|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ**  **УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ** | | |
| **Мультимедиа технологии в дизайне** | | |
| Уровень образования | бакалавриат | |
| Направление подготовки | 09.03.02 | Информационные системы и технологии |
| Направленность (профиль) | Информационные системы и технологии в индустрии моды | |
| Срок освоения образовательной программы по очной форме обучения | 4 года | |
| Форма(-ы) обучения | очная | |

* + - 1. Учебная дисциплина «Мультимедиа технологии в дизайне» изучается в пятом семестре.
      2. Курсовая работа/Курсовой проект – не предусмотрены

## Форма промежуточной аттестации:

Зачет с оценкой

## Место учебной дисциплины в структуре ОПОП

* + - 1. Учебная дисциплина «Мультимедиа технологии в дизайне» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений.
      2. Основой для освоения дисциплины являются результаты обучения по предшествующим дисциплинам:
    - Технология программирования
    - Технологии обработки информации
      1. Результаты обучения по учебной дисциплине используются при изучении следующих дисциплин:
    - Компьютерная обработка изображений
    - Инструментальные средства информационных технологий дизайна
    - Проектирование информационных систем в дизайне
      1. Результаты освоения учебной дисциплины в дальнейшем будут использованы при прохождении производственной практики и выполнении выпускной квалификационной работы*.*

## Цели и планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

* + - 1. Целями изучения дисциплины «Мультимедиа технологии в дизайне» являются:
    - формирование знаний об основных средствах создания элементов мультимедиа и устройствах хранения информации;
    - изучение инструментов для работы со звуком, графикой и видео;
    - обучение навыкам создания анимации с элементами программного кода;
    - изучение этапов подготовки, создания и реализации мультимедиа продуктов;
    - формирование у обучающихся компетенций, установленных образовательной программой в соответствии с ФГОС ВО по данной дисциплине.
      1. Результатом обучения по учебной дисциплине является овладение обучающимися знаниями, умениями, навыками и опытом деятельности, характеризующими процесс формирования компетенций и обеспечивающими достижение планируемых результатов освоения учебной дисциплины.

## Формируемые компетенции и индикаторы достижения компетенций:

| **Код и наименование компетенции** | **Код и наименование индикатора**  **достижения компетенции** |
| --- | --- |
| ПК-4  Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении  задач профессиональной деятельности | ИД-ПК-4.2  Создание визуального ряда, использование программ для редактирования графической, звуковой, видео информации |
| ИД-ПК-4.3  Визуализация данных для заданной предметной области, выбор и применение соответствующих инструментов |

## Общая трудоёмкость учебной дисциплины (модуля) по учебному плану составляет:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Очная форма обучения | **3** | **з.е.** | **108** | **час.** |