

Руководство пользователя ЭУП «Программная инженерия»

После установки электронного учебного пособия в главном меню появляется группа «Электронное учебное пособие», в ней ярлыки: «Программная инженерия» и «Руководство Программная инженерия»(рисунок 1).

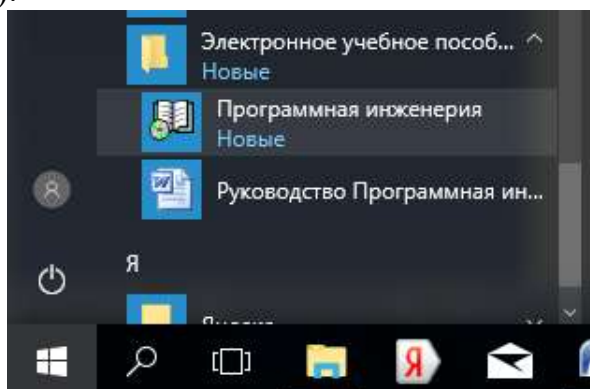


Рисунок 1

Титул представлен на рисунке 2.



Рисунок 2. Титул

Кнопки «Авторы» и «Помощь» отражают соответствующую информацию. При нажатии кнопки «Оглавление» открывается окно наглядно отражающее структуру электронного учебного пособия (рисунок 3).

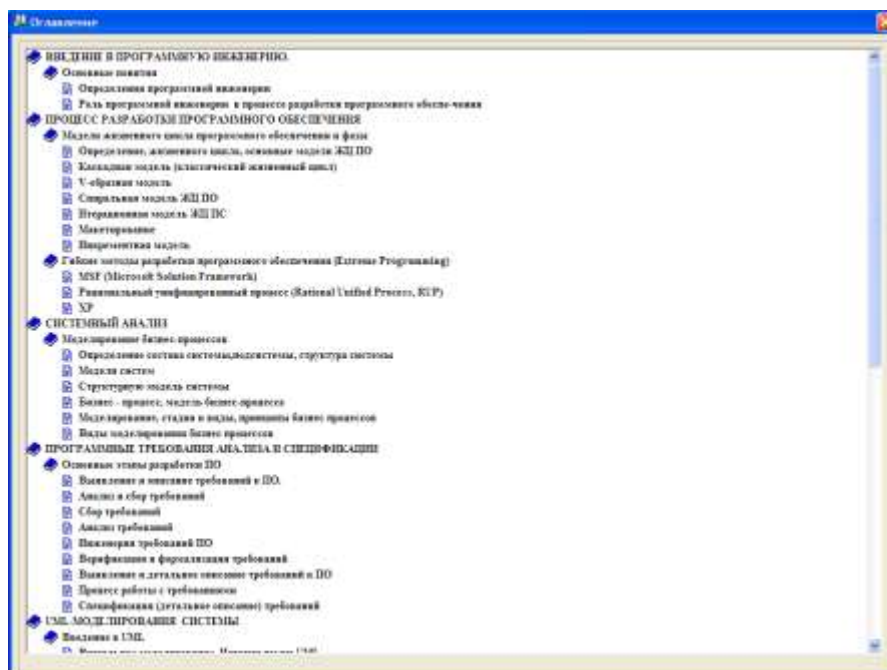


Рисунок 3

Кнопка «Содержание» позволяет обучаемому выбрать режим работы (рисунок 4).



Рисунок 4. Режим работы.

Первый режим просмотра. В этом режиме обучающая программа обеспечивает просмотр только учебного материала. При этом доступа к заданиям, вопросам и файлам мультимедиа не будет (рисунок 5).

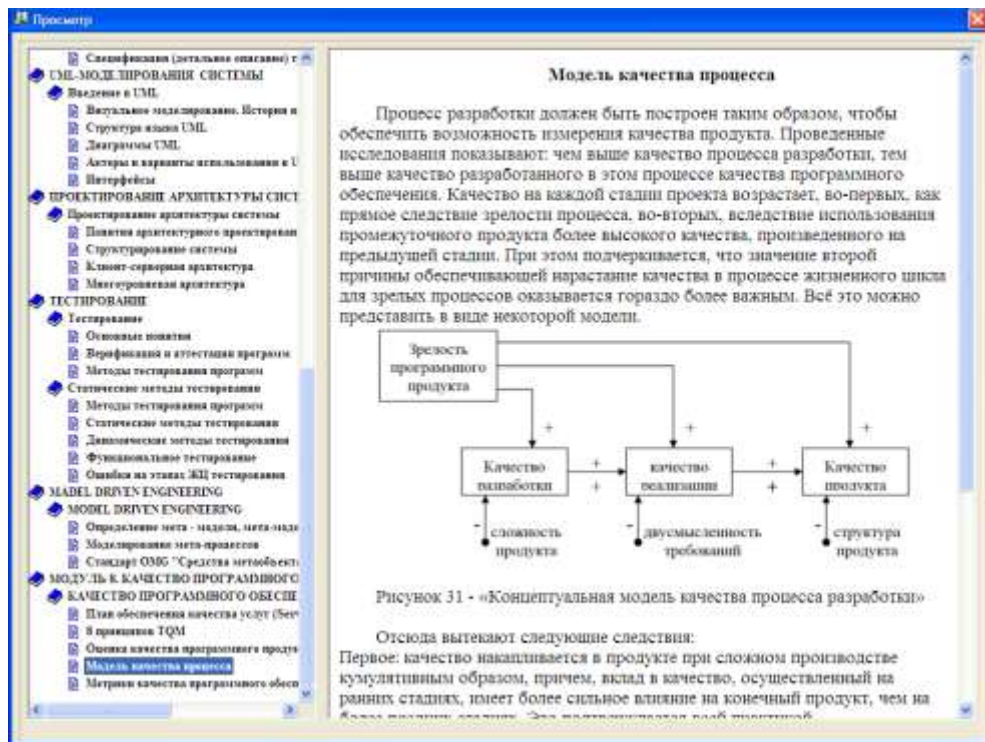


Рисунок 5. Режим просмотра.

Второй режим тестирования. В этом режиме обучающая программа обеспечивает тестирование по всему объему учебного материала. При этом после тестирования можно получить информацию о результате тестирования (рисунок 6).

