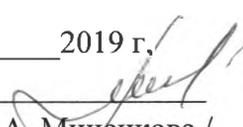


Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Наумова Наталия Александровна
Должность: Ректор
Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41
Уникальный программный ключ:
6b5279da4e034bff679172803da5b7b559fc69e2

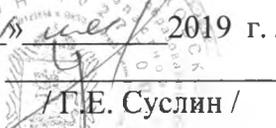
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области
МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ
(МГОУ)

Факультет технологии и предпринимательства
Кафедра основ производства и машиноведения

Согласовано управлением организации и
контроля качества образовательной
деятельности

« 30 » сеп 2019 г.
Начальник управления 
/М.А. Миненкова /

Одобрено учебно-методическим советом

Протокол « 31 » сеп 2019 г. № 06
Председатель 
/Г.Е. Суслин /



Рабочая программа дисциплины

Основы мультимедийных технологий

Направление подготовки

44.04.01 Педагогическое образование

Программа подготовки:

Профессиональное образование

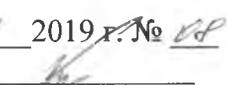
Квалификация

Магистр

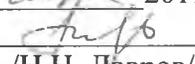
Форма обучения

Очная

Согласовано учебно-методической комиссией
факультета технологии и предпринимательства:

Протокол « 11 » сент 2019 г. № 08
Председатель УМКом 
/А.Н. Хаулин/

Рекомендовано кафедрой основ
производства и машиноведения

Протокол от « 21 » сеп 2019 г. № 10
Зав. кафедрой 
/Н.Н. Лавров/

Мытищи
2019

Автор-составитель:
Свистунова Е. Л., кандидат технических наук, доцент

Рабочая программа дисциплины «Основы мультимедийных технологий» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ РОССИИ от 22.02.2018 г. № 126.

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является элективной дисциплиной.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2018,2019

СОДЕРЖАНИЕ

1. Планируемые результаты обучения	4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3. Объем и содержание дисциплины	4
4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся	6
5. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации по дисциплине	8
6. Учебно-методическое и ресурсное обеспечение дисциплины	17
7. Методические указания по освоению дисциплины	19
8. Информационные технологии для осуществления образовательного процесса по дисциплине	19
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины	19

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель дисциплины: ознакомление студентов с современными мультимедийными технологиями для их использования в профессиональной деятельности и в других сферах, непосредственно не связанных с профессией; формирование у них готовности применять современные мультимедийные технологии для решения культурно-просветительских задач.

Задачи дисциплины:

- изучение основных представлений о мультимедийных средствах и технологиях;
- освоение базовых компьютерных программ, связанных с созданием, редактированием и представлением мультимедийных объектов;
- применение полученных знаний и умений в образовательной, культурно-просветительской, научной и других сферах, не связанных с профессией.

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

УК – 4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

ДПК – 1. Способен к организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам в образовательных организациях соответствующего уровня образования.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является элективной дисциплиной.

Для освоения дисциплины «Основы мультимедийных технологий» студенты используют знания, умения и виды деятельности, сформированные в процессе изучения дисциплин: «Информационные технологии в профессиональной деятельности», «Инновационная педагогическая деятельность».

Освоение дисциплины «Основы мультимедийных технологий» может быть полезно для последующего изучения дисциплин «Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии», «Математические методы в психолого-педагогических исследованиях».

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	4
Объем дисциплины в часах	144
Контактная работа:	24,3
Лекции	4
Практические занятия	18
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	2,3
Предэкзаменационная консультация	2
Экзамен	0,3
Самостоятельная работа	110

Формой промежуточной аттестации является экзамен во 2 семестре.

