МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Иркутской области
«Ангарский промышленно – экономический техникум»
(ГБПОУ ИО «АПЭТ»)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ ИО
«Ангарский промышленно -
экономический техникум»
_____ / Скуматова Н.Д.
10 февраля 2017 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ПО ВЫБОРУ

Мультимедийные технологии

попрофессии 54.01.20 Графический дизайнер

ГД-1

г. Ангарск
2017 г.

ОДОБРЕНА
цикловой комиссией профессионального цикла *по специальностям 262019, 54.02.01, 29.02.04*
Председатель
_____ /Дягилева М.А.
8 февраля 2017 г.

СОСТАВЛЕНА
в соответствии с ФГОС СПО по профессии *54.01.20 Графический дизайнер*
Зам. директора по учебной работе
_____ / Савеличева О.В.
10 февраля 2017 г.

Рабочая программа учебной дисциплины **Мультимедийные технологии**разработана на основе основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденной 02.02.2017 года приказ № 15.

Организация-разработчик: **ГБПОУ ИО «АПЭТ»**

Разработчики:

Лемещенко С.В., преподаватель

СОДЕРЖАНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА 4
1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 6
1.1 Область применения рабочей программы 6
1.2 Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы среднего профессионального образования подготовки квалифицированных рабочих, служащих: 6
1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины: 6
2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 7
2.1 Объем учебной дисциплины и виды вне учебной работы 7
2.2 Тематический план(очная форма обучения) 8
2.3Содержание учебной дисциплины 10
3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 15
3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению 15
3.2. Информационное обеспечение обучения 15
3.3. Организация образовательного процесса 16
3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса 16
4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ 17
5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ОП 18

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» разработана на основе разработана на основе основной образовательной программы среднего профессионального образования подготовки квалифицированных рабочих, служащих по профессии 54.01.20 Графический дизайнер, утвержденной 02.02.2017 года приказ № 15,и предназначена для реализации требований к результатам освоения изучаемой дисциплины по ФГОС СПО, а также, для применения мультимедийных технологий при разработке рекламных проектов, для достижения их выразительности за счет применения аудио- и видеоинформации, преобразованных в цифровую форму, для привлечения внимания потребителей, обеспечения спроса, популяризации.

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии» изучается в разделе общеобразовательных дисциплин предметы и курсы по выбору,основными задачами которой являются:

– современные компьютерные методы обработки аудио и видеоинформации;

– информационные технологии, использующие компьютерную анимацию;

– современные компьютерные методы создания Интернет страниц и мультимедийных проектов.

А также служить базой для освоения профессионального модуля 01Разработка технического задания на продукт графического дизайна.

Для лучшего усвоения материала изложение его производится с применением технических и аудиовизуальных средств обучения.

Для достижения эффективных результатов обучения следует использовать различные формы работы в зависимости от конкретных условий.

1. тесный контакт с преподавателями специальных дисциплин;
2. системный контроль за работой;
3. выборочная проверка конспектов лекций для выявления вопросов, наиболее трудно усваиваемых студентами;
4. чередование лекций с практическими занятиями по разделам, завершаемым в лекционном курсе.
5. выделение теоретических понятий, вводимых в курсе мультимедийных технологий, запись их определений в словарь терминов, рассчитанная на углубления этих понятий в процессе дальнейшего освоения предмета.

Контроль за чтением текстов осуществляется через систему коллоквиумов, контрольных работ и других видов отчетности.

Настоящая программа определяет объем и содержание знаний, навыков и учебно-воспитательных задач предмета.

Курс предмета «Мультимедийные технологии» рассчитан на 133 часааудиторных занятий. Норма времени на выполнение домашних работ регламентируется положением по выполнению домашних работ по общеобразовательному циклу (приказ № от 3 февраля 2017 г.) и составляет 50 % от аудиторных работ. *Дисциплина полностью является вариативной.*

Промежуточная аттестация осуществляется в виде дифференцированного зачета в седьмомсеместре. Контроль усвоения дисциплины рекомендуется

проводить с применением различных форм текущего контроля: опросы, тестирование, контрольные работы, презентации и т.п.

1 ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Область применения рабочей программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер укрупнённой группы профессий и специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств.

1.2 Место учебной дисциплины в структуре образовательной программы среднего профессионального образования подготовки квалифицированных рабочих, служащих:

учебная дисциплина «Мультимедийные технологии» относится к общеобразовательному циклу предметы и курсы по выбору основной программы и имеет практико-ориентированную направленность.

