

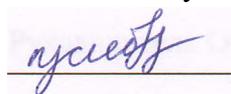
**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ, ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ И
ИННОВАЦИЙ КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**НАРЫНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. С.НААМАТОВА**

КАФЕДРА «ФИЗИКИ. МАТЕМАТИКИ и ИНФОРМАТИКИ»

ОДОБРЕНО

Начальник учебного управления



Ж.Ж.У субалиева

“5” “01”

2025 г.

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по академической работе



К.О.Омурова

“5” “09”

2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**по дисциплине МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Направление подготовки бакалавра 550200 «Физико-математическое
образование»

Профиль подготовки Математика

Квалификация (степень) выпускника Бакалавр

Форма обучения очная

Нарын -2025

Рабочая программа «Мультимедийные технологии в профессиональной деятельности» составлена в соответствии с требованиями ГОС ВПО по направлению подготовки 550200 «Физико-математическое образование», утвержденного приказом Министерства образования и науки Кыргызской Республики №1578/1 от 21 сентября 2021 г.

Рабочую программу составила преподаватель кафедры ФМИИ  Омуралиева М.Н.

Рассмотрена и одобрена на заседании кафедры «Физики, математики и информатики»

от « » 20 г., протокол № 7

Заведующий кафедрой, к.п.н., доцент  Биймурсаева БМ.

Руководитель ООП, магистр  Омуралиева М.Н.

Рассмотрена и одобрена на заседании совета факультета от « 7 »

20 г. , протокол №.....у

Декан факультета, кандидат ист.наук, доцент_



Эсеналиева Г. О.

СОДЕРЖАНИЕ

1 .АННОТАЦИЯ	4
2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	4
3 .МЕСТО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	5
4. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОЕРАММЫ	5
5. СОДЕРЖАНИЕ И СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОЕИИ	11
7. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ТЕКУЩЕЕО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И РЕАЛИЗУЕМЫХ В УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ КОМПЕТЕНЦИЙ	11
8. ОРГАНИЗАЦИЯ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ	12
9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	19
10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	20

1. АННОТАЦИЯ

Мультимедийные технологии стали неотъемлемой частью современной образовательной системы. Если кратко охарактеризовать мультимедийную систему, то это то, что позволяет объединить различные способы отображения информации: графику, текст, музыку, мультипликацию и даже видео. Мультимедиа может изменить наши привычные методы восприятия и представления информации.

Общая трудоемкость дисциплины

Цикл	Семестр	Трудоемкость (кредит)	Всего (в часах)	Объем аудиторной работы (час)			СРС	Форма аттестации
				лек.	прак.	лаб.		
	4	2	60			32	28	зачет

Рабочая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента, а также определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности. Программа предназначена для преподавателей, ведущих данную дисциплину и студентов направления 550000 Педагогическое направление подготовки бакалавра. Программа разработана в соответствии с ООП и учебным планом направления подготовки бакалавра 550000 Педагогическое направление.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Целью изучения дисциплины является ознакомление студентов с областями применения мультимедиа приложений в образовании, изучение современных аппаратных и программных средств мультимедиа, этапов и методов создания продуктов мультимедиа, овладение практическими навыками эффективного использования мультимедиа технологий в условиях решения реальных практических задач.

Основные задачи изучения дисциплины: является

- привить устойчивый интерес к будущей профессиональной деятельности; раскрыть роль и значение мультимедиа технологий в развитии современного общества; сформировать у обучающихся информационное мировоззрение, инвариантное относительно локальных изменений в области мультимедиа технологий;
- обеспечить сознательное и прочное овладение обучающимися теоретических основ мультимедиа технологий, систематизировать знания в данной области;
- создать условия для формирования умений и овладения обучающимися способами деятельности сознательного и рационального использования мультимедиа технологий для решения практических задач в учебной и профессиональной деятельности.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОСНОВНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Мультимедиа технологии в профессиональной деятельности» относится к вариативной части, в т.ч. дисциплины по выбору студента цикла основной профессиональной образовательной программы (Б 1.2.1.3.).

Пререквизиты

Для освоения дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, полученные и сформированные в ходе изучения дисциплины математического и естественно-научного цикла.