3.2. Содержание дисциплины

Наименование тем дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов	
	Лекции	Практические занятия
<p>Тема 1. Общее представление о мультимедиа, мультимедийных средствах и технологиях Базовые представления о мультимедиа. История вопроса. Мультимедийные программные и технические средства. Мультимедиа, как спектр информационных технологий, предназначенных для эффективного воздействия на пользователя.</p>	2	2
<p>Тема 2. Современные мультимедийные технические средства, используемые для съемки фотографий и видео Обзор современных мультимедийных технических средств, предназначенных для съемки фотографий, видеоматериалов, записи звука и представления аудитории комбинации данных разных типов. Использование мультимедийных комплексов в учебном процессе, научно-исследовательской работе, культурно-просветительской деятельности. Особенности оборудования, необходимого для создания цифрового фото и видео. Выбор фото- и видеокамеры. Необходимые аксессуары. Базовые подходы к съемке фото- и видеоматериалов.</p>	2	2
<p>Тема 3. Создание и обработка графической информации для применения в различных сферах деятельности Обзор программных средств, предназначенных для создания и редактирования графических объектов. Особенности создания учебных графических материалов и иллюстраций к научно-исследовательским работам и к научно-просветительской деятельности. Каталогизация изображений. Подготовка изображений для объединения в мультимедийные комплексы и размещения в Интернете.</p>		2
<p>Тема 4. Компьютерная анимация – в решении научно-популярных, образовательных и культурно-просветительских задач Общее представление о компьютерной анимации. Особенности использования анимационных материалов в различных сферах деятельности современного человека. Обзор программных средств создания анимационных роликов. Сам себе сценарист, режиссер, художник – немного о базовых принципах разработки анимационных материалов. Создание интерактивной анимации для образовательной и научно-исследовательской деятельности. Творческий подход к разработке культурно-просветительских анимационных материалов.</p>		4
<p>Тема 5. Базовые принципы создания видеофильмов</p>		4

<p>Обзор программных средств редактирования и монтажа видеоматериалов. Съемка цифровых видеороликов. Развитие событий и режиссура. Постановка звука. Знакомство с видеоредактором Movie Maker (Adobe Premiere Pro). Монтаж фильма. Использование видеоэффектов. Работа со звуком. Сохранение видеофильма. Использование разных форматов. Творческий подход к созданию видеофильма. Особенности подготовки учебных и научно-популярных видеофильмов. Видеофильмы о студенческих (школьных) мероприятиях, путешествиях, семейной хронике.</p>		
<p>Тема 6. Особенности объединения данных разных типов в единое цифровое представление</p> <p>Мультимедийная презентация, как эффективное средство объединения и представления данных разного типа. Создание интерактивных мультимедийных презентаций для различных направлений деятельности современного человека. Синхронизация и оптимизация мультимедийных объектов презентации. Использование встроенных анимационных эффектов в презентации.</p>		4
Итого:	4	18

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Кол-во часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Форма отчетности
1. Общее представление о мультимедиа, мультимедийных средствах и технологиях	Мультимедийные средства и технологии. История возникновения и современное состояние. Использование мультимедийных технологий для осуществления практической деятельности в различных сферах.	20	Работа с литературой, Интернет	Список рекомендаций литературы; интернет-ресурсы	Сообщения, контрольные задания, тестирование на практических занятиях
2. Современные мультимедийные технические средства, используемые в науке и образовании	Использование мультимедийных комплексов в решении научно-исследовательских образовательных задач.	18	Работа на ПК, работа с литературой, Интернет	Список рекомендаций литературы; интернет-ресурсы.	Сообщения, контрольные задания, тестирование на практических занятиях

	Технология съемки фотографий и видеофильмов для практической деятельности в различных сферах.				
3. Создание и обработка графической информации для применения в профессиональной деятельности.	Особенности подготовки фото- и видеоматериалов для использования в научной, образовательной и культурно-просветительской деятельности.	18	Работа на ПК, работа с литературой, Интернет	Список рекоменд. литературы, интернет-ресурсы.	Сообщения, контрольные задания, тестирование на практических занятиях
4. Основы разработки анимационных учебных материалов	Особенности создания анимационных материалов в программах: Adobe Photoshop и Adobe Flash. Применение анимационных разработок для решения задач, связанных с различной сферой деятельности современного человека.	18	Работа на ПК, работа с литературой, Интернет	Список рекоменд. литературы, интернет-ресурсы.	Сообщения, контрольные задания, тестирование на практических занятиях
5. Базовые принципы создания учебных видеофильмов	Особенности подготовки видеоматериалов в программах: MS Movie Maker, Pinnacle Studio, Adobe Premiere. Применение видео разработок для решения задач,	18	Работа на ПК, работа с литературой, Интернет	Список рекоменд. литературы, интернет-ресурсы.	Сообщения, контрольные задания, тестирование на практических занятиях

