

Аннотация рабочей программы дисциплины

Направление подготовки: 02.03.02 «Фундаментальная информатика и информационные технологии»

Тип образовательной программы: академический бакалавриат

Направленность (профиль): Информационная сфера

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

1. Наименование дисциплины

Б1.В.ДВ.8.2 Мультимедиа технологии

2. Цели и задачи дисциплины (модуля):

Целями освоения дисциплины «Мультимедиа технологии» научить студентов создавать мультимедийные проекты: презентации, видео, аудио, мультимедиа в интернет, формирование практических умений и навыков, необходимых для приобретения квалификации бакалавра прикладной информатики

Задачи дисциплины: рассказать об основных мультимедиа технологиях и областях их применения; научить создавать самостоятельные мультимедийные проекты различными средствами.

3. Требования к результатам освоения дисциплины (модуля):

Процесс изучения дисциплины (модуля) направлен на формирование следующих компетенций: способность применять в профессиональной деятельности современные языки программирования и языки баз данных, методологии системной инженерии, системы автоматизации проектирования, электронные библиотеки и коллекции, сетевые технологии, библиотеки и пакеты программ, современные профессиональные стандарты информационных технологий (ОПК-2); способность к разработке алгоритмических и программных решений в области системного и прикладного программирования, математических, информационных и имитационных моделей, созданию информационных ресурсов глобальных сетей, образовательного контента, прикладных баз данных, тестов и средств тестирования систем и средств на соответствие стандартам и исходным требованиям (ОПК-3); способность использовать современные инструментальные и вычислительные средства (ПК-3).

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

Раздел 1. области применения мультимедиа технологий, виды и способы создания различных мультимедийных проектов, способы защиты различных мультимедийных проектов от несанкционированного использования;

Раздел 2. знать теоретические основы создания и хранения звуковой, графической и видео-информации, основные характеристики кодеков и плагинов, технологии их создания;

уметь:

— собирать, систематизировать информацию для создания мультимедийных проектов и создавать на ее основе мультимедийные проекты: презентации, видео, аудио, мультимедиа в интернет;

— использовать ресурсы сети интернет и создавать мультимедийные ресурсы для глобальных сетей;

владеть:

— основными технологиями создания мультимедийных проектов.

4. Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов / зачетных единиц	Семестры			
		8			
Аудиторные занятия (всего)		66			
В том числе:				-	-
Практические занятия (ПЗ)		30			
Лабораторные работы (ЛР)		30			
Контроль самостоятельной работы		6			
Самостоятельная работа (всего)		6			
В том числе:				-	-
<i>Другие виды самостоятельной работы</i>		6			
Вид промежуточной аттестации (зачет)					
Общая трудоемкость	часы	72			
	зачетные единицы	2			

5. Краткая характеристика содержания учебной дисциплины

Основные понятия мультимедиа

- Понятие мультимедиа технологии.
- Основные понятия мультимедиа.
- Основные технологии создания мультимедиа проектов

Звук в мультимедиа

- Основные характеристики звуковых файлов. Форматы звуковых файлов.
- Редактирование звука.

Видео в мультимедиа

- Основные характеристики видео файлов. Форматы видео клипа файлов.
- Программы для монтажа видео.
- Подготовка файлов для импорта. Импорт файлов. Захват видео.
- Линейный и нелинейный видеомонтаж.
- Титры. Спецэффекты

Мультимедиа на web-страницах

- On-line презентации.
- Использование аудио и видео на страницах.
- Анимация средствами HTML5 и SVG.

Создание и защита проектов

- Статическая инфографика
- HTML5-презентация
- Time Lapse

6. Форма промежуточной аттестации:

зачет

7. Разработчик аннотации

Доцент кафедры алгебраических и информационных систем Н.Л. Семичева