## МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РЕСПУБЛИКИ ДАГЕСТАН «ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Р.Н. АШУРАЛИЕВА»

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ

по профессиональному модулю

ПМ.01. Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем

Специальность: 09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация выпускника: программист

### ОДОБРЕНО

предметной (цикловой) комиссией УГС 09.00.00. Информатика и вычислительная техника и 10.00.00 Информационная безопасность

Председатель П(Ц)К

<u>ИІІ.М. Мусаева</u> Протокол №1 от 29 августа 2025 г

Рабочая программа производственной практики по профессиональному модулю <a href="Mt.01"><u>ПМ.01</u></a> Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем разработана на основе:

Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1547 от 9 декабря 2016 г. (зарегистрирован Министерством юстиции РФ 26 декабря 2016 г. N 44936);

#### с учетом:

Примерной образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование (Приказ ФГБОУ ДПО ИРПО № П-24 от 02.02.2022, реквизиты решения о включении ПООП в реестр: протокол № 3 от 15.07.2021);

в соответствии с рабочим учебным планом.

#### Разработчик:

– Полозкова Елена Николаевна, преподаватель ГБПОУ РД «Технический колледж имени Р.Н. Ашуралиева»

© Полозкова Елена Николаевна 2025

© ГБПОУ РД «Технический колледж им. Р.Н. Ашуралиева» 2025

# СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	4
2.	Планируемые результаты обучения	4
3.	Содержание производственной практики	11
4.	Место и условия проведения практики	12
5.	Проверка результатов практики	13

#### 1. Пояснительная записка

Производственная практика является компонентом образовательной программы по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование в составе профессионального модуля ПМ.01. Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем, реализуемым в рамках практической подготовки студентов по программе подготовки специалистов среднего звена.

**Цель производственной практики**: формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций в процессе выполнения определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

Задачи практики: формирование у обучающихся практического опыта, общих и профессиональных компетенций по основному виду профессиональной деятельности Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем.

Продолжительность производственной практики 3 недели.

Объем производственной практики 108 часов.

## 2. Планируемые результаты обучения

В результате производственной практики обучающийся должен иметь практический опыт:

- 1. Разработки алгоритмов решения поставленной задачи и реализации его средствами автоматизированного проектирования.
- 2. Разработки кода программного продукта на основе готовой спецификации на уровне модуля.
- 3. Использования инструментальных средств на этапе отладки программного продукта.
- 4. Проведения тестирования программного модуля по определенному сценарию.
- 5. Использования инструментальных средств на этапе тестирования программного продукта.
- 6. Анализа алгоритмов, в том числе с применением инструментальных средств.
- 7. Осуществления рефакторинга и оптимизации программного кода.
- 8. Разработки мобильных приложений.
- 9. Анализа дизайн-макета ИР
- 10. Создания структуры кода, размещающего элементы web-страницы ИР
- 11. Подключения к ИР стилей оформления web-страниц
- 12. Тестирования отображения web-страниц в различных браузерах, на различных устройствах
- 13. Оптимизации программного кода с использованием специализированных программных средств
- 14. Размещения программного кода в страницах, созданных при верстке ИР
- 15. Размещения программного кода в клиентской части ИР
- 16. Размещения программного кода в серверной части ИР
- 17. Оценки и согласования сроков выполнения поставленных задач
- 18. Настраивания службы каталогов.
- 19. Организации и проведения мониторинга и поддержки серверов.
- 20. Планирования и внедрения файловых хранилищ и систем хранения данных.
- 21. Проектирования и внедрения DHCP сервисов.
- 22. Проектирования стратегии разрешения имен.
- 23. Разработки и администрирования решений по управлению ІР-адресами (ІРАМ).
- 24. Проектирования и внедрения инфраструктуры лесов и доменов.
- 25. Разработки стратегии групповых политик.
- 26. Проектирования модели разрешений для службы каталогов

