

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

_____ (_____)

«_____» _____ 20__ г.

АННОТАЦИЯ
к рабочей программе дисциплины
«Мультимедиа технологии в бизнесе»

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедиа технологии в бизнесе» по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (Профиль подготовки «Прикладная информатика в экономике», прикладной бакалавриат) разработана в соответствии:

1. требованиями порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 05.04.2017 N 301
2. требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки Прикладная информатика, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 207 от 12.03.2015
3. учебным планом профиля ПБ.09.03.03.ПИЭ Прикладная информатика в экономике, одобренным Ученым советом АНО ВО «Международный банковский институт» от «29» августа 2017 г. Протокол № 6.

Цель и задачи дисциплины:

Целями освоения дисциплины «Мультимедиа технологии в бизнесе» являются формирование у обучающихся системных фундаментальных знаний в области веб дизайна, приобретение практических навыков работы с ключевыми программами, которые используются в различных сферах деятельности современных компаний.

Общая трудоемкость дисциплины:

Дисциплина «Мультимедиа технологии в бизнесе» относится к профессиональному циклу и изучается на протяжении одного семестра в объеме 180 часов (5 зачетных единиц). Форма итоговой аттестации – экзамен.

Место дисциплины в структуре ОП:

Дисциплина является основой для изучения таких дисциплин, как: «Web-программирование» и «Разработка электронного портала».

Основные разделы дисциплины:

В рамках раздела «Разработка дизайн макетов сайта» учебной дисциплины студенты узнают понятие сетки макета, принцип “Золотого сечения” и понятие прототипирования дизайн шаблонов.

В рамках раздела «Web-дизайн» учебной дисциплины студенты учатся создавать дизайн макет в программе Photoshop и готовить их к верстке.

В рамках раздела «Векторная графика» студенты учатся работать с векторной графикой, разрабатывать фирменный стиль компании, создавать логотипы, визитки,

буклеты.

В рамках раздела «Анимация и видео» студенты учатся работать с gif форматами, создавать видео ролики, накладывать звук и субтитры, работают с flash технологией.

В рамках раздела «3D моделирование» студенты изучают программу 3D Max. Учатся моделировать и создавать объемную графику.

Результаты освоения дисциплины: Дисциплина «Мультимедиа технологии в бизнесе» является основой для изучения дисциплины «Разработка электронного портала», а также знания учения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины, могут быть использованы при выполнении выпускной квалификационной работы.