



У Т В Е Р Ж Д А Ю

Проректор по учебной работе

Документ подписан электронной подписью

Сертификат: 1с6сfa0a-52a6-4f49-aef0-5584d3fd4820

Владелец: Троян Павел Ефимович

Действителен: с 19.01.2016 по 16.09.2019

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ  
ГРАФИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА В ЭКОНОМИЧЕСКИХ  
ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМАХ**

Уровень основной образовательной программы: бакалавриат

Направление(я) подготовки (специальность): 09.03.03 – Прикладная информатика

Профиль: Прикладная информатика в экономике

Форма обучения: очная

Факультет: ФСУ, Факультет систем управления

Кафедра: АСУ, Кафедра автоматизированных систем управления

Курс 2

Семестр 3

Учебный план набора 2013 и последующих лет

Распределение рабочего времени:

Виды учебной работы	Семестр 3	Всего	Единицы
Лекции	18	18	часов
Лабораторные работы	нет	нет	часов
Практические занятия	36	36	часов
Курсовой проект/работа (КРС) (аудиторная)	нет	нет	часов
Всего аудиторных занятий	54	54	часов
Из них в интерактивной форме	10	10	часов
Самостоятельная работа студентов (СРС)	54	54	часов
Всего (без экзамена)	108	108	часов
Самост. работа на подготовку и сдачу экзамена			часов
Общая трудоемкость	108	108	часов
(в зачетных единицах)	3	3	ЗЕТ

Зачет 3 семестр

Томск 2017

Рабочая программа по дисциплине составлена с учетом требований Федерального Государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (квалификация (степень) "бакалавр"), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 марта 2015 г. № 207, рассмотрена и утверждена на заседании кафедры 24 января 2017 г., протокол № 2.

Разработчик к.т.н., доцент каф. АСУ \_\_\_\_\_ А.А.Шелестов

Зав. обеспечивающей кафедрой АСУ  
д.т.н., профессор \_\_\_\_\_ А.М. Корилов

Рабочая программа согласована с факультетом, профилирующей и выпускающей кафедрами специальности.

Декан \_ к.т.н., доцент \_\_\_\_\_ П.В. Сенченко

Заведующий профилирующей и выпускающей  
кафедрой АСУ, д.т.н., профессор \_\_\_\_\_ А.М. Корилов

**Эксперт:**

Кафедра АСУ,  
(место работы)

доцент  
(занимаемая должность)

\_\_\_\_\_

А.И. Исакова

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Графические средства в экономических информационных системах» (ГСЭИС) входит в цикл обязательных дисциплин читается в 3 семестре и предусматривает чтение лекций, проведение лабораторных работ и получение различного рода консультаций.

**Целью дисциплины** является усвоение математических основ, алгоритмов и методов функционирования современных графических систем на базе ПЭВМ.

Вместе с другими предметами изучение данной дисциплины должно способствовать расширению профессионального кругозора студентов. Формировать у них навыки и умение, необходимые для взаимодействия с современными графическими средствами и системами с точки зрения требований пользователя, а также изучение явлений их окружающих.

**Задачей дисциплины** является формирование у студентов навыков, необходимых для обработки и редактирования информации с помощью компьютерных графических средств.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Дисциплина «Графические средства в экономических информационных системах» относится к числу обязательных дисциплин базового блока. Успешное овладение дисциплиной предполагает предварительные знания, которые студенты получили при изучении таких дисциплин как «Математика», «Информатика и программирование».

Знания, полученные студентами в этой дисциплине, будут использоваться при изучении таких дисциплин как: «Предметно-ориентированные экономические информационные системы», «Учебно-исследовательская работа».

## 3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины «Графические средства в экономических информационных системах» направлен на формирование следующих компетенций:

**профессиональные компетенции (ПК):**

- способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение **(ПК-2)**;
- способностью программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач **(ПК-8)**;

В результате изучения дисциплины студент **должен**:

- **иметь представление об** основных функциональных возможностях современных графических систем;
- **знать** устройства и режимы диалога: парадигмы и принципы взаимодействия человека с компьютерной средой: критерии оценки полезности диалоговых систем: виды преобразований графической информации; принципы построения “открытых” графических систем;
- **уметь** построить и описать взаимодействие пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области: пользоваться библиотеками элементов управления, диалогом: программами поддержки разработки пользовательских интерфейсов: создать среду, описать события и реализовать интерактивную систему организовать диалог в графических системах;
- **владеть** современными графическими и программными средствами, связанными с обработкой изображения.

Лабораторные работы призваны ознакомить студентов с некоторыми прикладными пакетами и графическими редакторами, а также привить определенные навыки самостоятельного создания программных графических средств.

