

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования

**«УФИМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АВИАЦИОННЫЙ
ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Кафедра геоинформационных систем

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ
учебной дисциплины
«МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ»

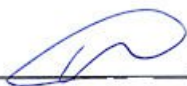
Направление подготовки бакалавров
09.03.02 Информационные системы и технологии
(код и наименование направления подготовки)

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр.

Форма обучения
очная

Уфа 2015

Исполнитель: доцент



Плекханов С.В.

Заведующий кафедрой:



Христовуло О.И.

1. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Мультимедиа технологии» является дисциплиной по выбору вариативной части Блока 1 ОПОП по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки бакалавров 09.03.02 Информационные системы и технологии, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от "12" марта 2015 г. № 210. Является неотъемлемой частью основной образовательной профессиональной программы (ОПОП).

Целью освоения дисциплины является формирование у будущих бакалавров в области информационных систем и технологий теоретических знаний и практических навыков для применения мультимедийных технологий при разработке информационных систем.

Задачи:

- Изучить основные принципы восприятия информации человеком.
- Изучить технологии передачи информации человеку и их основные реализации.
- Научиться проектировать и создавать мультимедийные приложения и модули на основе типовых архитектурных решений и компонентов.

Входящие компетенции:

нет

Исходящие компетенции:

№	Компетенция	Код	Уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенции	Название дисциплины (модуля), практики, научных исследований для которых данная компетенция является входной
	Способность использовать основные законы естественно-научных дисциплин в профессиональной деятельности, применять методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования	ОПК-2	пороговая	ГИА
	Способность оформлять полученные рабочие результаты в виде презентаций, научно-технических отчетов, статей и докладов на научно-технических конференциях	ПК-26	пороговая	ГИА

1. Перечень результатов обучения

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций.

Планируемые результаты обучения по дисциплине

№	Формируемые компетенции	Код	Знать	Уметь	Владеть
1	Способность использовать основные законы естественно-научных дисциплин в профессиональной деятельности, применять методы математического анализа и моделирования, теоретического и экспериментального исследования	ОПК-2	Основные физические принципы восприятия информации человеком	Определять требуемые параметры программного и аппаратного обеспечения, необходимые для реализации мультимедийных приложений и компонентов	Методами математического анализа характеристик мультимедийных данных
2	Способность оформлять полученные рабочие результаты в виде презентаций, научно-технических отчетов, статей и докладов на научно-технических конференциях	ПК-26	Основные способы визуального представления результатов исследований, проектирования и разработки информационных систем и технологий	Формировать мультимедийные данные для хранения и отображения визуального представления информации	Типовым аппаратно-программным обеспечением для работы с мультимедийным и данными

Содержание разделов и формы текущего контроля

№	Наименование и содержание раздела	Количество часов				Литература, рекомендуемая студентам	Виды интерактивных образовательных технологий***
		Аудиторная работа		СРС	Всего		
		Л	ЛР				
1	Введение Цели и задачи дисциплины, общие сведения о мультимедийных технологиях на примере широко известных решений.	1		2	3	1**	<i>Классическая лекция</i>
2	Понятие мультимедиа Понятие мультимедиа, дополненной и виртуальной реальности, сферы применения мультимедийных технологий, их достоинства и недостатки.	1		10	11	1**	<i>Классическая лекция</i>
3	Каналы восприятия информации человеком Механизмы и особенности восприятия информации человеком. Роль различных эффектов (параллакс, стереоэффект) в восприятии окружающего мира.	4		20	24	1**	<i>Контекстное обучение</i>
4	Работа с мультимедийными данными Различные виды мультимедийных данных, причины их избыточности с учетом механизмов их регистрации техническими средствами и восприятия человеком. Принципы сжатия мультимедийных данных, используемые в популярных алгоритмах. Обзор программного обеспечения для работы с мультимедийными данными	5	20	30	55	1**, 1*	<i>Классическая лекция</i>
5	Заключение Основные принципы работы с мультимедийными данными. Перспективы развития мультимедийных технологий.	1		2	3	1**	<i>Классическая лекция</i>

Подробное содержание дисциплины, структура учебных занятий, трудоемкость изучения дисциплины, входные и исходящие компетенции, уровень освоения, определяемый этапом формирования компетенций, учебно-методическое, информационное, материально-техническое обеспечение учебного процесса изложены в рабочей программе дисциплины.