- 27. Проектирования схемы сайтов Active Directory
- 28. Разработки стратегии размещения контроллеров домена.
- 29. Внедрения инфраструктуры открытых ключей.
- 30. Планирования и реализации инфраструктуры служб управления правами.
- В результате производственной практики обучающийся должен овладеть профессиональными компетенциями, соответствующими основному виду деятельности: Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем:
- ПК 1.1. Формировать алгоритмы разработки программных модулей в соответствии с техническим заданием
  - ПК 1.2. Разрабатывать программные модули в соответствии с техническим заданием
- ПК 1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств
  - ПК 1.4. Выполнять тестирование программных модулей
  - ПК 1.5. Осуществлять рефакторинг и оптимизацию программного кода
  - ПК 1.6. Разрабатывать модули программного обеспечения для мобильных платформ
  - ПК 1.7 Верстать страницы ИР
  - ПК 1.8 Кодировать на языках web-программирования
  - ПК 1.9. Администрировать сетевые ресурсы в информационных системах.

#### Профессиональные компетенции:

Основной вид	Код и	Показатели освоения компетенции
деятельности	формулировка	
	компетенции	
Разработка	ПК 1.1. Формировать	Практический опыт:
модулей	алгоритмы	Разрабатывать алгоритм решения поставленной
программного	разработки	задачи и реализовывать его средствами
обеспечения	программных	автоматизированного проектирования.
для	модулей в	Умения:
компьютерных	соответствии с	Формировать алгоритмы разработки программных
систем.	техническим	модулей в соответствии с техническим заданием.
	заданием.	Оформлять документацию на программные средства.
		Оценка сложности алгоритма.
Основнь		Знания:
Основные этапы разработки программного		* * *
		обеспечения.
		Основные принципы технологии структурного и
		объектно-ориентированного программирования.
		Актуальная нормативно-правовая база в области
		документирования алгоритмов.
	ПК 1.2.	Практический опыт:
	Разрабатывать	Разрабатывать код программного продукта на основе
	программные модули	готовой спецификации на уровне модуля.
	в соответствии с	Разрабатывать мобильные приложения.
	техническим	Умения:
	заданием.	Создавать программу по разработанному алгоритму
		как отдельный модуль.
		Оформлять документацию на программные средства.
		Осуществлять разработку кода программного модуля
		на языках низкого уровня и высокого уровней в том
		числе для мобильных платформ.
		Знания:
		Основные этапы разработки программного
		обеспечения.

Основные принципы технологии структуробъектно-ориентированного программиро Знание API современных мобильных оперсистем.	
Знание АРІ современных мобильных опер	DALING
систем.	рационных
ПК.1.3. Выполнять Практический опыт:	
отладку Использовать инструментальные средства	а на этапе
программных отладки программного продукта.	
модулей с Проводить тестирование программного м	одуля по
использованием определенному сценарию.	
специализированных Умения:	
программных Выполнять отладку и тестирование прогр	аммы на
средств. уровне модуля.	
Оформлять документацию на программны	ые средства.
Применять инструментальные средства о	
программного обеспечения.	
Знания: Основные принципы отладки и т	тестирования
программных продуктов.	o o mp o zamina
Инструментарий отладки программных п	ролуктов
ПК 1.4. Выполнять Практический опыт:	родуктов.
тестирование Проводить тестирование программного м	опупа по
программных определенному сценарию.	одули по
модулей. Использовать инструментальные средства	а на этапе
тестирования программного продукта.	а на этапс
Умения:	
	0) () () ()
Выполнять отладку и тестирование прогр	аммы на
уровне модуля.	10 0 <b>0</b> 0 11 0 11 0 1
Оформлять документацию на программни	ые средства.
Знания:	_
Основные виды и принципы тестирования	Я
программных продуктов. ПК 1.5. Практический опыт:	
1	
Осуществлять Анализировать алгоритмы, в том числе с	
рефакторинг и применением инструментальных средств.	
оптимизацию Осуществлять рефакторинг и оптимизаци	Ю
программного кода.	
Умения:	
Выполнять оптимизацию и рефакторинг	
программного кода.	
Работать с системой контроля версий.	
Знания:	
Способы оптимизации и приемы рефакто	
Инструментальные средства анализа алго	
Методы организации рефакторинга и опт	имизации
кода.	J
Принципы работы с системой контроля во	ерсии.
ПК 1.6. Практический опыт:	
Разрабатывать Разрабатывать мобильные приложения.	
модули Умения:	
программного Осуществлять разработку кода программи	
обеспечения для на современных языках программировани	
мобильных Оформлять документацию на программны	ые средства.
платформ. Знания:	
Основные этапы разработки программног	O
обеспечения.	
Основные принципы технологии структур	
объектно-ориентированного программиро	вания.
ПК 1.7 Практический опыт:	

