

## Аннотация

на учебную дисциплину **Мультимедийные технологии**

Направление подготовки 09.03.01 «Информатика и вычислительная техника»  
(уровень бакалавриата)

Профиль "Системы автоматизированного проектирования"

Программа бакалавриата

Квалификация (степень) выпускника Бакалавр

Форма обучения очная

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций:

Коды компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции (в результате освоения дисциплины обучающийся должен знать, уметь, владеть)
1	2	3
ПК-2	способность разрабатывать компоненты аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования	Знать: методы и модели разработки компонентов аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования, способы решения стандартных задач в области мультимедийных систем, основные мультимедийные технологии и принципы их использования при создании текстового, графического, звукового и анимационного сопровождения компьютерных презентаций, принципы обработки и кодирования мультимедийной информации
		Уметь: применять методы разработки компонент аппаратно-программных комплексов и баз данных, используя современные инструментальные средства и технологии программирования, использовать методы, способы и средства получения, хранения, переработки мультимедийной информации, использовать полученные теоретические и практические знания при создании мультимедийных систем, мультимедийных презентаций, сцен трехмерного моделирования, виртуальной и расширенной реальности
		Владеть: методами разработки компонент аппаратно-программных комплексов, используя современные инструментальные средства и технологии программирования на примере решения задач в области мультимедийных систем, методами,

		способами и средствами получения, хранения, переработки мультимедийной информации,
--	--	--

Целями освоения дисциплины «Мультимедийные технологии» являются: овладение теоретическими и практическими знаниями в области мультимедийных технологий; знакомство с принципами восприятия информации и цветового зрительного восприятия, с основами и технологиями трехмерного моделирования, изучение принципов трехмерного моделирования, их использования в предметной деятельности; овладение инструментарием трехмерного моделирования, позволяющим создавать трехмерные сцены, анимационные ролики, спецэффекты, видео и аудио ролики, мультимедиа-презентации.

Все результаты освоения дисциплины «**Мультимедийные технологии**» достигаются за счет использования в процессе обучения интерактивных **методов и технологий формирования данных компетенций у студентов:**

Лекций с применением мультимедийных и беспроводных технологий;

Лабораторных практикумов с использованием современных систем трехмерного моделирования (3D Studio MAX);

Практических занятий с реализацией возможности проектирования реальных мультимедийных презентаций, трехмерных сцен и анимаций с звуковым сопровождением, объектов и сцен виртуальной реальности;

Вовлечения студентов в проектную деятельность.

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части и является междисциплинарным направлением в информатике, имеющим высокую степень практической ориентированности на изучение и применение современных технологий и инструментария трехмерного моделирования в плане создания трехмерных сцен, анимационных роликов, спецэффектов, видео и аудио роликов, мультимедиа-презентаций. Дисциплина является одной из заключительных в образовательной программе подготовки бакалавров. Компетенции, приобретенные в ходе изучения дисциплины, готовят студента к выполнению выпускной квалификационной работы.

Продолжительность изучения дисциплины – один семестр.