Постреквизиты

Предшествующими курсами, на которых непосредственно базируется дисциплина «Мультимедиа технологии в профессиональной деятельности» являются:

- Информатика
- Информационно-коммуникационные технологии в физико-математическом образовании

4. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

4Л. Формируемые компетенции

Бакалавр по направлению подготовки направления 550000 Педагогическое направление в соответствии с целями ООП и задачами профессиональной деятельности, указанными в ООП, должен обладать следующими компетенциями приведенными в таблице:

Перечень компетенций, формируемых в результате освоения учебной дисциплины

Код	Содержание компетенций	Составляющие компетенции	
ИК-2	Способен приобретать и применять новые знания с использованием информационных технологий для решения сложных проблем в области работы и обучения	Знания:	основы графики, понятие мультимедиа технологии, аппаратные и программные средства мультимедиа технологии, осуществление поиска и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
		Умения:	разрабатывать мультимедиа продукты, грамотно использовать в своей деятельности готовые мультимедийные продукты осуществлять поиск и использование информации, необходимой для

Код	Содержание компетенций	Составляющие компетенции	
			эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
		Владения:	применения инструментальных программных сред разработчика мультимедиа продуктов использовать ПК при решении профессиональных задач

4.2. Результаты освоения дисциплины студент должен:

знать:

- понятие мультимедиа технологии и виртуальная реальность;
- классификацию и области применения мультимедиа приложений;
- этапы и технологии создания мультимедиа продуктов;
- аппаратные средства мультимедиа технологии;
- типы и форматы файлов;
- текстовые файлы; гипертекст;
- требования, предъявляемые к созданию мультимедийных презентаций
- подходы к созданию анимации и её основные виды;
- требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов;
-
- программы для разработки комплексных мультимедийных продуктов, особенности работы мультимедийного оборудования.
- технологию создания звуковых элементов
- основные технологии получения и обработки цифрового аудио и видео контента;
- инструменты для разработки комплексных мультимедийных продуктов.
- инструментальные средства создания анимационных объектов.

уметь:

- сравнивать и отбирать наиболее эффективные методы и средства, обеспечивающие виды учебной деятельности, адекватных планируемому результату изучения мультимедиа технологии
- обрабатывать аудиоинформацию, используя программы обработки цифрового звука;
- обрабатывать видеоинформацию, используя программы обработки цифрового видео.
- создавать презентацию с привлечением текста, изображения, видео и звука с использованием технологии упаковки.
- создавать анимацию, мультипликационные ролики.

5. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Структура учебной дисциплины

Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
Максимальная учебная нагрузка (всего)	60
Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)	32
в том числе:	
лекции	
лабораторные и практические занятия	32
Самостоятельная работа обучающегося (всего)	28
в том числе:	
составление отчётов по лабораторным работам	10
составление презентаций, рефератов, сообщений	10
подготовка к занятиям	8
Итоговая аттестация: экзамен, защита курсовой работы.	Зачет

5.2. Содержание разделов учебной дисциплины

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице:

№	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Аудиторные занятия		Самостоятельная работа
		Лк	Лб	
	1 -модуль			
1	Тема 1. Применение мультимедийных технологий в профессиональной деятельности		2	2
2	Тема 2. Создание мультимедийной презентации в Microsoft PowerPoint (slidenest, slideppt.net)		2	2
3	Тема 3. Создание мультимедийной презентации в Canva		2	2
4	Тема 4. Инфографика как средство визуализации данных		4	2
5	Тема 5. Мультимедийный урок по информатике		4	2
6	Тема 6. Основные отличительные черты мультимедиа технологий. Принципы создания электронных мультимедиа-продуктов.		2	4
	Всего:		16	14
	2-модуль			
4	Тема 7. Мультимедийный урок.		4	2

5	Тема 8. Мультимедиа компоненты: работа с изображениями; особенности создания видео- и аудиороликов.		4	4
	Тема 9. Обзор программ для создания видео.		4	4
	Тема 10. Разработка образовательного мультимедийного ресурса.		4	4
	Всего:		16	14
	Итого:		32	28

Вид контроля: выполнение лабораторных работ; защита лабораторных работ; кроме того, учитывается посещаемость и активность на занятиях.