T _	T
Верстать страницы ИР	Анализ дизайн-макета ИР Создание структуры кода, размещающего элементы web- страницы ИР Подключение к ИР стилей оформления web-страниц Тестирование отображения web-страниц в различных браузерах, на различных устройствах Умения: Применять нормативные документы, определяющие требования к оформлению страниц ИР Определять возможности отображения web-страниц в размерах рабочего пространства устройств для разных
	видов дизайн-макетов Применять специализированное программное обеспечение для верстки страниц ИР Использовать язык разметки страниц ИР Знания:
	Особенности отображения элементов ИР в различных браузерах Особенности отображения ИР в размерах рабочего пространства устройств
	Методы повышения читаемости программного кода Синтаксис выбранного языка программирования, особенности программирования на этом языке, стандартные библиотеки языка программирования Отраслевая нормативная техническая документация
ПК 1.8 Кодировать на языках web-программирования	Практический опыт: Разработки кода программного продукта на основе готовой спецификации Оптимизация программного кода с использованием специализированных программных средств Размещение программного кода в страницах, созданных при верстке ИР
	Размещение программного кода в клиентской части ИР Размещение программного кода в серверной части ИР Оценка и согласование сроков выполнения поставленных задач
	Умения: Применять выбранные языки программирования для написания программного кода Использовать выбранную среду программирования и средства системы управления базами данных Использовать возможности имеющейся программной архитектуры ИР
	Знания: Синтаксис выбранного языка программирования, особенности программирования на этом языке Особенности выбранной среды программирования и системы управления базами данных Стандартные библиотеки выбранного языка
	программирования Методологии разработки программного обеспечения Технологии программирования Современные интерпретируемые языки программирования Современные объектно-ориентированные языки программирования Современные сусиатирования программирования
ПК 1.9. Администрировать сетевые ресурсы в информационных системах.	Современные сценарные языки программирования Практический опыт: Настраивать службы каталогов. Организовывать и проводить мониторинг и поддержку серверов. Планировать и внедрять файловые хранилища и системы хранения данных. Проектировать и внедрять DHCP сервисы.

Проектировать стратегию разрешения имен. Разрабатывать и администрировать решения no управлению IP-адресами (IPAM). Проектировать и внедрять инфраструктуру лесов и Разрабатывать стратегию групповых политик. Проектировать модель разрешений для службы каталогов Проектировать схемы сайтов Active Directory Разрабатывать стратегии размещения контроллеров домена. Внедрять инфраструктуру открытых ключей. Планировать и реализовывать инфраструктуру служб управления правами. Умения: Устанавливать информационную систему. Создавать и конфигурировать учетные записи отдельных пользователей и пользовательских групп. Регистрировать подключение к домену, вести отчетную документацию. конфигурировать Устанавливать антивирусное и программное обеспечение, программное обеспечение баз данных, программное обеспечение мониторинга. Обеспечивать защиту при подключении к информационнотелекоммуникационной сети "Интернет" средствами операционной системы. Знания: Основные направления администрирования компьютерных

сетей.

Типы серверов, технологию "клиент-сервер".

Утилиты, функции, удаленное управление сервером.

Технологии безопасности, протоколы конфиденциальность и безопасность при работе в Web.

Порядок использования кластеров.

Порядок взаимодействия различных операционных систем. Классификацию программного обеспечения сетевых технологий, и область его применения.

Порядок и основы лицензирования программного обеспечения.

Оценку стоимости программного обеспечения в зависимости от способа и места его использования.

