

МИНИСТЕРСТВО ТРАНСПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТРАНСПОРТА»
(РУТ (МИИТ))



Рабочая программа дисциплины (модуля),
как компонент образовательной программы
высшего образования - программы бакалавриата,
по направлению подготовки
09.03.01 Информатика и вычислительная техника,
утвержденной первым проректором РУТ (МИИТ)
Тимониным В.С.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Разработка корпоративных приложений

Направление подготовки: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника

Направленность (профиль): Технологии разработки программного обеспечения

Форма обучения: Очная

Рабочая программа дисциплины (модуля) в виде
электронного документа выгружена из единой
корпоративной информационной системы управления
университетом и соответствует оригиналу

Простая электронная подпись, выданная РУТ (МИИТ)
ID подписи: 5665
Подписал: заведующий кафедрой Нутович Вероника
Евгеньевна
Дата: 01.09.2025

1. Общие сведения о дисциплине (модуле).

Целями освоения данной дисциплины являются получение базовых, теоретических знаний о разработке корпоративных приложений с использованием паттернов проектирования, практики их применения и реализации на языках высокого уровня.

Основной задачей изучения дисциплины является формирование базовых представлений, знаний и умений о ключевых принципах организации кода, порождающих, структурных паттернах и паттернах поведения, шаблонах организации объектно-ориентированного кода, об антипаттернах, причинах их возникновения, связанных с ними проблемами и путями решения.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю).

Перечень формируемых результатов освоения образовательной программы (компетенций) в результате обучения по дисциплине (модулю):

ПК-6 - Способен проектировать разрабатываемый программный продукт на основе принятых методологий и практик для корпоративного рынка.;

ПК-7 - Способен разрабатывать программные продукты под разные платформы для корпоративного рынка.

Обучение по дисциплине (модулю) предполагает, что по его результатам обучающийся будет:

Знать:

- ключевые принципы хорошего кода;
- UML диаграммы и основные компоненты;
- различные типы паттернов и практики их применения;
- принципы SOLID.

Уметь:

- применять техники рефакторинга в существующем коде;
- применять традиционные подходы к организации кода;
- применять традиционные принципы хорошего кода.

Владеть:

- навыками рефакторинга с применением различных типов паттернов;
- навыками применения принципов SOLID.

3. Объем дисциплины (модуля).

3.1. Общая трудоемкость дисциплины (модуля).

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 з.е. (108 академических часа(ов)).

3.2. Объем дисциплины (модуля) в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Тип учебных занятий	Количество часов	
	Всего	Семестр №7
Контактная работа при проведении учебных занятий (всего):	64	64
В том числе:		
Занятия лекционного типа	32	32
Занятия семинарского типа	32	32

3.3. Объем дисциплины (модуля) в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации составляет 44 академических часа (ов).

3.4. При обучении по индивидуальному учебному плану, в том числе при ускоренном обучении, объем дисциплины (модуля) может быть реализован полностью в форме самостоятельной работы обучающихся, а также в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении промежуточной аттестации.

4. Содержание дисциплины (модуля).

4.1. Занятия лекционного типа.

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
1	<p>Введение в паттерны проектирования.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none">- знакомство с паттернами проектирования. Ключевые принципы хорошего кода;- классификация паттернов проектирования. «Банда четырех» (Gang of Four, GoF);- антипаттерны в программировании и проектировании архитектуры;- рефакторинг.

