

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «БАЙКАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
д.э.н., доц. Бубнов В.А



22.06.2020г.

Рабочая программа дисциплины
Б1.У.14. Современные мультимедиа технологии

Направление подготовки: 42.03.02 Журналистика
Направленность (профиль): Международная журналистика
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: очная, заочная

	Очная ФО	Заочная ФО
Курс	3	3
Семестр	31	31
Лекции (час)	14	16
Практические (сем, лаб.) занятия (час)	56	0
Самостоятельная работа, включая подготовку к экзаменам и зачетам (час)	74	128
Курсовая работа (час)		
Всего часов	144	144
Зачет (семестр)		
Экзамен (семестр)	31	31

Иркутск 2020

Программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению 42.03.02
Журналистика.

Авторы И.А. Кузнецова, М.Ю. Гредюшко, И.Н. Демина

Рабочая программа обсуждена и утверждена на заседании кафедры
журналистики и маркетинговых технологий

Заведующий кафедрой И.Н. Демина

Дата актуализации рабочей программы: 30.06.2021

Дата актуализации рабочей программы: 30.06.2022

1. Цели изучения дисциплины

Цель дисциплины «Современные мультимедиа технологии» – дать слушателям теоретические знания и практические навыки для создания собственных мультимедиа приложений с гипертекстом на любом языке, таких как электронные энциклопедии, учебники, справочники, электронные архивы, учебные приложения и пр.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

Код компетенции по ФГОС ВО	Компетенция
ПК-5	Способен организовать производственный процесс создания медиапродуктов и создание медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения
ПК-6	Способен к деятельности специализированной в области веб-дизайна, а также фотографии.

Структура компетенции

Компетенция	Формируемые ЗУНы
ПК-5 Способен организовать производственный процесс создания медиапродуктов и создание медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения	З. Знать современные тенденции развития масс-медиа и системы средств массовой информации, основы и принципы мультимедийной, конвергентной журналистики. Знать способы создания мультимедийного медиапродукта. У. Уметь организовывать производственный процесс создания медиапродуктов и медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения Н. Владеть навыками создания мультимедийного медиапродукта для СМИ.
ПК-6 Способен к деятельности специализированной в области веб-дизайна, а также фотографии.	З. Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У. Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии

3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Принадлежность дисциплины - БЛОК 1 ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛИ): Часть, формируемая участниками образовательных отношений.

Предшествующие дисциплины (освоение которых необходимо для успешного освоения данной): "Основы теории журналистики"

4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зач. ед., 144 часов.

Вид учебной работы	Количество часов (очная ФО)	Количество часов (заочная ФО)
Контактная(аудиторная) работа		
Лекции	14	16
Практические (сем, лаб.) занятия	56	0
Самостоятельная работа, включая подготовку к экзаменам и зачетам	74	128
Всего часов	144	144

5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

5.1. Содержание разделов дисциплины

Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
1	Введение	31	0,5		10		
1.1	Предмет дисциплины и ее задачи.	31	0,5		8		Семинар 1
2	Редактирование изображений	31	0,5		6		
2.1	Способы создания цифровых изображений. Основные типы ПО для обработки изображений.	31	1		8		Семинар 3. Семинар 2
2.2	Типы цифровых изображений.	31	1		10		
2.3	Оборудование для создания изображений	31	1		8		
2.4	Сканирование изображений. Правила сканирования. Форматы графических файлов.	31	0,5		8		
2.5	Обработка изображений в программе Gimp. Слои,	31	1		8		Семинар 4. Снминар 5

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
	инструменты, фильтры.						
3	Редактирование звука.	31	0,5		5		
3.1	Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука.	31	1		5		Семинар 7
3.2	Оборудование для создания звука. Основные типы ПО для обработки звука – звуковые редакторы	31	1		5		Семинар 6. Семинар 8
4	Обработка видео	31	0,5		5		
4.1	Способы создания цифрового видеоизображения. Типы цифрового видео.	31	1		5		Семинар 9
4.2	Оборудование для создания видео. Основные типы ПО для обработки видеоизображений. Кодеки и форматы.	31	1		5		
5	Создание простой анимации.	31	0,5		5		
5.1	Способы создания анимации. Типы анимации.	31	1		4		
5.2	Простейшая GIF анимация. FLASH – анимация. Нелинейный видеомонтаж.	31	1		8		
6	Технология гипертекста и гипермедиа.	31	0,5		4		
6.1	Структура файла языка разметки HTML. Теги. Понятие параграфа <P>, Описание гиперссылки <A HREF>, понятие URL. Основные теги описания документа и связей.	31	1		8		
6.2	Основные теги форматирования текста <P>, , <A>, списки. Использование графики. За-дание цвета. Шрифты, заголовки, списки,	31	1		3		

