

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 21.09.2023 14:02:51

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Разработка роботизированных решений

Закреплена за подразделением

Кафедра бизнес-информатики и систем управления производством

Направление подготовки

09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 8

аудиторные занятия

24

самостоятельная работа

84

Распределение часов дисциплины по семестрам

| Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>) | 8 (4.2) | | Итого | |
|---|---------|-----|-------|-----|
| | 12 | | | |
| Неделя | 12 | | | |
| Вид занятий | УП | РП | УП | РП |
| Практические | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Итого ауд. | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Контактная работа | 24 | 24 | 24 | 24 |
| Сам. работа | 84 | 84 | 84 | 84 |
| Итого | 108 | 108 | 108 | 108 |

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

| | |
|-----|--|
| 1.1 | формирование навыков по разработке и внедрению программных роботов, направленных на решение бизнес-задач заказчика |
|-----|--|

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

| | | |
|------------|---|------------|
| Блок ОП: | | Б1.В.ДВ.21 |
| 2.1 | Требования к предварительной подготовке обучающегося: | |
| 2.1.1 | 3Д-моделирование и визуализация для мета-вселенных | |
| 2.1.2 | Автоматизация конструкторского проектирования | |
| 2.1.3 | Анализ данных | |
| 2.1.4 | Анимация | |
| 2.1.5 | Инженерное 3Д-моделирование, ч.3 | |
| 2.1.6 | Интерактивные приложения и виртуальная реальность | |
| 2.1.7 | Информационные системы управления финансами, бюджетированием и ФХД предприятия | |
| 2.1.8 | Основы DevOps | |
| 2.1.9 | Основы VR/AR- проектирования | |
| 2.1.10 | Роботизация бизнес-процессов (RPA) | |
| 2.1.11 | Трёхмерное моделирование и анимация | |
| 2.1.12 | Управление исполнением бизнес-процессов (BPM) | |
| 2.1.13 | Управление человеческими ресурсами (HR), взаимоотношения с клиентами (CRM) и поставщиками (SRM) | |
| 2.1.14 | Фотография | |
| 2.1.15 | 3D-визуализация и анимация | |
| 2.1.16 | CMF-Дизайн | |
| 2.1.17 | Архитектура Big Data систем | |
| 2.1.18 | Веб-разработка на Python | |
| 2.1.19 | Геометрическое моделирование и научная визуализация | |
| 2.1.20 | ДНК бренда | |
| 2.1.21 | Инженерное 3Д-моделирование, ч.2 | |
| 2.1.22 | Информационное обеспечение дизайн-проектирования | |
| 2.1.23 | Корпоративные системы электронного документооборота (СЭД) и управление контентом (ECM) | |
| 2.1.24 | Логистические системы и управление цепочками поставок (SCM) | |
| 2.1.25 | Макетирование | |
| 2.1.26 | Организация инновационного строительного производства | |
| 2.1.27 | Основы Unity и Unreal Engine | |
| 2.1.28 | Основы виртуализации | |
| 2.1.29 | Основы устойчивого дизайна | |
| 2.1.30 | Основы цифрового проектирования строительства | |
| 2.1.31 | Практика управления бизнес-процессами предприятия | |
| 2.1.32 | Практикум по разработке мобильных и Web приложений | |
| 2.1.33 | Проектирование визуальных коммуникаций | |
| 2.1.34 | Системы управления эффективностью, качеством и стратегией развития бизнеса на предприятии | |
| 2.1.35 | Территориальное планирование | |
| 2.1.36 | Цветоведение и колористика | |
| 2.1.37 | Шрифты и визуальные коммуникации | |
| 2.1.38 | Эргономика | |
| 2.1.39 | Linux для разработки приложений | |
| 2.1.40 | Анализ данных и аналитика в принятии решений | |
| 2.1.41 | Веб-дизайн и разработка веб-приложений | |
| 2.1.42 | Инженерное 3Д-моделирование, ч.1 | |
| 2.1.43 | Интеллектуальные подсистемы ВМ-технологий | |
| 2.1.44 | Композиция | |
| 2.1.45 | Математические методы моделирования физических процессов | |
| 2.1.46 | Методология дизайн-мышления | |

| | |
|------------|---|
| 2.1.47 | Основы архитектуры и урбанистики |
| 2.1.48 | Основы мобильной разработки |
| 2.1.49 | Основы проектирования продуктов и сервисов будущего |
| 2.1.50 | Основы теории и методы дизайна |
| 2.1.51 | Рисунок и живопись |
| 2.1.52 | Системно-архитектурный подход к управлению IT – проектами |
| 2.1.53 | Системы управления производством (SAP, 1С, Галактика) |
| 2.2 | Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее: |

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ПК-2: Способен проектировать, разрабатывать и оптимизировать компоненты объектов своей профессиональной деятельности при помощи современных информационных средств

Знать:

ПК-2-З1 процессный подход и методiku разработки роботизированных решений

Уметь:

ПК-2-У2 разрабатывать роботизированные решения

ПК-2-У1 подбирать процессы для разработки роботизированных решений

Владеть:

ПК-2-В1 навыками написания документации для разработчика роботизированных решений