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
2	<p>Unified Modeling Language.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - унифицированный язык моделирования (Unified Modeling Language, UML); - UML диаграммы.
3	<p>Традиционные подходы к организации кода. Порождающие паттерны.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - фабричный метод (Factory Method); - абстрактная фабрика (Abstract Factory); - одиночка (Singleton); - прототип (Prototype); - строитель (Builder).
4	<p>Традиционные подходы к организации кода. Структурные паттерны.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - адаптер (Adapter); - декоратор (Decorator); - заместитель (Proxy); - компоновщик (Composite); - мост (Bridge); - приспособленец (Flyweight); - фасад (Facade).
5	<p>Традиционные подходы к организации кода. Паттерны поведения.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - интерпретатор (Interpreter); - шаблонный метод (Template Method); - итератор (Iterator); - команда (Command); - наблюдатель (Observer); - посетитель (Visitor); - посредник (Mediator); - состояние (State); - стратегия (Strategy); - хранитель (Memento); - цепочка обязанностей (Chain of Responsibility).
6	<p>Дополнительные шаблоны организации объектно-ориентированного кода.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные шаблоны проектирования: Delegation (Делегирование), Interface (Интерфейс), Abstract Superclass (Абстрактный суперкласс), Interface and Abstract Class (Интерфейс и абстрактный класс), Immutable (Неизменный), Marker Interface (Маркер-интерфейс); - порождающие шаблоны проектирования: Object Pool (Пул объектов); - разделяющие шаблоны проектирования: Filter (Фильтр), Read-Only Interface (Интерфейс, предназначенный только для чтения); - структурные шаблоны проектирования: Dynamic Linkage (Динамическая компоновка), Virtual Proxy (Виртуальный заместитель), Cache Management (Управление кэшем); - поведенческие шаблоны проектирования: Command (Команда), Little Language (Малый язык), Snapshot (Моментальный снимок), Null Object (Нулевой объект); - шаблоны проектирования для конкурирующих операций: Single Threaded Execution (Однопоточное выполнение), Lock Object (Объект блокировки), Guarded Suspension (Охраняемая приостановка), Balking (Отмена), Scheduler (Планировщик), ReadjWrite Lock (Блокировка чтения/записи), Producer/Consumer (Производитель-потребитель), Two-Phase Termination (Двухфазное завершение), Double Buffering (Двойная буферизация), Asynchronous Processing (Асинхронная обработка), Future (Будущее).

№ п/п	Тематика лекционных занятий / краткое содержание
7	<p>Ключевые принципы хорошего кода.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - «Не повторяй себя» (DRY – Don't repeat yourself); - «Делайте вещи проще» (KISS – keep it simple stupid); - «Вам это не понадобится» (YAGNI – You ain't gonna need it); - «Глобальное проектирование прежде всего» (BDUF – Big Design Up Front); - «Избегайте преждевременной оптимизации» (APO – Avoid Premature Optimization); - принципы SOLID: принцип единственной ответственности (single responsibility principle), принцип открытости/закрытости (open-closed principle), принцип подстановки Барбары Лисков (Liskov substitution principle), принцип разделения интерфейсов (interface segregation principle), принцип инверсии зависимостей (dependency inversion principle).
8	<p>Принципы SOLID.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - принципы SOLID: принцип единственной ответственности (single responsibility principle), принцип открытости/закрытости (open-closed principle), принцип подстановки Барбары Лисков (Liskov substitution principle), принцип разделения интерфейсов (interface segregation principle), принцип инверсии зависимостей (dependency inversion principle).
9	<p>Антипаттерны архитектуры и проектирования.</p> <p>Рассматриваемые вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ад зависимостей (Dependency hell); - божественный объект (God object); - золотой молоток (Golden hammer); - одиночка (Singleton); - полтерgeist (Poltergeist); - проблема йо йо (Yo-yo problem).

4.2. Занятия семинарского типа.

Лабораторные работы

№ п/п	Наименование лабораторных работ / краткое содержание
1	<p>Unified Modeling Language.</p> <p>В результате выполнения лабораторной работы студент получает навык UML моделирования компонентов архитектуры, алгоритмов и элементов программного кода.</p>
2	<p>Рефакторинг.</p> <p>В результате выполнения лабораторной работы студент получает навык рефакторинга программного кода на типовых кейсах.</p>
3	<p>Порождающие паттерны.</p> <p>В результате выполнения лабораторной работы студент получает навык применения порождающих паттернов на типовых кейсах.</p>
4	<p>Структурные паттерны.</p> <p>В результате выполнения лабораторной работы студент получает навык применения структурных паттернов на типовых кейсах.</p>
5	<p>Паттерны поведения.</p> <p>В результате выполнения лабораторной работы студент получает навык применения поведенческих паттернов на типовых кейсах.</p>
6	<p>Организация объектно-ориентированного кода.</p> <p>В результате выполнения лабораторной работы студент знакомится с подходами организации объектно-ориентированного кода на типовых проектах.</p>

