

АННОТАЦИИ ДИСЦИПЛИН ООП ПОДГОТОВКИ БАКАЛАВРОВ  
 ПО НАПРАВЛЕНИЮ 09.03.02 ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ  
 ПРОФИЛЬ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ  
 ФОРМА ОБУЧЕНИЯ – ОЧНАЯ  
 СРОК ОСВОЕНИЯ ООП – 4 ГОДА

Наименование дисциплины	<b>Мультимедиа технологии</b>
<b>Интерактивные формы обучения</b>	Интерактивные лекции, тренинги, и др.
<b>Цели освоения дисциплины</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ получение студентами комплексного представления о методах и средствах современных мультимедиа технологий;</li> <li>▪ формирование и развитие у обучающихся профессиональных навыков по использованию методов и средств мультимедиа технологий.</li> </ul>	
<b>Место дисциплины в структуре ООП</b>	
<p>Дисциплина «Мультимедиа технологии» входит в часть дисциплин по выбору цикла подготовки бакалавра по направлению «Информационные системы и технологии».</p> <p>Логическая и содержательно-методическая взаимосвязь с другими дисциплинами и частями ООП выражается в следующем.</p> <p>Дисциплине «Мультимедиа технологии» предшествуют следующие предметы профессионального цикла подготовки, необходимые при изучении данной дисциплины:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-методы и средства проектирования информационных систем;</li> <li>-маркетинг информационных продуктов</li> </ul> <p>Знания и умения, полученные в ходе изучения дисциплины необходимы для выполнения квалификационной работы бакалавра.</p>	
<b>Основное содержание</b>	
<p>Тема 1. Понятие мультимедиа технологии</p> <p>Тема 2. Аппаратно-программные средства обеспечения</p> <p>Тема 3. Технология создания графических объектов</p> <p>Тема 4. Графическое представление экономической информации</p> <p>Тема 5. Использование мультимедиа технологий в маркетинге и в ERP-системах</p> <p>Тема 6. Использование мультимедиа технологий в обучающих системах</p>	
<b>Формируемые компетенции</b>	
<p><b>Профессиональные (ПК)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ способность оформлять полученные рабочие результаты в виде презентаций, научно-технических отчетов, статей и докладов на научно-технических конференциях (ПК-26)</li> </ul>	
<b>Образовательные результаты</b>	
<p>Студент должен</p> <p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-основные определения мультимедиа технологий (ММТ);</li> <li>-сферы применения ММТ;</li> <li>-классификацию средств ММТ;</li> <li>-программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа; инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-классифицировать средства ММТ;</li> <li>-аргументированно выбрать то или иное средство ММТ для создания мультимедиа продукта;</li> <li>-создавать модули графического представления выходной информации в АИС.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- средствами мультимедиа технологий для создания мультимедиа продукта;</li> <li>-методами и средствами проектирования, модернизации и модификации информационных систем, позволяющими создавать графическое представление выходной информации.</li> </ul>	
<b>Взаимосвязь дисциплины с профессиональной деятельностью выпускника</b>	

Освоение дисциплины обеспечивает решение выпускником задач будущей профессиональной деятельности (проектно-конструкторской, научно-исследовательской, сервисно-эксплуатационной) с использованием компьютерной техники и информационных технологий.

**Ответственная кафедра**

Кафедра информационных технологий

Начальник УМУ \_\_\_\_\_ Н.Е. Гордина