1.3. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

Цель: освоение теоретических знаний о современных мультимедийных технологиях; составе мультимедиа, их использовании в образовательном процессе, целесообразности и необходимости их использования, приобретение умений применять эти знания в профессиональной деятельности; формирование необходимых компетенций.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь:

– использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации;

– обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука;

– обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

– назначение и виды мультимедийных технологий;

– технологию создания интерактивной анимации;

– технологию обработки аудиоинформации;

– технологию обработки видеоинформации.

В результате освоения дисциплиныобучающийся осваивает элементы компетенций:

общих:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.

профессиональных:

ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.

2 СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1 Объем учебной дисциплины и виды вне учебной работы

Вид учебной работы	***Объем часов***
Максимальная учебная нагрузка (всего)	*133*
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	133
в том числе:	
лабораторные работы	-
практические занятия	*80*
контрольные работы	
курсовая работа (проект) (*если предусмотрено)*	-
Примерная тематика домашних работ обучающегося (всего)	
в том числе:	
Проработка конспектов лекций; Подготовка доклада на тему «Современные форматы звуковых файлов» Подбор звуковых фрагментов (фонограмм), стихотворений для обработки. Подготовка отчетов по лабораторным работам. Подготовка к теоретическому тестированию. Подготовка доклада на тему «Обзор программ для обработки цифрового видео». Подготовка к выполнению индивидуального проектного задания по любой из тем: 1. Байкал – жемчужина Сибири 2. История футбола 3. Граффити — искусство или вандализм 4. Мифы Древней Греции 5. Языковые стереотипы 6. Христианство. История возникновения. 7. Семь чудес России 8. Современная военная техника 9. История возникновения матрешки Выполнение индивидуального проектного задания по любой из тем: 1. Вкусно — не значит полезно 2. Комнатные растения 3. История олимпийских игр 4. Популярные имена в России 5. Чем знаменателен день, когда я родился? 6. Как перестать кусать ногти Популяризация правильного здорового питания	
Промежуточная аттестация в форме*дифференцированного зачета*	

2.2 Тематический план(очная форма обучения)

Наименование разделов и внеурочных тем	Максимальная учебная нагрузка студента (час.)	Количество аудиторных часов			
		Всего	Теоретические занятия	Практические работы	Консультации
Тема1.1 Компьютерныеаудиотехнологии	**30**	**30**	**10**	**20**	
1.1.1 Понятиемультимедиа.	2	2	2	-	
1.1.2 Аналоговый и цифровойзвук.	2	2	2	-	
1.1.3 Программное обеспечение для проигрывания, записи, копирования и обработки звука.	4	4	2	2	
1.1.4 Ввод и распознавание речи.	4	4	2	2	
1.1.5 Средства компьютерной аудио технологии.	18	18	2	16	
Тема 1.2. Компьютерныевидеотехнологии	**20**	**20**	**10**	**10**	
1.2.1 Компьютерныевидеотехнологии.	2	2	2	-	
1.2.2 Запись цифрового видео на жёсткий диск.	2	2	2	-	
1.2.3 Обработка цифровой видеоинформации.	2	2	2	-	
1.2.4 Технология нелинейного монтажа.	2	2	2	-	
1.2.5 Сведение видеоинформации и звука в ролик.	12	12	2	10	
Тема 1.3. Реализация мультимедийных проектов	**83**	**83**	**33**	**50**	
1.3.1 Средства разработки мультимедиа-приложений.	2	2	2	-	
1.3.2 Авторские средства разработки.	2	2	2	-	
1.3.3 Создание мультимедийной презентации	2	2	2	-	
1.3.4 Программа PowerPoint.	2	2	2	-	
1.3.5 Создание Prezi презентаций.	4	4	2	2	
1.3.6 Обзор программ для создания и обработки анимированных изображений.	2	2	2	-	
1.3.7 Свойства слоев. Базовые понятия Flash-анимации.	2	2	2	-	
1.3.8 Виды кадров.	8	8	2	6	
1.3.9 Понятие символа.	2	2	2	-	
1.3.10 Создание анимации движения MotionTween.	44	44	2	42	
1.3.11 Морфинг в программе Flash	2	2	2	-	
1.3.12 Текст. Виды текста: статистический, динамический.	2	2	2	-	
1.3.13 Растровая графика в программе Flash.	2	2	2	-	
1.3.14 Кнопка. Устройство кнопки.	2	2	2	-	

