

АННОТАЦИЯ рабочей программы дисциплины
Б1.В.03 «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере»
(код и наименование дисциплины)

Направление подготовки/специальность 42.03.03 Издательское дело
(код и наименование направления подготовки/специальности)

Объём трудоёмкости: 6 зач.ед. (216 часов)

Цель дисциплины

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

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 ООП ВО

Дисциплина «Мультимедиа-технологии в профессиональной сфере» относится к вариативной части Блока 1 учебного плана по направлению подготовки ВО 42.03.03 Издательское дело (бакалавриат).

Требования к уровню освоения дисциплины

Изучение данной учебной дисциплины направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций: ПК-04 Способен соблюдать нормативные и технологические требования при разработке издательских проектов

Основные разделы дисциплины:

Мультимедиа как совокупность различных видов информации. Применение мультимедиа технологий на различных этапах издательского процесса. Мультимедийная журналистика на современном этапе развития. Интерактивность как главная характеристика издательского мультимедийного продукта. Мультимедиа как часть комбинированного издания. Мультимедиа как самостоятельное электронное издание: типологическая характеристика. Стандартизация мультимедийных изданий. Основные компоненты интерактивного издания: гиперссылки. Основные компоненты интерактивного издания: графика. Основные компоненты интерактивного издания: анимация, аудио- и видеофайлы. Игровые технологии в издательском деле. Технология дополненной реальности в издательском деле.

Курсовые работы: не предусмотрены

Форма проведения аттестации по дисциплине: экзамен.

Носаев Д.А., кандидат филологических наук, доцент кафедры издательского дела, стилистики и медиаиндустрии.