

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Амурский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной и
научной работе

Лейфа А.В. Лейфа

« 1 » сентября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА»

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы – Художественное образование и дизайн

Квалификация выпускника – Бакалавр

Год набора – 2022

Форма обучения – Очная

Курс 3 Семестр 6

Зачет 6 сем

Общая трудоемкость дисциплины 72.0 (академ. час), 2.00 (з.е)

Составитель Е.С. Левковская, доцент,

Факультет дизайна и технологии

Кафедра дизайна

Рабочая программа составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта ВО для направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 22.02.18 № 125

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры дизайна

01.09.2022 г. , протокол № 1

Заведующий кафедрой Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

СОГЛАСОВАНО

Учебно-методическое управление

Чалкина Н.А. Чалкина

« 1 » сентября 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Научная библиотека

Петрович О.В. Петрович

« 1 » сентября 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Выпускающая кафедра

Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

« 1 » сентября 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Центр цифровой трансформации и
технического обеспечения

Тодосейчук А.А. Тодосейчук

« 1 » сентября 2022 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины:

Формирование устойчивых знаний, умений и навыков работы с мультимедиа технологиями

Задачи 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. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

«Технологии мультимедиа» в структуре ОП ВО подготовки бакалавров по направлению 44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)», направленность (профиль) образовательной программы «Художественное образование и дизайн» относится к факультативам.

Дисциплина «Технологии мультимедиа» изучается в шестом семестре и базируется на знаниях и умениях, полученных студентом по специальным дисциплинам "Информационные технологии в художественном образовании".

Является сопутствующей в процессе освоения дисциплин профессионального цикла ОП ВО: "Компьютерная графика", "Графический дизайн", "Типографика".

«Технологии мультимедиа» формирует готовность студентов к курсовому проектированию.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

3.1 Профессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Код и наименования профессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции
ПК2. Способен применять предметные знания в области изобразительного, декоративно-прикладного искусства и дизайна для реализации образовательного процесса и профессионального саморазвития	ИД-1ПК-2. Знать: 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. Уметь: осуществлять отбор учебного содержания для реализации в различных формах обучения в соответствии с дидактическими целями и возрастными особенностями учащихся. ИД-3ПК-2. Владеть: 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.

4. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2.00 зачетных единицы, 72.0 академических часов.

1 – № п/п

2 – Тема (раздел) дисциплины, курсовая работа (проект), промежуточная аттестация

3 – Семестр

4 – Виды контактной работы и трудоемкость (в академических часах)

4.1 – Л (Лекции)

4.2 – Лекции в виде практической подготовки

4.3 – ПЗ (Практические занятия)

4.4 – Практические занятия в виде практической подготовки

4.5 – ЛР (Лабораторные работы)

4.6 – Лабораторные работы в виде практической подготовки

4.7 – ИКР (Иная контактная работа)

4.8 – КТО (Контроль теоретического обучения)

4.9 – КЭ (Контроль на экзамене)

5 – Контроль (в академических часах)

6 – Самостоятельная работа (в академических часах)

7 – Формы текущего контроля успеваемости

1	2	3	4									5	6	7
			4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9			
1	Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий				10								10	Проверка графических практических работ и просмотр самостоятельных работ
2	Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения				10								12	Проверка графических практических работ и просмотр самостоятельных работ
3	Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание				14								15.8	Проверка графических практических работ и просмотр самостоятельных работ
4	Зачет									0.2				
	Итого		0.0		34.0		0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	37.8		

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Практические занятия

Наименование темы	Содержание темы
Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий.	Разработка мультимедийного проекта. Выбор аппаратно-программной платформы. Анализ инструментальных средств создания мультимедиа проекта.
Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-	Создание индивидуального сценария мультимедиа-приложения. Разработка структуры сценария и

приложения.	содержания его элементов.
Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание.	1. Разработка сценария для статического проекта мультимедиа. 2. Разработка сценария для динамического проекта мультимедиа.

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Содержание темы (раздела)	Трудоемкость в академических часах
1	Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	Выполнение практических работ	10
2	Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения	Выполнение практических работ	12
3	Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание	Выполнение практических работ Оформление портфолио практических работ Подготовка к зачету	15.8

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

На практических занятиях студенты знакомятся с конкретной проблемой, учатся анализировать информацию, выявляют основные проблемы и пути решения, изображая свои идеи. Для реализации творческого задания рекомендуется широко использовать метод - «мозговой штурм». Он способствует динамичности мыслительных процессов, освобождению от инерции мышления, развитию у обучаемых способности абстрагироваться от конкретных условий, формирует умение сосредоточиться на какой-либо важной цели. По своей направленности практические занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и поисково-проблемные работы.

