

## **АННОТАЦИЯ**

### **дисциплины Б1.В.05 «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» ЗФО**

**Объем трудоемкости** в 4 семестре - 4 зачетных единицы (144 час., из них 12 час. аудиторной нагрузки: лекционных - 6 часов, практических - 6 час., 3,8 часа контроль, 0,2 ч ИКР, 128 часов – СРС); в 5 семестре – 2 зачетных единицы (72 час., из них 14 час. аудиторной нагрузки: лекционных - 6 часов, практических - 8 час., 8,7 ч контроль, 0,3 ч ИКР, 49 часов – СРС)

**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 профессиональ-

ной сфере» расширяет знания, полученные в ходе изучения курсов «Современное издательское 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			Самостоятельная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Мультимедиа как совокупность различных видов информации	24	2	2		20
2.	Применение мультимедиа технологий на различных этапах издательского процесса	22	2			20
3.	Мультимедийная журналистика на современном этапе развития	24				24
4.	Интерактивность как главная характеристика издательского мультимедийного продукта	24				24
5.	Мультимедиа как часть комбинированного издания	22		2		20
6.	Мультимедиа как самостоятельное электронное издание: типологическая характеристика	20		2		18
7.	Обзор пройденного материала. Прием зачета	4	2			2
<i>Итого по дисциплине:</i>			6	6		128

Разделы дисциплины, изучаемые в 5 семестре

	Наименование разделов	Количество часов				
		Всего	Аудиторная работа			Самостоятельная работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1.	Основные компоненты интерактивного издания: гиперссылки	11			2	9
2.	Основные компоненты интерактивного издания: графика	14			2	12
3.	Основные компоненты интерактивного издания: анимация, аудио- и видеофайлы	18	2		4	12
4.	Игровые технологии в издательском деле	10	2			8
5.	Технология дополненной реальности в издательском деле	10	2			8
<i>Итого по дисциплине:</i>			6		8	49

**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.