

# АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

## Б1.2.16.1 Мультимедиа технологии

*Направление подготовки – 09.03.03 Прикладная информатика  
Профиль подготовки – Прикладная информатика в экономике  
Квалификация (степень) выпускника – Бакалавр*

### 1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Мультимедиа технологии» являются: изучение технологических возможностей мультимедиа, ознакомление с инструментами этой дисциплины и ее влияния на наглядность информации, представление видеoinформации в информационных системах, применении интерактивной графики для организацией диалога между человеком и информационной системой.

### 2. Место дисциплины в структуре ОПОП бакалавриата

Дисциплина относится вариативной части, дисциплины по выбору Б1.2 Блока 1 – «Дисциплины (модули)».

Изучение данной дисциплины базируется на знаниях, умениях и готовностях полученных студентами в школьном курсе «Информатика»

Данная дисциплина является предшествующей для изучения дисциплины «Основы алгоритмизации и программирования», проектирование информационных систем, WEB-программирование, а также при прохождении производственной практики и выполнении выпускной бакалаврской работы.

### 3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины «Мультимедиа технологии»

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)
ПК-16	способность осуществлять презентацию информационной системы и начальное обучение пользователей	<b>Знать:</b> 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.
		<b>Уметь:</b> применять мультимедийные средства в математических и научных исследованиях; создании презентаций, тематического текста и связанных с ним иллюстраций в различных форматах представления информации.
		<b>Владеть:</b> способами составления презентации информационной системы.

#### 4. Структура и содержание дисциплины «Мультимедиа технологии»

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц, 180 часов.

Форма промежуточной аттестации – зачет.

№ п/п	Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)
1	<b>Раздел 1.</b> Введение в мультимедиа. Структура и содержание дисциплины
1.1	Тема 1.1. Определение и понятие мультимедиа
1.2	Тема 1.2. История развития мультимедиа и пять составляющих мультимедиа
2	<b>Раздел 2.</b> Компоненты мультимедиа: текст
2.1	Тема 2.1. Текст, форматирование текста
2.2	Тема 2.2. Гипертекст, история развития гипертекста
2.3	Тема 2.3. Понятие об HTML
2.5	Тема 2.4. Форматы текстовых файлов
3	<b>Раздел 3.</b> Компоненты мультимедиа: графика
3.1	Тема 3.1. Понятие растровой и векторной графики
3.2	Тема 3.2. 3.2. Цветовые модели. Форматы графических файлов
3.3	Тема 3.3. Общие сведения о графических пакетах
4	<b>Раздел 4.</b> Компоненты мультимедиа: звук
4.1	Тема 4.1. Звук как физическое явление
4.2	Тема 4.2. Оцифровка аналогового сигнала
4.3	Тема 4.3. Форматы звуковых файлов
4.4	Тема 4.4. MIDI и цифровой звук: достоинства и недостатки
5	<b>Раздел 5.</b> Компоненты мультимедиа: видео и анимация
5.1	Тема 5.1. Форматы сохранения видео информации, сжатие видеоинформации
5.2	Тема 5.2. Понятие анимации, история анимации, технологии создания анимации
6	<b>Раздел 6.</b> Техническое обеспечение мультимедиа технологий
6.1	Тема 6.1. Видеокарта, звуковая карта
6.2	Тема 6.2. Акустическая система, дисплеи
6.3	Тема 6.3. Прочие периферийные устройства. Средства виртуальной реальности. Цифровое телевидение