	связанных с различной сферой деятельности современного человека.				
6. Особенности объединения данных разных типов в единое цифровое представление	Особенности разработки мультимедийных презентаций для решения задач, связанных с различной сферой деятельности современного человека.	18	Работа на ПК, работа с литературой, Интернет	Список рекоменд. литературы, интернет-ресурсы.	Сообщения, контрольные задания, тестирование на практических занятиях
Итого:		110			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

5.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

Код и наименование компетенции	Этапы формирования компетенции	Формы учебной работы по формированию компетенций в процессе освоения образовательной программы
УК – 4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.	Когнитивный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Операционный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Деятельностный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК – 1. Способен к организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам в образовательных организациях соответствующего уровня образования.	Когнитивный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Операционный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
	Деятельностный	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

УК – 4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия.

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
				Выражение в баллах БРС
Когнитивный	пороговый	Знание теоретического материала о мультимедийных средствах и технологиях, которые могут быть использованы для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии	Фрагментарное и неточное представление о мультимедийных средствах и технологиях, которые могут быть использованы для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	0-40
	базовый		Общее представление о мультимедийных средствах и технологиях, которые могут быть использованы для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	41-60
	повышенный		Полное представление о мультимедийных средствах и технологиях, которые могут быть использованы для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	61 - 80

	продвинутый		Развернутое представление о мультимедийных средствах и технологиях, которые могут быть использованы для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	81 - 100
Операционный	пороговый	Умение создавать на компьютере мультимедийные материалы, предназначенные для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии	Частично освоенное умение создавать на компьютере мультимедийные материалы, предназначенные для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	0-40
	базовый		Неполное и неуверенное умение создавать на компьютере мультимедийные материалы, предназначенные для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	41-60
	повышенный		Уверенное умение создавать на компьютере мультимедийные материалы, предназначенные для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	61 - 80
	продвинутый		Осознанное умение создавать на компьютере мультимедийные материалы, предназначенные для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	81 - 100
Деятельностный	пороговый	Владение способами создания мультимедийных материалов, предназначенных для осуществления практической деятельности при	Фрагментарное и неполное владение базовыми способами создания мультимедийных материалов, предназначенных для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	0-40

	базовый	академическом и профессиональном взаимодействии	Владение базовыми способами создания мультимедийных материалов, предназначенных для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	41-60
	повышенный		Уверенное владение основными способами создания мультимедийных материалов, предназначенных для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	61 - 80
	продвинутый		Осознанное владение всеми основными способами создания мультимедийных материалов, предназначенных для осуществления практической деятельности при академическом и профессиональном взаимодействии.	81 - 100

ДПК – 1. Способен к организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам в образовательных организациях соответствующего уровня образования.

Этапы формирования компетенции	Уровни освоения составляющей компетенции	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
				Выражение в баллах БРС
Когнитивный	пороговый	Знание теоретического материала о разработке мультимедийного интерактивного материала для организации	Фрагментарное и неточное представление о некоторых возможностях создания мультимедийного материала для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	0-40

	базовый	самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам	Общее представление о некоторых возможностях создания мультимедийного материала для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	41-60
	повышенный		Полное представление о возможностях создания мультимедийного интерактивного материала для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	61 - 80
	продвинутый		Развернутое представление о средствах и возможностях разработки мультимедийного интерактивного материала для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	81 - 100
Операционный	пороговый	Умение разрабатывать мультимедийные интерактивные материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам	Частично освоенное умение создавать отдельные составляющие мультимедийных материалов для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	0-40
	базовый		Умение создавать несложные мультимедийные материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	41-60
	повышенный		Уверенное умение разрабатывать мультимедийные материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	61 - 80
	продвинутый		Осознанное умение разрабатывать мультимедийные интерактивные материалы для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	81 - 100

