



Силабус курсу Прикладне програмне забезпечення

Ступінь вищої освіти – бакалавр
Галузь знань – 05 Соціальні та поведінкові науки
Спеціальність – 051 Економіка
Освітньо-професійна програма – «Економічна кібернетика»

Рік навчання: 2

Семестр: 4

Кількість кредитів: 5

Мова викладання: українська

Керівник курсу

к. е. н., доцент **БАШУЦЬКА Оксана Степанівна**

Контактна інформація o.bashutska@gmail.com, +380673728589

Опис дисципліни

Метою викладання дисципліни "Прикладне програмне забезпечення" полягає в формуванні у студентів професійних компетенцій, знань, умінь і навичок володіння мовою програмування Python та ефективного її використання для розв'язку прикладних завдань.

Завдання вивчення дисципліни полягає в:

- одержанні студентами знань умінь та навичок самостійної розробки програм на Python для різних розрахунків, обробки даних та візуалізації результатів у вигляді графіків;

- робота з інтегрованим середовищем розробки;

- ознайомлення з типовим циклом розробки програмного забезпечення на Python.

В результаті вивчення дисципліни студенти повинні вміти: планувати та реалізовувати програмні модулі, будувати користувацькі функції, обробляти файли та виключення, створювати та використовувати програмні об'єкти, працювати із колекціями. Самостійно створювати скрипти та програмні модулі на мові програмування Python для розв'язання задач різного типу.

Структура курсу

Години (лек. / сем.)	Тема	Результати навчання	Завдання
2 / 2	1. Встановлення середовища та найпростіші конструкції мови.	Вміти завантажувати та інстальювати середовища розробки. Знати: інтерактивний та сценарний режими роботи; оператор виводу повідомлень; різні формати повідомлень. Вміти здійснювати математичні операції.	Тести, питання

2 / 2	2. Змінні та оператори	Володіти поняттями :змінні та їх ідентифікатори. Знати правила побудови ідентифікаторів. Вміти здійснювати ввід та подання інформації від користувача. Володіти операціями поєднання стрічок, складеними операторами присвоєння. Вміти генерувати випадкові значення.	Тести, питання
2 / 2	3. Умовні конструкції та найпростіші цикли	Вміти будувати умовні конструкції: конструкцію elif, цикл із логічним оператором; вічний цикл та вихід із нього. Знаходити значення арифметичного виразу. Володіти перевіркою реєстраційного імені та пароля.	Тести, питання
2 / 2	4. Планування програм	Розуміти важливість планування програм. Вміти проводити покрокове доопрацювання алгоритму. Реалізовувати програму підтримки гри на відгадування.	Тести, питання
2 / 2	5. Зрізи та кортежі	Вміти застосувати цикл for. Вміти здійснювати зрізи стрічок, проводити індексацію кортежів та зрізи кортежів.	Тести, питання
2 / 2	6. Списки і словники	Вміти проводити операції із списками. Реалізовувати модифікації гри арсенал. Використовувати спискові методи. Знати умови застосування кортежів та списків.	Тести, питання
2 / 2	7. Користувацькі функції.	Володіти поняттями: оголошення функцій інкапсуляція функцій. Вміти проводити повторне використання коду. Володіти поняттям «глобальні змінні» та вміти проводити модифікація глобальних змінних. Знати умови використання глобальних змінних Реалізація стратегічної гри.	Тести, питання
2 / 2	8. Робота із файлами	Володіти способами читання інформації з текстового файлу. Вміти здійснювати порядкове читання. Вміти проводити запис в текстовий файл. Знати режими доступу до бінарних файлів. Вміти зберігати та читати об'єкти із файлів.	Тести, питання
2 / 2	9. Виключення	Знати типи виключень. Вміти застосовувати блок else, ехсерт в конструкції з оператором try.	Тести, питання
2 / 2	10. Програмні об'єкти	Розуміти поняття: класи, конструктори, параметр self, параметри конструктора, статичні методи, декоратори, інкапсуляція об'єктів, закриті атрибути та методи, комунікація між об'єктами.	Тести, питання
2 / 2	11. Складні об'єкти	Вміти працювати з складними об'єктами. Вміти створювати модулі та здійснювати імпорт модулів.	Тести, питання
2 / 2	12. Робота із колекціями	Вміти працювати з множинами, словниками. Володіти методами та операторами множин. Знати методи словників та генератори словників.	Тести, питання
2 / 2	13. Візуалізація даних в Python.	Здатність проводити візуалізацію даних. Вміти будова гістограми, кругові діаграми та графіки	Тести, питання

		розсіювання, полярних діаграм.	
2 / 2	14. Кореляційний аналіз в Python.	Вміти застосовувати бібліотеки pandas, numpy, matplotlib, seaborn. Вміти здійснювати обчислення кореляції та будувати графік кореляційної карти.	Тести, питання

Політика оцінювання

- **Політика щодо дедлайнів та перескладання:** Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку (-20 балів). Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).
- **Політика щодо академічної доброчесності:** Усі письмові роботи перевіряються на наявність плагіату і допускаються до захисту із коректними текстовими запозиченнями не більше 20%. Списування під час контрольних робіт заборонені (в т.ч. із використанням мобільних девайсів). Мобільні пристрої дозволяється використовувати лише під час он-лайн тестування (наприклад, програма Kahoot).
- **Політика щодо відвідування:** Відвідування занять є обов'язковим компонентом оцінювання, за яке нараховуються бали. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.

Оцінювання

Остаточна оцінка за курс розраховується наступним чином:

Заліковий модуль 1	Заліковий модуль 2	Заліковий модуль 3
30%	40%	30%
Усне опитування під час занять (1-8 теми) – 5 балів за тему – макс. 40 балів Модульна контрольна робота (теми 1-4) – макс. 60 балів	Усне опитування під час занять 9-14 теми) 5 балів за тему – макс. 30 балів Модульна контрольна робота (теми 5-9) – макс. 70 балів	Підготовка КПІЗ – макс. 40 балів Захист КПІЗ – макс. 40 балів Участь у тренінгах – макс. 20 балів

Шкала оцінювання студентів:

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	відмінно
B	85-89	добре
C	75-84	добре
D	65-74	задовільно
E	60-64	достатньо
FX	35-59	незадовільно з можливістю повторного складання
F	1-34	незадовільно з обов'язковим повторним курсом

Літературні джерела

1. Костюченко А. О. Основи програмування мовою Python : навч. посіб. Чернігів : ФОП Баликіна С. М., 2020. 180 с.
2. Васильєв О. М. Програмування мовою Python. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 2019. 504 с.
3. Яковенко А. В. Основи програмування. Python. Частина 1 : підручник. Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2018. 195 с.
4. Крєневич А. П. Python у прикладах і задачах. Частина 1. Структурне програмування : навч. посіб. Київ : ВПЦ "Київський Університет", 2017. 206 с.
5. Програмування числових методів мовою Python : підруч. / Анісімов А. В., Дорошенко А. Ю., Погорілий С. Д., Дорогий Я. Ю. Київ : Видавничо-поліграфічний центр "Київський університет", 2014. 640 с.
6. Інформатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології : підручник. 4-те вид. / Баженов В. А. та ін. Київ : Каравела, 2012. 496 с.
7. Войтюшенко Н. М., Остапець А. І. Інформатика і комп'ютерна техніка : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 564 с.
8. Мельник А. О. Архітектура комп'ютера. Луцьк : Волинська обласна друкарня, 2008. 470 с.
9. Шеховцов В. А. Операційні системи. Київ : Видавнича група ВНУ, 2008. 576 с.