Основаниями для снижения количества баллов от шах до min являются: небрежное выполнение, низкое качество представленного материала, работа не может быть принята и подлежит доработке в случае: отсутствия необходимого материала, некорректной обработки результатов.

6. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ.

6.1. Образовательные технологии, используемые в аудиторных занятиях.

Изучение дисциплины студентами осуществляется в форме лабораторных занятий в аудиторных условиях (компьютерные классы) и в процессе самостоятельной работы, контроля знаний.

Теоретическая информация, по мере возможности, представляется в виде компьютерных презентаций с использованием мультимедийных средств.

Лабораторные занятия проводятся в компьютерных классах, оснащенных персональными компьютерами с необходимыми параметрами и с установленным необходимым программным обеспечением.

Используется Интернет для получения информации. Используется дискуссионный метод проведения занятий, где студенты могут высказать свое мнение по обсуждаемой проблеме.

Защита лабораторных работ проводится в виде сдачи отчетов по программной реализации работы.

При изучении материала отдельных тем студентам предлагается написать и защитить самостоятельные работы студента. Защита СРС выполняется в форме дискуссии.

7. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ И РЕАЛИЗУЕМЫХ В УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ КОМПЕТЕНЦИЙ

Результат зачета		Требования к знаниям
В баллах	Традиционная	
60-100	зачтено	«зачтено» - если студент демонстрирует знание

		материала по разделу, основанные на знакомстве с обязательной литературой и современными публикациями; дает логичные, аргументированные ответы на поставленные вопросы. Также оценка «зачтено» ставится, если студентом допущены незначительные неточности в ответах, которые он исправляет путем наводящих вопросов со стороны преподавателя.
0-59	незачтено	«незачтено» - имеются существенные пробелы в знании основного материала по разделу, а также допущены принципиальные ошибки при изложении материала.

8. ОРГАНИЗАЦИЯ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

В соответствии с требованиями ГОС ВПО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений поэтапным требованиям программы подготовки по направлениям в НГУ созданы и утверждены в установленном порядке фонды оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации. В структуру фондов оценочных средств входят следующие элементы:

- перечень компетенций, уровень освоения которых оценивается;
- определение и описание показателей, критериев и шкал оценивания компетенций;
- типовые контрольные задания или иные материалы;
- методические материалы, определяющие процедуры проверки и оценки уровня освоения компетенции.

Рейтинговый (модульный) контроль проводится в течение семестра; это поэтапный контроль усвоения студентом логически завершенных задокументированных частей программного материала дисциплины (раздела) с проставлением баллов.

Текущий контроль - проверяет усвоение учебного материала на аудиторных занятиях (лекциях, практических и семинарских занятиях) и выполнение обязательных заданий для самостоятельной работы. Текущий контроль осуществляется непрерывно путем организации преподавателем, ведущим дисциплину, гибкой системы контроля хода освоения студентами программного материала по завершенным разделам (модулям) дисциплины. Систему гибкого текущего контроля образуют:

- экспресс-опросы перед началом (или в конце) каждой лекции;
- устный опрос на лабораторных (практических) занятиях по отдельным темам;
- мониторинг и оценка активности студента на лабораторных (практических) занятиях (решение задач, выступления);
- контроль и учет посещаемости учебных занятий.

Реализацию непрерывного контроля преподаватель осуществляет в часы, устанавливаемые действующими нормами времени на проведение текущих консультаций и проверку курсовых работ и индивидуальных заданий. Результаты текущего контроля по всем его образующим и модулям каждым преподавателем фиксируются и обязательно заносятся в Автоматизированную Информационную Систему университета (E-Bilim).