Деятельностный	пороговый	Владение приемами разработки мультимедийных интерактивных материалов для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам	Фрагментарное и неполное владение некоторыми приемами создания мультимедийных интерактивных материалов для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	0-40
	базовый		Владение базовыми приемами создания мультимедийных интерактивных материалов для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	41-60
	повышенный		Уверенное владение приемами разработки мультимедийных интерактивных материалов для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	61 - 80
	продвинутый		Осознанное владение всеми изученными приемами разработки мультимедийных интерактивных материалов для организации самостоятельной работы обучающихся по образовательным программам.	81 - 100

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерные темы сообщений

1. Общее понятие о мультимедиа, мультимедийных средствах и технологиях.
2. Мультимедийные технологии, как средство повышения эффективности обучения.
3. Мультимедийные технологии вчера, сегодня, завтра.
4. Использование мультимедийных технологий для решения культурно-просветительских задач.
5. Мультимедийные ресурсы сети Интернет.
6. Особенности применения мультимедийных презентаций в рамках организации проектной деятельности учащихся.

7. Использование мультимедийных технологий в организации творческих учебных мастерских.
8. Мультимедийные технологии и средства массовой информации.
9. Классификация аппаратных и программных средств мультимедиа.
10. Применение мультимедийных средств и технологий в организации виртуальных музеев и выставок.
11. Организация виртуальных экскурсий с использованием мультимедийных средств и технологий.
12. Использование интерактивных мультимедийных материалов в системе дополнительного образования.
13. Возможности использования современных средств визуализации для представления результатов научно-исследовательской деятельности.
14. Современные средства разработки мультимедийных материалов для системы технологического образования.
15. Мультимедийные энциклопедии и виртуальные музеи, как важная составляющая культурно-просветительской деятельности в жизни современного общества.
16. Возможности современных технологий создания компьютерной анимации.
17. Обзор современных программных средств обработки видеоматериалов.
18. Классификация компьютерных средств создания и обработки графической информации.

Примерные контрольные задания

1. Поиск мультимедийной информации в сети Интернет для подготовки учебных проектов, анимационных, видеороликов и презентаций.
2. Развитие практических навыков работы с векторными графическими редакторами (на примере программы CorelDraw).
3. Развитие практических навыков работы с растровыми графическими редакторами (на примере программы Adobe Photoshop).
4. Разработка творческого графического проекта по заданию преподавателя.
5. Развитие практических навыков работы с анимационным приложением (на примере программы Adobe Flash).
6. Разработка творческого анимационного проекта по заданию преподавателя.
7. Развитие практических навыков работы с видео-редактором (на примере программы MS Movie Maker и/или Adobe Premiere).
8. Разработка творческого видеоматериала по заданию преподавателя.
9. Развитие практических навыков работы с программой создания и настройки компьютерных презентаций (на примере программы MS PowerPoint).
10. Разработка творческой презентации по заданию преподавателя.
11. Подготовка статьи и/или доклада учебной, научной и/или культурно-просветительской направленности.

Примеры тестовых заданий

<p>Вставка звукового файла в презентацию производится в текущий слайд. В режиме показа звук прекращается при переходе от данного слайда к следующему. Растянуть действие звука на всю презентацию можно с помощью ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • вставки звукового файла во все слайды • настройки показа презентации • настройки анимации • команды Вставка - Действие
<p>Поместить вторичные ветви презентации в основную можно с помощью ...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • использования фильтров • сортировки созданных слайдов • создания произвольного показа

