

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Исаев Игорь Магомедович

Должность: Проректор по учебной работе

Дата подписания: 21.09.2023 14:02:34

Уникальный идентификатор документа:

d7a26b9e8ca85e98ec3de2eb454b4659d061f249

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**

«Национальный исследовательский технологический университет «МИСИС»

Аннотация рабочей программы учебной дисциплины

Компьютерная и инженерная графика

Закреплена за подразделением

Кафедра автоматизированного проектирования и дизайна

Направление подготовки

09.03.03 ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА

Профиль

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

очная

Общая трудоемкость

3 ЗЕТ

Часов по учебному плану

108

Формы контроля в семестрах:

в том числе:

зачет с оценкой 2

аудиторные занятия

51

самостоятельная работа

57

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	2 (1.2)		Итого	
	Неделя			
	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лабораторные	17	17	17	17
Практические	34	51	34	51
Итого ауд.	51	68	51	68
Контактная работа	51	68	51	68
Сам. работа	57	49	57	49
Итого	108	117	108	117

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ

1.1	Графическая подготовка специалистов, сопровождающаяся работой с системой двумерного и трехмерного проектирования «Компас-3D», развивающая пространственное представление, творческое мышление и воображение, способности к анализу и синтезу пространственных форм геометрических объектов, практически реализуемая в виде создания чертежей и конструкторской документации.
-----	--

2. МЕСТО В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Блок ОП:		Б1.О
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:	
2.1.1	Вычислительные машины, сети и системы	
2.1.2	Программирование и алгоритмизация	
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:	
2.2.1	Комбинаторика и теория графов	
2.2.2	Технологии программирования	
2.2.3	Алгоритмы дискретной математики	
2.2.4	Анализ данных и аналитика в принятии решений	
2.2.5	Веб-дизайн и разработка веб-приложений	
2.2.6	Дизайн взаимодействия и эргономики	
2.2.7	История науки	
2.2.8	Компьютерные технологии и мультимедиа	
2.2.9	Математические методы моделирования физических процессов	
2.2.10	Математическое моделирование	
2.2.11	Методология дизайн-мышления	
2.2.12	Основы управление процессами дизайн-индустрии	
2.2.13	Процессный подход к моделированию в управлении предприятием	
2.2.14	Рисунок и живопись	
2.2.15	Управление IT-инфраструктурой и сервисами предприятия	
2.2.16	3D-моделирование и визуализация для мета-пространств	
2.2.17	Автоматизация моделирования физических процессов	
2.2.18	Проектирование, управление разработкой и внедрением информационных систем	
2.2.19	Разработка приложений с распределённой архитектурой	
2.2.20	Художественная обработка материалов	
2.2.21	Инженерное 3D-моделирование, ч.4	
2.2.22	Информационные системы управления активами	
2.2.23	Компьютерное зрение в мобильных приложениях	
2.2.24	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.25	Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы	
2.2.26	Психология творчества	
2.2.27	Сетевые модели в инженерных задачах	

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫЕ С ФОРМИРУЕМЫМИ КОМПЕТЕНЦИЯМИ

ОПК-1: Способен применять естественнонаучные и общинженерные знания, методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования в профессиональной деятельности

Знать:

ОПК-1-31 принципы работы современных информационных технологий, последовательность разработки выполнения и оформления чертежей в САПР «Компас-3D»; преимущества графического способа передачи информации, алгоритмы и компьютерные программы, пригодные для практического применения

Уметь:

ОПК-1-У1 осуществлять поиск, обработку и анализ информации из различных источников

Владеть:

ОПК-1-В1 понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности, разрабатывать алгоритмы и компьютерные программы