

# АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ «Технологии мультимедиа»

01.04.02 Прикладная математика и информатика, Программа подготовки  
Математическое моделирование

4 семестр

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины (модуля) является формирование устойчивых знаний, умений и навыков работы с мультимедийными технологиями.

Она достигается решением следующих задач:

- изучение теоретических и информационно-технологических основ систем мультимедиа (базовых элементов мультимедиа, комплекса требований к характеристикам аппаратных и инструментальных мультимедийных средств, этапов разработки мультимедийного проекта, инструментальных средств мультимедийных систем);

- формирование умений и навыков работы с мультимедийными технологиями для создания, обработки и компоновки текстовых, графических, аудио- и видеофайлов стандартных форматов, освоением методов двух- и трехмерной анимации и умением объединять информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой программно-аппаратной платформе компьютера;

- закрепление практических навыков работы с мультимедиа технологиями путем разработки мультимедиа-приложений, включая создание проекта и сценарные методы его практической реализации.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Данная дисциплина относится к вариативной части ОПОП и является дисциплиной по выбору. Изучение данной дисциплины проходит в 4-м семестре и базируется на знаниях, приобретенных студентами в рамках курсов «Непрерывные математические модели», «Современные проблемы прикладной математики и информатики» и др. Знания и практические навыки, полученные из курса, могут быть применены для написания выпускной квалификационной работы.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

- способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, в новых областях знаний, непосредственно не связанных со сферой деятельности, расширять и углублять своё научное мировоззрение (ОПК-3 );

- способность использовать и применять углубленные знания в области прикладной математики и информатики (ОПК-4).

## 4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Введение в мультимедийные технологии. Аппаратное и программное обеспечение мультимедийных технологий. Этапы и методы разработки проектов мультимедиа-приложений. Обзор инструментальных средств мультимедиа. Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – зачет

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ – 3/108 ед./час.

Составитель: доц. каф. ФиПМ С.И. Абрахин

Заведующий кафедрой ФиПМ Аракелян С.М.

Председатель учебно-методической  
комиссии направления 01.04.02 Аракелян С.М.

Дата: 01.10.15  
Печать института



ФИО, подпись

ФИО, подпись