Рубежный контроль предполагает проверку полноты знаний и умений по материалу модуля в целом. Выполнение модульных контрольных заданий проводится в письменном виде и является обязательной компонентой модульного контроля. Основными оценочными средствами рубежного контроля являются:

- тестирование по завершённым разделам (модулям) дисциплины;
- письменные контрольные работы (по завершённым модулям), проводимые в часы аудиторных практических занятий;
- проверка и оценка индивидуальных заданий (эссе, рефератов и докладов, проектов и PowerPoint презентаций, расчетно-графических работ, домашних индивидуальных заданий и других форм заданий, включенных в учебный план) и соблюдения сроков их выполнения, которые установлены графиком самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится после завершения изучения дисциплины, в период зачетной недели и экзаменационной сессии. Основными формами промежуточной аттестации являются экзамен

8.1. Виды и формы отработки пропущенных занятий

Пропущенные занятия студент отрабатывает до начала модуля. Студент, пропустивший лекционное занятие, обязан предоставить конспект соответствующего раздела учебной литературы (основной и дополнительной) по рассматриваемым вопросам в соответствии с программой дисциплины. Студент, пропустивший занятие, отрабатывает его в форме реферативного конспекта соответствующего раздела учебной литературы (основной и дополнительной) по рассматриваемым на занятии вопросам в соответствии с программой дисциплины или в форме, предложенной преподавателем.

Контрольные вопросы зачета

Задания для текущего контроля усвоения материала:

1. Что понимается под мультимедиа технологиями.
 2. Перечислить основные этапы развития мультимедиа.
 3. Указать основные принципы мультимедиа.
 4. Дать характеристику основных возможностей мультимедиа.
 5. Назвать основные отличительные черты мультимедиа.
 6. Охарактеризовать области применения мультимедиа.
 7. Дайте характеристику линейного и нелинейного мультимедиа.
 8. Дайте характеристику аппаратных и программных средств мультимедиа.
 9. Назовите основные принципы создания электронных медиа-проектов.
 10. Назовите общие критерии оценки мультимедийных объектов.
- II. Охарактеризуйте этапы создания мультимедиа-продукта и методы его реализации.
12. Назовите методы организации информационных объектов.
 13. Охарактеризуйте основные стадии процесса разработки мультимедийной презентации.
 14. Что такое бриф на разработку мультимедийной презентации.

15. Каковы преимущества мультимедийной презентации.
16. Назовите разновидности мультимедийных презентаций.
17. Охарактеризуйте основные мультимедиа компоненты.
18. Охарактеризуйте основные типы и форматы мультимедиа файлов (цифровой звук, видео, компьютерная анимация).
19. Сущность понятия мультимедиа. Направление, применение.
20. История развития мультимедиа. Типы данных мультимедиа информации и средства их обработки.
21. Основные отличительные черты мультимедиа технологий.
22. Назовите основные правила создания качественной аудиопродукции.
23. Назовите основные правила создания видеопродукции.
24. Что понимается под термином «интерактивность».
25. Элементы дизайна мультимедийной продукции.
26. Перечислите виды мультимедиа, применяемые в туризме, бизнесе, образовании.
27. Принципы создания электронных мультимедиа-продуктов.
28. Методы организации информационных объектов.
29. Информационный объект мультимедиа проекта.
30. Рекомендации для создания качественного интерактивного мультимедиа проекта.

Тестовые задания

1. Гиперссылка

- а) это текст или изображение на Web-странице
- б) это текст или изображение на Web-странице, при щелчке на котором происходит переход к другой Web-странице или сайту.
- в) Документ, написанный с помощью языков разметки

3. Слайды

- а) могут включать в себя текст, диаграммы, рисованные объекты и фигуры, а также картинки, слайд-фильмы, звуки и графику, созданные в других приложениях
- б) могут включать различные визуальные и звуковые эффекты
- в) текстовый документ

4. Понятие о сервере?

- а) комплекс программных и языковых средств
- б) Достаточно мощный компьютер, который предоставляет доступ остальным компьютерам сети(клиентам).
- в) Мощный компьютер соединяющих локальных сетей

5. Понятие технологии мультимедиа

- а) подразумевается передача и представление аудитории новых для нее идей, планов, разработок.
- б) это файл, в котором собраны различные материалы
- в) это собирательное понятие для различных компьютерных технологий, при которых используется несколько информационных сред, таких, как графика, текст, видео, фотография, движущиеся образы (анимация), звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение.

