

АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедиа технологии

09.04.02 «Информационные системы и технологии»

2, 3 семестр

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины: формирование совокупности знаний и представлений о возможностях и принципах функционирования информационных сред, организации в единое целое разнородной информации, представленной в различных форматах и возможности обеспечить активное воздействие человека на эти данные в реальном масштабе времени, а также методов их использования при разработке программных продуктов.

Задачи изучения дисциплины: изучить аппаратные и программные средства мультимедиа; ознакомить с современным состоянием и тенденциями разработок в области мультимедиа, сформировать практические навыки создания интерактивных роликов, используя программную анимацию.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина «Интеллектуальные технологии» относится к части учебного плана формируемой участниками образовательных отношений.

Пререквизиты дисциплины: «Основы информационного дизайна», «Разработка веб приложений», «Технология программирования», «Графический веб дизайн».

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Знать: Методы оценки качества плана разработки программного продукта (ресурсы, сроки, риски); методы и средства проектирования интерфейсов (ПК-5)

Уметь: Составлять планы процесса разработки программного продукта; применять методологии и средства проектирования программного обеспечения; применять методы и средства проектирования баз данных. Применять методы и средства проектирования интерфейсов (ПК-5)

Иметь навыки: планирования процесса разработки программного продукта; оценки качества проектирования ИР, структуры базы данных, программных интерфейсов (ПК-5)

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2 семестр: Проектирование интерфейсов, ориентированное на пользователей; Основы разработки интерактивных приложений; Проблемы проектирования интерактивных систем; Визуальные методы распознавания жестов; Голосовой интерфейс; Проектирование многоуровневого жестового интерфейса; Основы распознавания жестов; Распознавание человека по изображению лица; Преобразования исходного изображения, нейросетевые методы.

3 семестр: Введение; Сферы применения трехмерной компьютерной анимации; Основы анимации; Скелетная анимация; Работа со скелетной анимацией; Создание кукольной анимации; Морфирующая анимация; Комбинирование морфированных анимаций; Прочие типы анимации. Использование частиц в анимации.

5. ВИД АТТЕСТАЦИИ – Зачет с оценкой, Зачет с оценкой.

6. КОЛИЧЕСТВО ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ - 4

Составитель: доц. каф. ИСПИ Озерова М.И.

Заведующий кафедрой ИСПИ

Жигалов И.Е.

Председатель учебно-методической комиссии

Жигалов И.Е.

Директор института

Галкин А.А.

Дата: 29.08.2019

Печать института

