**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ**

Τμήμα: Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **01 Επιστημονικό Πεδίο: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ** | | | | | |
| **Τίτλος μαθήματος** | **Κωδικός** | **Εξάμηνο** | **Ώρες Θεωρίας** | **Ώρες Εργαστηρίου** | **Είδος Απασχόλησης** |
| Ποιότητα Λογισμικού | ECE\_INF950 | 9o | 4 | 0 | ……………. |
| Γραφικά Υπολογιστών | ECE\_INF961 | 9o | 3 | 1 | ……………. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Τμήμα**: Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και  Μηχανικών Υπολογιστών | | | |
| **α/α** | **Κωδικός**  **Μαθήματος** | **Τίτλος Μαθήματος** | **Συνοπτική Περιγραφή** |
| **Επιστημονικό Πεδίο 1: Πληροφορική** | | | |
| **1** | ECE\_INF950 | Ποιότητα Λογισμικού | Βασικός στόχος του μαθήματος είναι η εκμάθηση των βασικών εννοιών, μεθόδων και τεχνικών που αφορούν στη διαχείριση και διασφάλιση της Ποιότητας Λογισμικού και πως αυτές εφαρμόζονται.Έννοιες που θα  διδαχθούν στα πλαίσια του μαθήματος: Επαλήθευση, Επικύρωση, Στατική Ανάλυση, Έλεγχος Λογισμικού, Περίπτωση Ελέγχου, Λειτουργικός Έλεγχος, Δομικός Έλεγχος, Έλεγχος Διεπαφών, Εκσφαλμάτωση, Έλεγχος  Απόδοσης, Μετρικές Ποιότητας, Δίκτυα Petri |
| **2** | ECE\_INF961 | Γραφικά Υπολογιστών | Το μάθημα αποτελεί το βασικό μάθημα για τις θεωρητικές έννοιες και τις σχετικές τεχνολογίες των Γραφικών Υπολογιστών και σύνθεσης εικόνας.  Η ύλη του μαθήματος στοχεύει:  (α) αφ’ενός στην εξοικείωση των σπουδαστών με τις βασικές θεωρητικές έννοιες και το ρόλο τους στη  συνολική διασωλήνωση παραγωγής υπολογιστικών γραφικών (graphicspipeline). Αυτές περιλαμβάνουν τις  βασικές έννοιες του φωτός και των χρωματικών χώρων και μοντέλων, τα σχετικά θέματα γραμμικής άλγεβρας, μετασχηματισμών, προβολών και τρισδιάστατης μοντελοποίησης, τους βασικούς αλγορίθμους σχεδίασης,  αντιταύτισης, αποκοπής, απομάκρυνσης κρυμμένων επιφανειών και τριγωνοποίησης, τους βασικούς αλγορίθμους σχεδίασης παραμετρικών καμπύλων γραμμών και επιφανειών καθώς και τους βασικούς αλγορίθμους διαχείρισης υφής και φωτισμού.  (β) αφ’ετέρου στην πρακτική τους εξοικείωση, μέσω εργαστηριακών ασκήσεων και εργασιών, με την ανάπτυξη εφαρμογών γραφικών όπου καλούνται να υλοποιήσουν εκδοχές των παραπάνω εννοιών σε  σύγχρονες τεχνολογικές πλατφόρμες κατανοώντας τις τελευταίες, τόσο σε επίπεδο βασικής αρχιτεκτονικής  υλικού, όσο και σε επίπεδο λογισμικού και των διαφορετικών βαθμών αφαιρετικότητας και αποδοτικότητας που προσφέρουν. |
|  | | | |