

**АННОТАЦИЯ
РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.09 Мультимедийные технологии**

1. Область применения программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью программы подготовки специалистов среднего звена образовательного учреждения в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) базовой подготовки.

2. Место дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена: дисциплина введена в профессиональный учебный цикл специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) за счет часов вариативной части ФГОС СПО как общепрофессиональная дисциплина.

3. Цели и задачи дисциплины - требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **уметь:**

- использовать ресурсы Интернет и работать с электронными сообщениями;
- осуществлять подключение к Интернет;
- разрабатывать WEB-документы с использованием графических элементов;
- использовать мультимедийные возможности программы Flash при создании WEB узла;
- создавать озвученные анимационные фрагменты;
- сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен **знать:**

- устройства, конвертирующие аналоговые сигналы, полученные из различных источников, в цифровую форму;
- программные продукты, используемые для захвата и преобразования аналоговых сигналов в цифровую форму;
- назначение и возможности компьютерных сетей различных уровней;
- структуру, основные информационные ресурсы и технологии поиска информации в сети Интернет;
- принципы разработки Web документов;
- способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов в процессе преобразования.

4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

максимальной учебной нагрузки обучающегося 51 час, в том числе: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 34 часа; самостоятельной работы обучающегося 17 часов.

5. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	51
<i>в том числе в форме практической подготовки</i>	<i>20</i>
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	34
<i>в том числе:</i>	
практические занятия	17
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	17
<i>в том числе:</i>	
работа с учебной литературой, конспектами	3
подготовка сообщений	3
работа в сети Интернет	2
выполнение практических заданий	9
<i>Промежуточная аттестация форме дифференцированного зачета</i>	

Содержание дисциплины:

Раздел 1. Общие сведения о мультимедийных технологиях.

Раздел 2. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов.

Раздел 3. Возможности сети Internet, виды подключений, структура и основные принципы работы сети.

Раздел 4. Принципы разработки WEB-документов, выбор средств разработки.

Раздел 5. Работа с Java приложениями.

В рабочей программе представлены:

- результаты освоения учебной дисциплины;
- структура и содержание учебной дисциплины;
- условия реализации учебной дисциплины;
- контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины.

Содержание рабочей программы учебной дисциплины полностью соответствует содержанию ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) и обеспечивает практическую реализацию ФГОС СПО в рамках образовательного процесса.