

Частное профессиональное образовательное учреждение
«Колледж дизайна, сервиса и права»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ОП.09 Мультимедийные технологии

2021г.

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) базовой подготовки, учебного плана специальности. Является частью ППССЗ образовательного учреждения.

Организация-разработчик: ЧПОУ «Колледж дизайна, сервиса и права»

Разработчик:

Куйдин А.А., преподаватель ЧПОУ «Колледж дизайна, сервиса и права»

РАССМОТРЕНО

на заседании кафедры

«Дизайн, стиль и искусство фотографии»

Протокол №1 от «14» октября 2021 г.

© ЧПОУ «Колледж дизайна, сервиса и права», 2021г.

© Куйдин А.А., 2021г.

СОДЕРЖАНИЕ

	стр.
1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	5
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	11

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

ОП.09 Мультимедийные технологии

1.1. 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.

1.2. 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.

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

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

уметь	знать	Коды формируемых компетенций (ПК, ОК) и личностных результатов реализации программы воспитания (ЛР)
<ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<p>ПК 1.1 – 1.5 ОК 1- 9 ОК 1: ЛР4 ОК 2: ЛР2, ЛР4 ОК 3: ЛР7, ЛР9 ОК 4: ЛР2 ОК 5: ЛР4, ЛР10 ОК 6: ЛР2, ЛР7, ЛР13 ОК 7: ЛР2, ЛР7, ЛР13 ОК 8: ЛР2, ЛР7 ОК 9: ЛР10 ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13</p>

Программа учебной дисциплины способствует формированию и развитию общих и профессиональных компетенций на основе применения активных и интерактивных форм проведения занятий:

Методы	Формы	Лекции, уроки (час.)	Практические занятия (час.)	Всего (час.)
Лекция-презентация		14		14
Исследовательский /поисковый метод			16	16
Контрольный лист или тест		2		2
Всего:		16	16	32

1.4. Количество часов на освоение программы дисциплины:

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальной учебной нагрузки обучающегося, в том числе:	51
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося	34
самостоятельной работы обучающегося	17

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. 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	<i>17</i>
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>	

2.2. Тематический план и содержание по дисциплине ОП.09 Мультимедийные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы, практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работ (проект) (если предусмотрены)	Объем часов / в. т.ч. в форме практической подготовки		Уровень освоения	Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы
		3	4		
1	2	3	4	5	6
Раздел 1. Общие сведения о мультимедийных технологиях		4	-		
Тема 1.1 Классификация и область применения мультимедийных приложений	Содержание учебного материала	2	-	2	
	Классификация мультимедиа-приложений. Примеры реализации прикладных мультимедийных проектов. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, баннеров, анимационных и видеороликов.	<i>1</i>	-		ПК 1.1. ОК 1- 9 ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	Самостоятельная работа обучающихся Поиск в сети Интернет информации по теме: «Классификация и область применения мультимедийных приложений».	<i>1</i>	-		
Тема 1.2 Каналы передачи видеoinформации.	Содержание учебного материала	2	-	2	
	Каналы передачи видеoinформации. Способы сжатия и восстановления данных. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации. Стандарты хранения видеоданных.	<i>1</i>	-		
	Самостоятельная работа обучающихся Поиск в сети Интернет информации по теме: «Каналы передачи видеoinформации. Стандарты хранения видеоданных. Сжатие и восстановление данных».	<i>1</i>	-		
Раздел 2. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов		7	-		
Тема 2.1 Этапы и технология создания мультимедиа продуктов	Содержание учебного материала	3	-	2	
	Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука.	<i>2</i>	-		ПК 1.1 – 1.5 ОК 1- 9 ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка сообщения по теме: «Этапы и технология создания мультимедиа продуктов».	<i>1</i>	-		

Тема 2.2 Технология сохранения мультимедийной информации	Содержание учебного материала	4	-	2	
	Мультимедийная информация, различные способы ее сохранения.	2	-		
	Самостоятельная работа обучающихся Работа с конспектом: зарисовать элементы монтажного стола.	2	-		
Раздел 3. Возможности сети Internet, виды подключений, структура и основные принципы работы сети		3	2		
Тема 3.1 Принципы поиска информации.	Содержание учебного материала	3	2	2	
	Принципы поиска информации. Поисковые системы, тематические каталоги. Метапоисковые машины, сложный поиск. Поисковые серверы. Поисковые каталоги и указатели. Индексация ресурсов. Механизм поиска. Выбор группы новостей. Категория группы новостей. Чтение и обработка сообщений. Принципы поиска информации.	1	1		ОК 1-9 ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	Практическое занятие Поиск информации, через поисковые системы, тематические каталоги, метапоисковые машины, сложный поиск.	1	1		
Самостоятельная работа обучающихся Работа с учебной литературой, конспектами: знать принципы поиска информации, поисковые системы, тематические каталоги, метапоисковые машины, сложный поиск.	1	-			
Раздел 4. Принципы разработки WEB- документов, выбор средств разработки		23	12		
Тема 4.1. Использование графических элементов, гиперссылок	Содержание учебного материала	6	2	2	
	Ввод видеоданных в персональный компьютер. Особенности обработки цифровой видеoinформации.	2	-		ПК 1.1. ОК 1-9 ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	Практическое занятие Использование графических элементов, гиперссылок.	2	2		
Самостоятельная работа обучающихся Создание раскадровки страниц и описание переходов.	2	-			
Тема 4.2. Построение графических изображений. Изображения-карты	Содержание учебного материала	3	2	2	
	Практическое занятие Построение графических изображений. Изображения-карты.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Создание раскадровки символа типа клип.	1	-		

