

**АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
ИИ И IT-ТЕХНОЛОГИИ**
(наименование дисциплины (модуля))

код и наименование подготовки

51.04.02 НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА

профиль/специализация

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ АНИМАЦИИ
И МУЛЬТИМЕДИА. ПРЕПОДАВАТЕЛЬ**

Цель дисциплины (модуля): освоения дисциплины: формирование компетенций в области искусственного интеллекта, а также получение навыков проектирования систем искусственного интеллекта и работы с инструментальными средствами реализации принципов искусственного интеллекта.

Задачи:

- рассмотреть основные методы, модели и инструментальные средства в области представления знаний;
- раскрыть принципы построения динамических и статических экспертных систем;
- показать особенности нейронных сетей, применяемых для распознавания изображений

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

ОПК-1. Способен организовывать исследовательские и проектные работы в области культуроведения и социокультурного проектирования.

ОПК-2. Способен участвовать в реализации основных и дополнительных программ.

ПК-1. Способен к педагогической деятельности в области анимации и мультимедиа

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- проблематику и области применения интеллектуальных технологий в информационных системах;
- теоретические и организационно-методические вопросы построения и функционирования систем, основанных на знаниях;

Уметь:

- использовать различные формализмы для построения математических моделей представления знаний в прикладных системах искусственного интеллекта (СИИ);
- проектировать (СИИ);
- выбирать инструментальные средства разработки СИИ;
- тестировать СИИ;
- проектировать интеллектуальный интерфейс СИИ;

Владеть:

- навыками разработки прикладных семиотических систем

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме зачёта с оценкой в 3 семестре.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 2 з.е. (72 ак. часа)