

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
к рабочей программе дисциплины
" Графические технологии и формат графических данных "

Направления подготовки 09.03.02 "Информационные системы и технологии"

Направленность (профиль, специализация) Информационные технологии в дизайне

Форма обучения очная/заочная

Срок освоения образовательной программы 4 года /4 года 11 месяцев

Год начала подготовки 2017 г.

Общая трудоемкость изучения дисциплины составляет 4 ЗЕТ (144 часа).

Цели и задачи дисциплины: ознакомление студентов с современными методами и способами компьютерного представления графических данных; с необходимостью трансляции конструкторской и технической информации, созданных в различных программных продуктах, с методами и способами преобразования графической информации.

К основным задачам изучения дисциплины относятся:

- Освоение основ представления графических данных; Добиться понимания сути формы как предмета красоты, ее рационально-логического обоснования;
- Ознакомление с логикой и основными приемами трансляции графической информации;
- обозначение круга вопросов, решаемых промышленным дизайнером и конструктором в условиях современного производства на основе использования информационных технологий различных производителей;
- знакомство с современной идеологией цифрового прототипирования будущих изделий.

Основные дидактические единицы (разделы):

Введение в теорию графического представления информации; Основные графические форматы представления информации; Взаимодействие и трансляции графических форматов; Инструментальные средства обработки и представления графических данных.

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- современные методы и способы представления графической информации и ее форматы;
- теоретические сведения о существующих и перспективных графических технологиях;
- свойства аппаратного и программного обеспечения для представления графической информации;
- особенности современного оборудования для представления графических данных.

уметь: рационально и обосновано подбирать программное обеспечение для различных решаемых задач; использовать самостоятельный поиск и анализ

информации для выбора прототипа будущего конструкторского решения; применять программное обеспечение для автоматизированного проектирования технологических процессов и трансляции и конвертации различных графических файлов.

владеть: практическими навыками цифрового проектирования; опытом вариантного проектирования с применением различных программных продуктов.

Виды учебной работы: лекционные занятия, лабораторные работы, самостоятельная работа.

Изучение дисциплины заканчивается экзаменом.