

УТВЕРЖДАЮ

Председатель НМС(Н)

Ю.И. Еременко

«31» августа 2015 г.

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ

2. НАПРАВЛЕНИЕ 09.03.03 Прикладная информатика

3. ПРОФИЛЬ ПОДГОТОВКИ 11 Прикладная информатика в сервисе

4. КВАЛИФИКАЦИЯ (СТЕПЕНЬ) бакалавр

5. КАФЕДРА Автоматизированных и информационных систем управления

6. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Целью освоения дисциплины – ознакомление с областями применения мультимедиа приложений, изучение конфигурации технических средств мультимедиа, знакомство с программными средствами мультимедиа, а также этапами и технологией создания продуктов мультимедиа.

7. РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ (ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, ОПЫТ, КОМПЕТЕНЦИИ)

Знать: возможностей аппаратных средств и программного обеспечения для создания мультимедиа проекта, в частности:

- создание документов в HTML-формате;
- создание растровых изображений;
- создание векторных изображений;
- создание трёхмерной графики и анимации.

Уметь: использовать современные средства интегрированных программных сред разработчика.

Владеть: навыками самостоятельной работы с литературой для поиска информации при решении практических задач.

8. КОМПЕТЕНЦИИ

ОПК-3, ОПК-4, ПК-1, ПК-5, ПК-6, ПК-7, ПК-9, ПК-10, ПК-13, ПК-14, ПК-16, ПК-19, ПК-20, ПК-22

9. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПО КУРСАМ И СЕМЕСТРАМ:

Курс	Семестр	Лекции	Практики	Лабораторные работы	Курсовая работа	Вид аттестации
2	3	17	-	34	-	Зачет

10. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Понятие мультимедиа технологии. Типы и форматы мультимедиа файлов.

Введение в компьютерную графику.

Кодирование изображений. Цвет.

Цифровой звук.

Цифровое видео на ПК.

Обзор современных инструментальных программных сред для работы с видео и аудио информацией.

Анимация.

Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.

11. КУРС 2 СЕМЕСТР 3 КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ 3