Производственная практика должна способствовать формированию компетенций:

- ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
- ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
- ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
  - ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
- ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
- 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
  - ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению,

применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

- OK 08. Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
- ОК 09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

## Общие компетенции:

Код компетенции	Формулировка компетенции	Знания, умения
OK 01	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам	Умения: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части; определять этапы решения задачи; выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; составить план действия; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; реализовать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)
		Знания: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структуру плана для решения задач; порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности
OK 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности	Умения: определять задачи для поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска; применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать современное программное обеспечение
		Знания: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности; приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации; современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности
OK 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Умения: определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию; определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи; презентовать идеи открытия собственного дела в профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план; рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования; определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности; презентовать бизнес-идею; определять источники финансирования

OK 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде Осуществлять устную и письменную коммуникацию	Знания: содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология; возможные траектории профессионального развития и самообразования; основы предпринимательской деятельности; основы финансовой грамотности; правила разработки бизнес-планов; порядок выстраивания презентации; кредитные банковские продукты  Умения: организовывать работу коллектива и команды; взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности  Знания: психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности  Умения: грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке,
	на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста.	проявлять толерантность в рабочем коллективе  Знания: особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений.
OK 06	Проявлять гражданско- патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно- нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	Умения: описывать значимость своей специальности  Знания: сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость профессиональной деятельности по специальности
OK 07	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	Умения: соблюдать нормы экологической безопасности; определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по специальности  Знания: правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; пути обеспечения ресурсосбережения
OK 08	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	Умения: использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной специальности  Знания: роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для специальности; средства профилактики перенапряжения
OK 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Умения: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы; участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснить свои действия (текущие и планируемые); писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы

Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; правила чтения текстов профессиональной
направленности