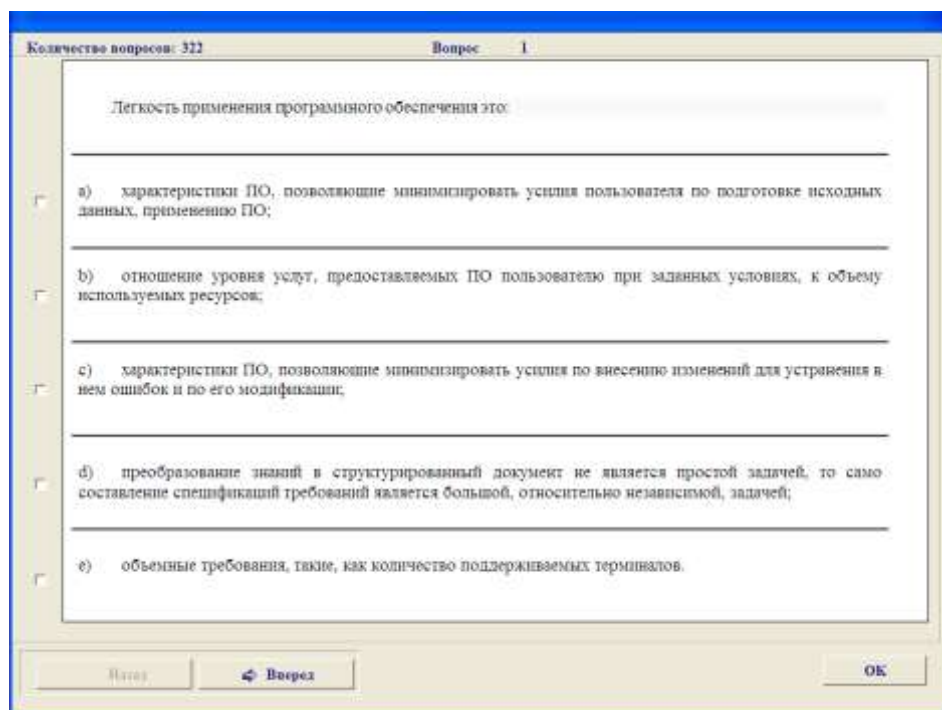


Рисунок 6

Третий режим начала обучения. Для начала обучения необходимо обучаемому зарегистрироваться (рисунок 7).



Рисунок 7. Форма регистрации.

В этом режиме обучающая программа обеспечивает выбор траектории обучения. При этом после изучения теоретического материала по текущему уроку необходимо будет отвечать на тестовые вопросы. В случае недостаточного количества правильных ответов на тесты, обучаемый не сможет перейти к следующему уроку в траектории и будет продолжать изучение текущего урока. Кроме текущего тестирования предусмотрены промежуточное тестирование (при переходе к следующему блоку), рубежное (при переходе к следующему модулю) и итоговое (при завершении обучения).

Четвертый режим продолжения обучения. В этом режиме обучающая программа обеспечивает продолжение обучения по выбранной траектории. При этом процесс обучения начинается со следующего урока после прерывания.

Режим начала обучения позволяет выбрать одну из трех траекторий обучения: ручной выбор, тестовый выбор и полный выбор (рисунок 8).



Рисунок 8. Режим обучения.

При ручном выборе траектория определяется обучаемым самостоятельно путем отметки номеров модулей, блоков, уроков (рисунок 9).

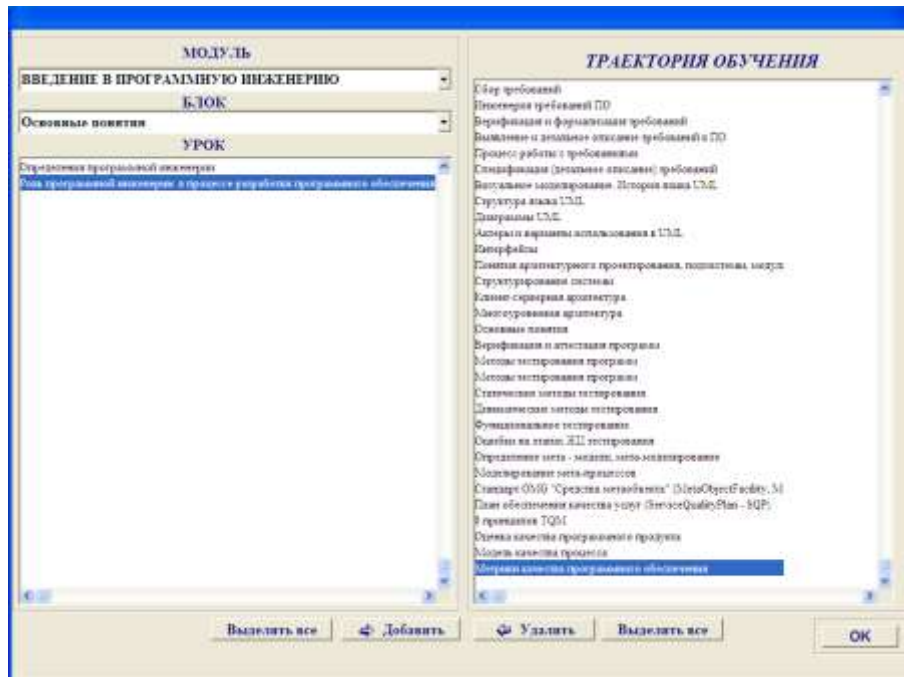


Рисунок 9. Ручной выбор траектории обучения

При тестовом выборе траектория определяется автоматически по результатам тестирования по всему объему учебного материала. В этом случае в траекторию обучения включаются только те уроки, по вопросам которых были получены недостаточное количество правильных ответов. При полном выборе в траекторию включается весь объем учебного материала данной дисциплины, включая все уроки, модули и блоки.