## 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет **3** зачетных единиц.

Вид учебной работы	Всего часов	Семестр 3
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	<b>54</b>	<b>54</b>
В том числе:	–	–
Лекции	18	18
Практические занятия (ПЗ)	36	36
Семинары (С)	–	–
Лабораторные работы (ЛР)	–	–
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	<b>54</b>	<b>54</b>
В том числе:	–	–
Курсовой проект (работа)	–	–
Расчетно-графические работы	–	–
Проработка лекционного материала	9	9
Подготовка к практическим занятиям	36	36
Самостоятельное изучение тем теоретической части	9	9
<b>Подготовка к экзамену</b>	–	–
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		зачет
<b>Общая трудоемкость</b>	<b>108</b>	<b>108</b>
час		
зач.	<b>3</b>	<b>3</b>

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Разделы дисциплин и виды занятий

Таблица 5.1

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Лекц.	Лаб. зан.	Практ. зан.	СРС	Всего час.	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2	3	4	5	6	7	7
1.	Введение	1			1	2	ПК-2, ПК-8
2.	Компьютерные среды и взаимодействие пользователя с вычислительной системой.	6			6	12	ПК-2, ПК-8
3.	Анализ задач и модель среды. Модели интерактивной системы.	7			7	14	ПК-2, ПК-8
4.	Организация интерактивной работы в графических системах.	2			2	4	ПК-2, ПК-8
5.	Основы интерактивного графического программирования.	2		36	38	76	ПК-2, ПК-8
<b>ИТОГО</b>		<b>18</b>	<b>-</b>	<b>36</b>	<b>54</b>	<b>108</b>	

### 5.2. Содержание разделов дисциплины (по лекциям)

Таблица 5.2

№ п/п	Наименование разделов	Содержание разделов	Трудоемкость (час.)	Формируемые компетенции (ОК, ПК)
1	2	3	4	5
1.	<b>Введение</b>	История и тенденции развития компьютерной графики (КГ) и интерактивных графических систем. Классификация графических систем, их роль в экономике, делопроизводстве, автоматизированном проектировании, моделировании систем, и т.д. Графические системы на персональных компьютерах. Аппаратная база и способы взаимодействия пользователя с графическими системами.	1	ПК-2, ПК-8
2.	<b>Компьютерные среды и взаимодействие пользователя с вычислительной системой</b>	Устройства ввода-вывода графической информации, текстовый и графический режимы, гипертекст, печать и сканирование, управление памятью. устройства позиционирования и указания, моделирование визуальной среды, мультимедиа и распознавание речи и визуальных образов. Модели взаимодействия, фреймы и окна, уровень абстракции и стили взаимодействия, контекст и протоколы взаимодействия, эргономика. Управление процессами – документооборот, управление системами и обучение. Базы данных - справочные системы, хранилища данных, электронные библиотеки и т.д. Объектно-ориентированные среды - компьютерный дизайн. Имитационное и математическое моделирование - системы автоматизации научных исследований в области экономики и других областях знаний. Организация доступа к информации, использование средств телекоммуникаций, развивающие и деловые игры, подготовка документов, управление процессами, проектирование систем и программных продуктов, исследование имитационных и поведенческих моделей.	6	ПК-2, ПК-8
3.	<b>Анализ задач и модель среды. Модели интерактивной системы</b>	Особенности метода анализа задач в экономике, декомпозиция задач и дерево решений, логистика, поиск в открытых системах, модель сущность-связь и запросы к базе данных, отображение структур, процессов, объектов в системах поддержки принятия решений. Нотации для проектирования диалога: граф диалога, нотации, использующие диаграммы. Описание режимов и виртуальных устройств графического диалога, семантика диалога. Элементы управления в многооконных интерфейсах, программирование реакции на действия пользователя,	7	ПК-2, ПК-8

		использование библиотек и наборов инструментов, инструментальные среды программирования графического диалога. Работа с текстом при разработке графических программных средств. Основы компьютерного дизайна. Алгоритмы сжатия изображений		
4.	<b>Организация интерактивной работы в графических системах</b>	Интерактивные устройства ввода-вывода графической информации. Диалоговые устройства. Интерактивные графические методы и графические редакторы. Работа с фреймами и мультимедиа. Язык виртуальной реальности (VRML) Функции браузеров и поведение в виртуальной среде, виртуальные многопользовательские среды.	2	ПК-2, ПК-8
5.	<b>Основы интерактивного графического программирования</b>	Базовые программные средства компьютерной графики. Графические библиотеки и их использование. Модели, описание изображений и интерактивность. Моделирование и иерархия объектов. Средства графического диалога и синтеза. Проектирование графических интерфейсов. Мультимедиа среды. Речевой интерфейс, звуковые сигналы, распознавание текстов, анимация и видеофрагменты, распознавание жестов, компьютерное зрение.	2	ПК-2, ПК-8
<b>ИТОГО</b>			<b>18</b>	

