

# АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

«Основы работы с графикой и мультимедиа»

*(наименование дисциплины)*

09.03.03 Прикладная информатика

*(код и наименование специальности или направления подготовки)*

Управление проектами в сфере информационных технологий

*(направленность (профиль) /специализация образовательной программы)*

высшее образование – бакалавриат

*(уровень образования)*

бакалавр

*(квалификация, присваиваемая по специальности или направлению подготовки)*

очная

*(форма обучения)*

2023

*(год набора)*

## 1. Цель освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины – формирование у студентов теоретических знаний и навыков по элементам графики, мультимедиа и основам технологии создания мультимедиа приложений и последующему их использованию в предметных областях использования информационных технологий.

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина входит в часть учебного плана, формируемую участниками образовательных отношений и реализуется на 2 курсе в 4 семестре.

## 3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины

ПК-1 Способен управлять проектами в области ИТ на основе полученных, планов проектов.

## 4. Общая трудоемкость дисциплины

2 зачетных единицы (72 академических часа).

## 5. Форма (формы) промежуточной аттестации обучающихся

Зачет.

## 6. Разделы (если имеются) и темы дисциплины

**Раздел 1. Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий.**

Тема 1. Конфигурация технических средств мультимедиа технологии; аппаратные средства мультимедиа технологии; типы и форматы файлов; текстовые файлы; растровая и векторная графика; гипертекст;

Тема 2. Математические (алгоритмические) основы машинной графики.

Тема 3. Рисование в delphi. Трехмерная графика и анимация

**Раздел 2. Обзор инструментальных средств мультимедиа**

Тема 4. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика

мультимедиа продуктов

Тема 5. Трехмерная графика и анимация; видео. Графика. Динамические графические объекты. Анимация.

Тема 6. Этапы и технология создания мультимедиа продуктов; примеры реализации статических и динамических процессов с использованием средств мультимедиа технологии.

### **7. Автор рабочей программы**

Кузнецова Е.В., старший преподаватель