, оснащенная необходимым для реализации программы учебной дисциплины оборудованием:

комплект учебной мебели;

технические средства обучения:

- автоматизированные рабочие места на обучающихся (процессор не ниже Core i3, оперативная память объемом не менее 8 Гб) или аналоги;
- автоматизированное рабочее место преподавателя (процессор не ниже Core i3, оперативная память объемом не менее 8 Гб) или аналоги;
- сервер (8-х ядерный процессор с частотой не менее 3 ГГц, оперативная память объемом не менее 16 Гб, жесткие диски общим объемом не менее 1 Тб, программное обеспечение: WindowsServer 2012 или более новая версия) или выделение аналогичного по характеристикам виртуального сервера из общей фермы серверов;
- стационарный проектор;
- переносной экран для проектора;
- маркерная доска
- программное обеспечение общего и профессионального назначения

3.2. Информационное обеспечение реализации программы

1. Андрианова, А. А. Алгоритмизация и программирование. Практикум : учебное пособие для спо / А. А. Андрианова, Л. Н. Исмагилов, Т. М. Мухтарова. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 240 с. — ISBN 978-5-8114-8948-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/186390> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Конова, Е. А. Алгоритмы и программы. Язык С++ / Е. А. Конова, Г. А. Поллак. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 384 с. — ISBN 978-5-507-44925-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/249647> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Рацеев, С. М. Программирование. Лабораторный практикум / С. М. Рацеев. — Санкт-Петербург : Лань, 2023. — 104 с. — ISBN 978-5-507-45193-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/292904> — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Результаты обучения	Критерии оценки	Формы и методы оценки
<p>Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Разрабатывать алгоритмы для конкретных задач. – Использовать программы для графического отображения алгоритмов. – Определять сложность работы алгоритмов. – Работать в среде программирования. – Реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на конкретном языке программирования. – Оформлять код программы в соответствии со стандартом кодирования. – Выполнять проверку, отладку кода программы. 	<p>«Отлично» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено высоко.</p> <p>«Хорошо» - теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками.</p>	<p>Примеры форм и методов контроля и оценки:</p> <p>Компьютерное тестирование на знание терминологии;</p> <p>Наблюдение за выполнением практического задания. (деятельностью студента)</p> <p>Оценка выполнения практического задания (работы)</p>
<p>Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Понятие алгоритмизации, – свойства алгоритмов, общие принципы построения алгоритмов, основные алгоритмические конструкции. – Эволюцию языков программирования, их классификацию, понятие системы программирования. – Основные элементы языка, структуру программы, операторы и операции, управляющие структуры, структуры данных, файлы, классы памяти. – Подпрограммы, составление библиотек подпрограмм – Объектно-ориентированную модель программирования, основные принципы объектно-ориентированного программирования на примере алгоритмического 	<p>«Удовлетворительно» - теоретическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий выполнено, некоторые из выполненных заданий содержат ошибки.</p> <p>«Неудовлетворительно» - теоретическое содержание курса не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки.</p>	<p>Подготовка и выступление с докладом, сообщением, презентацией.</p>

языка: понятие классов и объектов, их свойств и методов, инкапсуляция и полиморфизма, наследования и переопределения.		
---	--	--

5. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

4 семестр обучения. Форма контроля – «Экзамен»

Вопросы для проведения экзамена за 4 семестр
по дисциплине «Основы алгоритмизации и программирования»

1. Этапы решения задачи на ЭВМ.
2. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма.
3. Способы описания алгоритма.
4. Описание алгоритмов с помощью блок-схем.
5. Базовые алгоритмические структуры
6. Компиляторы и интерпретаторы.
7. Структура программы.
8. Типы данных языка.
9. Ввод, вывод данных.
10. Полный и неполный условный операторы.
11. Оператор выбора.
12. Операторы циклов с условием.
13. Оператор цикла с параметром.
14. Одномерные массивы.
15. Двумерные массивы.
16. Сортировка массива методом простого обмена.
17. Сортировка массива выбором.
18. Вставка строк и столбцов в двумерном массиве.
19. Удаление строк и столбцов в двумерном массиве
20. Строки.
21. Структуры.
22. Файлы.
23. Функции.
24. Рекурсия.
25. Основные понятия объектно-ориентированного программирования.
26. Основные принципы ООП: инкапсуляция, наследование, полиморфизм.
27. Классы объектов. Компоненты и их свойства.
28. Визуальное событийно-управляемое программирование.
29. Структура проекта. Конструирование формы.
30. Базовые компоненты формы.

Оценка индивидуальных образовательных достижений по результатам промежуточной аттестации производится в соответствии с универсальной шкалой:

Процент результативности (правильных ответов)	Качественная оценка индивидуальных образовательных достижений	
	балл (отметка)	верbalный аналог
90 ÷ 100	5	отлично
80 ÷ 89	4	хорошо
70 ÷ 79	3	удовлетворительно
менее 70	2	неудовлетворительно

Критерии оценки:

- $90 \div 100\%$ (5 баллов) присваивается обучающемуся, если он полностью выполнил задание экзаменационного билета: дал правильные ответы на все вопросы и решил все задачи;
- $80 \div 89\%$ (4 балла) присваивается обучающемуся, если он полностью выполнил одно практическое задание экзаменационного билета и дал правильный ответ на теоретический вопрос, либо выполнил два практических задания, но не смог правильно ответить на теоретический вопрос;
- $70 \div 79\%$ (3 балла) присваивается обучающемуся, если он полностью выполнил одно практическое задание экзаменационного билета и допустил существенные ошибки при ответе на теоретический вопрос;
- менее 70% (2 балла) присваивается обучающемуся, если он не смог выполнить ни одного практического задания экзаменационного билета.

6. АДАПТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (ОВЗ)

Адаптированная программа разрабатывается при наличии заявления со стороны обучающегося (родителей, законных представителей) и медицинских показаний (рекомендациями психолого-медико-педагогической комиссии). Для инвалидов адаптированная образовательная программа разрабатывается в соответствии с индивидуальной программой реабилитации.