### 5.3. Разделы дисциплины и междисциплинарные связи с обеспечивающими (предыдущими) и последующими дисциплинами

№ п/п	Наименование обеспечивающих (предыдущих) дисциплин	№ № разделов данной дисциплины, для которых необходимо изучение обеспечивающих (предыдущих) дисциплин				
		1	2	3	4	5
1.	«Математика»		+	+		
2.	«Информатика и программирование»			+	+	+

№ п/п	Наименование последующих дисциплин	№ № разделов данной дисциплины, которые необходимы при изучении последующих дисциплин				
		1	2	3	4	5
1.	«Предметно-ориентированные экономические информационные системы»	+		+	+	+
2.	«Учебно-исследовательская работа»		+	+	+	+

### 5.4. Соответствие компетенций, формируемых при изучении дисциплины, и видов занятий

Перечень компетенций	Л	Пр	СРС	Формы контроля
				(примеры)
ПК-2	+		+	Опрос (устно) на лекции, контрольная работе; проверка дом. задания, тест, проверка конспекта лекций
ПК-8	+	+	+	Опрос на лекции; устный ответ по практической работе; дом. задание, тест

Л – лекция, Пр – практические работы, СРС – самостоятельная работа студента

## 6. МЕТОДЫ И ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ

Для успешного освоения дисциплины применяются различные образовательные технологии, которые обеспечивают достижение планируемых результатов обучения согласно основной образовательной программе, с учетом требований к объему занятий в интерактивной форме.

### Технологии интерактивного обучения при разных формах занятий

Методы	Формы	Лекции (час)	Практические занятия (час)	Всего (час)
Работа в команде			4	4
Игра		2		2
Поисковый метод			4	4
<b>Итого интерактивных занятий</b>		<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>

#### Примечание.

1. «Работа в команде» происходит при коллективном выполнении заданий практических работ (практ. работа №1 - №3).
2. «Поисковый метод» студенты используют при выполнении заданий (практ. работа № 4).
3. Различные игровые моменты предлагаются студентам во время лекций.



Таблица 11.2 – Пересчет баллов в оценки за контрольные точки

Баллы на дату контрольной точки	Оценка
□ 90 % от максимальной суммы баллов на дату КТ	5
От 70% до 89% от максимальной суммы баллов на дату КТ	4
От 60% до 69% от максимальной суммы баллов на дату КТ	3
< 60 % от максимальной суммы баллов на дату КТ	2

## 12. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 12.1 Основная литература

1. Жуков, Ю. Н. Инженерная и компьютерная графика: Учебник [Электронный ресурс] / Жуков Ю. Н. — Томск: ТУСУР, 2010. — 177 с. — Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/publications/757>

### 12.2 Дополнительная литература

1 Немцова, Т.И. Компьютерная графика и WEB-дизайн [Текст] : практикум / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова ; ред. Л. Г. Гагарина. - М. : ФОРУМ, 2013. - 288 с. (15 экз.)

2 Перемитина, Т. О. Компьютерная графика : методические указания к выполнению лабораторных работ для студентов специальности 230102 / Т. О. Перемитина ; Федеральное агентство по образованию, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Кафедра автоматизации обработки информации. - Томск : [б. и.], 2007. - 35 с. (49 экз.).

3 Хабибулина, Н.Ю. Компьютерная графика для студентов специальности 230104 : учебно-методическое пособие / Н. Ю. Хабибулина ; Федеральное агентство по образованию, Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Кафедра компьютерных систем в управлении и проектировании. - Томск : ТУСУР, 2007. - 98 с. (20 экз.)

4 Люкшин, Б. А. Компьютерная графика: Учебное пособие [Электронный ресурс] / Люкшин Б. А. — Томск: ТУСУР, 2012. — 127 с. — Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/publications/1864>

### 12.3 Перечень пособий, методических указаний и материалов, используемых в учебном процессе

Шатлов К.Г., Шелестов А.А., Немеров А.А. Компьютерная графика. Лабораторный практикум. - Томск: ТУСУР, 2012. — 34 с. — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [http://asu.tusur.ru/learning/spec080801/d39a/s080801\\_d39a\\_labs.doc](http://asu.tusur.ru/learning/spec080801/d39a/s080801_d39a_labs.doc)

1. Инженерная и компьютерная графика: Учебно-методическое пособие / Бочкарёва С. А., Гришаева Н. Ю. — 2013. 148 с. . — [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/training/publications/3535>

2. Компьютерная графика: Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы по дисциплине для студентов специальности 231000.62 «Программная инженерия» / Перемитина Т. О. – 2012. 10 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/training/publications/5612>

### 12.4 Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

1. [www.compress.ru](http://www.compress.ru) – Журнал «КомпьютерПресс»
2. [www.isn.ru](http://www.isn.ru) – Российская сеть информационного общества
3. <http://www.soft-unity.ru> сайт компании «Софт-Юнити»

### 12.5 Учебно-методические пособия для лиц с ограниченными возможностями здоровья

Учебно-методические материалы для самостоятельной и аудиторной работы обучающихся из числа инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации.