6. Мультимедиа-компьютер

- а) совокупность программ, выполняемых вычислительной системой.
- б) компьютер, снабженный аппаратными и программными средствами, реализующими технологию мультимедиа.
- в) способствующая решению какой-либо задачи в пределах данной проблемной области.

7. Области применения мультимедиа

- а) Обучение с использованием компьютерных технологий, Информационная и рекламная служба, развлечения, игры, системы виртуальной реальности
- б) проведение научных конференций, чтение лекций
- в) Информационная и рекламная служба

8. Анимация

- а) динамичная графика, основанная на применении различных динамических визуальных эффектов
- б) воспроизведение последовательности картинок, создающее впечатление движущегося изображения.
- в) синтез динамических изображений, создающий иллюзию движения на экране дисплея.

9. Звуковые эффекты

- а) звучания музыкальных инструментов
- б) цифровой интерфейс музыкальных инструментов)
- в) сохранение в цифровом виде звучания музыкальных инструментов, звуков природы или музыкальных фрагментов, созданных на компьютере, либо записанных и оцифрованных.

10. Компьютерная презентация

- а) это компьютер, снабженный аппаратными и программными средствами, реализующими технологию мультимедиа.
- б) это электронный документ в виде упорядоченного и связанного набора отдельных кадров (слайдов), выполненных в технологии мультимедиа.
- в) это файл, в котором собраны различные материалы.

11. Достоинства презентации по сравнению с плакатами

- а) последовательность изложения, возможность воспользоваться официальными шпаргалками, мультимедийные эффекты, копируемость, транспортабельность.
- б) при помощи сменяющих друг друга слайдов легче удержание внимания аудитории, можно быстро вернуться к просмотренному материалу или изменить последовательность изложения
- в) анимация, видеофрагменты, аудио фрагменты

12. Программа Power Point

- а) подготовки и демонстрации файлов с применением современных технологий
- б) демонстрации цветных картинок-слайдов на определенную тему
- в) применение анимации (эффект движения) к различным элементам слайда.

13. Способы создания презентации.

- а) Мастера Авто содержания
- б) на основе предлагаемых шаблонов
- в) Мастер Авто содержания, на основе предлагаемых шаблонов, пустая презентация

14. Режимы работы в Power Point

- а) область структуры, область слайда и область заметок
- б) показ слайдов, страницы
- в) обычный, структура, сортировщик слайдов, показ слайдов, страницы

15. Подготовка к демонстрации.

- а) способ смены слайдов (по времени или вручную), режим показа слайдов, количество демонстрируемых слайдов и др.
- б) просмотр
- в) настройка в окне команды Показ слайдов

16. Программа Macromedia Flash

- а) мощный инструмент, облегчающий создание анимированных WEB-страничек
- б) это компьютерная программа, написанная на определенном языке программирования по алгоритму, заданному педагогическим и технологическим сценарием.
- в) Программа, обрабатывающая различные виды мультимедийной информации(звук, видео, анимация и т.д.)

17. Понятие технологии мультимедиа

- г) подразумевается передача и представление аудитории новых для нее идей, планов, разработок.
- д) это файл, в котором собраны различные материалы

- е) это собирательное понятие для различных компьютерных технологий, при которых используется несколько информационных сред, таких, как графика, текст, видео, фотография, движущиеся образы (анимация), звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение.

18. Анимация

- а) динамичная графика, основанная на применении различных динамических визуальных эффектов
- б) воспроизведение последовательности картинок, создающее впечатление движущегося изображения.
- в) синтез динамических изображений, создающий иллюзию движения на экране дисплея.

19. Области применение мультимедиа

- г) Обучение с использованием компьютерных технологий, Информационная и рекламная служба, развлечения, игры, системы виртуальной реальности
- д) проведение научных конференций, чтение лекций
- е) Информационная и рекламная служба

20. Мультимедиа-компьютер

- а) совокупность программ, выполняемых вычислительной системой.
- б) компьютер, снабженный аппаратными и программными средствами, реализующими технологию мультимедиа.
- в) способствующая решению какой-либо задачи в пределах данной проблемной области.

