

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

# 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"> <li>– использовать ресурсы Интернет и работать с электронными сообщениями;</li> <li>– осуществлять подключение к Интернет;</li> <li>– разрабатывать WEB-документы с использованием графических элементов;</li> <li>– использовать мультимедийные возможности программы Flash при создании WEB узла;</li> <li>– создавать озвученные анимационные фрагменты;</li> <li>– сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– устройства, конвертирующие аналоговые сигналы, полученные из различных источников, в цифровую форму;</li> <li>– программные продукты, используемые для захвата и преобразования аналоговых сигналов в цифровую форму;</li> <li>– назначение и возможности компьютерных сетей различных уровней;</li> <li>– структуру, основные информационные ресурсы и технологии поиска информации в сети Интернет;</li> <li>– принципы разработки Web документов;</li> <li>– способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов в процессе преобразования.</li> </ul>	<p><b>ПК 1.1 – 1.5</b>  <b>ОК 1- 9</b>  <b>ОК 1:</b> ЛР4  <b>ОК 2:</b> ЛР2, ЛР4  <b>ОК 3:</b> ЛР7, ЛР9  <b>ОК 4:</b> ЛР2  <b>ОК 5:</b> ЛР4, ЛР10  <b>ОК 6:</b> ЛР2, ЛР7, ЛР13  <b>ОК 7:</b> ЛР2, ЛР7, ЛР13  <b>ОК 8:</b> ЛР2, ЛР7  <b>ОК 9:</b> ЛР10  <b>ЛР2, ЛР4, ЛР7, ЛР9, ЛР10, ЛР13</b></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
<b>Всего:</b>		<b>16</b>	<b>16</b>	<b>32</b>

#### 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
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>51</b>
<i>в том числе в форме практической подготовки</i>	<i>20</i>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>34</b>
<i>в том числе:</i>	
практические занятия	17
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>17</b>
<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		
<b>Раздел 1.</b> <b>Общие сведения о мультимедийных технологиях</b>		4	-		
<b>Тема 1.1</b> <b>Классификация и область применения мультимедийных приложений</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Классификация мультимедиа-приложений. Примеры реализации прикладных мультимедийных проектов. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, баннеров, анимационных и видеороликов.	2	-	2	<b>ПК 1.1.</b> <b>ОК 1- 9</b> <b>ЛР2, ЛР4, ЛР7,</b> <b>ЛР9, ЛР10, ЛР13</b>
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Поиск в сети Интернет информации по теме: «Классификация и область применения мультимедийных приложений».	1	-		
<b>Тема 1.2</b> <b>Каналы передачи видеoinформации.</b>	<b>Содержание учебного материала</b> Каналы передачи видеoinформации. Способы сжатия и восстановления данных. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации. Стандарты хранения видеоданных.	2	-	2	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Поиск в сети Интернет информации по теме: «Каналы передачи видеoinформации. Стандарты хранения видеоданных. Сжатие и восстановление данных».	1	-		
<b>Раздел 2.</b> <b>Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов</b>		7	-		
<b>Тема 2.1</b> <b>Этапы и технология создания мультимедиа продуктов</b>	<b>Содержание учебного материала</b> 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.	3	-	2	<b>ПК 1.1 – 1.5</b> <b>ОК 1- 9</b> <b>ЛР2, ЛР4, ЛР7,</b> <b>ЛР9, ЛР10, ЛР13</b>
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Подготовка сообщения по теме: «Этапы и технология создания мультимедиа продуктов».	1	-		

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

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



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

### **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
<b>Уметь:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– использовать ресурсы Интернет и работать с электронными сообщениями;</li> <li>– осуществлять подключение к Интернет;</li> <li>– разрабатывать WEB-документы с использованием графических элементов;</li> <li>– использовать мультимедийные возможности программы Flash при создании WEB узла;</li> <li>– создавать озвученные анимационные фрагменты;</li> <li>– сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах.</li> </ul>	<p>Наблюдение за деятельностью на практических занятиях. Оценка результата деятельности. Оценка выполнения внеаудиторной самостоятельной работы.</p>
<b>Знать:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>– устройства, конвертирующие аналоговые сигналы, полученные из различных источников, в цифровую форму;</li> <li>– программные продукты, используемые для захвата и преобразования аналоговых сигналов в цифровую форму;</li> <li>– назначение и возможности компьютерных сетей различных уровней;</li> <li>– структуру, основные информационные ресурсы и технологии поиска информации в сети Интернет;</li> <li>– принципы разработки Web документов;</li> <li>– способы взаимодействия аппаратных устройств и программных продуктов в процессе преобразования.</li> </ul>	<p>Устный опрос, оценка защиты индивидуальных заданий.</p>