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
	якоря. Отправка почты. Основные тенденции и направления развития мультимедиа.						
	ИТОГО		16		128		

Очная форма обучения

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
1	Введение	31			1		
1.1	Предмет дисциплины и ее задачи.	31	1	4	4		Семинар 1
2	Редактирование изображений	31			4		
2.1	Способы создания цифровых изображений. Основные типы ПО для обработки изображений.	31	1	5	4		Семинар 3. Семинар 2
2.2	Типы цифровых изображений.	31	1	4	4		
2.3	Оборудование для создания изображений	31	1	2	1		
2.4	Сканирование изображений. Правила сканирования. Форматы графических файлов.	31	1	2	4		
2.5	Обработка изображений в программе Gimp. Слои, инструменты, фильтры.	31	1	2	4		Семинар 4. Семинар 5
3	Редактирование звука.	31			4		
3.1	Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука.	31	1	3	4		Семинар 7
3.2	Оборудование для создания звука. Основные типы ПО для обработки звука – звуковые редакторы	31	1	4	2		Семинар 6. Семинар 8
4	Обработка видео	31			4		
4.1	Способы создания цифрового видеоизображения. Типы цифрового видео.	31	1	4	4		Семинар 9
4.2	Оборудование для	31	1	4	2		

№ п/п	Раздел и тема дисциплины	Семестр	Лекции	Семинар Лаборат. Практич.	Самостоят. раб.	В интерактивной форме	Формы текущего контроля успеваемости
	создания видео. Основные типы ПО для обработки видеоизображений. Кодеки и форматы.						
5	Создание простой анимации.	31			2		
5.1	Способы создания анимации. Типы анимации.	31	1	6	3		
5.2	Простейшая GIF анимация. FLASH – анимация. Нелинейный видеомонтаж.	31	1	6	8		
6	Технология гипертекста и гипермедиа.	31			4		
6.1	Структура файла языка разметки HTML. Теги. Понятие параграфа <P>, Описание гиперссылки <A HREF>, понятие URL. Основные теги описания документа и связей.	31	1	5	8		
6.2	Основные теги форматирования текста <P>, , <A>, списки. Использование графики. За-дание цвета. Шрифты, заголовки, списки, якоря. Отправка почты. Основные тенденции и направления развития мультимедиа.	31	1	5	3		
	ИТОГО		14	56	74		

5.2. Лекционные занятия, их содержание

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
1	Предмет дисциплины и ее задачи.	Понятие мультимедиа. Внедрение мультимедиа технологий в коммуникационные процессы. Актуальность применения мультимедиа технологий в средствах массовой информации. Оборудование для разработки мультимедиапроектов. Этапы разработки мультимедийного продукта. Возможности использования компьютера при обработке звука, графики,

