

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	Основная цель дисциплины - дать студентам представление о будущей профессии обучающегося, о потенциальных направлениях, которые могут быть выбраны на старших курсах. Кроме этого рассматриваются различные прикладные задачи из разных областей информатики и вычислительной техники.
-----	--

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Объектно-ориентированное программирование	
2.2.2	Основы дискретной математики	
2.2.3	Комбинаторика и теория графов	
2.2.4	Технологии программирования	
2.2.5	Алгоритмы дискретной математики	
2.2.6	Операционные системы и среды	
2.2.7	Разработка клиент-серверных приложений	
2.2.8	Сетевые технологии	
2.2.9	Теория алгоритмов	
2.2.10	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности	
2.2.11	Производственная практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности	
2.2.12	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.13	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