

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

## «Профессиональный электив. Тестирование пользовательских интерфейсов»

09.03.03 Прикладная информатика  
профиль «Информационная сфера»

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью преподавания дисциплины «Профессиональный электив. Тестирование пользовательских интерфейсов» является формирование у студентов профессиональных компетенций, связанных с использованием теоретических знаний и практических навыков в области тестирования пользовательских интерфейсов компьютерных программ, позволяющих применять их для решения задач обеспечения качества компьютерных программ как в своей профессиональной деятельности, так и при прохождении практики, выполнении курсовых и выпускных работ.

Задачи освоения дисциплины: в результате прохождения учебного курса студенты должны:

- получить базовые знания принципов обеспечения качества программного обеспечения и углублённые знания принципов тестирования пользовательских интерфейсов компьютерных программ;
- изучить основные виды тестирования пользовательских интерфейсов компьютерных программ;
- освоить методы и приёмы тестирования пользовательских интерфейсов для распространённых типов компьютерных программ;
- приобрести практические навыки самостоятельного тестирования пользовательских интерфейсов компьютерных программ.

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Курс входит в вариативную часть Блока 1 Основной Профессиональной Образовательной Программы бакалавриата по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика.

Для успешного освоения дисциплины необходимо освоение на базовом уровне дисциплин: Информатика и программирование, «Программирование на языке Python», «Аппаратные средства ЭВМ», «Введение в специальности научно-образовательного кластера», «Технология программирования», «Методы разработки ПО», Профессиональный электив. Основы тестирования программного обеспечения.

Дисциплина закладывает знания, необходимые для изучения дисциплины «Профессиональный электив. Автоматизированное тестирование», выбора индивидуальной траектории обучения, а также при выполнении практических работ, прохождении практики, выполнении курсовых и выпускных работ и подготовке к государственной итоговой аттестации.

### 3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ПК-9. Способен проводить тестирование про-	<b>Знать:</b> основные понятия и методы тестирования пользовательских интерфейсов, условия применения тестирования,

граммного обеспечения и анализ результатов	<p>приемы тестирования на разных фазах разработки программного продукта.</p> <p><b>Уметь:</b> разрабатывать тестовые программы и тестовые наборы в программном проекте, разрабатывать проектную документацию для этапа тестирования, тестировать пользовательские интерфейсы программного обеспечения.</p> <p><b>Владеть:</b> основными методиками тестирования пользовательских интерфейсов программного обеспечения, навыком работы с прикладными программами по тестированию ПО.</p>
--	---

#### **4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часов).

#### **5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

При реализации учебного процесса по данной дисциплине применяются классические образовательные технологии: лекции для изложения теоретического материала и лабораторные занятия.

При организации самостоятельной работы студентов используются следующие образовательные технологии: изучение лекционного материала, специализированной литературы и электронных ресурсов, рекомендованных по дисциплине.

#### **6. КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ**

В рамках видов текущего контроля успеваемости программой дисциплины предусмотрена проверка лабораторных работ, заданий, тестирование.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.