#### Для лиц с нарушениями зрения:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме увеличенным шрифтом.

#### Для лиц с нарушениями слуха:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

#### Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

### 13. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения практических занятий по дисциплине используются персональный ПК с процессором Pentium 4, операционная система MS Windows XP, пакет Microsoft Office 2007, графические редакторы Lightwave 3D, Corel Xara, Adobe Photoshop.

#### 13.1. Общие требования к материально-техническому обеспечению дисциплины

##### 13.1.1. Материально-техническое обеспечение для лекционных занятий

Для проведения занятий лекционного типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используется учебная аудитория, с количеством посадочных мест не менее 22-24, оборудованная доской и стандартной учебной мебелью. Имеются наглядные пособия в виде презентаций по лекционным разделам дисциплины.

##### 13.1.2. Материально-техническое обеспечение для практических работ

Для проведения практических занятий используется учебно-исследовательская вычислительная лаборатория, расположенная по адресу 634034, Томская область, г. Томск, Вершинина улица, д. 74, 4 этаж, ауд. 437, 438, 439. Состав оборудования: Учебная мебель; Экран с электроприводом DRAPER BARONET – 1 шт.; Мультимедийный проектор TOSHIBA – 1 шт.; Компьютеры класса не ниже Intel Pentium G3220 (3.0GHz/4Mb)/4GB RAM/ 500GB с широкополосным доступом в Internet, с мониторами типа Samsung 18.5" S19C200N– 10 шт.; Используется лицензионное программное обеспечение, пакеты версий не ниже: Microsoft Windows XP Professional with SP3; Visual Studio 2008 EE with SP1; Microsoft Office Visio 2010; Microsoft SQL-Server 2005; Matlab v6.5.

##### 13.1.3. Материально-техническое обеспечение для самостоятельной работы

Для самостоятельной работы используется учебная аудитория (компьютерный класс), расположенная по адресу 634034, г. Томск, ул. Вершинина, 74, 1 этаж, ауд. 100. Состав оборудования: учебная мебель; компьютеры класса не ниже ПЭВМ INTEL Celeron D336 2.8ГГц. - 4 шт.; компьютеры подключены к сети ИНТЕРНЕТ и обеспечивают доступ в электронную информационно-образовательную среду университета.

#### 13.2. Материально-техническое обеспечение дисциплины для лиц с ограниченными возможностями здоровья

Освоение дисциплины лицами с ОВЗ осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При обучении студентов с нарушениями слуха предусмотрено использование звукоусиливающей аппаратуры, мультимедийных средств и других технических средств приема/передачи учебной информации в доступных формах для студентов с нарушениями слуха, мобильной системы обучения для студентов с инвалидностью, портативной индукционной системы. Учебная аудитория, в которой обучаются студенты с нарушением слуха, оборудована компьютерной техникой, аудиотехникой, видеотехникой, электронной доской, мультимедийной системой.

При обучении студентов с нарушениями зрения предусмотрено использование в лекционных и учебных аудиториях возможности просмотра удаленных объектов (например, текста на доске или слайда на экране) при помощи видеомониторов для удаленного просмотра.

При обучении студентов с нарушениями опорно-двигательного аппарата используются альтернативные устройства ввода информации и другие технические средства приема/передачи учебной информации в доступных формах для студентов с нарушениями опорно-двигательного аппарата, мобильной системы обучения для людей с инвалидностью.

### 13. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

#### 14.1. Основные требования к фонду оценочных средств и методические рекомендации

Фонд оценочных средств и типовые контрольные задания, используемые для оценки сформированности и освоения закрепленных за дисциплиной компетенций при проведении текущей, промежуточной аттестации по дисциплине приведен в приложении к рабочей программе.

#### 14.2 Требования к фонду оценочных средств для лиц с ограниченными возможностями здоровья

Для студентов с инвалидностью предусмотрены дополнительные оценочные средства, перечень которых указан в таблице 14.1.

