

Аннотация

Дисциплина «Графическое моделирование» входит в образовательную программу высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика» направленности «Прикладная информатика в инновационной деятельности». Дисциплина реализуется кафедрой «№2».

Дисциплина нацелена на формирование у выпускника следующих компетенций:

ПК-4 «Способен к организации работ по созданию и редактированию информационных ресурсов в сети Интернет»

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с развитием навыков векторного графического моделирования. Знакомит с правилами выполнения 2-D и 3-D электронных моделей объектов с использованием языка программирования LISP.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа обучающегося.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости, промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета.

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

Язык обучения по дисциплине «русский»