Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Чижов Александр Петрович
Должность: Директор филиала СибГУ в г. Лесосибирске
Дата подписания: 11.07.2023 12:24:31
Уникальный программный ключ:
bdf6e99bfcc4944b52cae00e83cf259c6c85dda39624c7604c3ca0cbedbe0

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 5 зачетных единиц, 180 часов.

Цель и задачи изучения дисциплины

Цель изучения дисциплины	– формирование у будущего бакалавра по информатике и вычислительной технике понимания проблем проектирования мультимедийной продукции, системного подхода к их решению.
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
ПК-3	Способен к управлению работами по созданию (модификации) и сопровождению информационных ресурсов	ПК-3.1. Выполняет анализ и формализацию требований к информационному ресурсу ПК-3.2. Проектирует информационный ресурс ПК-3.3. Организует работы по обеспечению безопасного функционирования информационного ресурса	**Знать:** – устройство и функционирование современных информационных ресурсов; – методы управления командами и проектами, методологии разработки; – основные требования, предъявляемые к дизайну графических интерфейсов, способам передачи информации в текстовом, графическом, звуковом, видеоформатах в зависимости от категории пользователя с учетом возраста и особенностей ограниченных возможностей здоровья; – программные средства и платформы для разработки web-ресурсов; – основы информационной безопасности web-ресурсов; – основы программирования; **Уметь:** – выполнять сбор предварительных данных для выявления требований к информационным ресурсам; – определять первоначальные требования заказчика к информационным ресурсам и

			возможности их реализации; – проектировать разделы информационных ресурсов; – тестировать интеграцию информационных ресурсов с внешними сервисами и учетными системами с использованием взаимодействия компонентов распределенной системы; – проводить работы по резервному копированию и развертыванию резервной копии информационных ресурсов; **Владеть:** – способами планирования коммуникации с заказчиком в рамках типовых регламентов организации; – способами доступа к данным и определения уровней прав пользователей информационных ресурсов; – методами обеспечения безопасной и бесперебойной работы информационных ресурсов

Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Мультимедиа технологии» (Б1.В.01) 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.