Таблица 14.1 – Дополнительные средства оценивания для студентов с инвалидностью

Категории студентов	Виды дополнительных оценочных средств	Формы контроля и оценки результатов обучения
---------------------	---------------------------------------	--



С нарушениями слуха	Тесты, письменные самостоятельные работы, вопросы к зачету, контрольные работы	Преимущественно письменная проверка
С нарушениями зрения	Собеседование по вопросам к зачету, опрос по терминам	Преимущественно устная проверка (индивидуально)
С нарушениями опорно-двигательного аппарата	Решение дистанционных тестов, контрольные работы, письменные самостоятельные работы, вопросы к зачету	Преимущественно дистанционными методами
С ограничениями по общемедицинским показаниям	Тесты, письменные самостоятельные работы, вопросы к зачету, контрольные работы, устные ответы	Преимущественно проверка методами, исходя из состояния обучающегося на момент проверки

### **14.3 Методические рекомендации по оценочным средствам для лиц с ограниченными возможностями здоровья**

Для студентов с ОВЗ предусматривается доступная форма предоставления заданий оценочных средств, а именно:

- в печатной форме;
- в печатной форме с увеличенным шрифтом;
- в форме электронного документа;
- методом чтения ассистентом задания вслух;
- предоставление задания с использованием сурдоперевода.

Студентам с инвалидностью увеличивается время на подготовку ответов на контрольные вопросы. Для таких студентов предусматривается доступная форма предоставления ответов на задания, а именно:

- письменно на бумаге;
- набор ответов на компьютере;
- набор ответов с использованием услуг ассистента;
- представление ответов устно.

Процедура оценивания результатов обучения инвалидов по дисциплине предусматривает предоставление информации в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

#### **Для лиц с нарушениями зрения:**

- в форме электронного документа;
- в печатной форме увеличенным шрифтом.

#### **Для лиц с нарушениями слуха:**

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

#### **Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:**

- в форме электронного документа;
- в печатной форме.

При необходимости для обучающихся с инвалидностью процедура оценивания результатов обучения может проводиться в несколько этапов.

**Приложение к рабочей программе**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ СИСТЕМ УПРАВЛЕНИЯ И  
РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ» (ТУСУР)

**УТВЕРЖДАЮ**  
Проректор по учебной работе

\_\_\_\_\_ П. Е. Троян  
«\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

**ГРАФИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА В ЭКОНОМИЧЕСКИХ ИНФОРМАЦИОННЫХ СИСТЕМАХ**

Уровень основной образовательной программы бакалавриат  
Направление подготовки 09.03.03– Прикладная информатика  
Профиль(и) Прикладная информатика в экономике  
Форма обучения очная  
Факультет систем управления  
Кафедра автоматизированных систем управления  
Курс 2  
Семестр 3  
Учебный план набора 2013 и последующих лет  
Зачет 3 семестр

Томск 2017

## 1. ВВЕДЕНИЕ

Фонд оценочных средств (ФОС) является приложением к рабочей программе дисциплины «Графические средства в экономических информационных системах» и представляет собой совокупность контрольно-измерительных материалов (типовые задачи (задания), контрольные работы, тесты и др.) и методов их использования, предназначенных для измерения уровня достижения студентом установленных результатов обучения.

ФОС по дисциплине (практике) используется при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов.

Перечень закрепленных за дисциплиной «Графические средства в экономических информационных системах» компетенций приведен в таблице 1.

Таблица 1 – Перечень закрепленных за дисциплиной компетенций

Код	Формулировка компетенции	Этапы формирования компетенции
ПК- 2	Способность разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение	<b>Знает:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– основные функциональные возможности современных графических систем;</li><li>– устройства и режимы диалога;</li><li>– парадигмы и принципы взаимодействия человека с компьютерной средой.</li></ul> <b>Умеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– разрабатывать взаимодействие пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области;</li><li>– адаптировать и внедрять программы поддержки пользовательских интерфейсов;</li><li>– организовать диалог в графических системах;</li></ul> <b>Владеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– способностью разрабатывать и внедрять современные графические и программные средства, связанные с обработкой изображения.</li></ul>
ПК- 8	Способность программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач	<b>Знает:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– парадигму и основные концепции развития компьютерных графических технологий;</li><li>– основные функциональные возможности современных графических систем;</li><li>– принципы взаимодействия человека с компьютерной средой.</li></ul> <b>Умеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– программировать приложения взаимодействие пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области;</li><li>– создать программные прототипы решения прикладных разработки пользовательских интерфейсов;</li><li>– организовать диалог в графических системах.</li></ul> <b>Владеет:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– навыками создания современных графических и программных средств, связанными с обработкой изображения.</li></ul>

## 2. РЕАЛИЗАЦИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

### 2.1 Компетенция ПК-2

**ПК-2:** способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

Для формирования компетенции необходимо осуществить ряд этапов. Этапы формирования компетенции, применяемые для этого виды занятий и используемые средства оценивания, представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Этапы формирования компетенции и используемые средства оценивания