1.3.15 Добавление звука в клип.	2	2	2	-	
1.3.16 Сведение элементов мультимедийного проекта в единое целое	2	2	1	-	
Дифференцированный зачёт	-	-	**2**	-	
Всего	**133**	**133**	**53**	**80**	

2.3Содержание учебной дисциплины

Мультимедийные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций	Уровень освоения
Тема 1.1. Компьютерныеаудио технологии	**Содержание учебного материала**	**30**		
	Объем аудиторной нагрузки	**30**		
	1.1.1Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в графическомдизайне. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиа-приложений	2	ОК 01; ОК 09	1
	1.1.2Аналоговый и цифровой звук. Аппаратное обеспечение, разрядность и качество цифрового звука. Цифровая обработка аналогового сигнала (импульсно-кодовая модуляция). Свойства и характеристики аудиосигналов	2	ОК 01; ОК 09	2
	1.1.3Программное обеспечение для проигрывания, записи, копирования и обработки звука. Форматы звуковых файлов - MIDI, WAV. Принцип и метод сжатия цифрового звука; MP3- формат звуковых файлов. Коэффициент сжатия. Скорость передачи данных (bitrate). Соотношения параметров качества звука и величины его сжатия (bitrate).	2	ОК 01; ОК 09	2
	1.1.4 Сфера применения технологии распознавания речи.Режим команд при речевом распознавании.	2	ПК 1.2	2
	1.1.5 Средства компьютерной аудио технологии.ПрограммаAudacity.	2	ПК 1.2	2
	Практические занятия	**20**		
	1.1.3.1 Записьзвуканацифровойноситель (CD, Flash).	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.1.4.1 Ввод и распознавание речи.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.1.5.1Частотное редактирование звукового сигнала. Уровень громкости. Возможность стилизации звука при использовании звуковых эффектов	4	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.1.5.2 Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Моно - и стерео режимы обработки звука. Нарезка и сохранение сэмплов. Маркирование звуковых фрагментов	4	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.1.5.3 Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта. Микширование звуковых данных	4	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.1.5.4Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Монтаж звуковых файлов. Использование фильтров при создании эффекта чтения сказки по ролям	4	ПК 1.2; ОК 09	2
	Примерная тематика домашних работ обучающихся при изучении темы 1.1			

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций	Уровень освоения
	Проработка конспектов лекций. Подготовка доклада на тему «Современные форматы звуковых файлов».			
Тема 1.2. Компьютерныевидеотехнологии	**Содержание учебного материала**	**20**		
	Объем аудиторной нагрузки	**20**		
	1.2.1. Компьютерныевидеотехнологии. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Синхронизация аудио - и видеосигналов при их цифровой обработке.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.2.2Запись цифрового видео на жёсткий диск. Форматы хранения видеоданных: AVI и MPEG. Сжатие (компрессия) видеоданных: технология DivX, формат MPEG4 .	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.2.3 Обработка цифровой видеоинформации. Общность интерфейсов программ для обработки цифрового видео. Настройка программы на обработку видеофайлов и звука.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.2.4 Технология нелинейного монтажа. Многоканальная (мультитрековая) обработка цифрового видео. Проектирование последовательности сцен (сценария). Загрузка видеофрагментов.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.2.5 Сведение видеоинформации и звука в ролик Возможность использования эффекта «хромакей» Назначение эффекта «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Применение переходных эффектов.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	Практические занятия	**10**		
	1.2.5.1 Создание видеоролика.	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.2.5.2Создание титров. Анимация тиров.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.2.5.3Сохранение готового ролика. Рендеринг (визуализация) ролика. Запись ролика на диск (CDR, CDRW, DVD) или видеокассету.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	Примерная тематика домашних работобучающихся при изучении темы 1.2			
	Проработка конспектов лекций; Подготовка отчетов по лабораторным работам. Подготовка доклада на тему «Обзор программ для обработки цифрового видео».			
Тема 1.3. Реализация мультимедийных проектов	**Содержание учебного материала**			
	Объем аудиторной нагрузки			
	1.3.1. Средства разработки мультимедиа-приложений. Сфера применения мультимедиа-продуктов. Специализированные инструментальные средства для создания мультимедийных приложений.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.2. Авторские средства разработки. Классификация авторских систем. Программы, предназначенные для подготовки мультимедийных приложений. Форматы файлов.	2	ПК 1.2; ОК 09	2