После определения траектории пользователь переходит непосредственно к сеансу обучения (рисунок 10).

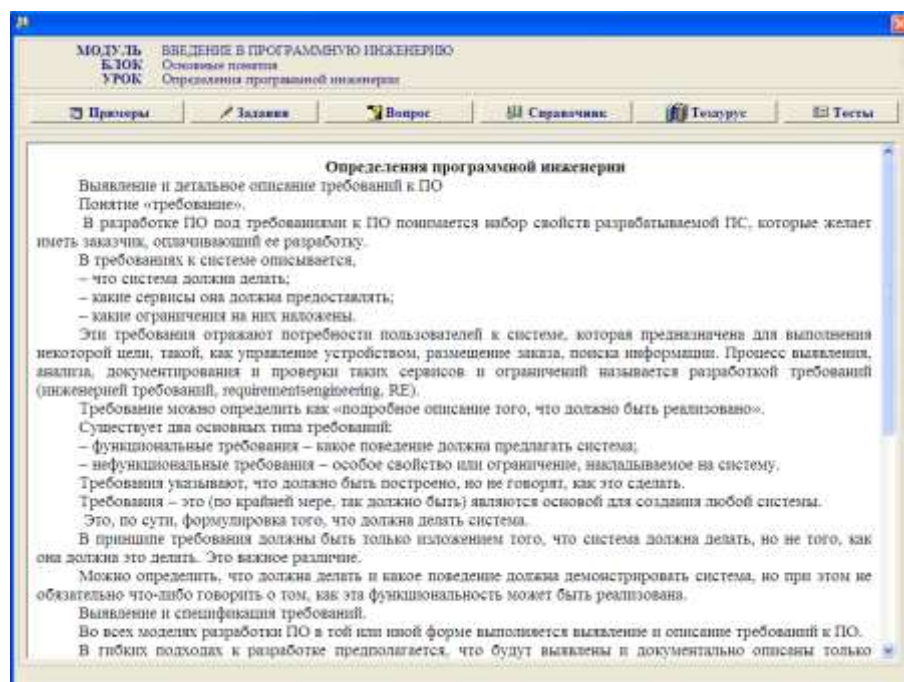


Рисунок 10. Сеанс обучения.

В каждом уроке есть теоретический материал, задания для самостоятельной работы обучающегося, вопросы, тезаурус, справочник, тесты. В уроках, где предполагаются примеры и задания, соответствующие кнопки активны.

При нажатии кнопки «Примеры» откроется окно с примерами (рисунок 11).