	<p>презентации</p> <ul style="list-style-type: none"> • специального шаблона презентации
Формат документа, созданного в программе PowerPoint ...	Введите ответ в текстовое поле
Максимальное количество цветов в изображении формата .gif составляет ...	<ul style="list-style-type: none"> • 2 • 65536 • 256 • 4,3 млн.
Превратить векторный рисунок, состоящий из нескольких объектов в единое целое можно с помощью команды ...	Введите ответ в текстовое поле
... является программой, предназначенной для обработки видео	<ul style="list-style-type: none"> • CorelDraw • Adobe Flash • Pinnacle Studio • Macromedia Free Hand
Сиреневому оттенку при 24-битном шестнадцатеричном представлении цвета (RGB-цветовая модель) соответствует код ...	<ul style="list-style-type: none"> • # F8FF10 • # FFCCFF • # 0033CC • # CCCCCC • # AF AF AF
Объем памяти, который должен быть выделен на компьютере для хранения информации о цвете каждой точки монохромного полутонового изображения (градация серого) ...	<ul style="list-style-type: none"> • 1 бит • 8 бит • 24 бит • 32 бит
Временная шкала в программах компьютерной анимации отвечает за ...	<ul style="list-style-type: none"> • работу со звуком • управления кадрами • рисование • внешний вид окна программы
Элементарным объектом векторного изображения является ...	Введите ответ в текстовое поле

Примерные вопросы к экзамену:

1. История возникновения мультимедиа, мультимедийных средств и технологий.
2. Базовые мультимедийные технические средства, используемые в системе образования.
3. Особенности мультимедийных программных средств, применяемых в науке и образовании.
4. Базовые принципы подготовки и оптимизации растровых изображений для использования в мультимедийном материале, предназначенном для разных сфер деятельности современного человека.
5. Особенности подготовки и оптимизации векторных изображений для использования в мультимедийном материале, предназначенном для разных сфер деятельности современного человека.
6. Техника создания монтажей и коллажей изображений в растровой графике для решения творческих задач.
7. Использование трассировки растрового изображения при подготовке творческого проекта.

8. Особенности использования векторных графических редакторов при создании эскизов, схем, чертежей.
9. Особенности создания графических материалов для решения учебных и научно-исследовательских задач.
10. Принципы создания и управления каталогом иллюстраций на компьютере.
11. Базовый подход к разработке анимационных роликов культурно-просветительского назначения.
12. Принципиальный подход к созданию интерактивных анимационных материалов для образовательной и научно-исследовательской деятельности.
13. Базовые принципы съемки видео.
14. Основы монтажа видеоматериалов.
15. Особенности подготовки учебных и научно-популярных видеоматериалов.
16. Основы создания мультимедийной презентации культурно-просветительского назначения.
17. Принципы разработки интерактивной учебной или научно-популярной презентации.

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Сущность устного опроса на коллоквиуме по темам самостоятельной работы заключается в том, что преподаватель ставит студентам вопросы по содержанию изученного материала и побуждает их к ответам, выявляя, таким образом, степень его усвоения. Текущий контроль знаний в виде опроса на коллоквиуме, проводится в рамках практического занятия.

При подготовке сообщения магистрант должен учитывать следующее:

1. Необходимо оценить время, требуемое для его написания, оформления (как правило, в форме презентации), подготовки к выступлению, после чего составить план работы над сообщением.

2. Для написания сообщения следует сначала подобрать материал по теме сообщения (используя учебно-методическое и ресурсное обеспечение дисциплины).

4. После изучения материала составляется план сообщения, который следует обсудить с преподавателем.

6. По составленному плану написать текст сообщения, следуя общепринятой структуре (вводная часть, цель и задачи сообщения, содержательная часть, заключение).

7. Во вводной части сообщения необходимо сформулировать собственное понимание актуальности выбранной темы, сформулировать цель и задачи сообщения. В содержательной части следует изложить сущность проблемы, привести разные точки зрения, изложенные у разных авторов. В заключении необходимо подвести итоги по рассмотрению темы сообщения, показать перспективы решения проблемы.

8. Подготовить иллюстрационный материал к презентации.

10. Подготовиться к выступлению и к ответам на возможные вопросы в ходе дискуссии. При подготовке необходимо учитывать время, отпущенное на доклад (5-10 минут).

Промежуточная аттестация по дисциплине определяет степень усвоения знаний, умений и навыков студентов, проводится в виде экзамена. Экзамен проводится устно по экзаменационным билетам.

