

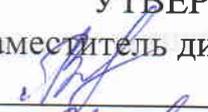
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ЗАБАЙКАЛЬСКОГО КРАЯ

Государственное профессиональное образовательное учреждение

«Забайкальский государственный колледж»

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по УР

  
В.А.Лисовская

« 31 » августа 2022 г.

# ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Мультимедийные технологии

Для специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Чита 2022

Программа учебной дисциплины разработана за счет вариативных часов по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 54.02.01 «Дизайн» (по отраслям)

Организация – разработчик ГПОУ «Забайкальский государственный колледж»

Разработчик:

Гусакова Яна Валерьевна, преподаватель ГПОУ «Забайкальский государственный колледж»

Рассмотрено на заседании П(Ц)К Дисциплины проф. цикле и т.  
протокол № 10 от «17» июня 2022 г.  
Председатель П(Ц)К Аракунов К.А.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

1 Паспорт программы учебной дисциплины	4
2 Структура и содержание учебной дисциплины	6
3 Условия реализации программы учебной дисциплины	11
4 Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины	13

### **1 ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## Мультимедийные технологии

### 1.1 Область применения программы

Программа учебной дисциплины является частью основной профессиональной образовательной программы и реализуется за счет вариативных часов по специальности СПО 54.02.01 «Дизайн» (по отраслям).

Программа учебной дисциплины может быть использована при повышении квалификации и переподготовке по вышеуказанной специальности.

### 1.2 Место дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы

Дисциплина относится к группе общеобразовательных дисциплин профессионального цикла.

### 1.3 Цели и задачи дисциплины – требования к результатам освоения дисциплины:

В результате освоения дисциплины студент должен уметь:

- использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видеоинформации;
- осуществлять визуализацию данных с использованием программных средств компьютерной графики общего и специального назначения;
- объединять информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой аппаратно-инструментальной платформе компьютера в локальной или глобальной сети Internet;
- создавать мультимедиа-приложения для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

В результате освоения дисциплины студент должен знать:

- общие сведения об базовых элементах мультимедиа;

- комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- этапы разработки проекта мультимедиа;
- особенности системного подхода к решению задач мультимедиа, компьютерной графики и анимации.

В ходе изучения дисциплины ставиться задача формирования следующих компетенций:

ПК 1.2 Взаимодействовать со специалистами смежного профиля при разработке методов, средств и технологий применения объектов профессиональной деятельности.

ПК 2.2 Программировать в соответствии с требованиями технического задания

ПК 2.4 Формировать отчетную документацию по результатам работ.

В процессе освоения дисциплины студент должен овладевать общими компетенциями:

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 команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7 Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), 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.

ОК 10 Исполнять воинскую обязанность, в том числе с применением полученных профессиональных знаний (для юношей).

#### **1.4 Рекомендуемое количество часов на освоение программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 84 часа, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 56 часов;  
самостоятельной работы обучающегося 28 часа.

## 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>84</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>56</b>
В том числе:	
Лабораторные занятия	-
Практические занятия	13
Контрольные работы	-
Курсовая работа (проект) (если предусмотрено)	-
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>28</b>
В том числе:	
Творческая работа в Microsoft PowerPoint.	2
Составление опорного конспекта.	18
Создание фильма.	4
Создание презентации	4
<i>Итоговая аттестация в форме экзамена</i>	