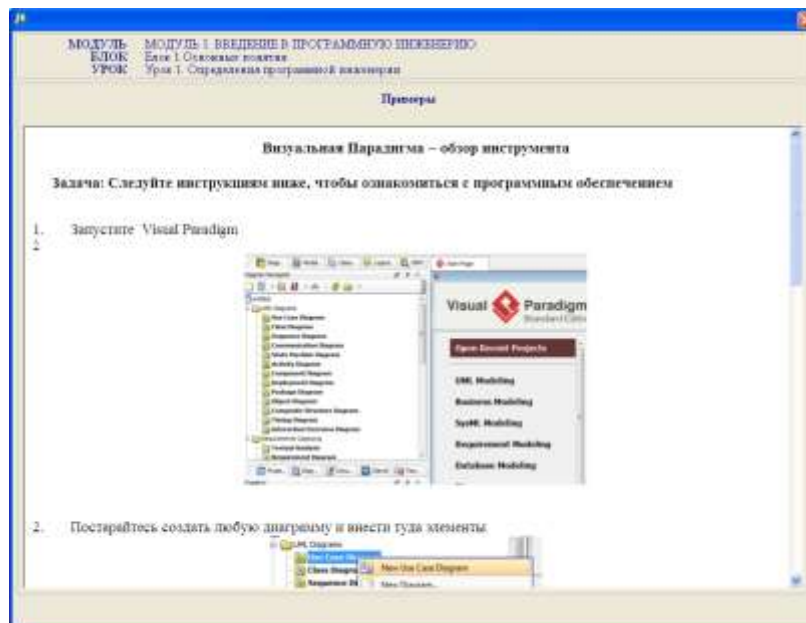


Рисунок 11. Примеры

При нажатии кнопки «Задания» откроется окно с заданиями (рисунок 12).

