

«Инженерная и компьютерная графика»

Аннотация

Дисциплина «Инженерная и компьютерная графика» является частью цикла *Б.1* дисциплин *по выбору и вариативной* части дисциплин ООП ВО бакалавриата по направлению 09.03.03 – «Прикладная информатика» и профилю подготовки «Прикладная информатика в экономике», адресована студентам 3 курса (6 семестр), очной формы обучения. Дисциплина реализуется кафедрой «Экономические и информационные системы» факультета «Информационные системы и технологии».

Целями освоения дисциплины является изучение теоретических и практических основ инженерной графики, компьютерной графики, а также ознакомление с современными графическими средствами интерактивной компьютерной графики.

Задачами курса являются изучение основ начертательной геометрии, геометрического моделирования, проекционного черчения, компьютерной графики.

Дисциплина направлена на формирование компетенций выпускника (ОПК-2, ОПК-3) и соотнесенных с ними результатов освоения дисциплины: знать, уметь, владеть:

Код компетенции	Наименование компетенции	Результаты обучения (перечень компонентов)
Общепрофессиональные компетенции (ОПК)		
ОПК-2	Способность анализировать социально-экономические задачи и процессы с применением методов системного анализа и математического моделирования	Знать основы решения задач геометрического моделирования и их применение для анализа социально-экономических задач. Уметь решать задачи геометрического моделирования в вопросах анализа социально-экономических задач. Владеть навыками решения задач геометрического моделирования в вопросах анализа социально-экономических задач.
ОПК-3	Способность использовать основные законы естественнонаучных дисциплин и современные информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности	Знать основы создания графических изображений на базе естественнонаучных дисциплин и их реализацию в графических пакетах прикладных программ. Уметь создавать графические изображения на базе естественнонаучных дисциплин и их реализовывать в графических пакетах прикладных программ. Владеть навыками создания графических изображений на базе естественнонаучных дисциплин и их реализации в графических пакетах прикладных программ.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме собеседования, заполнения рабочей тетради и выполнения творческого задания; промежуточная аттестация по дисциплине в форме экзамена.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

Программой дисциплины предусмотрены лекционные занятия (32 часа), практические занятия (14 часов), лабораторные занятия (28 часов), самостоятельная работа студента (106 часов).