



У Т В Е Р Ж Д А Ю

Проектор 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 4

Учебный план набора 2016 и последующих лет

Распределение рабочего времени:

Виды учебной работы	Семестр 4	Всего	Единицы
Лекции	16	16	часов
Лабораторные работы	нет	нет	часов
Практические занятия	34	34	часов
Курсовой проект/работа (КРС) (аудиторная)	нет	нет	часов
Всего аудиторных занятий	50	50	часов
Из них в интерактивной форме	10	10	часов
Самостоятельная работа студентов (СРС)	58	58	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 4 семестр

Томск 2016

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 12 января 2017 г., протокол № 1.

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

**Эксперты:**

Кафедра АСУ, \_\_\_\_\_ А.И. Исакова  
(место работы) (занимаемая должность)

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Графические средства в экономических информационных системах» (ГСЭИС) входит в цикл обязательных дисциплин читается в 4 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 4
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
В том числе:	–	–
Лекции	16	16
Практические занятия (ПЗ)	34	34
Семинары (С)	–	–
Лабораторные работы (ЛР)	–	–
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	<b>58</b>	<b>58</b>
В том числе:	–	–
Курсовой проект (работа)	–	–
Расчетно-графические работы	–	–
Проработка лекционного материала	8	8
Подготовка к практическим занятиям	34	34
Самостоятельное изучение тем теоретической части	8	8
<b>Подготовка к экзамену</b>	<b>–</b>	<b>–</b>
Вид промежуточной аттестации (зачет, экзамен)		зачет
<b>Общая трудоемкость</b>	<b>час</b>	<b>108</b>
	<b>зач. ед.</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.	5			11	16	ПК-2, ПК-8
4.	Организация интерактивной работы в графических системах.	2			2	4	ПК-2, ПК-8
5.	Основы интерактивного графического программирования.	2		34	38	74	ПК-2, ПК-8
	<b>ИТОГО</b>	<b>16</b>	<b>-</b>	<b>34</b>	<b>58</b>	<b>108</b>	

## 5.2. Содержание разделов дисциплины (по лекциям)

Таблица 5.2

№ п/п	Наименование разделов	Содержание разделов	Трудо-емкость (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>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	6	ПК-2, ПК-8
3.	<b>Анализ задач и модель среды. Модели интерактивной системы</b>	<p>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.</p> <p>Нотации для проектирования диалога: граф диалога, нотации, использующие диаграммы. Описание режимов и виртуальных устройств графического диалога, семантика диалога.</p> <p>Элементы управления в многооконных интерфейсах, программирование реакции на действия пользователя, использование биб-</p>	5	ПК-2, ПК-8

		<p>лиотек и наборов инструментов, инструментальные среды программирования графического диалога.</p> <p>Работа с текстом при разработке графических программных средств. Основы компьютерного дизайна. Алгоритмы сжатия изображений</p>		
4.	<b>Организация интерактивной работы в графических системах</b>	<p>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.</p>	2	ПК-2, ПК-8
5.	<b>Основы интерактивного графического программирования</b>	<p>Базовые программные средства компьютерной графики. Графические библиотеки и их использование. Модели, описание изображений и интерактивность.</p> <p>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.</p>	2	ПК-2, ПК-8
<b>ИТОГО</b>			<b>16</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 работа; проверка домашнего задания, тест, проверка конспекта лекций
ПК-8	+	+	+	Опрос на лекции; устный ответ по практической работе; домашнее 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.

## 7. ПРАКТИЧЕСКИЕ РАБОТЫ

Практические работы призваны ознакомить студентов с некоторыми прикладными пакетами и графическими редакторами, а также привить определенные навыки самостоятельного создания программных графических средств для работы экономическими информационными системами. Задания по практическим работам приведены в разделе 12.3 [7].

№ п/п	№ раздела дисциплины из табл. 5.1	Наименование лабораторных работ	Трудоемкость (час.)	ОК, ПК
1.	5	Работа со средствами деловой графики (Microsoft Office) и композиция изображений.	2	ПК-2, ПК-8
		Геометрические преобразования изображений и работа с диаграммами	4	ПК-2, ПК-8
		Матричные композиции	4	ПК-2, ПК-8
		Композиции изображений	2	ПК-2, ПК-8
2.	5	Реализация и испытание основных алгоритмов компьютерной графики с визуализацией основных зрительных эффектов	8	ПК-2, ПК-8
3.	5	Выполнение конкретных индивидуальных заданий, с использованием графического редактора Lightwave 3D	6	ПК-2, ПК-8
4.	5	Выполнение конкретных индивидуальных заданий, с использованием графического редактора Corel Xara	8	ПК-2, ПК-8
<b>ИТОГО</b>			<b>34</b>	