# 3. Содержание производственной практики

развомление с профильной организацией — базой прохождения практики  1 Ознакомление с правила внутреннего трудового распорядка профильной организации, с требованиями охраны труда и техники безопасности  2 Изучение отраслевой принадижемости и организационной структуры профильной организации  3 Изучение видов ТСИ, применяемых организации  Разработка программных модулей  4 Наследование классов и реализация интерфейсов  5 Управление жизнью объектов и работа с ресурсами  6 Перегрузка операций. Слабо связанные комполенты и обработка событий  7 Создание параметризированных типов  8 Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами  10 Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами  11 Использование средств автоматизированной разработки технической документации  12 Создание технической документации  13 Программирование орнентации экрана, растровых изображений и текстур  4 Работа в Ехргесѕіоп Веней, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации  15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST  18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7,5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  10 Запрет / разрешение отдельных анпаратных прерываний  21 Манипулации с памятью. Загружка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуев коммуникационного порта  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Улаленное управление  26 Потамование межклассовой междоменной марпрутизации  27 Монтгорнит производительности DNS-серверае с пом		Вид работы	Количество
1         Ознакомление с правила внутреннего трудового распорядка профильной организации, с требованиями охраны труда и техники безопасности           2         Изучение отраслевой принадлежности и организационной структуры профильной организации           3         Изучение видов ТСИ, применяемых организации           4         Наследование классов и реализация интерфейсов           5         Управление жизнью объекто и работа с ресурсами           6         Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий           7         Создание параметризированных типов           8         Создание параметризированных типов           9         Использование LNQ для доступа к даниым           10         Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами           10         Использование средств автоматизированной разработки технической документации           12         Создание технической документации           13         Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур           14         Работа в Ехртесвой ВІспф, работа с нанелью приложения, стили и связывание данных, создание анмации           15         Использование Visual State Мападет. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot           16         Модель использовний и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Ехртехкой ВІспф           20         Технь использовним и игр для Windows Phone 7.5			_
стребованиями охраны труда и техники безопасности      Мучение отраслевой принадлежности и организационной структуры профильной организации      Тчучение видов ТСИ, применяемых организации      Разработка программных модулей     Научение видов ТСИ, применяемых организации      Тчучение видов ТСИ, применяемых организации      Научение видов ТСИ, применяемых организации      Научение видов ТСИ, применяемых организации      Научение видов ТСИ, применяемых организации      Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий      Создание параметризированных типов      Создание и работа с пользовательской коллекцией      Ингользование LINQ для доступа к данным      Ингользование INQ для доступа к данным      Ингользование средств автоматизированной разработки технической документации      Создание технической документации      Тозрафотка мобильных приложений      Ипрограммирование оргентации экрана, растровых изображений и текстур      Работа в Ехргеязоп ВІепф, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации      Ипользование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot      Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления      Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST      Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression ВІепф      Отгимпация двумерных игр и базовые принципы ЗОграфики Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры      Системное программирование      Онамильдина с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST      Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression ВІепф      Онтимпация двумерных игр и базовые принципы ЗОграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры      Онтимпация с празрешение отдельных ситрограммных оверлев      Онамитация последовательного порта      Онтимпация и послед			6
2         Изучение отраслевой принадлежности и организации           3         Изучение видов ТСИ, применяемых организации           Разработка программных модулей         14           4         Наследование классов и реализация интерфейсов         5           5         Управление жизные объектов и работа с ресурсами         6           6         Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий         7           7         Создание параметризированных типов         8           8         Создание параметризированных типов         8           10         Интеграция кода Visual C# с динамическими языками и СОМ компонентами         4           11         Использование средств автоматизированной разработки технической документации         4           12         Создание технической документации         4           13         Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур         14           14         Работа в Ехргескої ВІспо, работа с панелью приложений, текстур         14           15         Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Orid, Pivot         17           16         Модель исполнения приложений и игр дия Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend         18           17         Сстевая работа с протоколами, Web-сервнеами, запросами GET и POST	1		
разразотка программных модулей  Наследование классов и реализация интерфейсов  Управление жизнью объектов и работа с ресурсами  Непользование и работа с пользовательской коллекцией  Интеграция кода Visual Сж с динамическими языками и СОМ компонентами  Поддержка и тестирование программных модулей  Непользование LINQ для доступа к данным  Поддержка и тестирование программных модулей  Интеграция кода Visual Сж с динамическими языками и СОМ компонентами  Тоздание технической документации  Разработка мобильных приложений  Портаммирование оредств автоматизированной разработки технической документации  Разработка мобильных приложений  Ипользование средств автоматизированной разработки технической документации  Разработка мобильных приложений  Инпользование устания в кригование программных модулей  Нарограммирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур  Инпользование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  Октетивое программирование  Октемное программирование  Техресясіон Вlend  Октемное программирование  Манитуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  Коммуникационного порта  Октемное администрирование  Октемное администрирование  Октемное администрирование  Октемное администрирование  Октемное администрирование  Октемное одминистрирование  Октемное администрирование  Октемное администрирование  Октемное администрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное программирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное одминистрирование  Октемное объектов и контроллеры доменов. Удаленное управление  Октемное объектов и контроллеры доменов. Удаленное управление  Октемное объектов и контроллеры домен	2		
14   Наследование класов и реализации интерфейсов   14   Наследование класов и реализация интерфейсов   15   Управление жизнью объектов и работа с ресурсами   16   Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий   17   Создание параметризированных типов   18   Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами   10   Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами   10   Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами   10   Создание перограммных модулей   4   Использование средств автоматизирование праграменной разработки технической документации   17   Создание технической документации экрана, растровых изображений и текстур   14   Работа в Ехргеssion Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации   15   Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot   16   Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления   17   Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST   18   Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend   19   Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры   20   Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний   21   Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев   3   Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта   20   Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта   24   Организационные подразделения. Групповая политика   25   Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление   3   Монторин производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора   26   Использование межклассовой междоменной маршрутизации   27   Мониторин производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора   28   Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагмен	2		
Разработка программных модулей  Наследование классов и реализация интерфейсов  Управление жизнью объектов и работа с ресурсами  Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий  Создание параметризированных типов  Создание параметризированных типов  Создание параметризированных типов  Создание параметризированных типов  Создание и работа с пользовательской коллекцией  Использование LINQ для доступа к даным  Полдержка и тестирование программных модулей  Использование средств автоматизированной разработки технической документации  Создание технической документации  Разработка мобильных приложений  Подграммирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур  Работа в Ехргезкіоп Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации  Киспользование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  Системное программирование  Отнимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  Тетение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  Хетановка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  Организационные подразделения. Групповая политика  Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  Организационные подразделения. Групповая политика  Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  Системное администрирование ниформации, квоты, дефрагментация  Катие и шифрование ниформации, квоты, дефрагментация	3		
