

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедиа технологии

09.03.04 «Программная инженерия»

4 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины: формирование совокупности знаний и представлений о возможностях и принципах работы аппаратных и программных средств с разнородными данными, изучение технологий организации в единое целое разнородной информации, представленной в различных форматах, а также методов их использования при разработке программных продуктов.

Задачи: изучение современных направлений и тенденций разработок в области мультимедиа; освоение методов обработки текстовой, графической, звуковой и видео информации; освоение всех этапов создания собственных мультимедиа продуктов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Мультимедиа технологии» относится к обязательной части учебного плана.

Пререквизиты дисциплины: «Базовые информационные технологии», «Основы алгоритмизации и программирования», «Графические технологии», «Введение в профессию».

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-2, ПК-1.

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Информация и информационные процессы в мультимедиа; Аппаратные средства в мультимедиа; Аудиоинформация в мультимедиа; Видеоинформация в мультимедиа; Стандарт MPEG; Оцифровка видеосигнала; Компьютерная анимация; Виртуальная реальность; Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – Экзамен

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 5