## 8. ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ – не предусмотрены

## 9. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	№ раздела дисциплины из табл. 5.1	Тематика самостоятельной работы (детализация)	Трудоемкость (час.)	ОК, ПК	Контроль выполнения работы
1.	1÷5	Проработка лекционного материала	8	ПК-2, ПК-8	Опрос на занятиях (устно)
2.	5	Подготовка к практическим работам	34	ПК-2, ПК-8	Контрольная работа
3.	2, 3, 4	Самостоятельное изучение тем теоретической части	16	ПК-2, ПК-8	Дом. задание, тест

<b>ВСЕГО</b>	<b>58</b>		
--------------	-----------	--	--

*Темы для самостоятельного изучения*

1. Деловая (коммерческая), научная и иллюстративная графика (4 час.).
2. Компьютерный дизайн и работа с цветом (4 час.).
3. Особенности использования изображений в рекламе (4 час.).
4. Проектирование интерфейсов пользователя в ЭИС (4 час.).

**10. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ ПРОЕКТОВ** – не предусмотрены.

**11. БАЛЛЬНО-РЕЙТИНГОВАЯ СИСТЕМА**

**Курс 2, семестр 4                      Контроль обучения – Зачет.**

**Максимальный семестровый рейтинг – 100 баллов.**

Таблица 11.1 – Дисциплина «Графические средства в экономических информационных системах» (**зачет**, лекции, практические занятия, тесты)

Элементы учебной деятельности	Максимальный балл на 1-ую контрольную точку с начала семестра	Максимальный балл за период между 1КТ и 2КТ	Максимальный балл за период между 2КТ и на конец семестра	Всего за семестр
Посещение занятий	4	4	4	<b>12</b>
Тестовый контроль	10	10	10	<b>30</b>
Защита заданий по практическим работам	15	15	15	<b>45</b>
Компонент своевременности	4	4	5	<b>13</b>
<b>Итого максимум за период:</b>	<b>33</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>100</b>
<b>Нарастающим итогом</b>	<b>33</b>	<b>66</b>	<b>100</b>	

После окончания семестра студент, набравший менее 60 баллов, считается неуспевающим, не получившим зачет. **Студент, выполнивший все запланированные практические работы и набравший сумму 60 и более баллов, получает зачет «автоматом».**

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**

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

### **12.2 Дополнительная литература**

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

2. 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.)

3. Перемитина Т.О. Компьютерная графика: Учебное пособие / [Электронный ресурс]/ Перемитина Т.О. – Томск : ТУСУР, 2012.– 144 с. – Режим доступа: <https://edu.tusur.ru/training/publications/5613>

### **12.3 Учебно-методические пособия**

#### **12.3.1. Обязательные учебно-методические пособия**

1. 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)

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

4. 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>

#### **12.3.2 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.

### **12.4. Базы данных, информационно-справочные, поисковые системы и требуемое программное обеспечение**

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»

## **13. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **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 лабораторных 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 версией не ниже: Microsoft Windows XP Professional with SP3; Visual Studio 2008 EE with SP1; Microsoft Office Visio 2010; Microsoft SQL-Server 2005; графические редакторы Lightwave 3D, Corel Xara, Adobe Photoshop.

### **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 зрениями** предусмотрено использование в лекционных и учебных аудиториях возможности просмотра удаленных объектов (например, текста на доске или слайда на экране) при помощи видеоувеличителей 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.

## **14. 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** 4

**Учебный план набора** 2013, 2014, 2015, 2016 и последующих лет

**Зачет** 4 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 вида занятий и используемые средства оценивания, представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Этапы формирования компетенции и используемые средства оценивания

Состав	Знать	Уметь	Владеть
Содержание	Основные стандартные за-	Анализировать возможно-	Навыками выполнения науч-

<b>этапов</b>	дачи 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.	сти 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.	но-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>	– Контрольная работа; – Устный опрос; – Контроль выполнения домашнего задания; – Экзамен.	– Проверка правильности выполнения практических заданий; – Контрольная работа; – Отчеты по практическим работам; – Экзамен	– Проверка правильности выполнения практических заданий; – Контрольная работа; – Отчеты по практическим работам.