Состав	Знать	Уметь	Владеть
<b>Содержание этапов</b>	Основные стандартные задачи профессиональной деятельности: понятие конвейеров ввода и вывода графической информации; типы преобразований графической информации; форматы хранения графической информации; принципы построения “открытых” графических систем; проблемы геометрического моделирования; виды геометрических моделей их свойства.	Анализировать возможности и применимость графических моделей в технических и экономических процессах; применять и модифицировать их для решения научных и прикладных задач; разрабатывать новые математические модели при выполнении научных исследований на современном уровне.	Навыками выполнения научно-исследовательской работы; самостоятельной разработки новых математических и геометрических моделей физико-механических систем и процессов; применения и модификации известных и самостоятельно разработанных математических и геометрических моделей для получения новых научных и прикладных результатов самостоятельно и в составе научного коллектива
<b>Виды занятий</b>	Лекции, практические занятия, СРС,	Практические занятия, СРС.	Практические занятия, СРС.
<b>Используемые средства оценивания</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Контрольная работа;</li> <li>– Устный опрос;</li> <li>– Контроль выполнения домашнего задания;</li> <li>– Зачет</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проверка правильности выполнения практических заданий;</li> <li>– Контрольная работа;</li> <li>– Отчеты по ЛР;</li> <li>– Зачет</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проверка правильности выполнения практических заданий;</li> <li>– Контрольная работа;</li> <li>– Отчеты по практическим работам.</li> </ul>

Общие характеристики показателей и критериев оценивания компетенции на всех этапах приведены в таблице 3.

**Таблица 3** – Общие характеристики показателей и критериев оценивания компетенции по этапам

Показатели и критерии	Знать	Уметь	Владеть
<b>ОТЛИЧНО</b> (высокий уровень)	Обладает фактическими и теоретическими знаниями в пределах изучаемой области с пониманием границ применимости	Обладает диапазоном практических умений, требуемых для развития творческих решений, абстрагирования проблем	Контролирует работу, проводит оценку, совершенствует действия работы
<b>ХОРОШО</b> (базовый уровень)	Знает факты, принципы, процессы, общие понятия в пределах изучаемой области	Обладает диапазоном практических умений, требуемых для решения определенных проблем в области исследования	Берет ответственность за завершение задач в исследовании, приспосабливает свое поведение к обстоятельствам в решении проблем
<b>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО</b> (низкий уровень)	Обладает низким уровнем общих знаний	Обладает умениями на низком уровне, которые не достаточны для выполнения даже простых задач	Работает только при прямом наблюдении

Формулировка показателей и критериев оценивания данной компетенции приведена в таблице 4.

**Таблица 4** – Показатели и критерии оценивания компетенции на этапах

Показатели и критерии	Знать	Уметь	Владеть
<b>ОТЛИЧНО</b> (высокий)	Все основные подходы и методы геометрического моделирования и визуализации	На высоком уровне анализировать возможности и применимость графических	В совершенстве владеет навыками выполнения

<b>уровень)</b>	зации сложных моделей объектов и явлений; конвейеры ввода и вывода графической информации; типы преобразований графической информации; принципы построения “открытых” графических систем; проблемы геометрического моделирования; виды геометрических моделей их свойства; этапы разработки программного обеспечения.	моделей в технических и экономических процессах; применять и модифицировать их для решения научных и прикладных задач; разрабатывать новые математические модели при выполнении научных исследований на современном уровне.	научно- исследовательской работы; самостоятельной разработки новых математических и геометрических моделей физико- механических систем и процессов; применения и модификации известных и самостоятельно разработанных математических и геометрических моделей для получения новых научных и прикладных результатов.
<b>ХОРОШО (базовый уровень)</b>	Основные подходы и методы геометрического моделирования и визуализации сложных моделей объектов и явлений: типы преобразований графической информации; проблемы геометрического моделирования; виды геометрических моделей их свойства.	На хорошем уровне анализировать возможности и применимость графических моделей в технических и экономических процессах и применять их для решения лишь хорошо знакомых задач.	Владеет некоторыми навыками выполнения научно-исследовательской работы; самостоятельной разработки новых математических и геометрических моделей физико-механических систем и процессов: математических и геометрических моделей.
<b>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ НО (низкий уровень)</b>	Только некоторые подходы и методы геометрического моделирования и визуализации сложных моделей объектов и явлений: - поверхностно знает типы преобразований графической информации, проблемы геометрического моделирования виды геометрических моделей их свойства.	На среднем уровне анализировать возможности и применимость графических моделей в технических и экономических процессах; применять их для решения только конкретных прикладных задач.	Владеет лишь некоторыми навыками выполнения научно-исследовательской работы под непосредственным контролем преподавателя. Навыки самостоятельной работы отсутствуют.

## 2.2 Компетенция ПК-8

**ПК-8:** Способность программировать приложения и создавать программные прототипы решения прикладных задач.

Для формирования компетенции необходимо осуществить ряд этапов. Этапы формирования компетенции, применяемые для этого виды занятий и используемые средства оценивания, представлены в таблице 5.

