

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.06.2024 16:46:19
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Лингвистическое и программное обеспечение

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	01.03.02 Прикладная математика и информатика
Профиль	Программирование и искусственный интеллект
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Лингвистическое и программное обеспечение» изучается в шестом семестре.

Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации экзамен

При проведении промежуточной аттестации применяется балльно-рейтинговая система.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Лингвистическое и программное обеспечение» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Алгоритмы и структуры данных;
- Объектно-ориентированное программирование. Современные паттерны.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин:

- Нейросетевые технологии при обработке данных;
- Технологии разработки мобильных приложений.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Лингвистическое и программное обеспечение» являются:

- изучение роли и места лингвистического обеспечения в системах автоматизированного проектирования, классификации, основных свойств, способов создания и описания лингвистических конструкций;
- изучение современного состояния и перспектив развития технических средств, алгоритмических методов обработки информации в лингвистическом и программном обеспечении;
- формирование навыков анализа эффективности использования прикладных программ лингвистического обеспечения, методов выбора элементной базы для построения различных архитектур вычислительных средств;
- освоение методов применения лингвистического обеспечения при выполнении проектных работ, использования прикладных систем визуального объектно-ориентированного программирования, разработки основных программных документов;

– изучение математического аппарата описания и преобразования символьных и строковых данных, принципов построения программно-аппаратных комплексов с компонентами лингвистического обеспечения;

– формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2. Способен реализовывать проекты цифровой трансформации предприятий в самостоятельно выбранной предметной области, в том числе разрабатывать новые информационные и цифровые продукты путем применения существующих информационных и цифровых технологий, а также их адаптации под заданные условия, требования и ограничения	ИД-ПК-2.1 Определение принадлежности задачи профессиональной деятельности заданному классу и предметной области
	ИД-ПК-2.2 Выбор оптимального набора инструментальных средств и ИТ-методов решения профессиональной задачи в рамках предметной области
	ИД-ПК-2.3 Адаптация современных методов и алгоритмов под конкретные задачи выбранной предметной области
	ИД-ПК-2.4 Использование ИТ-инструментов для решения задачи в выбранной предметной области

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	6	з.е.	192	час.
---------------------------	---	------	-----	------