

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
Технический институт (филиал) федерального государственного  
автономного образовательного учреждения высшего профессионального  
образования «Северо-Восточный федеральный университет  
имени М.К. Аммосова» в г. Нерюнгри

Нормоконтроль проведен

«27» *сентября* 2016 г.

Специалист УМО



Утверждаю:

Директор

Павлов С.С.



**АННОТАЦИИ К РАБОЧИМ ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИН**  
(по каждой дисциплине в составе образовательной программы)

По направлению подготовки

09.03.03 Прикладная информатика

Профиль Прикладная информатика в экономике

Квалификация – бакалавр

Форма обучения – очная

Нерюнгри 2016г.

**АННОТАЦИЯ**  
**к рабочей программе дисциплины**  
**Б1.В.ДВ.7.2 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**  
Трудоемкость 3 з.е.

**1.1. Цель освоения и краткое содержание дисциплины**

Цель освоения: ознакомление с областями применения мультимедиа приложений, изучение конфигурации технических средств мультимедиа, знакомство с программными средствами мультимедиа, а также этапами и технологией создания продуктов мультимедиа.

Краткое содержание дисциплины:

Основные понятия мультимедиа.

Составляющие мультимедиа: текст, анимация, видео, звук.

Этапы и технология создания мультимедиа продуктов.

Аппаратные средства мультимедиа.

**1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Планируемые результаты освоения программы (содержание и коды компетенций)	Планируемые результаты обучения по дисциплине
способностью разрабатывать, внедрять и адаптировать прикладное программное обеспечение (ПК-2).	<b>Знать:</b> задачи и принципы мультимедиа технологий; виды мультимедиа приложений; основные современные средства растровой и векторной графики; гипертекстовые возможности; виды звуковых файлов и анимации; основные программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа; отличия между различными версиями основных программных средств мультимедиа технологий. <b>Уметь:</b> использовать основные современные средства растровой и векторной графики; использовать гипертекстовые возможности; использовать звуковые файлы и анимацию; использовать инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов. <b>Владеть:</b> аппаратными средствами мультимедиа.

**1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы**

Индекс	Наименование дисциплины (модуля), практики	Семестр изучения	Индексы и наименования учебных дисциплин (модулей), практик	
			на которые опирается содержание данной дисциплины (модуля)	для которых содержание данной дисциплины выступает опорой
Б1.В.ДВ.7.2	Мультимедийные технологии	4	Б1.Б.9 Основы УНИД Б1.Б.18 Мировые информационные ресурсы	Б1.В.ОД.6 Web-технологии Б1.В.ОД.4 Интеллектуальные

				информационные системы
--	--	--	--	---------------------------

**1.4. Язык преподавания:** русский.