

Документ подписан простыми электронными подписями
Информация о владельце:
ФИО: Пономарева Светлана Викторовна
Должность: Проректор по УО
Дата подписания: 21.09.2023 12:33:08
Уникальный программный ключ:
bb52f959411e64617366ef2977b97e87139b1a2d

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

(ДГТУ)
Авиационный колледж

УТВЕРЖДАЮ

Директор

_____ А.И. Азарова

_____ 2020 г.

Технология мультимедиа

рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за **Авиационный колледж**

Учебный план 09.02.03-2020-4-ПКС9.plx
Программирование в компьютерных системах

Квалификация **Техник - программист**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **0 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 100
в том числе:
аудиторные занятия 63
самостоятельная работа 37

Виды контроля в семестрах:

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	УП	РП		
Неделя	21			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	34	34	34	34
Практические	29	29	29	29
Итого ауд.	63	63	63	63
Контактная работа	63	63	63	63
Сам. работа	37	37	37	37
Итого	100	100	100	100

Программу составил(и):

доцент, _____

Рецензент(ы):

Рабочая программа дисциплины (модуля)

Технология мультимедиа

разработана в соответствии с ФГОС СПО:

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование (базовый уровень подготовки специалистов среднего звена). (приказ Минобрнауки России от 09.12.2016г. № 1547)

составлена на основании учебного плана:

Программирование в компьютерных системах

утвержденного Учёным советом университета от _____ протокол № .

Рабочая программа одобрена на заседании педагогического совета
Авиационного колледжа

Протокол от _____ 2020 г. № ____

Срок действия программы: 2020-2024 уч.г.

Директор АК ДГТУ Азарова А.И. _____

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1	Формирование у будущих специалистов знаний и навыков использования современных компьютерных технологий и их возможностей по созданию, обработке и публикации мультимедийных продуктов.
-----	--

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП:	ОП
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Операционные системы
2.1.2	Информационные технологии
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Веб-программирование
2.2.2	Пакеты прикладных программ

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ОК-1: Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК-2: Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК-3: Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК-4: Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК-5: Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК-6: Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК-7: Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

ОК-8: Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК-9: Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ПК-3.6: Разрабатывать технологическую документацию.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен

3.1	Знать:
3.1.1	- виды мультимедийных продуктов;
3.1.2	- составляющие мультимедиа;
3.1.3	- форматы представления динамических данных;
3.1.4	- мультимедийные технологии работы с динамическим содержимым программных продуктов;
3.1.5	- специальные термины в области динамического содержимого программных продуктов;
3.1.6	- программное обеспечение для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического содержимого программных продуктов;
3.1.7	- принципы проектирования пользовательских интерфейсов;
3.1.8	понятие компьютерной модели и моделирования;
3.1.9	- принципы и этапы создания презентации;
3.1.10	- принципы анимации графических объектов.
3.2	Уметь:
3.2.1	- работать с программным обеспечением обработки информации;
3.2.2	- работать с программами разработки презентаций;
3.2.3	- работать с программным обеспечением для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического содержимого программных продуктов;
3.2.4	- работать с мультимедийными инструментальными средствами;

3.2.5	- создавать анимации графических объектов в специализированном программном обеспечении;
3.2.6	- создавать gif-анимации в специализированном программном обеспечении.

4 . СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)							
Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Актив и Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Понятие мультимедиа технологии						
1.1	Основные понятия, технологии мультимедиа /Лек/	4	2	ОК-1 ОК-9	Э1	0	
1.2	Средства мультимедиа технологии /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-6	Э1 Э3	0	
1.3	Гипертекст /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-8 ОК-9	Э1 Э3	0	Доклад
1.4	Классы систем мультимедиа и типы мультимедиа продуктов /Лек/	4	2	ОК-5 ОК-9	Э1 Э2	0	
1.5	Классификация и характеристика основных видов mass-media /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-8 ОК-9	Э1 Э2	0	Доклад
1.6	Составляющие мультимедиа. Обзор программного обеспечения мультимедиа /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5	Э1 Э2	0	
1.7	Историческое развитие шрифта /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э3	0	Презентация
1.8	Понятие сценария, категории сценария. Интерактивное развитие сценария	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э1 Э2 Э3	0	
1.9	Размерности сцен в мультимедиа продуктах /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1 Э2 Э3	0	Доклад
1.10	Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов. Требования, предъявляемые к составляющим мультимедиа продуктов /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э2	0	
1.11	Реализация статических процессов на мультимедиа средствах /Ср/	4	2	ОК-2 ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э2	0	Реферат
1.12	Проектирование пользовательского интерфейса /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э2	0	
1.13	Устройства и технологии ввода данных /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1 Э2	0	Доклад
1.14	Анимация. Виды анимации /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5	Э2 Э3 Э4	0	
1.15	Программы для создания компьютерной анимации, область применения, форматы хранения /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1 Э2 Э3 Э4	0	Реферат
	Раздел 2. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа приложений						
2.1	Принципы и этапы создания мультимедийной презентации /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э2 Э3	0	
2.2	Разработка презентации в среде MicrosoftPowerPoint /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э2	0	Работа в малых группах
2.3	Линейный и нелинейный видеомонтаж /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э2	0	Доклад
2.4	Создание мультимедиа продукта в среде MacromediaFlash /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э2	0	