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, конспектирование и оформление записей для углубленного понимания курса, завершение и оформление практических работ, подготовку к практическим работам (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме).

В процессе обучения рекомендуется использовать электронные формы обучения при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по оперативным вопросам (электронная почта, мессенджеры), использование мультимедиа средств для введения практических курсов дисциплины.

Основу преподавания дисциплины «Технологии мультимедиа» составляют технологии проблемного обучения, как наиболее отвечающие специфике профессиональной деятельности в этой сфере.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, а также методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков отражены в фонде оценочных средств по дисциплине «Технологии мультимедиа».

Текущий контроль по дисциплине проводится в форме зачета в 6 семестре. До зачета допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса и выполнившие творческое задание на практическом занятии.

Промежуточная аттестация осуществляется в виде просмотров выполненных работ по темам дисциплины. В ходе данного контроля оценивается качество и количество работ, выполненных студентом. Оцениваются результаты «Технологии мультимедиа» по пятибалльной шкале.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) литература

1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 793 с. — ISBN 978-5-4497-0506-8. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/93614.html>
2. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие / Г. П. Катунин, Е. С. Абрамова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 240 с. — ISBN 978-5-4497-0519-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94279.html>
3. Катунин, Г. П. Создание профессиональных презентаций : учебное пособие / Г. П. Катунин. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 614 с. — ISBN 978-5-4486-0716-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/80923.html>
4. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 240 с. — ISBN 978-5-8149-2115-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149130>
5. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html>
6. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html>
7. Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно-методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139919>

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

№	Наименование	Описание
1	Операционная система MS Windows 10 Education, Pro	DreamSpark Premium Electronic Software Delivery (3 years) Renewal по договору - Сублицензионный договор № Tr000074357/КНВ 17 от 30 июня 2019 года.
2	MS Office 2010 standard	лицензия Microsoft office 2010 Standard RUS OLP ML

		Academic 50, договор №492 от 28 июня 2012 года.
3	CS4 Design Standard 4 Academic Edition: Adobe InDesign CS4 Adobe Photoshop CS4 Adobe Illustrator CS4 Adobe Acrobat 9 Pro.	Государственный контракт №242 от 09.03.2010.
4	Corel DRAW Graphics Suite X7	Educational Lic (5-50) Сублицензионный договор №222 от 11.12.2015.
5	Google Chrome	Бесплатное распространение по лицензии google chromium http://code.google.com/intl/ru/chromium/terms.html на условиях https://www.google.com/chrome/browser/privacy/eula_text.html .
6	Inkscape	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL-2.0 https://inkscape.org/ru/about/license/
7	GIMP	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm .
8	http://www.iprbookshop.ru	Электронно-библиотечная система IPRbooks
9	https://e.lanbook.com	Электронно-библиотечная система «Лань»

в) профессиональные базы данных и информационные справочные системы

№	Наименование	Описание
1	https://awdee.ru	Оди. Сайт для графических дизайнеров на русском языке свободного доступа с обучающими текстовыми, аудио, видеоматериалами, инструментами и т.п.
2	https://www.ucreative.com/design/	UCreative.com. Информационный портал свободного доступа, посвященный графическому дизайну со статьями на английском языке
3	https://amssoft.ru/photo/luchshie-programmy-dlya-prezentatsij.php	Список лучших бесплатных сервисов для создания презентаций
4	www.render.ru	Российский ресурс по 3D технологиям и рендерингу: новости, статьи, обзоры, книги по теме, галерея работ, ответы на вопросы, журнал, посвященный компьютерной графике и др.
5		

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Технологии мультимедиа» проводится в учебной аудитории для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы. Учебная аудитория оснащена специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: учебная мебель, доска, персональные компьютеры. Выход в Интернет, телевизор. Также дисциплина обеспечена: примерами выполнения практических работ из методического фонда, проектными мастерскими по дизайну, специализированным компьютерным классом.. Самостоятельная работа обучающихся осуществляется в помещениях, оснащенных

компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Все помещения, в которых проводятся занятия, соответствуют действующим противопожарным правилам и нормам.