

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламирзоев Назим Лиодинович
Должность: И.о. ректора
Дата подписания: 22.08.2023 05:14:41
Уникальный программный ключ:
2a04bb882d7edb7f479cb266eb4aaaaedebee849

АННОТАЦИИ РАБОЧИХ ПРОГРАММ ДИСЦИПЛИН

основной профессиональной образовательной программы
подготовки магистров
направления подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Магистерской подготовки «Прикладная информатика в

Математические методы и модели поддержки принятия решений

Цель изучения дисциплины ознакомить магистрантов с теоретическими основами и математическими методами принятия решений, ознакомить с современными инструментальными средствами поддержки принятия решений, сформировать практические навыки использования специализированного программного обеспечения поддержки принятия решений.

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях, умениях и навыках, формируемых предшествующими дисциплинами: математика в объеме программы математических дисциплин бакалавриата. Данная дисциплина является основой для изучения дисциплин, для которых необходимы знания, умения и навыки, формируемые данной учебной дисциплиной Основные разделы дисциплины: Математическая теория полезности и ее приложения. Деревья решений. Календарное планирование Математические методы и модели принятия решений Математические методы в хозяйственном анализе Задачи перспективного планирования. Динамическое программирование. Математические методы принятия решений в условиях риска и неопределенности.

Иностранный язык делового и профессионального общения

К основным задачам дисциплины «Иностранный язык делового и профессионального общения» относятся: развитие навыков продуцирования самостоятельных, обладающих смысловой, эстетической и практической ценностью высказываний, текстов, аргументированного изложения своей точки зрения по обсуждаемой проблеме; формирование навыков ведения беседы официального (делового) и неофициального характера по культурно-эстетической, академической, страноведческой и обиходно-бытовой тематике; развитие умений использования правил и формул речевого этикета. Результатами освоения дисциплины станут: усовершенствованное владение видами иноязычной речевой деятельности: говорением, аудированием, чтением и письмом; расширение страноведческого и общегуманитарного кругозора; формирование

социокультурной компетенции; овладение навыками написания деловых писем и электронных сообщений на иностранном языке, участие в беседах с представителями делового мира, деловых встречах; чтение и перевод аутентичных текстов деловой и профессиональной направленности.

Информационное общество и проблемы прикладной информатики

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами современных теорий информационного общества; междисциплинарным анализом социально-экономических трансформаций, связанных с широкомасштабным использованием информационно-коммуникационных технологий в различных сферах деятельности, развитие российского рынка ИКТ, обеспечение перехода к цифровой экономике, предполагаются углубленное изучение технических и технологических аспектов формирования и функционирования сервисов электронного государства. В рамках дисциплины предусмотрено изучение факторов, влияющих на развитие информационного общества (ИКТ-инфраструктура, человеческий капитал, деловая среда, государственная политика); использование ИКТ для социально-экономического развития (электр. правительство, образование, здравоохранение, культура, бизнес и др.), а также значение многосторонних процессов для развития информационного общества.

Методология и технология проектирования информационных систем

Цель дисциплины - формирование современной системы углублённых знаний для теоретического и практического освоения стандартов и профилей, методологий и технологий проектирования информационных систем, создаваемых в любой сфере человеческой деятельности.

Краткое содержание: Стандарты и профили в области ИС. Методологии и технологии проектирования ИС. Методика системного проектирования. Основы детального проектирования компонентов ИС.

Основы научно-исследовательской деятельности

Учебная дисциплина «Основы исследовательской деятельности» входит в профессиональный цикл вариативной части ФГОС. Предшествующими дисциплинами являются Информационные технологии. Знания и умения, полученные при изучении дисциплины Основы исследовательской деятельности, могут быть использованы при

выполнении выпускной квалификационной работы. Целью изучения учебной дисциплины является формирование у будущих специалистов навыков исследовательской деятельности.

Архитектура предприятий и информационных систем

Информационная архитектура предприятия представляет собой комплекс программного обеспечения от определения целей автоматизации производства и заканчивая утилизацией устаревшего программного обеспечения. Формирование информационной архитектуры предприятия с использованием информационных технологий позволяет создать модель, приближенную к реальности. Информационная модель предприятия включает в себя: базы данных, хранилища данных, внутренние и внешние бизнес-процессы. При создании информационной архитектуры предприятия необходимо предусмотреть взаимосвязь организационной структуры предприятия с его стратегией, миссией и целями, определить необходимые бизнес-процессы, материалы, бизнес-процессы, материальные и информационные потоки, организационно-штатную структуру.

Современные технологии разработки программного обеспечения

Дисциплина «Современные технологии разработки программного обеспечения» позволяет студентам приобрести теоретические и практические навыки по работе над проектом (разработка программного обеспечения, разработка программно-аппаратного средства, НИР), а также обеспечивает освоение методологий проектирования систем (классические, гибкие). Дисциплина расширяет знания, которые студенты получают в рамках дисциплин, связанных с проектированием программного обеспечения, менеджментом; является одним из базовых для работы над ВКР.