## 2.2 Тематический план и содержание учебной дисциплины

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа (проект)	Объем часов	Уровень освоения
1	2	3	4
Введение	Предмет и содержание дисциплины. Роль и место технологий мультимедиа в современных информационных технологиях. Области применения и значение мультимедиа-приложений для решения социально-экономических задач. Повторение правил техники безопасности.	2	1
<b>Раздел 1 Понятие и средства обеспечения мультимедиа технологий</b>		12	
Тема 1.1	Содержание учебного материала	6	
Понятие мультимедиа технологий	1   Понятие мультимедиа технологии. Классификация мультимедиа.	2	2
	Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Элементы мультимедиа как информационные объекты различного содержания: текстовая, графическая, звуковая, видео, анимация»	2	
	Составление опорного конспекта на тему: «Понятия о методах производства мультимедиа продукции: CD-ROM, DVD и Flash-карт. Области применения продуктов мультимедиа».	2	
Тема 1.2	Содержание учебного материала	6	
Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	1   Аппаратные средства обработки информации.	2	2
	2   Устройства ввода и вывода информации.	2	2
	Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web адреса мультимедиа приложений».	2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа (проект)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
<b>Раздел 2 Технологии создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание</b>			<b>70</b>	
Тема 2.1 Технология создания электронных презентаций	Содержание учебного материала		<b>10</b>	
	1	Современные способы организации презентаций. Обзор программ для создания презентаций.	2	2
	Практические занятия		2	
	Требования к оформлению презентаций. Знакомство с основными понятиями Microsoft PowerPoint и приемами создания и оформления презентаций.			
	Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Microsoft PowerPoint и его возможности»		2	
	Создание презентации в Microsoft PowerPoint на тему «История изобразительного искусства» (15 слайдов).		2	
	Выполнение творческой работы в Microsoft PowerPoint на тему: «Я - Дизайнер» (15 слайдов).		2	
Тема 2.2 Технология создания текстовых объектов	Содержание учебного материала		<b>6</b>	
	1	Принципы и методы использования текстовой информации в объектах мультимедиа приложениях. Способы создания текстовых файлов в различных инструментальных средствах.	2	2
	2	Использование шрифтов и гарнитур при подготовке текстовых элементов. Способы оформления текстовых элементов мультимедиа.	1	2
	Практические занятия		1	
	Создание презентации на тему: «Общие сведения о Microsoft Office».			

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа (проект)		Объем часов	Уровень освоения	
1	2		3	4	
	Самостоятельная работа Создание презентации на тему: «Мультимедийные технологии» (15 слайдов).		2		
Тема 2.3 Технология создания графических объектов	Содержание учебного материала		<b>14</b>		
	1	Обзор программ компьютерной графики (Corel Draw).	8	2	
	2	Типы графических объектов изображения. Принципы и методы создания неподвижных изображений.		2	
	3	Особенности векторной и растровой графики. Способы создания графических файлов и их форматы.		2	
	4	Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации. Форматы анимационных файлов.		2	
	Практические занятия		2		
	Создание примитивов (простых объектов) в Corel Draw. Преобразование конура в объект в Corel Draw.				
	Художественные фильтры в Corel Draw.		2		
	Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Создание анимации, анимационной сцены».		2		
Тема 2.4 Технология создания звуковых элементов	Содержание учебного материала		<b>6</b>		
	1	Принципы и методы создания звуковых файлов. Способы создания звуковых файлов и их расширения.	2		2
	2	Обработка звуковых файлов в среде Windows. Практические рекомендации по использованию звука в мультимедиа-приложениях.	2		2
	Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Типы звуковых файлов».		2		
Тема 2.5 Технология создания и использования	Содержание учебного материала		<b>24</b>		
	1	Краткая информация о цифровом видео.	2	2	
	2	Видеостандарты и видео форматы.	2	2	
	3	Способы создания видео файлов и их форматы.	2	2	

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа студентов, курсовая работа (проект)		Объем часов	Уровень освоения
1	2		3	4
видео элементов	4	Методы сжатия видеоинформации.	2	2
	5	Обзор программ для работы с видео файлами.	2	2
	6	Рекомендации по использованию видео элементов при разработке мультимедиа-приложений.	2	2
	Практические занятия		2	
	Основные сведения об интерфейсе Windows Movie Maker. Технология создания фильма.			
	Использование функции «Название и титры» в Windows Movie Maker.		2	
	Создание фильма на тему: «Как я вижу этот мир».		2	
	Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Технология Flash-анимации».		2	
Создание фильма в Windows Movie Maker на тему: «Я - Дизайнер. Мое творчество...».		4		
Тема 2.6 Глобальная сеть Интернет.		<b>10</b>		
1	Компьютерные сети. Глобальная компьютерная сеть Интернет. Сервисные ресурсы Интернет.	2	2	
2	Электронная почта. Поиск и передача информации в глобальной сети Интернет.	2	2	
3	Поиск информации в глобальной сети Интернет.	2		
Самостоятельная работа Составление опорного конспекта на тему: «Браузеры – средство доступа к информационным ресурсам Всемирной паутины»		4		
		<b>Всего:</b>	<b>84</b>	