**Таблица 5** – Этапы формирования компетенции и используемые средства оценивания

<b>Состав</b>	<b>Знать</b>	<b>Уметь</b>	<b>Владеть</b>
<b>Содержание этапов</b>	Парадигму и основные концепции развития компьютерных графических технологий; основные функциональные возможности современных графических систем; принципы взаимодействия человека с компьютерной средой.	Программировать приложения взаимодействие пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области: создать программные прототипы решения прикладных разработки пользовательских интерфейсов: организовать диалог в графических системах.	Навыками создания современных графических и программных средств, связанными с обработкой изображения.
<b>Виды занятий</b>	Лекции, Практические занятия, СРС, групповые	Практические занятия, СРС	Практические занятия, СРС

<b>Используемые средства оценивания</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Контрольная работа;</li> <li>– Устный опрос;</li> <li>– Контроль выполнения домашнего задания;</li> <li>– Зачет</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проверка правильности выполнения практических заданий;</li> <li>– Контрольная работа;</li> <li>– Зачет</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Проверка правильности выполнения практических заданий;</li> <li>– Контрольная работа;</li> </ul>
---	---	--	---

Общие характеристики показателей и критериев оценивания компетенции на всех этапах приведены в таблице 3.

Формулировка показателей и критериев оценивания данной компетенции приведена в таблице 6.

**Таблица 6 – Показатели и критерии оценивания компетенции на этапах**

<b>Показатели и критерии</b>	<b>Знать</b>	<b>Уметь</b>	<b>Владеть</b>
<b>ОТЛИЧНО (высокий уровень)</b>	Отлично парадигму и все основные концепции развития компьютерных графических технологий; на высоком уровне все основные функциональные возможности современных графических систем; принципы взаимодействия человека с компьютерной средой.	На высоком уровне программировать приложения взаимодействие пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области: создавать современные программные прототипы решения прикладных разработок пользовательских интерфейсов: организовать диалог в графических системах.	В совершенстве владеть навыками создания современных графических и программных средств, связанными с обработкой изображения.
<b>ХОРОШО (базовый уровень)</b>	На хорошем уровне все основные концепции развития компьютерных графических технологий; основные функциональные возможности современных графических систем; принципы взаимодействия человека с компьютерной средой.	На среднем уровне программировать приложения взаимодействие пользователя с компьютерной средой в заданной проблемной области: создавать программные прототипы решения прикладных разработки пользовательских интерфейсов.	Владеет некоторыми навыками создания современных графических и программных средств, связанными с обработкой изображения.
<b>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО (низкий уровень)</b>	Только некоторые основные концепции развития компьютерных графических технологий; функциональные возможности современных графических систем.	Очень слабо анализировать возможности и применимость графических моделей в технических и экономических процессах; ограниченно применять их для решения лишь прикладных задач.	Владеет лишь некоторыми ограниченными навыками создания графических и программных средств, связанными с обработкой изображения при непосредственном наблюдении преподавателя.

### **3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ**

Для реализации вышеперечисленных задач обучения используются следующие материалы: типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, в составе, приведенном ниже.

#### **3.1 Темы практических занятий**

1. Работа с графическими примитивами.
2. Геометрические преобразования изображений: перенос, масштабирование, поворот.

3. Построение каркасных и сплошных моделей объектов
4. Матричные композиции изображений
5. Выполнение индивидуальных заданий, с использованием графического редактора Fotoshop.
6. Выполнение индивидуальных заданий, с использованием графического редактора Corel Xara.
7. Выполнение индивидуальных заданий, с использованием графического редактора Lightwave 3D.

### **3.2 Пример типовых вопросов по тестам (по контрольным точкам)**

1. История и тенденции развития компьютерной графики (КГ) и интерактивных графических систем (ГС).
2. Классификация графических систем.
3. Роль графических систем в экономике, делопроизводстве, автоматизированном проектировании, моделировании систем, и т.д.
4. Графические системы на персональных компьютерах.
5. Аппаратная база и способы взаимодействия пользователя с компьютером.
6. Устройства ввода-вывода графической информации. Текстовый и графический режимы.
7. Эргономика при работе пользователя в компьютерной среде.
8. Управление процессами – документооборот.
9. Компьютерный дизайн. Работа с цветом.
10. Системы автоматизации научных исследований в области экономики и других областях знаний.
11. Организация доступа к информации, использование средств телекоммуникаций.
12. Развивающие и деловые игры. Подготовка документов.
13. Исследование имитационных и поведенческих моделей с графическими системами.
14. Интерактивные устройства ввода-вывода графической информации.
15. Типы и функции браузеров. Поведение в виртуальной среде.
16. Виртуальные многопользовательские среды.
17. Базовые программные средства компьютерной графики.
18. Графические библиотеки и их использование.
19. Средства графического диалога и синтеза.
20. Проектирование графических интерфейсов. Распознавание текстов.