Управление ИТ-проектами

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основами проектного менеджмента и спецификой организации проектов в сфере информатизации: типы ИТ-проектов, модели жизненного цикла ИТ-проекта и информационной системы, методы и инструменты управления длительностью, стоимостью и качеством ИТ-проекта, управление проектными рисками. Цель дисциплины – профессиональная подготовка студентов, необходимая для освоения методов управления проектами с использованием современных программных средств; воспитание у студентов навыков обоснования принимаемых решений.

Технические средства дизайн-проектирования и создания мультимедиа

Дисциплина " Технические средства дизайн-проектирования и создания мультимедиа " ориентирована на выработку у студентов практических навыков проектирования и комплексного использования современных технологий аналитических баз данных и моделирования в задачах поддержки принятия решений. Дисциплина базируется на ранее полученных студентами знаниях о методах системного анализа и служит основой для изучения таких предметов, как "Современные проблемы дизайна", "Режиссура мультимедиа презентаций".

Философские проблемы науки и техники

Философия является ядром личностного мировоззрения, поэтому изучение данной дисциплины интегрирует знания в области истории, культурологии, социологии и способствует выработке ценностного и гражданского сознания. Содержание дисциплины разработано с учетом профиля вуза и особенностей контингента учащихся. Формируются базовые философские компетенции и навыки, осуществляется ознакомление с основными философскими концепциями классической и современной философии. Историко- философский материал курса охватывает период, начиная с древней Греции и вплоть до начала XXI-го века. Курс реализует проблемный подход. Специальная тема посвящена философия и методология науки. Сущность методологической функции философии. Основные методы научного познания. Взаимодействие философии и специальных наук.

Современные проблемы дизайна

Целями освоения дисциплины «Современные проблемы дизайна» являются развитие у обучающихся способности аналитического осмысления системных проблем современного дизайна, формирование творческого подхода к организации проектно-художественных работ в сфере средового дизайна, развитие творческого и исследовательского подхода к деятельности в области современного дизайна на основе методов и средств создания художественного образа. В ходе их достижения решаются следующие задачи:

знакомство и анализ современных определений дизайна как универсальной проектной деятельности;
формирование понимания дизайна как особой проектной деятельности, отличной от искусства;

закрепление навыков композиционных решений применительно к задачам дизайнерского проектирования;
выработка необычного, нестандартного, нового художественного языка, индивидуального стиля для решения творческих задач при проектировании дизайнерских объектов;
овладение основами дизайнерского проектирования на базе теории, приведенной в систему знаний;
освоение методов и получение навыков в отборе современных продуктов дизайнерской деятельности.

Основными задачами преподавания дисциплины являются:

- формирование навыков системного осмысления профессиональных проблем;
- обучение приемам творческой генерации идей для решения проблем профессиональной деятельности;
- развитие представлений о специфике маркетингового, социологического и культурологического подходов к пониманию дизайна.

Основы рекламы и визуальных коммуникаций

Целью дисциплины «Визуальные коммуникации» является расширение и углубление подготовки в составе других базовых и вариативных дисциплин образовательной программы в соответствии с требованиями, установленными Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования для формирования у выпускника общепрофессиональных компетенций, способствующих решению профессиональных задач в соответствии с видом(ми) профессиональной деятельности: коммуникационная.

В результате изучения данной дисциплины обучающийся должен:

знать

– основные правила выполнения и оформления графической документации;

– правила выполнения рисунка.

уметь использовать (обладать умениями на базовом уровне)

– анализировать рекламные тексты;

– использовать элементы построений изображений на чертежах;

– выполнять аналитические и организационные работы при подготовке концепций, планов, графиков и реализации рекламных кампаний и

- коммуникационных программ.
владеть (овладеть умениями на высоком уровне)
– методами построения изображений;
– методами выполнения рисунка

Дизайн-проектирование

Цель дисциплины: изучение теоретических основ дизайн-проектирования, методов и приемов, необходимых для профессиональной деятельности в области дизайна.

Информатик-дизайнер — является специалистом по разработке, внедрению и эксплуатации мультимедийных приложений, интерактивных графических приложений, анимационных приложений, визуальных средств массовой коммуникации; дизайн интерфейса программного обеспечения. Его задача состоит в визуальном отображении той сферы деятельности, которую осуществляет конкретное предприятие. При его непосредственном участии формируется корпоративный стиль компании, обеспечивающий конкурентные преимущества, связанные с использованием новейших информационных технологий представления информации.

Дисциплина «Дизайн-проектирование» содержит систематическое изложение дисциплины, соответствующей учебному плану. Программой предусмотрены разделы по истории становления и эволюции дизайна, отражены основные положения дизайнерской деятельности, методы проектной работы, принципы формирования промышленных изделий.

Основные задачи дисциплины:

- изучение творчества значительных отечественных и зарубежных дизайнеров;
- формирование навыка поиска материала об интересующих их явлениях дизайн-проектирования;
- формирование устойчивого интереса к событиям современного развития дизайна.

ТЕХНОЛОГИИ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ

Целями освоения учебной дисциплины «Технологии трехмерного моделирования» являются формирование у студентов представлений о возможностях современных компьютерных программ в области графического оформления проектов и практических навыков их использования (на примере программ AutoCAD, ArchiCAD и 3DsMax) при оформлении планов, фасадов, разрезов, перспектив и фотоизображений; а также при разработке мультимедиа презентаций т.д.

