

## **АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **« Графические информационные технологии »**

09.03.01 “Информатика и вычислительная техника”

#### **1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Целями освоения дисциплины (модуля) «Графические информационные технологии» являются:

- 1) систематизация представлений студентов о существующих графических информационных технологиях;
- 2) ознакомление с существующими стандартами оформления чертежей и получение навыков работы с графическими системами для оформления графической части НИР (рисунков, графиков, чертежей);
- 3) ознакомление с графическими технологиями для рациональной организации процесса мышления – ментальными картами.
- 4) получение представления о рациональной организации научно-исследовательской работы (НИР) и месте графических информационных технологий в ходе выполнения НИР.

#### **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП**

Дисциплина «Графические информационные технологии» относится к базовой части ОПОП по направлению 09.03.01 – «Информатика и вычислительная техника».

Дисциплина логически, содержательно и методически тесно связана с рядом теоретических дисциплин и практик ОПОП.

Для успешного изучения дисциплины «Графические информационные технологии» студенты должны иметь навыки работы на персональном компьютере в графических системах, быть готовыми к саморазвитию и самосовершенствованию в части использования современных программных средств для решения практических задач.

Успешное освоение дисциплины «Графические информационные технологии» позволит повысить эффективность работы студентов при оформлении графического материала в рамках отчётов по различным дисциплинам и практикам в процессе подготовки по направлению 09.03.01 (СРС, курсовые проекты, курсовые работы, лабораторные работы, отчёты по практикам).

#### **3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

ОПК-1 способность устанавливать программное и аппаратное обеспечение для информационных и автоматизированных систем.

ОПК-2 способность осваивать методики использования программных средств для решения практических задач.

#### **4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Введение. Основные термины и определения. Классификация графических информационных технологий. Схемы и стандарты. Ментальные карты.