

**Аннотация к рабочей программе дисциплины
Б1.В.ДВ.6.1 МУЛЬТИМЕДИА-ТЕХНОЛОГИИ
направление подготовки 09.03.03 Прикладная информатика
(профиль «Прикладная информатика в экономике»)**

Дисциплина Б1.В.ДВ.6.1 Мультимедиа-технологии изучается в 6 семестре. Предусмотрены лекционные и практические занятия. Отчетность по результатам освоения дисциплины – зачет.

Цель освоения дисциплины – формирование знаний и умений работы со средствами мультимедиа технологий.

Место дисциплины в структуре образовательной программы. Дисциплина «Мультимедиа технологии» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 Дисциплины (модули) (Б1.В.ДВ.6.1).

Содержание дисциплины «Мультимедиа технологии» опирается на содержание дисциплин «Программирование» (Б1.В.ОД.1); «Производственный практикум» (Б1.В.ОД.3); «Программное обеспечение ЭВМ» (Б1.В.ДВ.2.2).

Содержание дисциплины «Мультимедиа технологии» выступает опорой для освоения дисциплины «Web-программирование» (Б1.В.ОД.2).

Планируемые результаты освоения образовательной программы			
Код компетенции	Наименование компетенции	Структурные элементы компетенции	Результаты обучения по дисциплине
ПК-16	способность осуществлять презентацию информационной системы и начальное обучение пользователей	З4(ПК-16): методы, технологии, приемы разработки программных средств мультимедийного контента;	<i>знать:</i> – о многообразии инструментальных и прикладных программных средств, проблемах и перспективах развития программного обеспечения и средств вычислительной техники в мультимедийной технологии;
		У3(ПК-16): разрабатывать и использовать мультимедийные средства обучения;	<i>уметь:</i> – использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации, методы 2-х и 3-х мерной анимации и объединять информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой аппаратно-инструментальной платформе компьютера в локальной или глобальной сети Internet.

Разделы дисциплины включают:

1. Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий.
2. Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий.
3. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения.
4. Обзор инструментальных средств мультимедиа.
5. Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание.

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы.

Составитель – к.п.н., доцент кафедры физико-математического и информационно-технологического образования В.Е. Евдокимова.