

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт прикладной математики и компьютерных наук

УТВЕРЖДЕНО:

Директор

А. В. Замятин

Оценочные материалы по дисциплине

Введение в программную инженерию

по направлению подготовки

02.03.02 Фундаментальная информатика и информационные технологии

Направленность (профиль) подготовки:

Искусственный интеллект и разработка программных продуктов

Форма обучения

Очная

Квалификация

Бакалавр

Год приема

2025

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель ОП

А.В. Замятин

Председатель УМК

С.П. Сущенко

Томск – 2025

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-4. Способен участвовать в разработке технической документации программных продуктов и комплексов с использованием стандартов, норм и правил, а также в управлении проектами создания информационных систем на стадиях жизненного цикла.

ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-4.1. Обладает необходимыми знаниями нормативной базы профессиональной деятельности.

ИОПК-4.2. Применяет знания нормативной базы в профессиональной деятельности

ИОПК-4.3. Разрабатывает техническую документацию, связанную с профессиональной деятельностью.

ИОПК-6.1. Обладает необходимыми знаниями в области информационных технологий, в том числе понимает принципы их работы.

ИОПК-6.2. Применяет знания, полученные в области информационных технологий, при решении задач профессиональной деятельности.

ИОПК-6.3. Использует современные информационные технологии на всех этапах разработки программных систем.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

– практическая работа (проект);

Задания для практической работы

Можно выбрать проект из предложенных категорий:

1. Клиент для автоматизированного доступа к метапоисковой системе Searx.

Необходимо производить поисковый запрос к любой копии системы с передачей параметров и парсить результат. Язык реализации Java.

2. Клиент для любого облачного хранилища файлов (Яндекс.Диск, Google Drive и пр.).

3. Взять любой API с сайта Rapid API и сделать для него клиент. Для бакалавров предпочтительным способом является библиотека Java, построенная по разумным архитектурным принципам. Для магистрантов допустимо минимальное консольное приложение на Python или Node.js.

Критерии оценивания:

Зачёт за практическую работу ставится, если программа функционирует в соответствии с требованиями, и автор способен пояснить написанный код.

3. Оценочные материалы итогового контроля и критерии оценивания

Экзаменационный билет состоит из трех устных вопросов, необходимо дать на них развёрнутый ответ.

Перечень тем для теоретических вопросов (ОПК-4, ОПК-6, ИОПК-4.1, ИОПК-4.2, ИОПК-4.3, ИОПК-6.1, ИОПК-6.2, ИОПК-6.3):

1. Цель и задачи программной инженерии.

2. Понятия проекта, реализации проекта, методологии и метода.
3. Историческая классификация методологий разработки ПО.
4. История Унифицированного процесса.
5. Понятия варианта использования.
5. Понятие архитектуры.
6. Итеративность и инкрементность.
7. Фазы Унифицированного процесса.
8. Определение и назначение вариантов использования.
9. Понятия актантов и ролей.
10. Классы и их типы.
11. Персонал, проект, продукт, процесс.
12. Оценка и классификация рисков.
13. Архитектурные блоки и образцы.
14. Порядок разработки архитектуры.
15. Клиент-серверная архитектура.
16. Микросервисная архитектура.
17. Асинхронный ввод/вывод.
18. Распределённые системы.
19. Одноранговая архитектура.
20. Распределённые хеш-таблицы.
21. Модель реализации, билды и итерации.
22. Модель тестирования и тестовые примеры.
23. Перспективные практики тестирования.
24. Behaviour-Driven Development и Behave.
25. PlantUML .
26. История гибких методологий разработки.
27. Ценности и принципы Agile.
28. Scrum.
29. Идея UML, достоинства и недостатки.
30. Диаграммы UML: вариантов использования, компонентов, классов, последовательности и активности.
31. Другие типы диаграмм: Ганга, IDEF0 и DFD.
32. Extreme Programming.
33. Rapid Application Development.
34. Feature Driven Development.
35. Dynamic Systems Development Method.
36. История зарождения технологического предпринимательства.
37. Правовой статус и жизненный цикл стартапа.
38. Типы финансирования и логика инвестора.
39. Особенности развития научных проектов и проектов СПО.

Критерии оценивания:

Зачет выставляется, если сдан проект, на все теоретические вопросы даны правильные развернутые ответы.

Информация о разработчиках

Пожидаев Михаил Сергеевич, канд. техн. наук, доцент кафедры теоретических основ информатики.