Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Чижов Александр Петрович
Должность: Директор филиала СибГУ в г. Лесосибирске
Дата подписания: 13.07.2023 10:17:26
Уникальный программный ключ:
bdf6e99bfcc4944b52cae00e83cf259c6c85dda39624c7604c3fcac0cdef0efd

АННОТАЦИЯ
Рабочей программы дисциплины
Мультимедиа технологии
(наименование дисциплины)

Направление подготовки (Специальность)	09.03.01 Информатика и вычислительная техника
Направленность (профиль)	Программное обеспечение средств вычислительной техники и автоматизированных систем

Объем дисциплины составляет 6 зачетных единиц, 216 часов.

Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины	– развитие и совершенствование у студентов умений и навыков разработки мультимедиа продуктов и использования современных мультимедийных технологий в профессиональной деятельности
Задачи изучения дисциплины:	– знакомство с основными понятиями мультимедиа технологий, классификацией и областью применения мультимедиа приложений, мультимедийными продуктами учебного назначения; – формирование систематизированного представления о моделях, принципах и приемах цифрового представления и обработки основных видов мультимедиа информации (звук, видео, графика, текст); – знакомство с аппаратными средствами обработки визуальной и звуковой информации

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в программе индикаторами достижения компетенций

Код компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с установленными в программе индикаторами достижения компетенции
ОПК-9	Способен осваивать методики использования программных средств для решения практических задач	**ОПК-9.1**. Использует современные программные средства для решения практических задач **ОПК-9.2.** Анализирует и применяет техническую документацию по использованию программного средства для решения практических задач **ОПК-9.3**. Владеет методами поиска программных средств для решения практических задач	**Знать:** – методики использования программных средств для решения практических задач, связанных с обработкой мультимедиа данных. **Уметь:** – выбирать необходимые функции программных средств для решения конкретной задачи, готовить исходные данные, тестировать программное средство. **Владеть:** – способами использования программного средства для решения конкретной задачи в виде электронного документа

Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Мультимедиа технологии» (Б1.О.16) входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений блока Б1«Дисциплины (модули)».

Краткое содержание дисциплины

Раздел 1. Понятие мультимедиа технологии.

Раздел 2. Этапы создания мультимедийного продукта.

Раздел 3. Технические и технологические средства разработки мультимедийного продукта.

Раздел 4. Разработка игр на Unity.

Форма промежуточной аттестации

Зачет.