

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Компьютерная графика»

по направлению подготовки 02.03.03. «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем» (Бакалавриат), профиль «Технология программирования»

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цели освоения дисциплины: Получение теоретических знаний и практических умений и навыков в области компьютерной графики.

Задачи освоения дисциплины:

- 1) Изучение математического аппарата моделирования объектов компьютерной графики
- 2) Изучение основ визуализации объектов компьютерной графики

2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина является обязательной дисциплиной вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)» Основной Профессиональной Образовательной Программы по направлению «02.03.03 Математическое обеспечение и администрирование информационных систем» по профилю «Технология программирования».

Данная дисциплина базируется на входных знаниях, умениях, навыках и компетенциях студента, полученных им при изучении предшествующих учебных дисциплин, указанных в Приложении к данной рабочей программе (в фондах оценочных средств – далее ФОС, пункт 1).

Результаты освоения дисциплины будут необходимы для дальнейшего процесса обучения в рамках поэтапного формирования компетенций при изучении последующих дисциплин (указаны в ФОС, пункт 1).

3. Требования к результатам освоения дисциплины

Код и наименование реализуемой компетенции		Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК-2	способен применять современный математический аппарат, связанный с проектированием, разработкой, реализацией и оценкой качества программных продуктов и программных комплексов в различных областях человеческой деятельности	Знать Методы и средства геометрического моделирования технических объектов Уметь Применять математические методы и вычислительную технику для решения практических задач Владеть Навыками работы на компьютерной технике с графическими пакетами
ОПК-3	способен применять современные	Знать Математические основы и

	информационные технологии, в том числе отечественные, при создании программных продуктов и программных комплексов различного назначения	принципы программной реализации объектов компьютерной графики Уметь выполнять поиск и анализ требуемых математических методов для решения практических задач в области компьютерной графики Владеть навыками проектирования программных алгоритмов компьютерной графики и их реализации с помощью современных средств программирования
ПК-2	способен использовать основные методы и средства автоматизации проектирования, реализации, испытаний и оценки качества при создании конкурентоспособного программного продукта и программных комплексов, а также способен использовать методы и средства автоматизации, связанные с сопровождением, администрированием и модернизацией программных продуктов и программных комплексов	Знать Математические основы и принципы программной реализации объектов компьютерной графики Уметь Применять математические методы и вычислительную технику для решения практических задач в области компьютерной графики Владеть навыками проектирования программных алгоритмов компьютерной графики и их реализации с помощью современных средств программирования
ПК-4	способен использовать основные концептуальные положения функционального, логического, объектно-ориентированного и визуального направлений программирования, методы, способы и средства разработки программ в рамках этих направлений	Знать Математические основы и принципы программной реализации объектов компьютерной графики Уметь Применять математические методы и вычислительную технику для решения практических задач в области компьютерной графики Владеть навыками проектирования программных алгоритмов компьютерной графики и их реализации с помощью современных средств программирования
ПК-5	способен использовать современные методы разработки и реализации конкретных алгоритмов математических моделей на базе языков программирования и пакетов прикладных программ моделирования	Знать Математические основы и принципы программной реализации объектов компьютерной графики Уметь Применять математические методы и вычислительную технику для решения практических задач в области компьютерной графики Владеть навыками проектирования программных алгоритмов компьютерной графики и их реализации с помощью современных средств программирования

4. Общая трудоемкость дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетные единицы (108 часов).

5. Образовательные технологии

При реализации учебного процесса по данной дисциплине применяются классические образовательные технологии: лекции для изложения теоретического материала и лабораторные занятия.

При организации самостоятельной работы студентов используются следующие образовательные технологии: изучение лекционного материала, специализированной литературы и электронных ресурсов, рекомендованных по дисциплине, выполнение заданий и лабораторных работ по практической части дисциплины.

6. Контроль успеваемости

Программой дисциплины предусмотрены виды текущего контроля: устный опрос, проверка решения заданий, проверка выполнения лабораторных работ.

Промежуточная аттестация проводится в форме: **зачета**.