

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.Г.ШУХОВА»
Кафедра информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Директор института

«_____» _____ 2011 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Дисциплины

Мультимедиа технологии

направление подготовки:
230400 Информационные системы и технологии
профиль подготовки :
Информационные системы и технологии

Квалификация (степень)
бакалавр

Форма обучения
очная

Срок обучения
4 года

Белгород – 2012

Рабочая программа составлена на основании требований:

- Федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования по направлению подготовки 230400 "Информационные системы и технологии"(квалификация бакалавр), утвержденного Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 января 2010 г. № 25;
- плана учебного процесса БГТУ им. В.Г. Шухова по направлению подготовки 230400 "Информационные системы и технологии", введенного в действие в 2011 году;

Составитель (составители): ассистент (Жданова С.И.)
(ученая степень и звание, подпись) (инициалы, фамилия)

Рецензент (ы) _____

Рабочая программа согласована с выпускающей кафедрой информационных технологий.

Заведующий кафедрой : канд. техн. наук, доц. _____ (И.В.Иванов)

« _____ » _____ 2012 г.

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры информационных технологий

« _____ » _____ 2012 г., протокол № _____

Заведующий кафедрой: канд. техн. наук, доц. _____ (И.В.Иванов)

Рабочая программа одобрена методической комиссией института информационных технологий и управляющих систем

« _____ » _____ 2012 г., протокол № _____

Председатель: доц. _____ (Ю.И.Солопов)

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины является получение студентами знаний по основам создания мультимедиа приложений, элементам мультимедиа, их использования на практике.

1.2. Задачи изучения дисциплины

Задачами изучения дисциплины «Мультимедиа технологии» являются:

- получение представления о форматах графических и звуковых файлов;
- знакомство с компьютерными технологиями обработки текстовой, графической видео и звуковой информации;
- получение практических навыков сбора и обработки информации;
- создание мультимедийных продуктов.
- формирование элементов материалистического мировоззрения, познакомим обучающихся с взаимосвязанностью многих областей жизни и ИКТ.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

2.1. Перечень дисциплин, знание которых необходимо при изучении данной дисциплины.

| Наименование дисциплины | Наименование разделов |
|-------------------------|-----------------------|
| Компьютерная графика | Все разделы |
| ТИПИС | Все разделы |

2.2 Перечень дисциплин, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее.

| Наименование дисциплины | Наименование разделов |
|---|-----------------------|
| Инструментальные средства информационных систем | Все разделы |

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций (согласно ФГОС):

| Наименование компетенции | Код компетенции |
|---|-----------------|
| способность к проектированию базовых и прикладных информационных технологий | ПК-11 |
| способность использовать технологии разработки объектов профессиональной деятельности, в областях: машиностроение, приборостроение, наука, техника, образование, медицина, административное управление, юриспруденция, бизнес, предпринимательство, коммерция, менеджмент, банковские | ПК-18 |

| Наименование компетенции | Код компетенции |
|--|-----------------|
| системы, безопасность информационных систем, управление технологическими процессами, механика, техническая физика, энергетика, ядерная энергетика, силовая электроника, металлургия, строительство, транспорт, железнодорожный транспорт, связь, телекоммуникации, управление инфокоммуникациями, почтовая связь, химическая промышленность, сельское хозяйство, текстильная и легкая промышленность, пищевая промышленность, медицинские и биотехнологии, горное дело, обеспечение безопасности подземных предприятий и производств, геология, нефтегазовая отрасль, геодезия и картография, геоинформационные системы, лесной комплекс, химико-лесной комплекс, экология, сфера сервиса, системы массовой информации, дизайн, медиаиндустрия, а также предприятия различного профиля и все виды деятельности в условиях экономики информационного общества | |
| способность анализировать рынок программно-технических средств, информационных продуктов и услуг для решения прикладных задач и создания информационных систем | ПК-19 |
| способность самостоятельно приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения, стремиться к саморазвитию | ОК-5 |

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

• Знать:

- понятие мультимедиа;
- технические и программные средства реализации статических и динамических процессов;
- этапы создания собственных мультимедиа продуктов;
- инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.