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций	Уровень освоения
	1.3.3 Создание мультимедийной презентации. Классификация презентаций. Создание структуры (сценария) мультимедийного продукта.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.4 Программа PowerPoint. Создание слайда. Стиль оформления презентации.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.5 Создание Prezi презентаций. Основной принцип Prezi.com. Редактирование и просмотр Preziпрезентации. Доступ к презентации	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.6 Обзор программ для создания и обработки анимированных изображений. Знакомство с программой MacromediaFlash MX . Интерфейс. Обзор панелей.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.7 Свойства слоев. Базовые понятия Flash-анимации.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.8 Виды кадров. Покадровая анимация.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.9 Понятие символа. Виды символов: мувиклип, кнопка, графика. Библиотеки MacromediaFlash MX .	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10 Создание анимации движения MotionTween. Ориентация при движении.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.11 Морфинг в программе Flash. Маскирование в программе Flash.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.12 Текст. Виды текста: статистический, динамический.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.13 Растровая графика в программе Flash. Разбиение растрового изображения. Применение растрового изображения в качестве заливки. Векторная графика в программе Flash. Создание эффектов. Встроенные эффекты.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.14 Кнопка. Устройство кнопки. Назначение сценариев кнопкам. Звук в программе Flash. Импорт звука в библиотеку.	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.15 Добавление звука в клип. Редактирование звука	2	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.16 Сведение элементов мультимедийного проекта в единое целое. Итоговое занятие	1	ПК 1.2; ОК 09	2
	Практические занятия	**50**		
	1.3.5.1 Создание мультимедийной презентации по индивидуальной теме	2		2
	1.3.8.1 Покадровая анимация. Анимация формы: морфинг в программе Flash. Маскирование в программе Flash.	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10.1 Создание анимации движения MotionTween . Ориентация при движении.	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10.2 Создание движения автомобиля. Работа с символами типа Movieи анимация движения MotionTween. Использование и настройка параметров Rotate. Движение с движением: Flash-матрешка. Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текст, выпрыгивающий текст, растущий текст. Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10.3 Разработка анимации «Полет птицы».Работа с растровой графикой. Анимация MotionTween как движение по направляющей Создание слоя, направляющего движение, MotionGuideLayer. Параметр OrienttoPass.	6	ПК 1.2; ОК 09	2

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций	Уровень освоения
	1.3.10.4 Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст. Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode. Разработка анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста»	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10.5 Разработка анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10.6 Разработка анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графикой. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Снегопад», «Звездное небо».	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	1.3.10.7 Разработка анимационных роликов с использованием покадровой анимации. Разработка проекта: «Мультфильм: Восточный танец».	6	ПК 1.2; ОК 09	2
	Примерная тематика домашних работобучающихся при изучении темы 1.3			
	Подготовка к выполнению индивидуального проектного задания по любой из тем: • Байкал – жемчужина Сибири • История футбола • Граффити — искусство или вандализм • Мифы Древней Греции • Языковые стереотипы • Христианство. История возникновения. • Семь чудес России • Современная военная техника • История возникновения матрешки Выполнение индивидуального проектного задания по любой из тем: • Вкусно — не значит полезно • Комнатные растения • История олимпийских игр • Популярные имена в России • Чем знаменателен день, когда я родился? • Как перестать кусать ногти • Популяризация правильного здорового питания			
	Консультация	**3**		

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов	Осваиваемые элементы компетенций	Уровень освоения
	Итого аудиторных занятий	**65**		
	Дифференцированный зачёт	**2**		
	Итого по учебной дисциплине максимальной нагрузки:	**133**		

3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация учебной дисциплины требует наличия учебного кабинета: **лаборатория мультимедийных технологий.**

Средства обучения учебного кабинета:

Оборудование учебного кабинета:

- комплект учебной мебели;
- методические указания;
- наушники -15 шт.
- демонстрационные пособия;
- колонки Soundforce 505 - 1 шт.;
- коммутатор 3Com Baseline Switch - 1 шт.;
- монитор LG Flatron - 16 шт.;
- проектор Bang-1 шт.;
- системный блок Intel(R) Pentium(R) DCPU 3.00GHz - 16 шт.;
- экран настенный GOLDVIEW – 1 шт.;
- принтер Canon LBP 2900 – 1 шт.;
- программное обеспечение

пакет Microsoft Office 2010 с установленным Access 2010,

инструментальная среда Visual FoxPro 9.0,

ОС: Microsoft Windows 7 Корпоративная версия.

