

Б1.В.ДВ.5.2 «Компьютерная графика и мультимедийные технологии»

Цели дисциплины:

1. получение студентами теоретических знаний и практических навыков в области мультимедиа технологий, программно-аппаратной организации мультимедиа-компьютеров, основ программирования алгоритмов и методов двумерной и трехмерной компьютерной графики;
2. использования средств mass-media в различных областях массовой и межличностной коммуникации, интерактивной компьютерной графики и анимации, моделирования и компьютерного проектирования конечного продукта для средств массовой коммуникации и Интернет.

Задачи дисциплины:

1. Изучение теоретических, методологических и практических проблем технологии мультимедиа, плоскостной и 3-D компьютерной графики, анимации, аудио-, видео-, и их использование во всех сферах деятельности специалистов в области менеджмента.
2. Изучение принципов стратегического и оперативного планирования в сфере ИТ.

Место дисциплины в структуре ОПОП:

Дисциплина «Компьютерная графика и мультимедийные технологии» относится к дисциплине по выбору дисциплин учебного плана.

Данная дисциплина основывается на знаниях дисциплины: «Экономическая информатика».

Для успешного освоения дисциплины «Компьютерная графика и мультимедийные технологии», студент должен:

Знать:

- основные понятия, определения, задачи информатики, структуру и элементы рынка информационных продуктов и услуг;
- понятие, формы адекватности, основные меры, виды классификации и способы кодирования информации;
- основные понятия алгебры логики, формы представления информации в персональном компьютере, его структуру и назначение основных функциональных блоков;
- основные понятия и термины программного обеспечения, инструментарий технологии программирования.

Уметь:

- практически работать на персональном компьютере с ОС Windows;
- использовать сервисное программное обеспечение и технологии обмена данными ОС Windows;
- разбирать и собирать персональный компьютер;
- представлять, кодировать, рассчитывать количество информации, применять алгебру логики при построении логических схем и таблиц истинности.

Владеть:

- методами и средствами сетевого взаимодействия в Интернет;
- работы с текстовыми и графическим редактором ОС Windows;
- создания, форматирования и редактирования составных документов
- программированием при решении прикладных задач;
- установкой и настройкой операционного и прикладного программного обеспечения.

Требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины должны быть сформированы следующие компетенции:

ОПК-4 способностью осуществлять деловое общение и публичные выступления, вести переговоры, совещания, осуществлять деловую переписку и поддерживать электронные коммуникации

В результате освоения компетенции **ОПК -4** студент должен:

1. Знать:

- правила осуществления делового общения и публичных выступлений, ведения переговоров, совещаний, осуществления деловой переписки и электронных коммуникации;

2. Уметь:

- применять оценочные процедуры в процессе делового общения и электронных коммуникации;

3. Владеть:

- современными средствами и методами делового общения и электронных коммуникации.

ОПК-7 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

В результате освоения компетенции **ОПК -7** студент должен:

1. Знать:

- основные типы стандартных задач профессиональной деятельности и методы их решения;

2. Уметь:

- решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;

3. Владеть:

- приемами решения задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

ПК-20 владением навыками подготовки организационных и распорядительных документов, необходимых для создания новых предпринимательских структур

1. Знать:

- организационно-правовые формы предпринимательской деятельности;
- направления и методы государственного регулирования предпринимательской деятельности;

2. Уметь:

- выявлять сущность проблем, возникающих в процессе осуществления предпринимательской деятельности, и находить пути их решения с помощью мультимедийных технологий;

3. Владеть:

оценки и выбора организационно-правовой формы предпринимательской деятельности с учетом специализации с помощью мультимедийных технологий.

Содержание дисциплины:

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (темы)
1	Основные сведения о мультимедиа
2	Носители мультимедиа: принципы, устройство, перспективы
3	Мр3-плееры
4	Звуковые карты
5	Технология создания позиционируемого 3D-звука
6	Технологии обработки графической информации
7	Современные графические акселераторы
8	Видеоконференции

Форма контроля – зачет