Оценка знаний студента в процессе экзамена осуществляется исходя из следующих критериев: умение сформулировать определения понятий, данных в вопросе, с использованием специальной лексики, показать связи между данными понятиями; способность дать развернутый ответ на поставленный вопрос с соблюдением логики изложения материала; проанализировать и сопоставить различные точки зрения на поставленную проблему; умение аргументировать собственную точку зрения,

иллюстрировать высказываемые суждения и умозаключения практическими примерами. Оценка результатов сдачи экзамена осуществляется по четырехбалльной шкале: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка знаний студента в процессе экзамена осуществляется исходя из следующих критериев:

а) умение сформулировать определения понятий, данных в вопросе, с использованием специальной терминологии, показать связи между понятиями;

б) способность дать развернутый ответ на поставленный вопрос с соблюдением логики изложения материала; проанализировать и сопоставить различные точки зрения на поставленную проблему;

в) умение аргументировать собственную точку зрения, иллюстрировать высказываемые суждения и умозаключения практическими примерами на компьютере;

При оценке студента на экзамене преподаватель руководствуется следующими критериями:

- оценка «отлично» (81-100 баллов) - устный ответ на вопросы констатирует прочные, четкие и уверенные знания об информационных технологиях, которые могут быть использованы при разработке мультимедийных материалов для научной, образовательной, культурно-просветительской сферы. Студент уверенно демонстрирует навыки работы с этими технологиями на компьютере, показывая умение анализировать полученные знания и подбирать наиболее рациональные приемы для выполнения поставленной задачи.

- оценка «хорошо» (61-80 баллов) - устный ответ на вопросы констатирует уверенные знания об информационных технологиях, которые могут быть использованы при разработке мультимедийных материалов для научной, образовательной, культурно-просветительской сферы. Присутствуют незначительные погрешности, неточности в изложении теоретического материала. Студент демонстрирует навыки работы с основными технологиями на компьютере, показывая умение подбирать наиболее рациональные приемы для выполнения поставленной задачи.

- оценка «удовлетворительно» (41-60 баллов) – в устном ответе на теоретические вопросы представлены некоторые знания об информационных технологиях, которые могут быть использованы при разработке мультимедийных материалов для научной, образовательной, культурно-просветительской сферы. Устный ответ на вопросы показывает отдельные пробелы в знаниях студента. Студент демонстрирует навыки работы с наиболее важными технологиями на компьютере.

- оценка «неудовлетворительно» (0-40 баллов) – устный ответ на теоретические вопросы содержит грубые ошибки в изложении теоретического материала, которые показывают значительные пробелы в знаниях студента. Практическая часть ответа отсутствует.

- не аттестовано (0-20 баллов) – студент объявляет о незнании ответа на поставленные теоретические вопросы и не может выполнить практическое задание.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Онокой, Л.С. Компьютерные технологии в науке и образовании [Электронный ресурс]: учебное пособие / Л.С. Онокой, В.М. Титов. - М.: ИД ФОРУМ: ИНФРА-М, 2011. - 224 с. Режим доступа: <http://www.znanium.com/bookread.php?book=241862> – 31.10.2013.

2. Гуськова М.В. Эволюция в образовании [Электронный ресурс]: монография / М.В. Гуськова. - М.: НИЦ Инфра-М, 2012. - 153 с. Режим доступа: <http://www.znanium.com/bookread.php?book=356856> – 31.10.2013.

3. Уткин В.Б. Математика и информатика [Электронный ресурс]: учебное пособие / В.Б. Уткин, К.В. Балдин, А.В. Рукосуев. - 4-е изд. - М.: Дашков и К, 2011. - 472 с. Режим доступа: <http://www.znanium.com/bookread.php?book=305683> – 31.10.2013.