Офисное ПО: Microsoft Office стандарт 2010, Microsoft Access 2010, Microsoft Visio 2010, Notepad++, PsPad, Foxit Reader, 0, SMatchStudio.

Браузеры: Internet Explore, Crome, Opera.

Графика и САПР:Paint.NET, Компас 3D, Embarcadero RAD Studio XE.

Другое ПО: Microsoft Visual Fox Pro 9.0, Embarcadero RAD Studio XE, Microsoft SQL Server Compact 3.5.

Программные средства обучения учебного кабинета:графические редакторы и программы вёрстки, подключение к сети интернет.

Технические средства обучения: слайд-проектор, компьютер, проекционный экран, музыкальные колонки.

Оборудование кабинета и рабочих мест кабинета:

1. Ученические столы;
2. Стулья ученические;
3. Столы для компьютеров;
4. Мыши;
5. Коврики для мышей;
6. Классная доска;
7. Шкафы для хранений пособий;
8. Настенные стенды;

3.2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

Основные источники:

1. Киселев С.В. Средства мультимедиа, 2012 г.;

2. Киселев С.В. ВЕБ - дизайн, 2012 г.

Интернет-ресурсы:

1. Основные понятия рендера и анимации / JamesChronister перевод: Юлия Корбут Переработка: Азовцев Юрий [Электронный ресурс] – режим доступа http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_4-rd_edition/Rendering_and_Animation_Basic_Concepts свободный (дата обращения: 15.02.2017 г.)

Методические издания

Методика преподавания творческих дисциплин [Электронный ресурс] / Электронные данные. – Режим доступа: http://www.omgtu.ru/general_information/media_omgtu/journal_of_omsk_research_journal/files/arhiv/2012/2_106_2012/220-249.pdf, свободный (Дата обращения: (01.02.2017 г.)

Периодические издания

Электронные журналы по культуре и искусству [Электронный ресурс] / Электронные данные. Режим доступа: http://www.bgunb.ru/bgunb/sniki/links_el_gurn.html, свободный (Дата обращения: (04.02.2017 г.)

3.3. Организация образовательного процесса

В ходе преподавания учебной дисциплины осуществляются межпредметные связи с профессиональным модулем 01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна.

3.4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Педагогические работники получают дополнительное профессиональное образование по программам повышения квалификации.

4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения	***Критерии оценки***	***Формы и методы оценки***
Перечень знаний, осваиваемых в рамках дисциплины	*Характеристики демонстрируемых знаний*	*Чем и как проверяется*
В результате освоения дисциплины обучающийся должен *знать*: - назначение и виды мультимединых технологий;	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы
- технологию создания интерактивной анимации;	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы
- технологию обработки аудиоинформации;	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы
- технологию обработки видеоинформации	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы
Перечень умений, осваиваемых в рамках дисциплины		
В результате освоения дисциплины обучающийся должен *уметь*: - использовать мультимедийные возможности программ для создания интерактивной анимации;	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы
- обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука;	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы
- обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео	Оценка «5» – 85-90 баллов Оценка «4»– 75-84 балла Оценка «3» – 50-74 балла	Практическиеработы Дифференцированный зачёт

Контроль формируемых профессиональных и общих компетенций

Формируемые профессиональные и общие компетенции	**Формы и методы контроля и оценки результатов обучения**
ПК 1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования.	*Проверка домашней работы обучающихся,* *Экспертная оценка результатов выполнения исследовательских работ по учебным элементам* *Анализ результатов наблюдения (по заданным показателям) за деятельностью студентов в процессе выполнения ими учебных заданий*
ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным	*Анализ результатов наблюдения за деятельностью студентов в процессе выполнения ими учебных заданий при проведении защит творческих работ, презентаций.*

контекстам;	
ОК 09 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности.	*Проверка домашней работы обучающихся,* *Экспертная оценка результатов выполнения исследовательских работ по учебным элементам* *Анализ результатов наблюдения (по заданным показателям) за деятельностью студентов в процессе выполнения ими учебных заданий*

5. ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММЫ В ДРУГИХ ОП

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» может быть использована при реализации ОПОП по специальности 54.02.01. Дизайн (по отраслям).

Разработчики:

ГБПОУ ИО «АПЭТ»	преподаватель	С.В. Лемещенко
место работы	*занимаемая должность*	*инициалы, фамилия*

Рецензенты:

место работы	*занимаемая должность*	*инициалы, фамилия*
место работы	*занимаемая должность*	*инициалы, фамилия*