2.5	Основы работы в среде MacromediaFlash /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э2	0	Работа в малых группах
2.6	Анимация движения в MacromediaFlash /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э2	0	Работа в малых группах
2.7	Анимация формы в MacromediaFlash /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э2	0	Работа в малых группах
2.8	Создание элементов управления в MacromediaFlash /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э2	0	Разбор конкретных ситуаций
2.9	Создание приложений Flash /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э2	0	Разбор конкретных ситуаций
2.10	Выполнение домашних заданий по теме «Создание мультимедиа продукта в среде MacromediaFlash». Подготовка к практической работе /Ср/	4	6	ОК-2 ОК-3 ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9 ПК-3.6	Э2	0	Подготовка к практической работе
2.11	Средства разработки, эксплуатации и сопровождения Internet/Intranet приложений /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э2 Э4	0	
2.12	Создание web-сайта в среде MacromediaDreamweaver /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э4	0	Разбор конкретных ситуаций
2.13	Создание персонального web-сайта /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э4	0	Разбор конкретных ситуаций
2.14	Выполнение домашних заданий по теме «Работа с текстом». Подготовка к практической работе /Ср/	4	3	ОК-2 ОК-3 ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9 ПК-3.6	Э1 Э2 Э3 Э4	0	Подготовка к практической работе
2.15	Динамическая симуляция 3D-объектов. Основные функции и возможности 3D программ /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э1	0	
2.16	Работа в редакторе 3D- моделирования /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э1	0	Работа в малых группах
2.17	Цифровой звук /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1 Э3	0	Доклад
Раздел 3. Звук и видео в мультимедиа							
3.1	Форматы звуковых файлов /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э1 Э3	0	
3.2	Свойства. Форма представления звука. Преобразования /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1 Э3	0	Презентация
3.3	Программы записи и обработки звука. Аудиоредакторы /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э1 Э3	0	
3.4	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э1 Э3	0	Работа в малых группах
3.5	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э1 Э3	0	Работа в малых группах
3.6	Звуковые редакторы. Риппинг. Мастеринг /Ср/	4	3	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1 Э3	0	Доклад
3.7	Видеозапись в технологии мультимедиа. Основы цифрового видео /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э1 Э3	0	
3.8	Видео конверторы. Линейный и нелинейный видеомонтаж /Ср/	4	2	ОК-4 ОК-5 ОК-8 ОК-9	Э1	0	Доклад
3.9	Программное обеспечение для работы с видео /Лек/	4	2	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э1 Э3	0	

3.10	Видеозапись и компьютерный видеомонтаж /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э1 Э3	0	Работа в малых группах
3.11	Внедрение видео в мультимедиа проект по заданной тематике /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э1 Э3	0	Разбор конкретных ситуаций
3.12	Анализ редакторов: AdobeAfterEffects, AdobePremiere, UleadMediaStudioPro /Ср/	4	3	ОК-4 ОК-5 ОК-8	Э2	0	Доклад
3.13	Создание GIF-анимации /Лек/	4	1	ОК-2 ОК-5 ОК-9	Э4	0	
3.14	Создание GIF-анимации /Пр/	4	1	ОК-3 ОК-4 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э4	0	Разбор конкретных ситуаций
3.15	Создание GIF-анимации и баннера /Пр/	4	2	ОК-2 ОК-3 ОК-6 ОК-7 ПК-3.6	Э4	0	Разбор конкретных ситуаций
3.16	Итоговое занятие /Лек/	4	1	ОК-1 ОК-2 ОК-3 ОК-4 ОК-5 ОК-6 ОК-7 ОК-8 ОК-9	Э1 Э2 Э3 Э4	0	Устный опрос

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Содержатся в фонде оценочных средств.

5.2. Темы письменных работ

Содержатся в фонде оценочных средств.

5.3. Перечень видов оценочных средств

Указан в фонде оценочных средств.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

Э1	Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е.В. Нужнов ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования «Южный федеральный университет», Инженерно-технологическая академия. - 2-е изд., перераб. и доп. - Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2017. - Ч. 1. Основы мультимедиа технологий. - 199 с. : ил. - Библиогр.: с. 191-195. - ISBN 978-5-9275-2645-1 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=499905
Э2	Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е.В. Нужнов ; Министерство образования и науки РФ, Южный федеральный университет. - 2-е изд., перераб. и доп. - Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2016. - Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. - 180 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-9275-2171-5 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255
Э3	Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». - Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. - 82 с. : ил., схем. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8265-1478-8 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959
Э4	Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин / под ред. Л.Г. Гагариной. — М. : ИД «ФОРУМ» : ИНФРА-М, 2017. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс; Режим доступа http://www.znanium.com]. — (Профессиональное образование). URL: http://znanium.com/bookread2.php?book=894969

6.3.1 Перечень программного обеспечения

6.3.1.1	Microsoft Windows;
6.3.1.2	Trend Micro Office Scan Enterprise Security;
6.3.1.3	Microsoft Office;
6.3.1.4	MacromediaFlash;
6.3.1.5	MacromediaDreamweaver;

6.3.1.6	Браузер Google Chrome (свободно распространяемое ПО);
6.3.1.7	Adobe Acrobat Reader (свободно распространяемое ПО).
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
6.3.2.1	Справочная правовая система «Консультант Плюс»;
6.3.2.2	Информационно - правовая система «Законодательство России»;
6.3.2.3	Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Лаборатория информационно–коммуникационных систем. Оснащение: переносное мультимедийное оборудование (проектор, экран проекционный, системный блок), столы ученические, стулья ученические, столы компьютерные, доска классная меловая, встроенный шкаф, рабочее место преподавателя с персональным компьютером, персональные компьютеры, плакаты.
7.2	Кабинет для самостоятельной работы обучающихся. Оснащение: столы ученические, стулья ученические, компьютерные столы, персональные компьютеры, доска классная, полка книжная, тумба.
7.3	Библиотека, читальный зал с выходом в сеть интернет. Оснащение: персональные компьютеры с выходом в сеть интернет.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Прилагаются.