### **3.3 Домашние индивидуальные задания по теме**

1. Геометрические преобразования изображений, двумерный и трехмерный случай.
2. Композиция матричных преобразований.
3. Метрические и позиционные задачи.
4. Построение реалистических изображений.
5. Проектирование графических интерфейсов.

### **3.4 Темы для самостоятельной работы**

1. Компьютерный дизайн, работа с цветом.
2. Изучение графических редакторов инженерной графики COMPAS 3D, Inventor, Auto Desk.
3. Изучение графических редакторов компьютерной графики GIMP, Lightwave 3D, Corel Xara.
4. Особенности использования графических систем при синтезе и редактировании изображений.
5. Принципы проектирование интерфейсов пользователя в компьютерной графике.

### **3.5 Вопросы для подготовки к теоретическому зачету (для студентов, которые не выполнили все практические работы и индивидуальные задания)**

#### **по дисциплине «Графические средства в экономических информационных системах»**

1. История и тенденции развития компьютерной графики (КГ) и интерактивных графических систем (ГС).  
Классификация графических систем.
2. Роль графических систем в экономике, делопроизводстве, автоматизированном проектировании, моделировании систем, и т.д. Графические системы на персональных компьютерах.
3. Аппаратная база и способы взаимодействия пользователя с компьютером.
4. Устройства ввода-вывода графической информации.
5. Текстовый и графический режимы. Гипертекст, печать и сканирование. Управление памятью.
6. Устройства позиционирования и указания, моделирование визуальной среды, мультимедиа и распознавание речи и визуальных образов.
7. Модели взаимодействия, фреймы и окна, уровень абстракции и стили взаимодействия, контекст и протоколы взаимодействия.
8. Эргономика при работе пользователя в компьютерной среде.
9. Управление процессами – документооборот. Управление системами и обучение.

11. Электронные библиотеки. Объектно-ориентированные среды.
12. Компьютерный дизайн. Работа с цветом, законы Грассмана.
13. Пространственные цветовые модели. Имитационное и математическое моделирование.
14. Системы автоматизации научных исследований в области экономики и других областях знаний.
15. Организация доступа к информации, использование средств телекоммуникаций.
16. Развивающие и деловые игры. Подготовка документов. Управление процессами.
17. Проектирование систем и программных продуктов.
18. Исследование имитационных и поведенческих моделей с графическими системами.
19. Интерактивные устройства ввода-вывода графической информации.
20. Диалоговые устройства. Интерактивные графические методы. Графические редакторы.
21. Работа с фреймами и мультимедиа. Язык виртуальной реальности (VRML).
22. Типы и функции браузеров. Поведение в виртуальной среде.
23. Виртуальные многопользовательские среды.
24. Базовые программные средства компьютерной графики.
25. Графические библиотеки и их использование.
26. Модели, описание изображений и интерактивность.
27. Моделирование и иерархия объектов. Средства графического диалога и синтеза.
28. Проектирование графических интерфейсов. Мультимедиа среды.
29. Речевой интерфейс. Звуковые сигналы.
30. Распознавание текстов. Анимация и видеофрагменты. Распознавание жестов. Компьютерное зрение.

#### 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для обеспечения процесса обучения и решения задач обучения используются следующие материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций, в составе:

1. Учебное пособие по дисциплине «Графические средства в экономических информационных системах» приведено в рабочей программе в разделе 12.3 [1].
  - Инженерная и компьютерная графика : учебное пособие: В 3 ч. / Федеральное агентство по образованию, Томский государственный университет систем управления и радио- электроники. - / Б. А. Люкшин. - Томск : ТУСУР, 2007. Ч.1 – 119 с. (101 экз.). Ч.2 – 100 с. (100 экз), Ч.3 – 108 с.
2. Методические указания по самостоятельной работе и практическим занятиям и приведены в рабочей программе в разделе 12.3.1.
  1. Инженерная и компьютерная графика: Учебник / Жуков Ю. Н. – 2010. 177 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/training/publications/757>
  2. Шелестов А.А. Компьютерная графика: Учебное пособие. Томск: ТУСУР, 2012 (электр. ресурс). – 121 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://asu.tusur.ru/learning/books/cg-12.doc>.
  3. Шатлов К.Г., Шелестов А.А., Немеров А.А. Компьютерная графика. Лабораторный практикум. - Томск: ТУСУР, 2012. – 34 с. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://asu.tusur.ru/learning/spec080801/d39a/s080801\\_d39a\\_labs.doc](http://asu.tusur.ru/learning/spec080801/d39a/s080801_d39a_labs.doc)