

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Белгородский Валерий Савельевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 18.09.2023 10:16:43
Уникальный программный ключ:
8df276ee93e17c18e7bee9e7cad2d0ed9ab82473

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерная графика

Уровень образования	бакалавриат
Направление подготовки	09.03.02 Информационные системы и технологии
Профиль	Информационные технологии в цифровых системах управления производством
Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения	4 года
Форма обучения	очная

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» изучается в пятом семестре.
Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены.

1.1. Форма промежуточной аттестации

экзамен

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина «Компьютерная графика» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.

Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам и практикам:

- Архитектура информационных систем;
- Разработка программного обеспечения.

Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин:

- Компьютерная геометрия и графика;
- Основы проектирования информационных систем и технологий.

1.3. Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине

Целями изучения дисциплины «Компьютерная графика» являются:

– изучение методов представления и обработки графической информации, прикладных графических пакетов, математического аппарата представления и преобразования графических данных;

– формирование навыков экспериментального исследования и математического моделирования графических объектов и практического воплощения задач графики на современных объектно-ориентированных языках программирования;

– освоение методов ориентирования и взаимодействия с ресурсами информационной среды, осуществления выбора различных моделей использования средств компьютерной графики с учетом задач заказчика по разработке моделей одежды или обуви;

– изучение методов построения алгоритмов и основных этапов разработки и создания современных программных продуктов для решения практических задач компьютерной графики;

– формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.

Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПК-2 Способен выполнять работы по созданию (модификации) и сопровождению информационных систем	ИД-ПК-2.2 Разработка прототипа информационной системы на базе типовых решений
ПК-3 Способен разрабатывать компоненты системных программных продуктов	ИД-ПК-3.2 Использование современных языков программирования для разработки программных модулей

Общая трудоёмкость учебной дисциплины по учебному плану составляет:

по очной форме обучения –	4	з.е.	144	час.
---------------------------	---	-------------	-----	-------------