• Уметь:

- использовать все имеющиеся на кафедре возможности аппаратных средств и программного обеспечения для создания мультимедиа проектов.

• Владеть:

- созданием растровых изображений;
- созданием векторных изображений;

- созданием трёхмерной графики и анимации.

4. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЩЕЙ ТРУДОЕМКОСТИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Общая трудоемкость дисциплины

| Вид учебной работы | Обозначение | Всего часов | Семестр № 7 | | Семестр № 8 | |
|---|-------------|-------------|-------------|----------|-------------|----------|
| | | | Всего часов | В неделю | Всего часов | В неделю |
| Общая трудоемкость дисциплины, час | | 74 | 34 | 2 | | |
| Аудиторные занятия, в т.ч.: | | | 34 | 2 | | |
| лекции | Л | | 17 | 1 | | |
| практические | ПЗ | | 17 | 1 | | |
| Самостоятельная работа студентов, в том числе: | СРС | 40 | 40 | | | |
| Подготовка к лекциям | ПЛ | 4 | 4 | | | |
| Курсовая работа | КР | | | | | КР |
| Промежуточная аттестация (зачет, экзамен) | зачет (З), | | | | | |
| | экзамен (Э) | 36 | | | | |

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Наименование тем, их содержание и объем

Курс 4 Семестр № 7

| № п/п | Наименование раздела (модуля) | К-во лекционных часов | Объем на тематический раздел, час | | |
|-------|---|-----------------------|-----------------------------------|----------------------|------------------------|
| | | | Практические и др. занятия | Лабораторные занятия | Самостоятельная работа |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | Мультимедиа и ее компоненты. Эволюция развития мультимедиа. | 1 | | | |
| 2 | Области применения мультимедийных приложений | 1 | | | |
| 3 | Аппаратное обеспечение мультимедиа. Конфигурация мультимедийных систем, стандарты MPC, программное обеспечение мультимедийных систем. | 2 | | | |
| 4 | Компоненты мультимедиа. Видео-дисплей, технология CRT,LCD,RGB,видеокарты. | 2 | | | |

| | | | | | |
|--------------|---|----|----|--|--|
| 5 | Графика. Растровые и векторные изображения, типы файлов изображений, алгоритмы сжатия, преобразование изображений. Программный продукт Inscare, программный продукт Adobe Photoshop. | 3 | 4 | | |
| 6 | Анимация. Выбор инструментов для анимации, типы анимации. Программный продукт Adobe after effects. | 2 | 5 | | |
| 7 | Видео. Типы видео данных, алгоритмы сжатия видео данных. | 3 | 3 | | |
| 8 | 3D моделирование. Общие направления в развитии объемных тел. Программный продукт Cinema 4D. | 3 | 5 | | |
| ВСЕГО | | 17 | 17 | | |

**5.2. Перечень практических (семинарских) занятий.
Их содержание и объем в часах (аудиторных).**

Курс 4 Семестр №7

| № п/п | Тема практического (семинарского) занятия | К-во часов |
|--------------|--|------------|
| 1 | Обработка графических изображений. Способы получения изображений: создание коллажей, рекламных объявлений. | 4 |
| 2 | Создание двумерных анимационных роликов | 5 |
| 3 | Основные составляющие видеофильма. Сценарий. Оцифровка данных. | 3 |
| 4 | Создание объемных анимационных роликов из стандартных наборов объектов | 5 |
| ИТОГО | | 17 |

5.3. Перечень лабораторных занятий и объем в часах
Не предусмотрено.

