

Документ подписан простой электронной подписью
 Информация о владельце:
 ФИО: Клочков Юрий Сергеевич
 Должность: и.о. ректора
 Дата подписания: 09.04.2024 11:53:00
 Уникальный программный ключ:
 4e7c4ea90328ec8e65c5d8058549a2538d7400d1

Аннотация рабочей программы дисциплины

«Мультимедиа технологии и системы»

основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки

09.03.01 Информатика и вычислительная техника

направленность (профиль) «Автоматизированные системы обработки информации и управления»

1. Цели изучения дисциплины

Целью дисциплины «Мультимедиа технологии и системы» является формирование компетенций в области технологий мультимедиа систем.

2. Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина «Мультимедиа технологии и системы» относится к элективным дисциплинам части Блока 1, формируемой участниками образовательных отношений.

3. Результаты освоения дисциплины: формируемые компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции (ИДК)	Код и наименование результата обучения по дисциплине
ПКС-2 Способен осуществлять концептуальное, функциональное и логическое проектирование систем среднего и крупного масштаба сложности.	ПКС-2.1. Использует методы концептуального, функционального и логического проектирования систем: методы планирования разработки или восстановления требований к системе и подсистемам, постановки цели, исходя из анализа проблем, потребностей и возможностей, разработки технико-экономического обоснования, разработки технического задания на систему, организации оценки соответствия требованиям существующих систем и их аналогов	Знать (З1): этапы и технология создания мультимедиа продуктов.
		Уметь (У1): делать постановку задачи и формулировать требования для разработки мультимедийных систем и технологий
		Владеть (В1): основными приемами и инструментами разработки мультимедиа-продуктов
ПКС-3. Способен разрабатывать графический дизайн интерфейса, проектировать пользовательские интерфейсы по готовому образцу или концепции интерфейса	ПКС-3.1. Использует современные методики и технологии создания графического дизайна интерфейса; методы проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса или по образцу уже спроектированного интерфейса, разрабатывает и оформляет проектную документацию на интерфейс.	Знать (З2): технические требования к интерфейсной графике и стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек – система
		Уметь (У2): применять методы проектирования интерфейса согласно требованиям концепции интерфейса
		Владеть (В2): навыками разработки графических документов в программах подготовки растровых и векторных изображений
ПКС-6. Способен разрабатывать документы информационно-маркетингового назначения, разрабатывать технические документы, адресованные специалисту по информационным технологиям	ПКС-6.1. Анализирует техническую документацию, извлекает из нее сведения, необходимые для решения поставленной задачи, разрабатывает технические документы, адресованные специалисту по информационным технологиям, и документы информационно-маркетингового назначения.	Знать (З3): работы на этапах проектирования, производства, поставки, внедрения и сопровождения программного обеспечения и стандарты документирования мультимедийных систем и технологий
		Уметь (У3): анализировать техническую документацию, извлекает из нее сведения, необходимые для решения

		поставленной задачи
		Владеть (ВЗ): навыками разработки технических документов, адресованные специалисту по информационным технологиям

4. Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

5. Форма промежуточной аттестации:

очная форма обучения: экзамен – 8 семестр;

заочная форма обучения: экзамен – 4 курс, летняя сессия;

очно-заочная форма обучения: не реализуется.

Заведующий кафедрой кибернетических систем _____ О.Н. Кузяков