

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Беспалов Владимир Александрович

Должность: Ректор МИЭТ

Дата подписания: 01.09.2023 12:40:11

Уникальный программный ключ:

ef5a4fe6ed0ffaf511af20baa1b474640c1077334f736d78c618bbea882b8d602

## **Аннотация рабочей программы дисциплины**

**«Интерактивные графические системы»**

Направление подготовки – 09.03.04 «Программная инженерия»

Направленность (профиль) – «Программные технологии распределенной обработки информации»

Уровень образования – бакалавр.

Форма обучения – заочная.

### **1. Цели и задачи дисциплины**

Цель модуля - освоение навыков анализа и выбора инструментальных средств программного обеспечения разработки интерактивных графических систем.

Задачи дисциплины на основе знания современных инструментальных средств программного обеспечения разработки интерактивных графических систем сформировать – способность анализировать и выбирать инструментальные средства программного обеспечения разработки интерактивных графических систем.

### **2. Место дисциплины в структуре ОП**

Модуль относится к части программы, формируемой участниками образовательных отношений, и направлен на формирование компетенции ПК-1 «Способен использовать методы и инструментальные средства исследования объектов профессиональной деятельности» в части ПК-1.ИГС «Способен использовать современные инструментальные средства разработки программного обеспечения интерактивных графических систем для решения прикладных задач».

Для освоения модуля необходима сформированность компетенций, определяющих готовность применять основные концепции, принципы и методы информатики, базовые навыки программирования.

В результате освоения модуля студент должен приобрести:

Знания: современных инструментальных средств программного обеспечения разработки интерактивных графических систем;

Умения: анализировать и выбирать инструментальные средства программного обеспечения разработки интерактивных графических систем;

Опыт: использования методов и инструментальных средств разработки интерактивных графических систем.

### **3. Краткое содержание дисциплины**

Модуль включает следующие разделы: «2D графика Аффинные преобразования Растровые алгоритмы», «3D графика Сплайновые кривые и поверхности», «Построение реалистических изображений Библиотека Open GL».

### **Разработчик:**

Доцент СПИИТех, к.ф.-м.н.

В.И. Корнеев