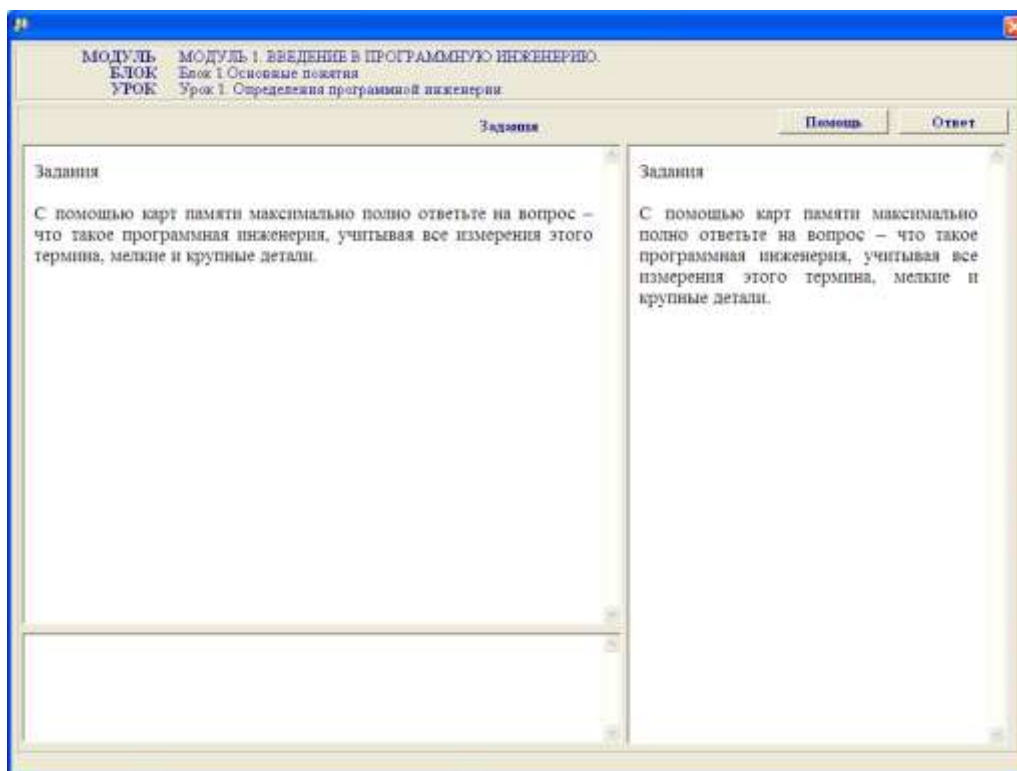


Рисунок 12. Задания

13). При нажатии кнопки «Вопрос» откроется окно с вопросами (рисунок

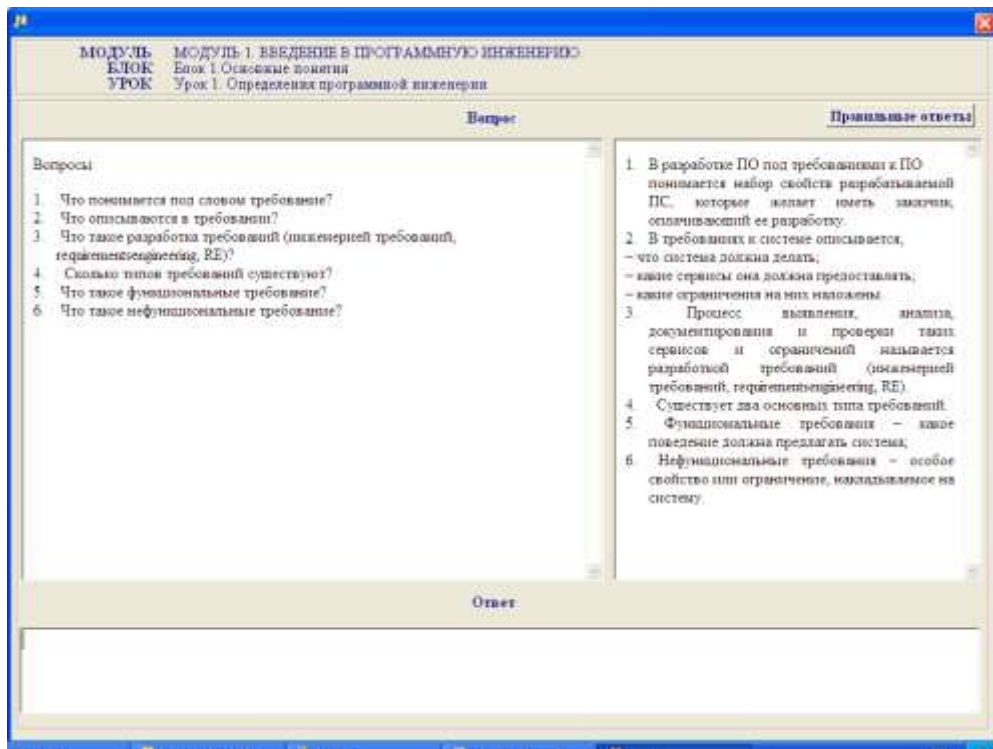


Рисунок 13. Вопросы

English	Русский	Определение/Пример
Requirement engineering	Инженерия программного обеспечения	Процессная инженерия (для Software Engineering) — процесс систематического, документирования, итеративного поиска, формирования и поддержания программного обеспечения, а также его реализации и эксплуатации в программно-обеспеченной среде.
Software system	Программная система	Программное обеспечение (программа или программные приложения) ПО — это часть программы, процедур, данных и соответствующей документации системы обработки информации (ПО ПС 2162.1:1991).
BPMN	языки и нотация бизнес-процессов	BPMN — это Business Process Model and Notation, нотация и нотация бизнес-процессов. Разработана Институтом Рунико Менеджмент Института (BPMI) и поддерживается Object Management Group, являясь стандартом организации в 2007 году. Последняя версия BPMN — 2.0, представленная в марте 2012.
Event, start, activity, gateway	Объекты нотации управления события, действия, логические структуры	Объекты нотации управления различаются на три основных типа: события (event), действия (activity) и логические структуры (gateway).
Complexing Object, Activity flow, message flow, association	Составные объекты: поток управления, поток сообщений, ассоциация	Объекты нотации управления различаются на три основных типа: события (event), действия (activity) и логические структуры (gateway).
Pool, Role, Lane	Пул, роль, дорожка	Пул — визуальный контейнер для нотации действий в категории по своей функциональности. Существует два типа пулов: Пул представляет процессуальную, который содержит несколько объектов нотации: управление, составные объекты и артефакты. Дорожка представляет собой часть пула. Дорожка позволяет организовать объекты нотации управления, связанные объекты и артефакты.
Artifact, Data object, group, message	Артефакты: данные, группа, сообщение	Артефакты позволяют разработчикам отображать документальную информацию в диаграмме. Эти данные могут быть: данные, данные и сообщения. Существует три визуализируемых вида артефактов: Данные представляют читателя, как правило, не являются действиями для выполнения и имеют данные действия процесса. Группы используются преимущественно с группировкой: условия, правила которого — дорожка пула. Группы позволяют объединять различные действия, но не влияют на поток управления в диаграмме. Текстовые заметки используются для уточнения значений элементов диаграммы и пояснения их функциональности.
Entity	Сущность	Сущность (entity) — это объект, который может быть идентифицирован своим значением.