4 Наследование классов и реализация интерфейсов 5 Управление жизиью объектов и работа с ресурсами 6 Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий 7 Создание параметризированных типов 8 Создание и работа с пользовательской коллекцией 9 Использование LINQ для доступа к данным 10 Интеграция кода Visual C# с динамическими языками и СОМ компонентами 11 Использование программных модулей 12 Создание технической документации 12 Создание технической документации 13 Программирование ориентации украна, растровых изображений и текстур 14 Работа в Ехргеssion Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации 15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid. Pivot 16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления 17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST 18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Ехргеssion Blend 19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов пгры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры 20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний 21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев 22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта 23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта 24 Организационные подразделения. Групповая политика 25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление 26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации 27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора 28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация			14
5         Управление жизнью объектов и работа с ресурсами           6         Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий           7         Создание параметризированных типов           8         Создание и работа с пользовательской коллекцией           9         Использование LINQ для доступа к данным           10         Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами           10         Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами           11         Использование средств вагоматизированной разработки технической документации           12         Создание технической документации           13         Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур           14         Работа в Ехргезсіов Вlend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации           15         Использование Visual State Мападег. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot           16         Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления           17         Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST           18         Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend           Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры даяйных перываний           Инитична игры на этапы, автоматизации построен		• • •	
6         Перегрузка операций. Слабо связанные компоненты и обработка событий           7         Создание параметризированных типов           8         Создание и работа с пользовательской коллекцией           9         Использование LINQ для доступа к данным           10         Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами           Поддержка и тестирование программых модулей         4           11         Использование средств автоматизированной разработки технической документации         4           12         Создание технической документации         4           13         Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур         4           14         Работа в Ехргеѕзіоn Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации         15           15         Использование Visual State Мападет. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot         16           16         Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления         2           17         Сстевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST         1           18         Разработки приложений и пр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend         1           17         Сстевая работа с протоколами, web-сервисами, запрорафики. Выделение объсктов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построния игры			
7 Создание параметризированных типов 8 Создание и работа с пользовательской коллекцией 9 Использование LINQ для доступа к данным 10 Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами 11 Использование средств автоматизированной разработки технической документации 12 Создание технической документации 13 Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур 14 Работа в Ехргеssion Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание aнимации 15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot 16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления 17 Сстевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST 18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Ехргеssion Blend 19 Оптимация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры Системное программирование 20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний 21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев 22 Чгение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта 23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта 24 Организационные подразделения. Групповая политика 25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление 26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации 27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора 28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация			
8 Создание и работа с пользовательской коллекцией 9 Использование LINQ для доступа к данным 10 Интеграция кода Visual С# с динамическими языками и СОМ компонентами 11 Использование программных модулей 11 Использование средств автоматизированной разработки технической документации 12 Создание технической документации 13 Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур 14 Работа в Ехргеssion Blend, работа с панелью приложений и текстур 15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot 16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления 17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST 18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend 19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры Системное программирование 20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний 21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев 22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта 23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта Системное администрирование 24 Организационные подразделения. Групповая политика 25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление 26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации 27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора 28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	7		
9         Использование LINQ для доступа к данным           10         Интеграция кода Visual C# с динамическими языками и COM компонентами           Поддержка и тестирование программных модулей         4           11         Использование средств автоматизированной разработки технической документации           12         Создание технической документации           Разработка мобильных приложений         1           13         Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур           14         Работа в Expression Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации           15         Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot           16         Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления           17         Сстевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST           18         Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend           19         Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры           Системное программирование         21           Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев           22         Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта           23         Установка т			
Поддержка и тестирование программных модулей   4		<u> </u>	
Поддержка и тестирование программных модулей  1 Использование средств автоматизированной разработки технической документации  2 Создание технической документации  Разработка мобильных приложений  1 Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур  Работа в Ехргеssion Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации  15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, оживые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST  18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Ехргеssion Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
11         Использование средств автоматизированной разработки технической документации           12         Создание технической документации           13         Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур           14         Работа в Expression Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации           15         Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot           16         Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления           17         Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST           18         Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend           19         Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры           20         Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний           21         Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев           22         Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта           23         Установка текущего коммуникационного порта           Системное администрирование         10           24         Организационные подразделения. Групповая политика           25         Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление			1
