

# АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

## М1.2.7.1\_ Системы и технологии мультимедиа

Направление подготовки – 09.04.03 Прикладная информатика

Профиль подготовки – Прикладная информатика в дизайне

Квалификация (степень) выпускника – Магистр

### 1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения учебной дисциплины «Системы и технологии мультимедиа» – является:

- научить студентов теоретическим и практическим основам обработки мультимедиа информации;
- ознакомить студентов с современными технологиями в современном программном и техническом обеспечении, предназначенном для создания или обработки мультимедиа информации;
- сформировать представление о технологиях работы при подготовке мультимедиа данных в компьютерных системах, а также о современных направлениях развития мультимедиа.

### 2. Место дисциплины в структуре ОПОП магистратуры

Учебная дисциплина «Системы и технологии мультимедиа» относится к дисциплинам по выбору вариативной части программы магистратуры.

Изучение дисциплины базируется на предшествующих ей дисциплинах бакалавриата: "Программирование Интернет-приложений", "Геометрическое моделирование и компьютерная графика ". Для успешного освоения материала курса необходимо владение работой на персональном компьютере в объеме подготовленного пользователя. При изучении дисциплины предполагается знание студентами основ компьютерной графики и информационных технологий. Полученные при изучении дисциплины знания и умения найдут применение при выполнении студентами практик, курсовых и квалификационных работ.

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Системы и технологии мультимедиа»

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению:

Коды компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции (в результате освоения дисциплины обучающийся должен знать, уметь, владеть)
1	2	3
ПК-23	способность использовать информационные сервисы для автоматизации прикладных и информационных процессов.	Знать: о таких компонентах мультимедиа как текст, графика, звук, видео, анимация; о способах обработки мультимедиа информации; о современном программном и техническом обеспечении, предназначенном для создания или обработки мультимедиа информации; о технологиях работы при подготовке мультимедиа данных в компьютерных системах, а также о современных направлениях развития мультимедиа.
ПК-24	способность интегрировать компоненты и сервисы ИС.	

ПСК-1	способность использовать и развивать методы и средства компьютерного дизайна при построении интерфейсов информационных систем, выполнении исследовательских и проектных работ	Уметь: применять мультимедийные средства в математических и научных исследованиях; создании презентаций, тематического текста и связанных с ним иллюстраций в различных форматах представления информации.
		Владеть: навыками создания документов в HTML-формате; создание растровых изображений; создание векторных изображений; создание трёхмерной графики и анимации

#### 4. Структура и содержание дисциплины «Системы и технологии мультимедиа»

Дисциплина изучается в 4 семестре. Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единицы, 144 часов. Форма промежуточной аттестации – зачет.

1.	Раздел 1. Введение в мультимедиа. Структура и содержание дисциплины.
2.	Раздел 2. Компоненты мультимедиа: текст.
3.	Раздел 3. Компоненты мультимедиа: графика.
4.	Раздел 4. Компоненты мультимедиа: звук.
5.	Раздел 5. Компоненты мультимедиа: видео.
6.	Раздел 6. Компоненты мультимедиа: анимация.
7.	Раздел 7. Техническое обеспечение мультимедиа технологий. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов. Заключение.