

Аннотация рабочей программы дисциплины «Технологии мультимедиа» для направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки).

Направленность (профиль) образовательной программы - Художественное образование и дизайн

1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины:

Формирование устойчивых знаний, умений и навыков работы с мультимедиа технологиями

Задачи изучения дисциплины:

Изучение теоретических и информационно-технологических основ систем мультимедиа (базовые элементы мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа, этапы разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа); формирование умений и навыков работы с мультимедиа технологиями (для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации); закрепления практических навыков работы с мультимедиа технологиями для разработки мультимедиа-приложений, включая создание проекта и сценарные методы его практической реализации.

2. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины и индикаторы их достижения

2.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименование профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК-2 Способен применять предметные знания в области изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна для реализации образовательного процесса и профессионального саморазвития	ИД-1 ПК-2 Знает: закономерности, принципы и уровни формирования и реализации содержания преподаваемой дисциплины в области изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна; структуру, состав и дидактические единицы ее содержания. ИД-2ПК-2 Умеет: осуществлять отбор учебного содержания для реализации в различных формах обучения в соответствии с дидактическими целями и возрастными особенностями учащихся. ИД-3ПК-2 Владеет: знаниями по истории и теории преподаваемой дисциплины в области изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна; умением отбирать ее содержание с учетом взаимосвязи аудиторной и внеаудиторной форм обучения

3. Содержание дисциплины

Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения. Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание.