

## Аннотация дисциплины «Мультимедийные технологии»

### Цель преподавания дисциплины

Целью преподавания дисциплины «Мультимедийные технологии» является формирование у студентов, обучающихся по направлению «Математическое обеспечение и администрирование информационных систем» (профиль "Математическое и информационное обеспечение экономической деятельности"), навыков разработки мультимедиа продуктов и использования современных мультимедийных технологий в профессиональной деятельности.

### Задачи изучения дисциплины

Основными задачами изучения дисциплины «Мультимедийные технологии» являются:

- обучение студентов теоретическим и практическим основам знаний в области разработки мультимедиа продуктов с использованием различных графических, текстовых, аудио, видео и др. сред;
- формирование у студентов практических навыков работы по сбору и обработке информации с помощью графических, аудио и видеоредакторов, создание мультимедиа продуктов.

### Обучающиеся должны

#### знать:

- методы и средства сбора, создания, обработки, хранения, передачи мультимедийной информации;
- программное и аппаратное обеспечение вычислительной техники, предназначенное для обработки мультимедийной информации;
- компьютерные сети и сетевые технологии обработки информации;
- устройства, конвертирующие аналоговые сигналы, полученные из различных источников, в цифровую форму;
- программные продукты, используемые для захвата и преобразования аналоговых сигналов в цифровую форму;
- структуру, основные информационные ресурсы и технологии поиска информации в сети Интернет;
- принципы разработки Web документов;
- способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов в процессе преобразования;

#### уметь:

- использовать ресурсы Интернет и работать с электронными сообщениями;
- осуществлять подключение к Интернет;
- разрабатывать WEB-документы с использованием графических элементов;
- использовать мультимедийные возможности программы Flash при создании WEB узла;

- создавать озвученные анимационные фрагменты;
- сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах.

### **Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины**

Готовность к разработке моделирующих алгоритмов и реализации их на базе языков и пакетов прикладных программ моделирования (ПК-3).

### **Разделы дисциплины**

Общие сведения о мультимедийных технологиях.

Компьютерные аудиотехнологии.

Компьютерные видеотехнологии.

Интегрированная среда для создания интерактивной анимации.

Программа Flash.

Основы технологии World Wide Web.

Реализация мультимедийных проектов.