

АННОТАЦИЯ

дисциплины Б1.В.05 «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» ОФО

Объем трудоемкости: в 4 семестре - 2 зачетных единицы (72 час., из них – 50 час. аудиторной нагрузки: лекционных - 16 час., практических - 32 час, 2 час. КСР, 21,8 час. СРС, 0,2 ч ИКР); в 5 семестре – 4 зачетных единицы (144 часов, из них 58 час. аудиторной нагрузки: лекционных - 18 час., лабораторных – 36 час, КСР – 4 час, самостоятельной работы – 50 час., 35,7 час. контроль, 0,3 ч. ИКР).

Цель дисциплины. Цель освоения курса дисциплины «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» - ознакомить студентов с возможностями применения средств мультимедиа в сфере издательского дела, общими теоретическими понятиями, применимыми в данной области, а также обозначить пути реализации издательского проекта с применением современных интерактивных технологий.

В ходе изучения дисциплины «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» формируются теоретические представления и понятия, используемые в работе с мультимедийными технологиями. Изучается методика разработки мультимедийного издательского продукта, технология и этапы его создания. На основе приобретенных знаний формируются умения использовать практические навыки и методы работы с основными пакетами программ, реализующими создание издательского мультимедийного проекта.

Студенты, опираясь на полученные в процессе освоения материала дисциплины должны уметь давать типологическую характеристику мультимедийному продукту и его компонентам; применять продукт мультимедиа в процессе редакционной подготовки издания. Эти результаты освоения дисциплины «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» достигаются за счет использования в процессе обучения интерактивных методов и технологий формирования данных компетенций у студентов: лекции с применением мультимедийных технологий; лабораторных занятий с использованием современных программных средств.

Задачи дисциплины:

- дать обучающимся общее представление о мультимедийных технологиях;
- определить основные составляющие понятия «мультимедиа»;
- ознакомить с наиболее распространенными пакетами программ и инструментарием для успешной реализации издательского мультимедийного проекта;
- определить основные этапы создания мультимедиа продукта и их технологию создания.

Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» относится к вариативной части базового учебного плана ФГОС по направлению подготовки ВО 42.03.03 Издательское дело (бакалавриат).

При изучении дисциплины используются знания, полученные в ходе изучения курсов «Информационные технологии в издательском деле», «Программные средства обработки информации». Изучение дисциплины «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» расширяет знания, полученные в ходе изучения курсов «Современное изда-

тельное дело», «Маркетинг в издательском деле». Дисциплина «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» закладывает основы для усвоения следующих дисциплин: «Технологии web-издательства», «Электронная коммерция и интернет-реклама».

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В процессе изучения дисциплины «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» у студента должны формироваться общепрофессиональные и профессиональные компетенции: ОПК-1, ОПК-7, ПК-23

№ п.п .	Индекс компетенции	Содержание компетенции (или её части)	В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся должны		
			знать	уметь	владеть
1	ОПК-1	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	принципы и методы использования программных средств цифровой обработки информации в издательском деле	разрабатывать предложения по организации информационного пространства с использованием современных технологий, цифровых активов	спецификой мультимедиа технологий, способами представления информации в различных формах (текстовой, изобразительной, аудиальной и др.)
2	ОПК-7	Способность использовать информационные технологии и программные средства обработки информации в профессиональной деятельности	основы информационной культуры, принципы и структуру функционирования информационных технологий	использовать современные цифровые технологии для работы с информационным пространством	навыками работы на персональном компьютере, использования интернет-технологий в издательском деле
3	ПК-23	Способность применять программные средства разработки электронных изданий	принципы и методы использования программных средств цифровой обработки информации в издательском деле	использовать компьютерную технику в решении конкретных практических задач	навыками использования программного обеспечения в процессе подготовки печатных и электронных изданий

Основные разделы дисциплины:

Распределение видов учебной работы и их трудоемкости по разделам дисциплины.

Разделы дисциплины, изучаемые в 4 семестре

№	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеауди- торная работа
			Л	ПЗ	ЛР	СРС
1.	Мультимедиа как совокупность различных видов информации	9	2	4		3
2.	Применение мультимедиа технологий на различных этапах издательского процесса	11	2	6		3
3.	Мультимедийная журналистика на современном этапе развития	10	2	4		4
4.	Интерактивность как главная характеристика издательского мультимедийного продукта	9	2	4		3
5.	Мультимедиа как часть комбинированного издания	9	2	4		3
6.	Мультимедиа как самостоятельное электронное издание: типологическая характеристика	13,8	4	6		3,8
7.	Стандартизация мультимедийных изданий	6	2	2		2
8.	Обзор пройденного материала. Прием зачета	4		2		2
<i>Итого по дисциплине</i>			16	32		21,8

Разделы дисциплины, изучаемые в 5 семестре

	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Внеауди- торная работа
			Л	ПЗ	ЛР	СРС
1.	Основные компоненты интерактивного издания: гиперссылки	18	2		8	8
2.	Основные компоненты интерактивного издания: графика	20	4		8	8
3.	Основные компоненты интерактивного издания: анимация, аудио- и видеофайлы	26	4		8	14
4.	Игровые технологии в издательском деле	22	4		6	12
5.	Технология дополненной реальности в издательском деле	22	4		6	12
<i>Итого по дисциплине</i>			18		36	50

Курсовые работы: Не предусмотрены.**Форма проведения аттестации по дисциплине:** зачет, экзамен

Основная литература:

1. Сотникова О.П. Интернет-издание от А до Я: руководство для веб-редактора : учебное пособие для студентов вузов. - Москва : Аспект Пресс, 2014. - 158 с. – 15 экз
2. Коханова, Л.А. Интернет-журналистика : учебник - Москва : Юнити-Дана, 2015. - 383 с. [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=436712>

Составитель: Носаев Д.А., к. филол. н.