Задачи дисциплины:

- получение практических навыков работы с программными продуктами дизайн проектирования;
- углубленное изучение принципов построения, анализа, редактирования и создания архитектурной концепции;
- получение навыков цифрового проектирования ;
- получение знаний об устройствах ввода/вывода графической информации, их характеристиках и настройках;
- получение навыков подготовки готовых проектов и макетов к размещению, в том числе к печати на различных устройствах вывода изображений;
- получения знаний и практических навыков презентации проекта

КОМПОЗИЦИЯ

Целью освоения учебной дисциплины «Композиция» является активизация творческой инициативы студентов при ознакомлении их с основными свойствами композиции и закономерностями организации объемно-пространственных форм, а также формирование практических навыков работы с композицией с учетом тенденций развития современной визуальной культуры и цифрового дизайна.

Задачи:

- усвоить общие принципы и навыки композиционного мышления;
- обучить методу творческого поиска;
- научить выполнять эмоционально-выразительную и содержательно-заданную композицию.

ОСНОВЫ ТЕОРИИ И МЕТОДЫ ДИЗАЙНА

Информатик-дизайнер — является специалистом по разработке, внедрению и эксплуатации мультимедийных приложений, интерактивных графических приложений, анимационных приложений, визуальных средств масс-медиа; дизайн интерфейса программного обеспечения. Его задача состоит в визуальном отображении той сферы деятельности, которую осуществляет конкретное предприятие. При его непосредственном участии формируется корпоративный стиль компании, обеспечивающий конкурентные преимущества, связанные с использованием новейших информационных технологий представления информации.

Дисциплина «Основы теория и методы дизайна» содержит систематическое изложение дисциплины, соответствующей учебному плану.

Программой предусмотрены разделы по истории становления и эволюции дизайна, отражены основные положения дизайнерской деятельности, методы проектной работы, принципы формирования промышленных изделий.

Цель дисциплины: изучение теоретических основ дизайн-проектирования, методов и приемов, необходимых для профессиональной деятельности в области дизайна.

Дополнительные главы компьютерной графики

Целями освоения дисциплины «Дополнительные главы компьютерной графики» является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация учащихся; .ознакомление обучающихся с областями применения мультимедиа приложений, изучение конфигурации технических средств мультимедиа, знакомство с программными средствами мультимедиа, а также этапами и технологией создания продуктов мультимедиа. классическими методиками объемно-пространственного моделирования объектов дизайна, а также с новыми технологиями цифрового моделирования, дать основы компьютерного редактирования и хранения изображений в цифровой среде, обучить студентов использованию в процессе моделирования объектов дизайна современные программные средства.

Задачи дисциплины: – Овладение техникой и навыками компьютерной графики при моделирования объектов дизайна и их элементов; способность применять глубокие естественнонаучные знания для решения научных и инженерных задач наукоемкого производства интеллектуальных систем на мировом уровне. формирование у студентов знаний и умений дизайнерского проектирования, конструирования и макетирования; приобретение навыков работы с бумагой, картоном, и другими макетными материалами; развитие навыков правильного выбора материала макетирования; приобретение навыков работы в объеме и цвете, создавая оригинальные композиции в ограниченной цветовой палитре; развитие навыков работы с современными компьютерными методикам моделирования объектов дизайна на основе цифровой модели пространства; формирование систематизированного представления о концепциях, принципах, методах, технологиях компьютерного моделирования объектов дизайна; развитие навыков моделирования дизайнерских объектов на заданную тему, с учетом всех необходимых при этом требований, в том числе, требований соответствия формы ее содержанию.

Режиссура мультимедиа презентаций

Целью освоения дисциплины «Режиссура мультимедиа презентаций» является: формирование у обучающихся компетенций в области создания профессионального портфолио презентация выполненных работ, достижений и проектов учебного, творческого или коммерческого характера; опыта работы с специализированными ресурсами в сети интернет и социальными сетями.

Задачи :

- Рассмотреть возможности создания и использования электронного портфолио;
- Научить студентов создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
- Актуализировать и систематизировать знания о методе портфолио;
- Научить разрабатывать собственное цифровое портфолио.

Цветоведение

Дисциплина формирует научные представления о цвете, понимание роли этих знаний о спектральном составе излучения и его связи с цветом, об основных свойствах цветов, об оптических свойствах красок. Познакомит со спецификой восприятия цвета, объяснить эмоциональное и физиологическое воздействие цветов на человека.

Воспитание у студентов эстетических потребностей, творческого воображения, художественных способностей, эмоционально - эстетического отношения к преобразовательской деятельности.

Изучение дисциплины позволит студенту получить знания и представления о цвете и свете, основах колористики, цветовой композиции и цветовом моделировании, которые он может успешно применить в дальнейшей работе. Основными видами текущего контроля знаний являются аттестационные контрольные работы, практические задания и лабораторные работы по выборочным темам.

Итоговым контролем по пройденной дисциплине является экзамен