## **3 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **3.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы дисциплины требует наличия учебного кабинета информатики и информационных технологий.

Оборудование учебного кабинета:

- рабочее место преподавателя;
- посадочные места обучающихся;
- рабочая доска;
- наглядные пособия (опорные конспекты, стенды, раздаточный материал)

Технические средства обучения:

- мультимедийный проектор;
- проекционный экран;
- компьютерная техника для обучающихся, с наличием лицензионного программного обеспечения;
- источник бесперебойного питания;
- сервер;
- колонки;

### **3.2 Информационное обеспечение обучения**

#### **Основные источники:**

1 Г60 Информационные технологии: учебник.- 2-е изд., перераб. И доп. / О.Л.Голицына, Н.В.Максимов, Т.Л.Партыка, И.И.Попов.- М.:ФОРУМ:ИНФРА – М, 2020. – 608с.:ил.

**Дополнительные источники:**

1 Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. – М.: Лаборатория базовых знаний, 2018. – 336с.

2 ЖЗ4 Основы информатики: учебное пособие / М.В.Жаров, А.Р. Палтиевиц, А.В. Соколов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: ФОРУМ, 2018. – 288 с.: ил. – (Профессиональное образование).

3 Ляхович В.Ф., Крамаров С.О. Л 14 Основы информатики. Изд. 4-е. – Ростов-н/Д:Феникс, 2019. – 704 с. (Серия «СПО».).

**Интернет-ресурсы:**

1 <http://www.metod-kopilka.ru/> Методическая копилка учителя информатики.

2 <http://nsportal.ru/> Электронные презентации, их использование.

3 <http://videouroki.ru/> Видеоуроки в сети Интернет.

4 <http://ro-teme.com.ua/> Сборник практических работ по информатике.

5 Ж85 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ [Электронный ресурс] : учеб. пособие : самост. учеб. электрон. изд. / Ю.А.Жук; Сыкт. лесн. ин-т. – Электрон. дан. – Сыктывкар : СЛИ, 2018. – Режим доступа: <http://lib/sfi/komi.com>. - Загл. с экрана.

## 4 КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1 Контроль и оценка результатов обучения

Результаты обучения (усвоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видеоинформации;</li> </ul>	<p>Проверка знаний обучающихся по предмету с помощью созданной ими презентации.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять визуализацию данных с использованием программных средств компьютерной графики общего и специального назначения;</li> </ul>	<p>Просмотр и оценивание созданного обучающимися фильма в Windows Movie.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- объединять информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой аппаратно-инструментальной платформе компьютера в локальной или глобальной сети Internet;</li> </ul>	<p>Проверка приобретенных умений и навыков работы в сети Internet, с помощью просмотра выполненной практической работы по заданной теме.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать мультимедиа-приложения для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.</li> </ul>	<p>Проверка оформления, доступности изложенной информации и креативности в выполненной творческой работе.</p>
<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- общие сведения об базовых элементах мультимедиа;</li> </ul>	<p>Проверка знаний по теме с помощью опроса.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;</li> </ul>	<p>Проверка самостоятельного составления опорного конспекта с помощью опроса.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- этапы разработки проекта мультимедиа;</li> </ul>	<p>Проверка знаний в ходе выполнения практических работ.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- особенности системного подхода к решению задач мультимедиа, компьютерной графики и анимации.</li> </ul>	<p>Просмотр и оценивание творческой работы (Фильма).</p>