12 Создание технической документации Разработка мобильных приложений  13 Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур  14 Работа в Ехргеssion Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации  15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST  18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация			4
Разработка мобильных приложений  13 Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур  14 Работа в Expression Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации  15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, оживые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST  18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация			
13 Программирование ориентации экрана, растровых изображений и текстур 14 Работа в Expression Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации 15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot 16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления 17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST 18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend 19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры 20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний 21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев 22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта 23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта 24 Организационные подразделения. Групповая политика 25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление 26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации 27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора 28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация		•	1.4
14       Работа в Expression Blend, работа с панелью приложения, стили и связывание данных, создание анимации         15       Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot         16       Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления         17       Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST         18       Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend         19       Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры         Системное программирование       8         20       Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний         21       Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев         22       Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта         23       Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса комуникационного порта         Системное администрирование       10         24       Организационные подразделения. Групповая политика         25       Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление         26       Использование межклассовой междоменной маршрутизации         27       Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора         28       Сжатие и ш		1	14
Создание анимации			
15 Использование Visual State Manager. Работа с элементами управления StackPanel, Grid, Pivot  16 Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления  17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST  18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	14		
Grid, Pivot         16       Модель исполнения приложений, фоновые агенты, «живые тайлы». Работа с тайлами, уведомления         17       Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST         18       Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend         19       Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры         Системное программирование       8         20       Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний         21       Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев         22       Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта         23       Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта         Системное администрирование       10         24       Организационные подразделения. Групповая политика         25       Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление         26       Использование межклассовой междоменной маршрутизации         27       Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора         28       Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	15		
уведомления  17 Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST  18 Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация		Grid, Pivot	
17       Сетевая работа с протоколами, Web-сервисами, запросами GET и POST         18       Разработки приложений и игр для Windows Phone 7.5 в среде Visual Studio или в среде Expression Blend         19       Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры         Системное программирование       8         20       Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний         21       Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев         22       Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта         23       Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта         Системное администрирование       10         24       Организационные подразделения. Групповая политика         25       Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление         26       Использование межклассовой междоменной маршрутизации         27       Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора         28       Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	16		
Ехргеssion Blend  19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	17		
19 Оптимизация двумерных игр и базовые принципы 3Dграфики. Выделение объектов игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	18		
игры, разбиении игры на этапы, автоматизации построения игры  Системное программирование  20 Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний  21 Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев  22 Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта  23 Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	19		
20   Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний     21   Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев     22   Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта     23   Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта     24   Организационные подразделения. Групповая политика     25   Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление     26   Использование межклассовой междоменной маршрутизации     27   Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора     28   Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация			
21       Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев         22       Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта         23       Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта         Системное администрирование       10         24       Организационные подразделения. Групповая политика         25       Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление         26       Использование межклассовой междоменной маршрутизации         27       Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора         28       Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	Сис	темное программирование	8
22       Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта         23       Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта         Системное администрирование       10         24       Организационные подразделения. Групповая политика         25       Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление         26       Использование межклассовой междоменной маршрутизации         27       Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора         28       Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	20	Запрет / разрешение отдельных аппаратных прерываний	
22       Чтение / запись определённых секторов. Инициализация последовательного порта         23       Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса коммуникационного порта         Системное администрирование       10         24       Организационные подразделения. Групповая политика         25       Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление         26       Использование межклассовой междоменной маршрутизации         27       Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора         28       Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	21	Манипуляции с памятью. Загрузка и запуск программных оверлеев	
Коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	22		
Коммуникационного порта  Системное администрирование  24 Организационные подразделения. Групповая политика  25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление  26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации  27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора  28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	23	Установка текущего коммуникационного порта. Определение статуса	
<ul> <li>Организационные подразделения. Групповая политика</li> <li>Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление</li> <li>Использование межклассовой междоменной маршрутизации</li> <li>Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора</li> <li>Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация</li> </ul>			
<ul> <li>25 Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление</li> <li>26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации</li> <li>27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора</li> <li>28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация</li> </ul>	Сис	Системное администрирование	
<ul> <li>26 Использование межклассовой междоменной маршрутизации</li> <li>27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора</li> <li>28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация</li> </ul>	24		
<ul> <li>27 Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора</li> <li>28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация</li> </ul>	25	Службы каталогов и контроллеры доменов. Удаленное управление	
28 Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	26	Использование межклассовой междоменной маршрутизации	
	27	Мониторинг производительности DNS-сервера с помощью Системного Монитора	
	28	Сжатие и шифрование информации, квоты, дефрагментация	
Фронтенд разработка 14	Фро		14

