

АННОТАЦИЯ

рабочей программы дисциплины (модуля)

Основы компьютерной графики

Цель дисциплины является знакомство с технологиями, методами и аппаратными средствами создания и обработки изображений на компьютере. Обучение студентов современной компьютерной графике и путям их применения в профессиональной деятельности.

2. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина (модуль) «Основы компьютерной графики» относится к Блоку 1 и реализуется в рамках вариативной части Б1.

Дисциплина (модуль) изучается: по очной форме 4 курс 7 семестр, по заочной форме 5 курс зимняя сессия.

Дисциплина необходимо для успешного освоения дисциплин профессионального цикла и практик, формирующих компетенции.

МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП	
Индекс	Б1.В.ДВ.01.02
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
Для успешного освоения дисциплины студент должен иметь базовую подготовку по информатике.	
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
Дисциплина необходимо для успешного освоения дисциплин профессионального цикла и практик, формирующих компетенции ПК-2.	

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Процесс изучения дисциплины «Основы компьютерной графики» направлен на формирование следующих компетенций обучающегося:

Код компетенций	Содержание компетенции в соответствии с ФГОС ВО/ ПООП/ ООП	Индикаторы достижения компетенций	Декомпозиция компетенций (результаты обучения) в соответствии с установленными индикаторами
ПК-2	Способность разрабатывать и адаптировать прикладное программное обеспечение	ПК-2.1. Знает основные среды для разработки программного обеспечения ПК-2.2. Умеет внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение ПК-2.3. Владеет современными языками программирования и методиками разработки и внедрения прикладного программного обеспечения	Знает основные среды для разработки программного обеспечения Умеет внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение Владеет методиками внедрения прикладного программного обеспечения

4. Общая трудоемкость дисциплины: 2 ЗЕТ, 72 академических часа.

5. Разработчик: канд. экон. наук, доцент Асхакова Ф.Х.