5.4. Матрица соотнесения тем/разделов учебной дисциплины и формируемых в них общекультурных и профессиональных компетенций

| Разделы (модули), темы дисциплины (в соответствии с п.5.1) | Количество часов | Компетенции | | | |
|--|------------------|----------------|------------------|-------|---------------|
| | | Общекультурные | Профессиональные | | Σ компетенций |
| | | | ОК-5 | ПК-11 | |
| | | | | | |

| | | | | | | |
|---|----|---|---|---|---|---|
| Мультимедиа и ее компоненты. Эволюция развития мультимедиа | 1 | + | | | | 1 |
| Области применения мультимедийных приложений | 1 | + | | | | 1 |
| Аппаратное обеспечение мультимедиа. Конфигурация мультимедийных систем, стандарты MPC, программное обеспечение мультимедийных систем. | 2 | + | | | + | 2 |
| Компоненты мультимедиа. Видео-дисплей, технология CRT,LCD,RGB,видеокарты. | 2 | + | | | + | 2 |
| Графика. Растровые и векторные изображения, типы файлов изображений, алгоритмы сжатия,преобразование изображений. Программный продукт Inscapе, программный продукт Adobe Photoshop. | 3 | | + | + | + | 3 |
| Анимация. Выбор инструментов для анимации, типы анимации. Программный продукт Adobe after effects. | 2 | | + | + | + | 3 |
| Видео. Типы видео данных, алгоритмы сжатия видео данных | 3 | | + | + | + | 3 |
| 3D моделирование.Общие направления в развитии объемных тел. Программный продукт Cinema 4D. | 3 | | + | + | + | 3 |
| Итого: | 17 | | | | | |

5.5 Балльно-рейтинговая система контроля успеваемости

Балльно-рейтинговая система служит для осуществления текущего контроля успеваемости, выставления оценок текущей аттестации и проведения дифференцированного зачета.

Рейтинг студента имеет накопительный характер, студент получает баллы, суммируемые с его текущим рейтингом, за следующие учебные процедуры:

- за выполнение практической работы – 1 балл,
- за защиту практической работы – от 0 до 4 баллов в зависимости от результатов защиты,
- за выполнение индивидуального домашнего задания (ИДЗ) – от 0 до 10 баллов,
- за ритмичность работы – от 0 до 3 баллов дважды в семестр во время выставления оценок текущих аттестаций,
- за выполнение экзаменационных заданий – от 0 до 25 баллов.

Экзаменационная оценка или оценка по дифференцированному зачету формируется, исходя из суммарного рейтинга студента.

5.6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины

5.6.1. Перечень контрольных работ

Не предусмотрено

5.6.2. Перечень расчетно-графических заданий

Не предусмотрено

5.6.3. Перечень тем курсовых проектов, курсовых работ, их краткое содержание и объем.

Курсовая работа включает разработку 3D визуальной модели на заданную тематику. Так же в рамках курсовой работы предусмотрена разработка учебного видеофильма.

5.6.4. Перечень контрольных вопросов

| № п/п | Наименование вопросов |
|-------|---|
| 1 | Мультимедиа и ее компоненты. Эволюция развития мультимедиа. Область применения мультимедийных приложений. |

| | |
|----|--|
| 2 | Программные средства разработки и редактирования мультимедиа приложений. Графика. Анимация. Видео. Звук. |
| 3 | Растровые и векторные изображения. Сферы применения. Типы файлов изображений. Сжатие изображений. |
| 4 | Форматы видео данных. Сферы применения. Алгоритмы сжатия видеоданных. |
| 5 | Звук. Методы съема и воспроизводства звука. Компрессия звука. Основные звуковые форматы. |
| 6 | Аппаратное и программное обеспечение мультимедиа. Понятие аудиоряда, видеоряда, цветового потока. |
| 7 | Основные типы цветовых схем. Достоинства и недостатки. Сферы применения. |
| 8 | Понятие дизайна. Абстракция, символика, визуальная метафора. |
| 9 | Понятие дизайна. Устойчивость композиции. Типы графического баланса. |
| 10 | Шрифт. Трекинг, кернинг, лидинг. Эмоциональное содержание шрифта в дизайне. |
| 11 | Цвет в графическом дизайне. Основные цвета и их смысловые характеристики. |
| 12 | Графическая среда Inscapе. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты разработки изображений. |
| 13 | Графическая среда Inscapе. Основные методы трансформации объектов. Понятие направляющей и привязки. |
| 14 | Графическая среда Inscapе. Понятие фигуры, как контур+заливка. Типы графических заливок и их назначение. |
| 15 | Графическая среда Inscapе. Понятие слоя. Группировка объектов. |
| 16 | Графическая среда Inscapе. Понятие слоя. Комбинирование объектов. |
| 17 | Графическая среда Adobe Photoshop. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки изображения. |