№ п/п	Наименование лабораторных работ / краткое содержание
7	Ключевые принципы хорошего кода. В результате выполнения лабораторной работы студент знакомится с принципиальными подходами к программной инженерии профессионального качества.
8	Антипаттерны. В результате выполнения лабораторной работы студент знакомится как с антипаттернами, так и практическими кейсами, в которых паттерны становятся антипаттернами.
9	Организация объектно-ориентированного кода. В результате выполнения лабораторной работы студент знакомится с подходами организации объектно-ориентированного кода на типовых проектах.
10	Принципы SOLID. В результате выполнения лабораторной работы студент получает навык применения принципов SOLID на типовых кейсах.

4.3. Самостоятельная работа обучающихся.

№ п/п	Вид самостоятельной работы
1	Работа с лекционным материалом.
2	Работа с литеартурой.
3	Текущая подготовка к занятиям.
4	Подготовка к промежуточной аттестации.
5	Подготовка к текущему контролю.

5. Перечень изданий, которые рекомендуется использовать при освоении дисциплины (модуля).

№ п/п	Библиографическое описание	Место доступа
1	Э. Гамма, Р. Хелм, Р. Джонсон, Дж. Влиссидес Паттерны объектно-ориентированного проектирования. Санкт-Петербург : Питер, 2021. - 448 с. - ISBN 978-5-4461-1595-2.	https://books.yandex.ru/books/oYgnESD2/read-online?ysclid=mkmkz1uq1q590693192
2	Унгер, А. Ю. Паттерны проектирования на C++ : учебное пособие / А. Ю. Унгер. — Москва : РТУ МИРЭА, 2023. — 74 с. — ISBN 978-5-7339-1753-5.	https://e.lanbook.com/book/368645 (дата обращения: 20.01.2026)
3	«Баланов, А. Н. Комплексное руководство по разработке: от мобильных приложений до веб-технологий : учебное пособие для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — 412 с.	https://e.lanbook.com/book/478178 (дата обращения: 20.01.2026).

	— ISBN 978-5-507-53193-6.» (Баланов, А. Н. Комплексное руководство по разработке: от мобильных приложений до веб-технологий : учебное пособие для вузов / А. Н. Баланов. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2025. — ISBN 978-5-507-53193-6	
4	Ф. Пикус Идиомы и паттерны проектирования в современном C++ : руководство. Москва : ДМК Пресс, 2020. - 452 с. - ISBN 978-5-97060-786-2.	https://e.lanbook.com/book/140598
5	Эффективное моделирование бизнес-процессов с применением UML: стратегии и инструменты : учебное пособие / Д. В. Шлаев, А. А. Сорокин, С. В. Аникуев, Ю. В. Орел. – Ставрополь : Ставропольский государственный аграрный университет, 2024. - 109 с. - Текст : электронный.	https://znanium.ru/read?id=473019

6. Перечень современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем, которые могут использоваться при освоении дисциплины (модуля).

Электронно-библиотечная система Научно-технической библиотеки РУТ(МИИТ) (<http://library.miit.ru/>)

Электронно-библиотечная система издательства «Лань» (<http://e.lanbook.com/>)

7. Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, в том числе отечественного производства, необходимого для освоения дисциплины (модуля).

Браузер Microsoft Internet Explorer или его аналоги

Пакет офисных программ Microsoft Office или его аналоги

.NET 6

Java 17

Microsoft Visual Studio CE

JetBrains IntelliJ IDEA Community Edition

8. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные компьютерной техникой и наборами демонстрационного оборудования.

Для практических занятий – наличие персональных компьютеров вычислительного класса.

9. Форма промежуточной аттестации:

Зачет в 7 семестре.

10. Оценочные материалы.

Оценочные материалы, применяемые при проведении промежуточной аттестации, разрабатываются в соответствии с локальным нормативным актом РУТ (МИИТ).

Авторы:

старший преподаватель кафедры
«Цифровые технологии управления
транспортными процессами»

Е.А. Заманов

Согласовано:

Заведующий кафедрой ЦГУТП

В.Е. Нутович

Председатель учебно-методической
комиссии

Н.А. Андриянова