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
		видео. Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценария мультимедиапроекта.
2	Способы создания цифровых изображений. Основные типы ПО для обработки изображений.	Обработка через цифровую камеру, путем сканирования, с помощью программных средств (GIMP и др.) Использование растровых графических редакторов: GIMP, Picture Publisher и др. Способы обработки исходной информации на компьютере: сканирование цветной иллюстрации, загрузка изображения, созданного в другом редакторе, ввод изображения от цифровой фото- или видеокамеры.
3	Типы цифровых изображений.	Понятие «тип файла». Определить тип файла. Сохранение файлов. Наиболее распространенные типы файлов изображений — это JPEG (.jpg), TIFF (.tif) и точечные рисунки (.bmp) и их характеристики. Формат RAW. Преимущества и недостатки разных типов файлов. Качество при сохранении изображений.
4	Оборудование для создания изображений.	Цифровые камеры, сканеры, компьютеры, прикладные программы с инструментами типа «карандаш» и «кисть».
5	Сканирование изображений. Правила сканирования. Форматы графических файлов.	Задачи сканирования. Виды оригиналов. Сканирование, для просмотра на мониторе, для распознавания текста и для последующей распечатки изображения, сканирование для Photo CD. Сканирование фотографии, слайда и полиграфического отпечатка негатива. Разрешение. Яркость, контраст, гамма. Цветокоррекция. Особенности векторных и растровых форматов.
6	Обработка изображений в программе Gimp. Слои, инструменты, фильтры.	Знакомство с программой GIMP. Инструмент Type Tool: «Горизонтальный текст», «Вертикальный текст», «Горизонтальный текст-маска», «Вертикальный текст-маска», создание текстового слоя, перемещение и трансформирование, изменение размера, поворот, форматирование текста. Способы создания нового слоя. Блокировка слоев. Типы слоев.
7	Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука.	Физическая природа звука: частота, тон, тембр; интерференция, дифракция, реверберация. Органы речи и слуха, индивидуальность фонетических характеристик. Микрофоны. Типы и диаграммы направленности: угольные, электродинамические, конденсаторные, пьезоэлектрические; круг, восьмерка, кардиоида (суперкардиоида, гиперкардиоида), комбинированные варианты. Устройство магнитофона. Диктофон. Искажения магнитной записи. Монтаж фонограмм. Хранение аудиоданных. Моно- и стереофония. Системы «квадро» и «звук вокруг». Особенности звуковых форматов: AU, WAVE (WAV), MP3 (MPEG Layer3), MIDI, MOD. Преимущества и недостатки разных типов файлов.
8	Оборудование для создания звука. Основные типы ПО для обработки звука – звуковые	Микрофоны. Программы для записи и обработки цифрового звука (Sound Forge, WaveLab, CoolEdit, SAW Plus); Секвенсоры - редакторы синтезированной (MIDI) музыки (MidiStudio, MIDI Orchestrator Plus, Sakewaik Pro, Cubase). Основные программы обработки звука: Cool Edit Pro

№ п/п	Наименование разделов и тем	Содержание
	редакторы.	(Syntrillium), Sound Forge (Sonic Foundry), Nuendo (Steinberg), Samplitude Producer (Magix), Wavelab (Steinberg), Dart.
9	Способы создания цифрового видеоизображения. Типы цифрового видео.	Создание видео файлов с помощью цифровой видеокамеры, видеомагнитофона, создание звуковых файлов.
10	Оборудование для создания видео. Основные типы ПО для обработки видеоизображений. Кодеки и форматы.	Четыре основных этапа работы с видеоматериалами: передача с источника на компьютер, обработка в видеоредакторе, кодирование для уменьшения объема материала и для обеспечения совместимости с различными проигрывателями, просмотр готового фильма. Movie Maker - мощный редактор для обработки цифрового видео, полученного, например, с цифровой видеокамеры, ТВ-тюнера или любого другого источника сигнала. Нелинейный монтаж. Основные форматы и кодеки видео: AVI, MPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, DivX, VOB, DV, MiniDV, DVD.
11	Способы создания анимации. Типы анимации.	Понятие и виды анимации. Принципы анимации. Создание анимация с помощью Macromedia Flash. Преимущества и недостатки анимации.
12	Простейшая GIF анимация. FLASH – анимация. Нелинейный видеомонтаж.	Знакомство с программой Adobe Flash Player, создание анимации. Movie Maker
13	Структура файла языка разметки HTML. Теги. Понятие параграфа <P>, описание гиперссылки <A HREF>, понятие URL. Основные теги описания документа и связей.	Технология создания Web-документов. Что такое гипертекст. Использование HTML для компоновки текста, изображений, анимации, гипертекста. Что такое гиперссылка. Основные теги HTML.
14	Основные теги форматирования текста <P>, , <A>, списки. Использование графики. Создание цвета Шрифты, заголовки, списки, якоря. Отправка почты. Основные тенденции и направления развития мультимедиа.	Создание Web-документа. Отправка данных из формы по электронной почте: создание формы, прикрепление файлов.