Тема 4.3. Использование мультимедиа. Решение вопросов дизайна. Использование WEB-браузера	Содержание учебного материала	3	2	2	
	Практическое занятие Использование мультимедиа. Решение вопросов дизайна. Использование WEB-браузера.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Составление плана по разработке сайта.	1	-		
Тема 4.4. Современные динамические языки разметки гипертекста	Содержание учебного материала	3	2	2	
	Современные динамические языки разметки гипертекста, инструментальные средства создания WEB-сайтов.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Составление плана архитектуры сайта.	1	-		
Тема 4.5. Требования к аппаратному и программному обеспечению	Содержание учебного материала	5	2	2	
	Требования к аппаратному и программному обеспечению; основные стандарты WWW, знакомство с HTML.	2	-		
	Практическое занятие Требования к аппаратному и программному обеспечению; основные стандарты WWW, знакомство с HTML.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка сообщения по теме: «Требования к аппаратному и программному обеспечению; основные стандарты WWW».	1	-		
Тема 4.6. Создание и оформление страниц с помощью специализированного редактора	Содержание учебного материала	3	2	2	
	Практическое занятие Создание и оформление страниц с помощью специализированного редактора.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Определение структуры страницы.	1	-		
Раздел 5. Работа с Yawa приложениями		14	6		
Тема 5.1. Обработка анимационных и видеофрагментов в GIF-стандарте	Содержание учебного материала	3	2	2	ПК 1.1 – 1.5 ОК 1- 9 ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13
	Практическое занятие Обработка анимационных и видеофрагментов в GIF-стандарте.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Создание раскадровки страницы.	1	-		
Тема 5.2. Двухмерная и трехмерная анимация в специализированной программе	Содержание учебного материала	6	2	2	
	Интегрированная среда для создания интерактивной анимации. Программа Flash. Flash – символы и библиотеки. Работа с графическими объектами в программе Flash. Создание анимации. Добавление звука в анимацию.	2	-		
	Практическое занятие Создание двухмерной анимации в специализированной программе.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся	2	-		

	Создание трехмерной анимации в специализированной программе.				
Тема 5.3. Требования к аппаратному и программному обеспечению; компьютерный дизайн интерьеров	Содержание учебного материала	3	2	2	
	Требования к аппаратному и программному обеспечению, компьютерный дизайн интерьеров.	-	-		
	Практическое занятие Компьютерный дизайн интерьеров. Сведение элементов мультимедийного проекта в единое целое.	2	2		
	Самостоятельная работа обучающихся Подготовка сообщения по теме: «Компьютерный дизайн интерьеров».	1	-		
		Дифференцированный зачет	2	-	
	Всего:	51	20		

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация программы дисциплины предполагает наличие учебного кабинета информационных систем в профессиональной деятельности.

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации.

Технические средства обучения:

- ПК по количеству обучающихся;
- компьютер, проектор;
- интерактивная доска;
- выход в Интернет.

3.2. Информационное обеспечение обучения:

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

Основные источники:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 219 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11630-4. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/476345>.

Дополнительные источники:

1. Алешин Л.И. Мультимедиа и реклама [Текст] : учеб. пособие / Л.И. Алешин. – М.: Литера, 2012. -376 с.

2. Тюриков, А.Г. Интернет-реклама [Текст] : учеб. пособие / А.Г. Тюриков, Д.Е. Шляпин. - М.: Издательско-торговая корпорация "Дашков и К", 2008. – 144 с.

3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/457117>

Интернет-ресурсы:

1. Гордеева, И.В. Мультимедиа технология [Текст]: учеб. пособие [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://lib.ssga.ru/fulltext/2010/Гордеева%20И.В.%20Мультимедиа%20технология.pdf>, свободный.

2. Жук, Ю. А. Мультимедийные технологии: учеб. пособие : самост. учеб. электрон. изд. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://lib.sfi.komi.com>, свободный.

3. Мультимедиа технология Учебное пособие [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://studfile.net/preview/3972350/>, свободный.

4. Нужнов, Е. Мультимедиа технологии. Часть 1. Основы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://lib.ssga.ru/fulltext/2.pdf>, свободный

5. Чудеса мультимедиа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://yandex.ru/video/preview/?filmId=11396489245759729276&from=tabbar&parent-reqid=1575197554659066-1725959135907344683300304-vla1-4581&text>, свободный.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Контроль и оценка результатов освоения дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, внеаудиторной самостоятельной работы.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
Уметь:	
<ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<p>Наблюдение за деятельностью на практических занятиях.</p> <p>Оценка результата деятельности.</p> <p>Оценка выполнения внеаудиторной самостоятельной работы.</p>
Знать:	
<ul style="list-style-type: none"> – 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. 	<p>Устный опрос, оценка защиты индивидуальных заданий.</p>