Рисунок 14. Справочник

Для просмотра справочной информации необходимо нажать кнопку «Справочник».

Элемент обучения «Тесты» обеспечивает доступ к тестированию, которое предназначено для осуществления самоконтроля знаний по текущей единице обучения:

- на уровне уроков – текущий контроль знаний;

- на уровне блоков – промежуточный контроль знаний;
- на уровне модулей – рубежный контроль знаний;
- на уровне всего ЭУП– итоговый контроль знаний.

Кнопка «Тесты» позволяет обучающемуся пройти текущий контроль знаний (рисунок 15). Для перехода к следующему уроку необходимо ответить правильно на более чем 75% вопросов.

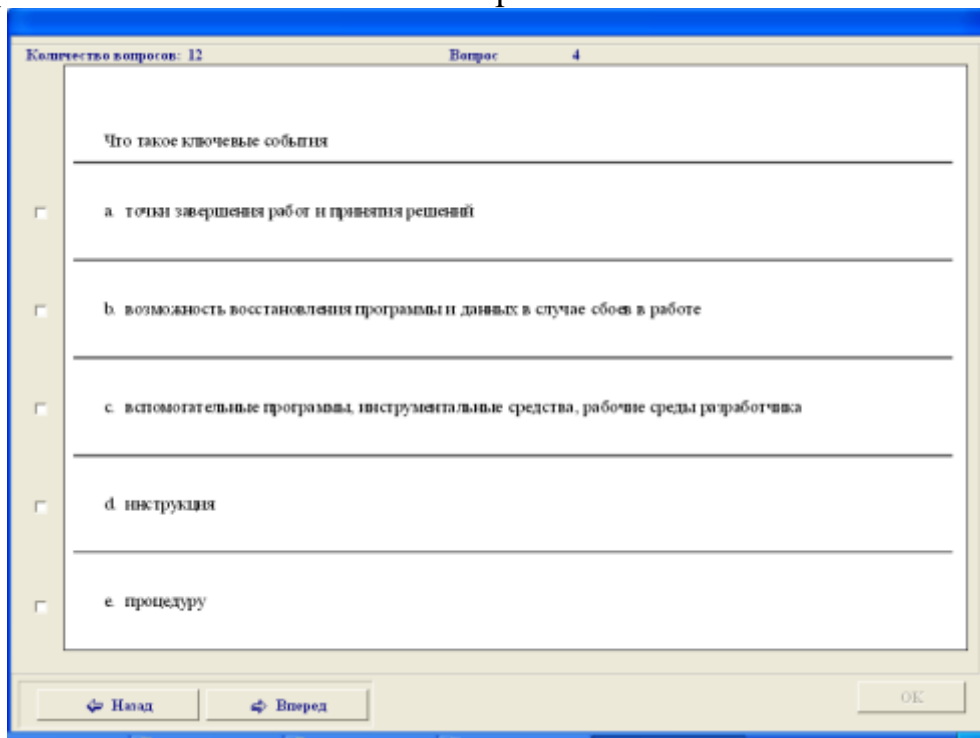


Рисунок 15

Кнопка «Тезаурус» обеспечивает доступ к словарю терминов и сокращений, встречающихся в ЭУП (рисунок 16).



Рисунок 16