29	Управление контентом в CMS	
30	Дизайн сайта. Создание структуры сайта.	
31	Работа с плагинами CMS	
32	Публикация информации	
33	Разметка текста в HTML	
34	Ссылки и Изображения в HTML	
35	Работа с объектами с в JavaScript	
Соз	дание веб-клиента в ASP.NET	14
36	Обработка веб-форм	
37	Установка атрибутов стилей и других свойств	
38	Программное создание серверных элементов управления	
39	Обработка событий веб-элементов управления	
40	Тестирование соединения. Организация пула соединений. Обработка множества результирующих наборов	
41	Использование параметризованных команд. Вызов хранимых процедур	
42	Инициированные клиентом транзакции ADO.NET. Использование точки сохранения	
Выі	полнение индивидуального задания	24
25	Создание и оформление решения индивидуального задания	
26	Определение состава и содержания отчета	
27	Оформление отчета	
Про	омежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета	-
	Всего	108

### 4. Место и условия проведения практики

Производственная практика может быть организована:

- 1) непосредственно в Колледже, в том числе в структурных подразделениях Колледжа, предназначенных для проведения практической подготовки:
  - Лабораторий:
    - Программного обеспечения и сопровождения компьютерных систем.
  - Мастерских:
    - Веб-дизайн и разработка.
    - Разработка мобильных приложений.
    - Программные решения для бизнеса.
- 2) в организации, осуществляющей деятельность по профилю соответствующей образовательной программы (далее профильная организация), в том числе в структурном подразделении профильной организации, предназначенном для проведения практической подготовки, на основании договора, заключаемого между Колледжем и профильной организацией.

К организациям, осуществляющим деятельность по профилю соответствующей образовательной программы, приравниваются лица, зарегистрированные в установленном порядке в качестве индивидуальных предпринимателей, а также иные лица, чья профессиональная деятельность в соответствии с федеральными законами подлежит государственной регистрации и (или) лицензированию.

Оборудование и технологическое оснащение рабочих мест производственной практики должно соответствовать содержанию деятельности и давать возможность обучающемуся овладеть профессиональными компетенциями по осваиваемому основному виду деятельности Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем, с использованием современных технологий, материалов и оборудования.

Оборудование, необходимое для реализации программы практики:

- Рабочие места обучающихся (процессор не ниже Core i3, оперативная память объемом не менее 4 Гб;) или аналоги;

– Программное обеспечение общего и профессионального назначения:

EclipseIDEforJavaEEDevelopers, .NETFrameworkJDK 8, MicrosoftSQLServerExpressEdition, MicrosoftVisioProfessional, MicrosoftVisualStudio, MySQLInstallerforWindows, NetBeans, SQLServerManagementStudio, MicrosoftSQLServerJavaConnector, AndroidStudio, IntelliJIDEA, Web Browser – Chrome, Adobe Photoshop CC, Adobe Dreamveawer CC, Adobe Illustrator CC и GIMP, Zeal (css, html, php, js, jquery, jquery ui, mysql, yii2, laravel,python), Visual Studio Code, PHPStorm, AtomEditor, WebStorm, Openserver Ultimate

В помещениях, к которых организована практика, должны быть обеспечены безопасные условия реализации практики, выполнение правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности и санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов.

Практика проводится под руководством педагогических работников образовательной организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на условиях гражданско-правового договора, в том числе из числа руководителей и работников организаций, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности «Связь, информационные и коммуникационные технологии».

Требования к квалификации педагогических работников: высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки "Образование и педагогика" или в области, соответствующей профессиональному модулю, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Связь, информационные и коммуникационные технологии» без предъявления требований к стажу работы.

На время проведения практики назначается руководитель практики от предприятия, имеющий допуск к педагогической деятельности.

#### 5. Проверка результатов практики

Промежуточная аттестация производственной практики проводится в форме дифференцированного зачета на основании требований фонда оценочных средств по практике.