6.2. Дополнительная литература

1. Симонович, С.В. Информатика. Базовый курс, 2-е изд. [Текст] / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев, В.И. Мураховский, С.И. Бобровский. – С-Пб.: Питер, 2009. – 640 с.
2. Тайц, А.А. Эффективная работа: Photoshop 7 [Текст] / А.А. Тайц, А.М. Тайц, М.Н. Петров. – С-Пб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2004. – 764 с.
3. Мураховский, В.И. Компьютерная графика: популярная энциклопедия [Текст] /под ред. С.В. Симонович. – М.: Аст-Пресс СКД, 2002. – 640 с.
4. Панкратова, Т. Photoshop 6: учебный курс [Текст]. - С-Пб.: Питер, 2001. – 480 с.
5. Смит, К. Photoshop для цифровой фотографии [Текст] / пер. с англ. - С-Пб.: БХВ – Петербург, 2005. – 448 с.
6. Скрылина, С.Н. Photoshop CS5: 100 советов по коррекции и спецэффектам [Текст]. - С-Пб.: БХВ –Петербург, 2010. – 304 с.
7. Гурский, Ю. CorelDraw X5. Трюки и эффекты [Текст] /Ю. Гурский, В. Завгородний. - С-Пб.: Питер, 2011. - 416 с.
8. Комолова, Н.В. Самоучитель CorelDraw X6 [Текст]. - С-Пб.: БХВ –Петербург, 2012. 336 с.
9. А. Кишик, П. Галушкин. Flash MX. Эффективный самоучитель. – СПб: ДиаСофтЮп, 2003. – 416 с.
10. Д. Вогелир, М. Пицци. Macromedia Flash MX Professional 2004. Полное руководство: Пер. с англ. – М.: Изд.дом «Вильямс», 2004. – 832 с.
11. Р. Рейнхардт, С. Дауд. Flash MX. Библия пользователя: Пер. с англ. – М.: Изд.дом «Вильямс», 2005. – 1088 с.
12. С. Переверзев. Анимация в Macromedia Flash MX. – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2005. – 374 с.
13. Д. Розенкноп. Создание анимационных эффектов в Macromedia Flash MX 2004. – М.: НТ Пресс, 2005. – 192 с.
14. Г. Киркпатрик, К. Пити. Мультипликация во Flash: Пер. с англ. – М.: НТ Пресс, 2006. – 336 с.
15. Macromedia Flash 8 с нуля /под ред. И. Панфилова. – М.: Лучшие книги, 2007. – 368 с.
16. Д. Гурский, Ю. Гурский. Flash 8 и Action Script. Библиотека пользователя. – СПб.: Питер, 2006. 528 с.
17. В. Дунаев. Самоучитель Flash MX 2004. – СПб.: Питер, 2005. – 368 с.

6.3. Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. <http://mon.gov.ru> - Министерство образования и науки РФ;
2. <http://www.fasi.gov.ru> - Федеральное агентство по науке и образованию;
3. <http://www.edu.ru> - Федеральный портал «Российское образование»;
4. <http://www.garant.ru> - информационно-правовой портал «Гарант»
5. <http://www.school.edu.ru> - Российский общеобразовательный портал;
6. <http://www.openet.edu.ru> - Российский портал открытого образования;
7. <http://www.ict.edu.ru> - портал по информационно-коммуникационным технологиям в образовании;
8. <http://pedagogic.ru> - педагогическая библиотека;
9. <http://www.pedpro.ru> - журнал «Педагогика»;
10. http://www.informika.ru/about/informatization_pub/about/276 - научно-методический журнал «Информатизация образования и науки»;
11. <http://www.hetoday.org> - журнал «Высшее образование сегодня».
12. <http://www.znanie.org/> - Общество «Знание» России
13. <http://www.gpntb.ru> - Государственная публичная научно-техническая библиотека.
14. <http://www.rsl.ru> - Российская национальная библиотека.

15. <http://www.gpntb.ru> - Публичная электронная библиотека.
16. <http://www.znaniium.com/> - Электронно-библиотечная система
17. <http://www.biblioclub.ru/> - Университетская библиотека онлайн
18. <http://www.elibrary.ru> – Научная электронная библиотека

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы магистрантов
2. Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru

pravo.gov.ru

www.edu.ru

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованные учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием;
- помещения для самостоятельной работы, укомплектованные учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду МГОУ;
- помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования, укомплектованные мебелью (шкафы/стеллажи), наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядными пособиями;
- лаборатория, оснащенная лабораторным оборудованием: учебной мебелью, персональными компьютерами с подключением к сети Интернет и обеспечением доступа к электронным библиотекам и в электронную информационно-образовательную среду МГОУ.