



## СИЛАБУС КУРСОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

### «ПРОЕКТУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ СИСТЕМ» (назва навчальної дисципліни)

**Ступінь вищої освіти:** магістр  
**Спеціальність:** 123 Комп'ютерна інженерія  
**Освітньо-професійна програма:** Спеціалізовані комп'ютерні системи  
**Викладач:** Ненов Олексій Леонідович, кандидат технічних наук, старший викладач кафедри комп'ютерної інженерії;  
**Кафедра:** Комп'ютерної інженерії

**Профайл викладача:** **Контактна інформація:**  
**Тел:** +38 048 7209173  
*oleksiy.nienov@cloud.onaft.edu.ua*

### 1. Загальна інформація

Тип компонента ОП – вибірковий Мова виконання – українська

Курсове проектування виконується студентами денної форми навчання на першому курсі магістратури у другому семестрі.

Кількість кредитів – 3, годин – 90

Аудиторні заняття, годин:	всього	лекції	лабораторні	практичні
денна	26			
заочна				
Самостійна робота, годин	Денна – 64		Заочна –	

### Розклад занять

### 2. Анотація курсового проектування

Предметом дослідження при виконанні курсового проектування з дисципліни «Проектування мультимедійних систем» є теоретичні та практичні аспекти проектування комп'ютерних мультимедійних систем. У числі питань, які розглядаються — обговорення ідей і розробка концепції проектованої мультимедійної системи, аналіз вимог, проектування структури і поведінкової складової системи, проектування сховища мультимедійного контенту, проектування користувацького інтерфейсу, оформлення прийнятих рішень.

Міждисциплінарні зв'язки: виконання курсового проектування з дисципліни «Проектування мультимедійних систем» ґрунтується на знаннях та вміннях, які студенти отримали під час вивчення лекційного і виконання лабораторного курсу самої дисципліни «Проектування мультимедійних систем», вивчення дисциплін «Основи мультимедіа», «Інженерія програмного забезпечення», «Комп'ютерна графіка та цифрова обробка сигналів», «Комп'ютерний дизайн», «Проектування ігрових систем», «Напрямки дослідження, розвитку та програмні засоби мультимедійних та ігрових систем» та інших, та забезпечує, в свою чергу, проходження науково-дослідної практики, виконання дипломного проектування.

### 3. Мета курсового проектування

**Метою** виконання курсового проектування з дисципліни «Проектування мультимедійних систем» є підготовка фахівців до широкого використання програмних технологій, методів та інструментів, що призначені для проектування мультимедійних систем і їх складових, розгляду і дослідження питань і процесів, пов'язаних з розробкою, функціонуванням, розвитком і просуванням мультимедійних систем на сучасному інформаційному ринку.

Завдання курсового проектування: опанування студентами нових та інтеграція і конвергенція освоєних раніше підходів, принципів, методів, технологій і засобів проектування мультимедійних систем, зокрема, етапів їх життєвого циклу, розробки концепції, аналізу вимог до систем, проектування структури їх програмних модулів, структурування і зберігання медіаконтенту, розробка і представлення в різних аспектах поведінкової складової мультимедійних систем.

В результаті виконання курсового проектування студент повинен знати:

- основні актуальні задачі, які вирішуються фахівцями у сфері створення мультимедійних систем;
- існуючі підходи до побудови проектів і стратегії розробки мультимедійних систем;
- основні технології та інструменти проектування і реалізації мультимедійних систем;
- принципи опису, організації, зберігання медіаконтенту і забезпечення доступу до нього.

У результаті виконання курсового проектування студент повинен **вміти**:

- формулювати і аналізувати концептуальні ідеї щодо створення і просування мультимедійних систем різного призначення;
- реалізовувати набуті раніше навички декомпозиції програмних систем на різних рівнях, розробляти і описувати структуру мультимедійних систем в різних аспектах, структуру репозиторіїв мультимедійних даних, представляти і деталізувати поведінкову складову мультимедійних систем;
- виконувати ескізне проектування і розробку дизайну користувацького інтерфейсу програмних систем мультимедіа;
- ставити проектні завдання зі створення і підтримки проектів мультимедійних систем, зокрема, навчальних систем, відеоігор, систем віртуальної і доповненої реальності тощо.

#### **4. Програмні компетентності та результати виконання курсового проектування з дисципліни**

#### **5. Зміст курсового проектування**

#### **6. Система оцінювання та вимоги**

**Види контролю:** поточний, підсумковий – захист курсової роботи.

**Нарахування балів**

**Інформаційні ресурси**

#### **7. Політика курсового проектування**

Політика курсового проектування, як і всіх навчальних дисциплін в ОНАХТ, є уніфікованою та визначена з урахуванням законодавства України, вимог [ISO 9001:2015](#), «[Положення про академічну доброчесність в ОНАХТ](#)» та «[Положення про організацію освітнього процесу](#)».

Викладач \_\_\_\_\_ О. Л. Ненов  
підпис

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ С. В. Артеменко  
підпис