5.3. Семинарские, практические, лабораторные занятия, их содержание

№ раздела и темы	Содержание и формы проведения
1.1	Знакомство с программно-технической базой конвергентного журналиста.. Лабораторная работа. 1. Знакомство с техникой, используемой в конвергентной журналистике. 2. Знакомство с программным обеспечением конвергентного журналиста.
2.1	Способы создания цифровых изображений. Основные типы ПО для обработки. Лабораторная работа. 1. Сканирование как способ создания цифрового изображения. 2. Фотография как способ создания цифрового изображения. 3. Создание цифрового изображения при помощи специальных программ.
2.1	Создание цифровых изображений.. Лабораторная работа. 1. Знакомство с интерфейсом программы Gimp. 2. Создание цифрового изображения при помощи программного обеспечения.
2.5	Редактирование цифровых изображений.. Лабораторная работа. 1. Изменение масштаба изображения. 2. Обрезка изображения. 3. Создание "фотожаб".
2.5	Изменение цифровых изображений.. Лабораторная работа. 1. Ретушь фотографий. 2. Отражение изображения при помощи программного обеспечения. 3. Изменение качества изображения.
3.1	Способы создания цифрового звука.. Лабораторная работа. 1. Знакомство с устройством диктофон. 2. Запись радиопередачи.
3.2	Оборудование и ПО для воспроизведения цифрового звука.. Лабораторная работа. 1. Прослушивание цифровой записи при помощи периферийного оборудования компьютера, плеера, диктофона. 2. Изучение находящихся в общем доступе ПО для воспроизведения цифрового звука.
4.2	Оборудование для создания цифрового видеоизображения.. Лабораторная работа. 1. Знакомство с оборудованием для создания цифрового видеоизображения. 1. Создание цифрового изображения: запись телепередачи на видеокамеру.
4.1	ПО для воспроизведения цифрового изображения.. Лабораторная работа. 1. Просмотр телепередачи, обсуждение качества работы.

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации по дисциплине (полный текст приведен в приложении к рабочей программе)

6.1. Текущий контроль

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п))	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
1	1.1. Предмет дисциплины и ее задачи.	ПК-6	З.Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У.Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н.Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии	Семинар 1	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов. (10)
2	2.1. Способы создания цифровых изображений. Основные типы ПО для обработки изображений.	ПК-5	З.Знать современные тенденции развития масс-медиа и системы средств массовой информации, основы и принципы мультимедийной, конвергентной журналистики. Знать способы создания мультимедийного медиапродукта. У.Уметь организовывать производственный процесс создания медиапродуктов и медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и	Семинар 2	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов. (10)

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
			развлекательных потребностей населения Н. Владеть навыками создания мультимедийного медиапродукта для СМИ.		
3		ПК-6	З. Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У. Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии	Семинар 3	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов.. (10)
4	2.5. Обработка изображений в программе Gimp. Слои, инструменты, фильтры.	ПК-6	З. Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У. Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для	Семинар 4	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов. (10)

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
			создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии		
5		ПК-6	З. Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У. Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии	Семинар 5	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов. (10)
6	3.1. Способы создания цифрового звука. Типы цифрового звука.	ПК-6	З. Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа.	Семинар 7	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
			У. Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии		выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов. (10)
7	3.2. Оборудование для создания звука. Основные типы ПО для обработки звука – звуковые редакторы	ПК-6	З. Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У. Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся	Семинар 6	Выполненное задание оценивается в 15 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -15 баллов. (15)

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п))	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
			в области веб-дизайна, а также фотографии		
8		ПК-6	З.Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У.Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Н.Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии	Семинар 8	Выполненное задание оценивается в 15 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -15 баллов. (15)
9	4.1. Способы создания цифрового видеозображения. Типы цифрового видео.	ПК-6	З.Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа. У.Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии. Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Семинар 9	Выполненное задание оценивается в 10 баллов. Критерий оценивания: задание выполнено в соответствии с поставленной задачей -10 баллов. (10)

№ п/п	Этапы формирования компетенций (Тема из рабочей программы дисциплины)	Перечень формируемых компетенций по ФГОС ВО	(ЗУНы: (З.1...З.п, У.1...У.п, Н.1...Н.п)	Контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы (Наименование оценочного средства)	Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания (по 100-балльной шкале)
			Н. Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии		
				Итого	100

6.2. Промежуточный контроль (зачет, экзамен)

Рабочим учебным планом предусмотрен Экзамен в семестре 31.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ:

1-й вопрос билета (40 баллов), вид вопроса: Тест/проверка знаний. Критерий: Правильный ответ на вопрос исчисляется в 4 балла.

Компетенция: ПК-5 Способен организовать производственный процесс создания медиапродуктов и создание медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения

Знание: Знать современные тенденции развития масс-медиа и системы средств массовой информации, основы и принципы мультимедийной, конвергентной журналистики. Знать способы создания мультимедийного медиапродукта.

1. Монтаж материала
2. Операция «нарезка»

Компетенция: ПК-6 Способен к деятельности специализированной в области веб-дизайна, а также фотографии.