| | |
|----|---|
| 18 | Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие слоя. Принципы организации изображений с помощью слоев. |
| 19 | Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие корректирующего слоя. Назначение |
| 20 | Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие маски. Графическая и векторная маски. Особенности использования. |
| 21 | Графическая среда Adobe Photoshop. Обработка изображения. |
| 22 | Графическая среда Adobe Photoshop. Понятие фильтра. Назначение фильтров. Перечень стандартных фильтров. |
| 23 | Программный продукт Adobe After Effect. Назначение. Интерфейс. Рабочие форматы. |
| 24 | Программный продукт Adobe After Effect. Понятие композиции. Установки и настройки. |
| 25 | Программный продукт Adobe After Effect. Слои в программе Adobe After Effect |
| 26 | Программный продукт Adobe After Effect. Понятие маски. Создание объектов с помощью масок. |
| 27 | Программный продукт Adobe After Effect. Стандартные эффекты. |
| 28 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Назначение. Интерфейс. Основные инструменты обработки. |
| 30 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Понятие полигональных объектов. Особенности. Назначение. Инструменты обработки. |
| 31 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Понятие Nurbs объектов. Достоинства и недостатки. Основное отличие от полигональных. Технологии моделирования объектов данного типа. |
| 32 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Сплайн. Особенности. Назначение. Инструменты обработки. |
| 33 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Специфические инструменты моделирования. |

| | |
|----|---|
| | |
| 34 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Анимация. Понятие ключевого кадра. |
| 35 | Среда трехмерного моделирования Cinema 4D. Анимация. Скелетное моделирование. |

5.6.5. График работы студента. Семестр № 8

| № п/п | Вид контроля | Условные обозначения | № недели | | | | | | | | | | | | | | | | | | Аттестация |
|-------|--------------------------------------|--------------------------|----------|---|---|---|---|---|---|---|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | |
| 1 | Коллоквиум | Кл | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Контрольная работа | Кр | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Тестирование | Т | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Собеседование | Сб | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | РГЗ (ИДЗ) | В (выдача) З (защита) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Выполнение и защита лаб. Работы | З. л.р. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Выполнение УИРС | УИРС | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Защита УИРС | З УИРС | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | Курсовая работа (% выполнения) | КР | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | Курсовой проект (% выполнения) | КП | | В | | | | | | | 50% | | | | | | | | | З | |
| 11 | Внеаудиторное чтение (в тыс. знаков) | Вч | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | Реферат | Реф. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | Эссе | Эс. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | Зачет, | З | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | Зачет оценкой | ЗО | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | Экзамен | Э | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Примечание: 1. В графике указывается выдача работы (РГЗВ, КРВ, КПВ, и др.). Промежуточный контроль (РГЗ 5%, КП 50%,5 и т.п.), сдача или защита работы (РГЗ 100, КР 100, КП 100 и др.);

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Список учебной литературы

Основная литература

1. Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. Macromedia Flash MX ActionScript. Библия пользователя. Издательство: Диалектика, 2003 г. -1280 с.
2. Этан Уотролл, Норберт Гербер. Эффективная работа: Flash MX. Издательство: Питер, 2003 г.- 720 с.
3. Брябрин В.М. Программное обеспечение персональных ЭВМ. - М.: Наука, 2007. – 272 с.
4. Башмаков, А. И. Интеллектуальные информационные технологии.– М. : МГТУ им. Баумана, 2005. – 241 с.
5. Буковецкая О.А. Видео на Вашем компьютере: ТВ-тюнеры, захват кадра, видеомонтаж. - М.: ДМК Пресс, 2006. - 240 с.
6. Гаврилов, М. В. Информатика и информационные технологии. – М. : Гардарики, 2007. – 153 с.
7. Интегральные микросхемы: Микросхемы для аналого-цифрового преобразования и средств мультимедиа. -М.: ДОДЭКА, 2007. – 682 с.
8. Кирмайер. М. Мультимедиа.- СПб: ВHV, 2007. - 298 с.
9. Попов С.Н. Аппаратные средства мультимедиа. Видеосистема РС. - СПб.: Арлит. 2009, - 400 с.

Дополнительная литература

1. Порев В.Н. Компьютерная графика. -С.Птб.: ВHV, 2002. -432 с.
2. Загуменнов А.П. Компьютерная обработка звука. -М.: ДМК, 2000. -384 с.
3. Рудометов Е., Рудометов В. Аппаратные средства и мультимедиа (справочник). -С.Птб.: Питер, 2000. -416 с.
4. Гук М. Аппаратные интерфейсы ПК. -С.Птб.: Питер, 2002. -528 с.
5. Свиридов Ю., Тюкачев Н. Delphi 5 – создание мультимедийных приложений. -С.Птб.: ВHV, 2001. -400 с.
6. Фролов А.В., Фролов Г.В. Мультимедиа для Windows (руководство для программиста, том 15). -М.: Диалог-МИФИ, 1995. - 284 с.
7. Аврамова О.Д. Язык VRML (практическое руководство). –М.: Диалог-МИФИ, 2000. - 288 с.
8. Web-дизайн. Пауэлл Т. СПб: «БХВ-Петербург», 2004.
9. Эффективная работа: Flash 5. Сандерс Б. СПб: Питер, 2001.

10. Бобровский. С. Стратегии мультимедиа. PC WEEK, 2009, №21.
11. Борзенко. А. Программное обеспечение для мультимедиа. HARD'n'SOFT, 2008, №2. - 241 с.
12. Иванов П. Платформы для компьютерной графики и анимации. Computer World - Moscow, - 2008, №3.
13. Колганов. А. Системы мультимедиа сегодня. HARD'n'SOFT, 1995, №4 2008. – 103 с.

Интернет-ресурсы

1. <http://it.bstu.ru> – Сайт кафедры информационных технологий БГТУ им. В.Г. Шухова
2. <http://ntb.bstu.ru>. - Официальный сайт научно-технической библиотеки БГТУ им. В.Г. Шухова
3. www.n-t.ru – "Наука и техника" - электронная библиотека
4. www.nature.ru - "Научная сеть" - научно-образовательные ресурсы
5. www.intuit.ru - "Интернет-университет информационных технологий"

6.2. Карта обеспеченности студентов учебной литературой по всем видам учебных заданий и внеаудиторной самостоятельной работы.

| Полное библиографическое описание издания | Вид занятий | Количество имеющихся экземпляров |
|---|-------------|----------------------------------|
| Роберт Рейнхардт, Джой Лотт. Macromedia Flash MX ActionScript. Библия пользователя. Издательство: Диалектика , 2003 г. -1280 с. | ПР | 5 |
| Этан Уотролл, Норберт Гербер. Эффективная работа: Flash MX. Издательство: Питер, 2003 г.- 720 с. | ПР | 3 |
| Брябрин В.М. Программное обеспечение персональных ЭВМ. - М.: Наука, 2007. – 272 с. | ПР | 1 |
| Башмаков, А. И. Интеллектуальные информационные технологии.– М. : МГТУ им. Баумана, 2005. – 241 с. | Л | 15 |
| Буковецкая О.А. Видео на Вашем компьютере: ТВ-тюнеры, захват кадра, видеомонтаж. - М.: ДМК | | 12 |

| | | |
|--|--|----|
| Пресс, 2006. - 240 с. | | |
| Кирмайер. М. Мультимедиа.- СПб: ВHV, 2007. - 298 с. | | 10 |
| Попов С.Н. Аппаратные средства мультимедиа. Видеосистема РС. - СПб.: Арлит. 2009, - 400 с. | | 20 |

6.3. Средства обеспечения освоения дисциплины.

Операционная система Windows XP, пакет MS Office, антивирусные программы Касперского и Dr. Web, архиваторы WinRAR и 7-ZIP, программный продукт Corel Draw версии 12 и выше, программный продукт Adobe After Effect версии 6 и выше, Adobe Photoshop CS2 и выше.

6.4. Образовательные технологии

В процессе изучения дисциплины в качестве технологии поддерживающего обучения используются технология объяснительно-иллюстративного обучения и технология модульного обучения.

45% - интерактивных занятий от объема аудиторных занятий

| № п/п | Разделы (модули), темы дисциплины (в соответствии с п.5.1) | Интерактивные методы и формы обучения |
|-------|---|--|
| 1. | Мультимедиа и ее компоненты. Эволюция развития мультимедиа. | Интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, работа в малых группах. |
| 2. | Области применения мультимедийных приложений | Интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, работа в малых группах. |
| 3. | Аппаратное обеспечение мультимедиа | Интерактивная лекция, работа в малых группах. |
| 4. | Компоненты мультимедиа. | Интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, работа в малых группах. |
| 5. | Графика | Интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, работа в малых группах. |
| 6. | Анимация | Интерактивная лекция, работа с наглядными пособиями, работа в малых группах. |
| 7. | Видео | Интерактивная лекция, работа в малых группах. |
| 8. | 3D графика | Интерактивная лекция, работа в малых группах. |

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.

Для обеспечения данной дисциплины необходимо: лекционная аудитория (в частности, с проектором и экран) и компьютерный класс, соответствующий действующим санитарным и противопожарным нормам, оборудованный вычислительными средствами (ПЭВМ) с установленной операционной системой Windows, основными офисными программами и требуемым программным обеспечением.

Если количество студентов в группе более 15 человек, группу необходимо разбить на две подгруппы.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ.

Курс «Мультимедиа технологии» представляет собой неотъемлемую составную часть подготовки студентов по специальности. Занятия проводятся в виде лекций и практических занятий. Важное значение для изучения курса имеет самостоятельная работа студентов.

Осуществлять проверку усвоения лекционного материала эффективнее всего при проверке выполнения практических работ.

В основе курса лежит установка на формирование у обучающихся системы базовых понятий и представлений о мультимедийных технологиях, а также выработка умений применять их для решения жизненных задач. Данный курс направлен на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке звука и видео, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию мультимедийных презентаций.

Содержание данного курса должно помочь обучающимся реализовать свои творческие возможности, воплотить свои самые смелые замыслы, создавая музыкальную композицию, видеоклип или другой мультимедийный продукт.

Курс призван дать возможность обучающимся закрепить уже полученные и

приобрести новые пользовательские навыки работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах.

9. УТВЕРЖДЕНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ И ГРАФИКА РАБОТЫ СТУДЕНТОВ (ГРС)

9.1. Утверждение рабочей программы без изменений

Рабочая программа и ГРС без изменений утверждена на 200 /200 учебный год.

Протокол № _____ заседания кафедры от «___» _____ 200 г.

Заведующий кафедрой _____
подпись, ФИО

Директор института _____
подпись, ФИО

(или)

9.2. Утверждение рабочей программы и ГРС с изменениями, дополнениями

Рабочая программа и ГРС с изменениями, дополнениями утверждена на 200 /200 учебный год.

Протокол № _____ заседания кафедры от «___» _____ 200 г.

Заведующий кафедрой _____
подпись, ФИО

Директор института _____
подпись, ФИО