

Аннотация

Учебная технологическая (проектно-технологическая) практика входит в состав обязательной части образовательной программы подготовки обучающихся по направлению подготовки/ специальности 09.04.01 «Информатика и вычислительная техника» направленность «Мультимедийные приложения со сложными пользовательскими интерфейсами (виртуальная и дополненная реальности)». Организацию и проведение практики осуществляет кафедра №44.

Цель проведения учебной практики - получение первичных профессиональных умений и навыков на основе компетенций, полученных при изучении теоретического материала в первом семестре. При прохождении учебной практики обучающиеся получают практический опыт исследований и разработки в области мультимедиа, виртуальной и дополненной реальности применительно к выбранной теме выпускной квалификационной работы.

Задачи проведения учебной практики:

- Анализ предметной области: краткое описание, актуальность темы, научно-техническая проблематика и ее новизна. Цель работы и решаемые задачи.
- Разработка технического задания на объект исследования и разработки.
- Анализ существующих решений и их недостатки.
- Возможные пути решения задачи, их достоинства и недостатки, обоснование выбора решения.
- Выбор и обоснование применяемых технологий и инструментов.
- Разработка элементов архитектуры проектируемой системы, прототипов алгоритмов и структур данных технического решения.
- Реализация прототипа технического решения и его оценка.

Учебная технологическая (проектно-технологическая) практика обеспечивает формирование у обучающихся следующих

универсальных компетенций:

УК-1 «Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий»,

УК-2 «Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла»;

общепрофессиональных компетенций:

ОПК-2 «Способен разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач»,

ОПК-5 «Способен разрабатывать и модернизировать программное и аппаратное обеспечение информационных и автоматизированных систем»;

профессиональных компетенций:

ПК-1 «Способен проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы (виртуальная и дополненная реальность)»,

ПК-2 «Способен руководить проектированием ИР (мультимедийных приложений)»

Содержание практики охватывает круг вопросов, связанных с получением практического опыта исследований и разработки в области мультимедиа, виртуальной и дополненной реальности применительно к выбранной теме выпускной квалификационной работы.

Промежуточная аттестация по практике осуществляется путем защиты отчетов, составляемых обучающимися по итогам практики. Форма промежуточной аттестации по практике – дифференцированный зачет.

Общая трудоемкость практики составляет 3 зачетных единицы, 108 часов.

Язык обучения русский.