

Назва. ПРОТОТИПУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ ФІНАНСОВОЇ СФЕРИ

Тип. Вибіркова.

Рік навчання. 2019–2020.

Семестр. II.

Кількість кредитів ЄКТС. 4.

ПІБ лектора, науковий ступінь, посада. Бурдаєв В.П., к.ф.-м.н., доц.

Результати навчання.

- 1) знати сучасний стан і напрямки розвитку комп'ютерної техніки і програмних продуктів, їх найбільш важливі характеристики;
- 2) мати чітке уявлення про послідовність створення інформаційних технологій, розуміти суть основних етапів такого процесу;
- 3) уміти грамотно складати структурну схему інформаційної системи конкретного суб'єкта господарювання (банку, страхової компанії, підприємства тощо), залежно від їх особливостей, розподіляти функції між складовими частинами такої інформаційної системи;
- 4) уміти грамотно ставити (формулювати) завдання перед розробниками програмного забезпечення для фінансової діяльності будь-якого суб'єкта господарювання або фінансової установи;
- 5) упевнено працювати з різними прикладними програмними продуктами (пакетами) на персональному комп'ютері; бути підготовленим до самостійного освоєння програмних продуктів, необхідних у професійній діяльності фінансового працівника.

Обов'язкові попередні навчальні дисципліни. "Інформатика" тощо.

Зміст.

Інформаційні системи та їх роль в управлінні економікою. Економічна інформація і засоби її описання. Основи розроблення та реалізації інформаційних технологій у фінансових установах. Структура інформаційних технологій оброблення економічної інформації. Організація забезпечення інформаційних технологій. Автоматизоване робоче місце фінансиста субекта господарювання або працівника фінансової установи. Основи мережних інформаційних технологій. Застосування локальних обчислювальних мереж у фінансових установах. Використання глобальної комп'ютерної мережі "Інтернет" у фінансовій роботі. Особливості застосування інформаційних технологій в різних сферах фінансової галузі. Основи банківських інформаційних технологій. Особливості автоматизації

управління фінансами у страховій та податковій сферах. Системи захисту інформації у фінансових установах.

Рекомендовані джерела.

1. Ветров Ю. Интерактивные прототипы. Действующая модель пользовательского интерфейса. часть 1. Классификация — <http://www.jvetrau.com/2007/12/04/interaktivnyieprototipyideystvuyuschayamodelpolzovatelskogointerfeysachast1klassifikatsiya/>;

часть 2. Подходы к процессу — <http://www.jvetrau.com/2007/12/05/interaktivnyieprototipyideystvuyuschayamodelpolzovatelskogointerfeysachast2podhodyikprotsessu/>;

часть 3. Особенности процесса. — <http://www.jvetrau.com/2007/12/06/interaktivnyieprototipyideystvuyuschayamodelpolzovatelskogointerfeysachast3osobennostiprotsessa/>

2. Гринфилд Док., Шорт К, Кук С. и др. Фабрики разработки програми: потоковая сборка типовых приложений, моделирование, структуры и инструменты. — М.: Издательский дом «Вильямс», 2007. — 592 с.

3. Коноплицкий П. Прототипирование вебсайтов. Собирая воедино. — <http://www.amazedev.com/prototipirovaniewebproektovsobirayavoedino/>

4. Офіційні матеріали з фабрик ПЗ компанії Microsoft — [http://msdn.microsoft.com/enus/library/bb977473\(v=MSDN.10\).aspx](http://msdn.microsoft.com/enus/library/bb977473(v=MSDN.10).aspx)

5. Офіційні сайти розробників проблемноорієнтованих інформаційних систем: <http://cognexus.org/> <http://projects.kmi.open.ac.uk/osc/compendium/>

6. Офіційні сайти розробників засобів проектування користувацького інтерфейсу: <http://office.microsoft.com/enus/visio> <http://www.axure.com> <http://www.adobe.com/products/photoshop/photoshop>

<http://www.elegancetech.com/LS/LS.aspx> <http://www.irise.com/products/diagram.php> <http://justinmind.com/wireframe>

<http://www.protoshare.com/> <http://www.serena.com/products/prototypecomposer/> <http://www.simunication.com/> <http://www.sofeainc.com/>

<http://www.intuitect.com/products/intuitectprofessional.php> <http://www.omnigroup.com/applications/omnigraffle/>

7. Сергеев А. Axure RP Pro — средство для прототипирования. — <http://guicci.ru/2006/12/08/axurerpprosredstvodyaprototipirovaniya/>

8. Федоров А. Software Factories — быстрый способ создания шаблонов приложений // КомпьютерПресс. — 2007, — № 2.

9. Garrett J. J. The Elements of User Experience. — <http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf>

10. McDowell Sc. Visio Replacement? You Be the Judge. An Introduction to the Newest Simulation Tools. — <http://www.boxesandarrows.com/view/visioreplacement>

Методи навчання.

Лекції та лабораторні заняття з використанням інформаційних технологій.

Методи оцінювання:

- поточний контроль (опитування);
- підсумкова контрольна робота
- підсумковий контроль (залік).

Мова навчання. Українська.