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

<b>Показатели и критерии</b>	<b>Знать</b>	<b>Уметь</b>	<b>Владеть</b>
<b>ОТЛИЧНО (высокий уровень)</b>	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 (базовый уровень)</b>	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 (низкий уровень)</b>	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

<b>Показатели и критерии</b>	<b>Знать</b>	<b>Уметь</b>	<b>Владеть</b>
<b>ОТЛИЧНО (высокий уровень)</b>	Все основные подходы и методы геометрического моделирования и визуализации сложных моделей объектов и явлений; конвейеры ввода и вывода графической информации; ти-	На высоком уровне анализировать возможности и применимость графических моделей в технических и экономических процессах; применять и модифицировать их для решения науч-	В совершенстве владеет навыками выполнения научно-исследовательской работы; самостоятельной разработки новых математических и геометрических моделей физико-

	пы преобразований графической информации; принципы построения “открытых” графических систем; проблемы геометрического моделирования; виды геометрических моделей их свойства; этапы разработки программного обеспечения.	ных и прикладных задач; разрабатывать новые математические модели при выполнении научных исследований на современном уровне.	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>УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬН О (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 разработок пользовательских интерфейсов: организовать диалог в графических системах.	Навыками создания современных графических и программных средств, связанными с обработкой изображения.
<b>Виды занятий</b>	Лекции, ЛР, СРС, групповые консультации	ЛР, СРС	ЛР, СРС
<b>Используемые средства оценивания</b>	– Контрольная работа; – Устный опрос; – Контроль выполнения домашнего задания; – Экзамен.	– Проверка правильности выполнения практических заданий; – Контрольная работа; – Отчеты по практическим работам; – Экзамен	– Проверка правильности выполнения практических заданий; – Контрольная работа; – Отчеты по практическим работам.

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 функциональных 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**

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.
7. Текстовый и графический режимы.
8. Эргономика при работе пользователя в компьютерной среде.
9. Управление процессами – документооборот.
10. Компьютерный дизайн.
11. Работа с цветом.
12. Системы автоматизации научных исследований в области экономики и других областях знаний.
13. Организация доступа к информации, использование средств телекоммуникаций.
14. Развивающие и деловые игры.
15. Подготовка документов.
16. Исследование имитационных и поведенческих моделей с графическими системами.
17. Интерактивные устройства ввода-вывода графической информации.
18. Типы и функции браузеров.
19. Поведение в виртуальной среде.
20. Виртуальные многопользовательские среды.
21. Базовые программные средства компьютерной графики.
22. Графические библиотеки и их использование.
23. Средства графического диалога и синтеза.
24. Проектирование графических интерфейсов.
25. 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).
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.
7. Текстовый и графический режимы.
8. Гипертекст, печать и сканирование.
9. Управление памятью.
10. Устройства позиционирования и указания, моделирование визуальной среды, мультимедиа и распознавание речи и визуальных образов.
11. Модели взаимодействия, фреймы и окна, уровень абстракции и стили взаимодействия, контекст и протоколы взаимодействия.
12. Эргономика при работе пользователя в компьютерной среде.

13. Управление процессами – документооборот.
14. Управление системами и обучение.
15. Базы данных - справочные системы, хранилища данных.
16. Электронные библиотеки.
17. Объектно-ориентированные среды.
18. Компьютерный дизайн.
19. Работа с цветом, законы Грассмана.
20. Пространственные цветовые модели.
21. Имитационное и математическое моделирование.
22. Системы автоматизации научных исследований в области экономики и других областях знаний.
23. Организация доступа к информации, использование средств телекоммуникаций.
24. Развивающие и деловые игры.
25. Подготовка документов.
26. Управление процессами.
27. Проектирование систем и программных продуктов.
28. Исследование имитационных и поведенческих моделей с графическими системами.
29. Интерактивные устройства ввода-вывода графической информации.
30. Диалоговые устройства.
31. Интерактивные графические методы.
32. Графические редакторы.
33. Работа с фреймами и мультимедиа.
34. Язык виртуальной реальности (VRML).
35. Типы и функции браузеров.
36. Поведение в виртуальной среде.
37. Виртуальные многопользовательские среды.
38. Базовые программные средства компьютерной графики.
39. Графические библиотеки и их использование.
40. Модели, описание изображений и интерактивность.
41. Моделирование и иерархия объектов.
42. Средства графического диалога и синтеза.
43. Проектирование графических интерфейсов.
44. Мультимедиа среды.
45. Речевой интерфейс.
46. Звуковые сигналы,
47. Распознавание текстов.
48. Анимация и видеофрагменты.
49. Распознавание жестов.
50. 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].

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

2. Методические указания по самостоятельной и индивидуальной работе студентов всех форм обучения приведены в рабочей программе в разделе 12.3 [2].

1. 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)

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

3. 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>