Знание: Знать основы технологии в области веб-дизайна и принципы искусства фотографии, фоторепортажа.

3. Вкладка transition в программах видеомонтажа
4. Вкладке Video FX в программах видеомонтажа
5. Дорожки в программах видеомонтажа
6. ПО для монтажа
7. Правила композиции
8. Публикация в Интернете видеомонтажных программ
9. Эффект slow motion

ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕРКИ УМЕНИЙ:

2-й вопрос билета (30 баллов), вид вопроса: Задание на умение. Критерий: Правильный ответ.

Компетенция: ПК-5 Способен организовать производственный процесс создания медиапродуктов и создание медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения

Умение: Уметь организовывать производственный процесс создания медиапродуктов и медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения

Задача № 1. Инструмент выделения

Компетенция: ПК-6 Способен к деятельности специализированной в области веб-дизайна, а также фотографии.

Умение: Уметь работать в специализированной области веб-дизайна, а также фотографии.

Уметь использовать компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Задача № 2. Инвертирование цвета

Задача № 3. Инструмент "Кисть"

Задача № 4. Инструмент Eyedropper (Пипетка)

Задача № 5. Инструменты в Photoshop

Задача № 6. Начало формы

Задача № 7. Параметры кисти

Задача № 8. Создание нового документа

ТИПОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ:

3-й вопрос билета (30 баллов), вид вопроса: Задание на навыки. Критерий: Правильный ответ.

Компетенция: ПК-5 Способен организовать производственный процесс создания медиапродуктов и создание медиапродуктов мультимедийного формата для удовлетворения информационных и развлекательных потребностей населения

Навык: Владеть навыками создания мультимедийного медиапродукта для СМИ.

Задание № 1. Операции с файлами

Компетенция: ПК-6 Способен к деятельности специализированной в области веб-дизайна, а также фотографии.

Навык: Владеть навыками творческой разработки визуальных объектов для различных средств массовой информации и массмедиа, специализирующихся в области веб-дизайна, а также фотографии

Задание № 2. Запись и обработка звуковых файлов.

Задание № 3. Использование видеопереходов, видеоэффектов и названий.

Задание № 4. Использование видеоэффектов. Добавление названий и титров.

Задание № 5. Преобразование звуковых форматов

Задание № 6. Применение анимационного эффекта к объектам. Вставка звука.

Задание № 7. Работа со звуком

ОБРАЗЕЦ БИЛЕТА

Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение
высшего образования
**«БАЙКАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «БГУ»)**

Направление - 42.03.02 Журналистика
Профиль - Международная
журналистика
Кафедра журналистики и маркетинговых
технологий
Дисциплина - Современные
мультимедиа-технологии

ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ № 1

1. Тест (40 баллов).
2. Инструмент Eyedropper (Пипетка) (30 баллов).
3. Операции с файлами (30 баллов).

Составитель _____ И.А. Кузнецова

Заведующий кафедрой _____ И.Н. Демина

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

а) основная литература:

1. Берестова В.И., Ларина Е.В. Какими бывают мультимедиа-приложения и средства их разработки/ В. И. Берестова, Е. В. Ларина// Делопроизводство
2. [Калмыков А.А. Интерактивная гипертекстовая журналистика в системе отечественных СМИ / А.А. Калмыков. - М., 2009. URL.: http://www.evartist.narod.ru/text19/159.htm](http://www.evartist.narod.ru/text19/159.htm)
3. [Катунин Г.П. Компьютерная технология подготовки телевизионного эфира \[Электронный ресурс\] / Г.П. Катунин, А.В. Воробьев. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2005. — 295 с. — 2227-8397. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/40535.html](http://www.iprbookshop.ru/40535.html)
4. [Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий \[Электронный ресурс\] : учебное пособие / Г.П. Катунин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов: Вузовское образование, 2017. — 793 с. — 978-5-906172-07-5. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/60184.html](http://www.iprbookshop.ru/60184.html)

б) дополнительная литература:

1. Петренко А. И. Мультимедиа/ ред. А. И. Петренко.- Киев: БИНОМ, 1994.-269 с.
2. Андресен Б. Б., Бринк К. Мультимедиа в образовании. Информационные технологии в образовании. автор. пер. с англ.. специализир. учеб. курс. 2-е изд., испр. и доп./ Бент Б. Андресен, Катя ван ден Бринк.- М.: Дрофа, 2007.-224 с.
3. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен. учеб. пособие/ А. И. Каптерев.- М.: Профиздат, 2002.-225 с.
4. Рогожкин И. Новые веяния в сфере мультимедиа/ И.Рогожкин// PC Magazine
5. Прохоров А. Обзор рынка мультимедиа в России/ А.Прохоров// №9., С.96-99., 2001, ч.з 2-202
6. Ванина Е. Ю., Леонтьев А. Н. Технологии мультимедиа в учебном процессе: как их освоить? И кому они нужны? Полемические заметки/ Е. Ю. Ванина, А. Н. Леонтьев// N 2, С. 73-75, 2008, ч.з 2-202
7. [Баранова, Е. А. Конвергентная журналистика. Теория и практика : учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. А. Баранова. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 269 с. — URL: https://www.biblio-online.ru/book/3F0952EA-7807-41BD-9919-B840258F171F](https://www.biblio-online.ru/book/3F0952EA-7807-41BD-9919-B840258F171F)
8. [Бодрунова С.С., Якунин А.В.Метод эвристической экспертизы дизайна медиапроекта: опыт междисциплинарного подхода // Медиаскоп. 2016. Вып. 3. Режим доступа: http://www.mediascope.ru/?q=node/2181/](http://www.mediascope.ru/?q=node/2181/)
9. [КОРНЕВ М. Технологии, которые меняют медиа \[Электронный ресурс\] : http://www.ebiblioteka.ru/browse/doc/43583520](http://www.ebiblioteka.ru/browse/doc/43583520)
10. [Майстренко Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах \[Электронный ресурс\] : учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко. —](#)

Электрон. текстовые данные. — Тамбов: Тамбовский государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2015. — 81 с. — 978-5-8265-1478-8. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/64124.html>

11. Третьяк Е. Электронные СМИ [Электронный ресурс]: <http://www.ebiblioteka.ru/browse/doc/39304930>

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля), включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы

Для освоения дисциплины обучающемуся необходимы следующие ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

- Сайт Байкальского государственного университета, адрес доступа: <http://bgu.ru/>, доступ круглосуточный неограниченный из любой точки Интернет
- Электронно-библиотечная система IPRbooks, адрес доступа: <https://www.iprbookshop.ru>. доступ неограниченный

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Изучать дисциплину рекомендуется в соответствии с той последовательностью, которая обозначена в ее содержании. Для успешного освоения курса обучающиеся должны иметь первоначальные знания в области современных мультимедийных технологий, а также современных информационных технологий.

На лекциях преподаватель озвучивает тему, знакомит с перечнем литературы по теме, обосновывает место и роль этой темы в данной дисциплине, раскрывает ее практическое значение. В ходе лекций студенту необходимо вести конспект, фиксируя основные понятия и проблемные вопросы.

Практические (семинарские) занятия по своему содержанию связаны с тематикой лекционных занятий. Начинать подготовку к занятию целесообразно с конспекта лекций. Задание на практическое (семинарское) занятие сообщается обучающимся до его проведения. На семинаре преподаватель организует обсуждение этой темы, выступая в качестве организатора, консультанта и эксперта учебно-познавательной деятельности обучающегося.

Изучение дисциплины (модуля) включает самостоятельную работу обучающегося.

Основными видами самостоятельной работы студентов с участием преподавателей являются:

- текущие консультации;
- коллоквиум как форма контроля освоения теоретического содержания дисциплин: (в часы консультаций, предусмотренные учебным планом);
- прием и разбор домашних заданий (в часы практических занятий);

Основными видами самостоятельной работы студентов без участия преподавателей являются:

- формирование и усвоение содержания конспекта лекций на базе рекомендованной лектором учебной литературы, включая информационные образовательные ресурсы (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);
- самостоятельное изучение отдельных тем или вопросов по учебникам или учебным пособиям;
- написание рефератов, докладов;
- подготовка к семинарам.

10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения

В учебном процессе используется следующее программное обеспечение:

- Adobe Acrobat Reader_11,
- Adobe Flash player,
- Gimp,
- Inkscape,
- XnView,
- MS Office,
- Notepad++,

11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю):

В учебном процессе используется следующее оборудование:

- Помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза,
- Учебные аудитории для проведения: занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, практических занятий, выполнения курсовых работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения,
- Мультимедийный класс,
- Компьютерный класс,
- Наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий