

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
НОВОСИБИРСКИЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)**

**АННОТАЦИЯ**

**Рабочей программы дисциплины (модуля)**

**ИНФОРМАТИКА**

**Направление подготовки  
40.03.01 *Юриспруденция***

Профили: государственно-правовой, гражданско-правовой,  
уголовно-правовой, финансово-правовой

Квалификация выпускника  
Бакалавр

Форма обучения  
Заочная

**Новосибирск  
2017**

## **1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Рабочая программа по дисциплине «Информатика» подготовлена на основе положений федерального законодательства с учетом последних его изменений.

Цель дисциплины «Информатика» – подготовка студентов к эффективному использованию современных компьютерных и телекоммуникационных средств и технологий для обработки нормативно-правовой, криминологической, уголовно-статистической и иной информации при исследовании разнообразных правовых явлений в процессе обучения в вузе и в ходе будущей профессиональной деятельности.

Задачами учебной дисциплины являются:

- усвоение студентами современных информационных технологий, базирующихся на применении электронно-вычислительной техники, математического, программного и информационного обеспечения, а также средств и систем связи;
- ознакомление с общими методами и способами сбора, накопления, обработки, хранения, передачи и анализа информации, изучение особенностей разграничения доступа к информации и общих технических методов обеспечению ее защиты и безопасности;
- формирование знаний и навыков, необходимых для грамотной работы с такими программами как текстовые редакторы, табличные процессоры, системы управления базами данных, а так же ознакомление с возможностями использования языков программирования;
- создание базы знаний, которая позволит в будущем полноценно использовать в своей работе разнообразные возможности компьютерных технологий, что будет способствовать повышению эффективности труда.

## **2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ООП И ТРУДОЕМКОСТЬ В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ**

Дисциплина «Информатика» относится к вариативной части программы бакалавриата по направлению подготовки 40.03.01 *Юриспруденция*.

Освоение дисциплины базируется на знаниях школьной программы математики и основ информатики и компьютерных технологий.

Знания, навыки и умения, полученные в ходе изучения дисциплины, должны всесторонне использоваться студентами:

- на всех этапах обучения в вузе: при изучении различных дисциплин учебного плана, выполнении домашних заданий, подготовке рефератов, эссе, докладов, курсовых и дипломных работ;
- в ходе дальнейшего обучения в магистратуре и аспирантуре;
- в процессе последующей профессиональной деятельности при решении прикладных задач, требующих получения, обработки и анализа актуальной правовой информации, создания электронных документов.

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 3 зачетных единицы (108 часов):

- занятия лекционного типа – 6 часов;
  - практические занятия – 8 часов;
  - самостоятельная работа обучающегося – 90 часов.
- Форма промежуточной аттестации – зачет (4 часа).

### 3. ФОРМИРУЕМЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ

Результаты освоения ООП бакалавриата определяются приобретенными выпускником компетенциями, т.е. его способностью применять знания, умения и личные качества в соответствии с задачами профессиональной деятельности.

В результате освоения дисциплины у студентов должны быть сформированы общекультурные компетенции (ОК), общепрофессиональные компетенции (ОПК) и профессиональные компетенции (ПК) (таблица 1).

Таблица 1

Коды	Компетенции, знания / умения / опыт деятельности
ОК-3	<i>Владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером, как средством управления информацией</i>
ОК-3.1	Умение находить, систематизировать, обрабатывать и хранить необходимую информацию, в т.ч. для решения профессиональных задач; определять уровень достоверности источников информации
ОК-3.2	Владение навыками поиска, обработки и фиксации информации с использованием профессионального программного обеспечения
ОК-4	<i>Способность работать с информацией в глобальных компьютерных сетях</i>
ОК-4.1	Способность понимать сущность и значение информации в развитии современного информационного общества
ОК-4.2	Способность сознавать опасности и виды угроз при работе в глобальных компьютерных сетях, соблюдать основные требования информационной безопасности
ОПК-6	<i>Способность повышать уровень своей профессиональной компетентности</i>
ОПК-6.1	Стремление к саморазвитию, повышению своей квалификации и мастерства
ОПК-6.2	Стремление к постоянному саморазвитию в общекультурной и профессиональной сферах, постоянному повышению своей квалификации и мастерства
ПК-7	<i>Владение навыками подготовки юридических документов</i>
ПК-7.1	Владение навыками подготовки процессуальных юридических документов
ПК-7.2	Умение анализировать различные виды юридических документов и выявлять их несоответствия действующему законодательству

### 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Тема 1. Архитектура аппаратной части и программного обеспечения компьютеров.

Тема 2. Технологии разработки текстовых документов.

Тема 3. Технологии разработки табличных документов.

Тема 4. Технологии использования баз данных.

Тема 5. Сетевые технологии обработки данных.

Тема 6. Возможности использования средств программирования.

### 5. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. Национальная библиографическая база данных научного цитирования eLibrary.

2. Библиотечный информационный комплекс (электронно-библиотечная система «Университетская библиотека online»).

3. Электронная библиотека диссертаций Российской государственной библиотеки.

4. Информационно-правовая база данных LEXPRO.

5. Информационно-правовая база данных «Гарант».
6. Информационно-правовая база данных «КонсультантПлюс»
7. Программная система для обнаружения текстовых заимствований в учебных и научных работах «Антиплагиат. ВУЗ».
8. Автоматизированная библиотечно-информационная система VIRTUA.
9. Программное обеспечение:
  - ABBYY/FineReader (программа для оптического распознавания символов);
  - CorelDRAW/Graphics Suite (векторный графический редактор);
  - Photoshop Extended (растровый графический редактор);
  - Adobe InDesign (программа компьютерной вёрстки (DTP)).