21. Компьютерная презентация

- а) это компьютер, снабженный аппаратными и программными средствами, реализующими технологию мультимедиа.
- б) это электронный документ в виде упорядоченного и связанного набора отдельных кадров (слайдов), выполненных в технологии мультимедиа.
- в) это файл, в котором собраны различные материалы.

22. Гиперссылка

- г) это текст или изображение на Web-странице
- д) это текст или изображение на Web-странице, при щелчке на котором происходит переход к другой Web-странице или сайту.
- е) Документ, написанный с помощью языков разметки

23. Способы создания презентации.

- а) Мастера Авто содержания
- б) на основе предлагаемых шаблонов
- в) Мастер Авто содержания, на основе предлагаемых шаблонов, пустая презентация

Самостоятельная работа студентов

Кроссворд

1. В переводе с английского языка это слово означает много сред (мультимедиа). Мультимедийные проекты осуществлены в электронных учебникам и энциклопедиях. Мультимедиа технологии позволяют одновременно использовать различные способы представления информации: числа, текст, графику, анимацию, видео и звук.
2. Свойство мультимедии (интерактивность). Это свойство означает то, что в диалоге с пользователем ему отводится активная роль.
3. Что содержит мультимедийный проект для того, чтобы пользователю отводилась активная роль? (кнопки). Кнопки используются для перехода между слайдами.
4. Единица презентации (слайд). Компьютерные презентации представляют собой последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты. Первый слайд называется титульным.
5. Для создания второго слайда необходимо выбрать пункт верхнего меню? (создать)
6. Фон слайда (оформление).
7. Уже имеющееся оформление (шаблоны).
8. Перед вводом текста необходимо выбрать? (дизайн) Панель создать слайд содержит 24 варианта разметки слайда. Текстовая информация может быть размещена в виде заголовка слайда, маркированного списка основного текста слайда или в две колонки.
9. Процесс создания и оформления слайдов заключен в пункт этого меню, (конструктор)
10. Что из перечисленного отсутствует в содержимом слайда: текст, анимация, картинка, видео, звук, диаграмма, таблица, график, (анимация)
11. Кроме картинок из коллекции их можно создать самим при помощи панели Рисование(рисунки)
12. Пункт записи звука (звукозапись)
13. У каждого элемента слайда можно настроить (действие)
14. Управление элементами слайда на экране можно выполнить при помощи? ...анимации (настройка)
15. В программу Power Point можно ... продукты из других программ, (внедрить)
16. Настройка презентации позволяет ... презентацией (управлять)
17. Какую команду необходимо выбрать для запуска презентации? ...показ (начать)
18. Что позволяет сделать со слайдом пункт эффект анимации? (смена)
19. Произвольную смену слайда можно установить при помощи (сортировщик)
20. Переход со слайда на слайд можно осуществить с помощью (гиперссылки)
21. Презентация для выставок (демонстрация). Обычная презентация имеет расширение ppt, демонстрация запускается самостоятельно по щелчку мыши и имеет расширение pps.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

9.1. Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы

1. Литвина Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов., Москва: Издательство Юрайт, 2019., Л1.2

2. Куркова Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебное пособие для вузов., Москва: Издательство Юрайт, 2019
3. Пименов В. И. Видеомонтаж. Практикум: учебное пособие для академического бакалавриата., Москва: Издательство Юрайт, 2019,

а) Основная литература

1. Дэвид Хеллер, Дороти Хеллер Мультимедийные презентации. Киев, BHV, 1997 г.
2. Л. Дж. Скибб, С. Хэйфместер Оптимизация мультимедиа. Киев, DiaSooft, 1997 г.
3. Джим Ламмере, Майкл Петерсон 3D Studio для начинающих. Киев, DiaSooft, 1997 г.

б) Дополнительная литература

1. Топ программ для записи видео с экрана компьютера [Электронный ресурс] // URL: <https://zapis-ekrana.com/> (Дата обращения 09.09.2021).
2. Инструкция «Как сделать сторис с «говорящей головой» [Электронный ресурс] // Маски в Инстаграм <https://maskigram.ru/kak-sdelat-stories-s-govoryashej-golovoj/> (Дата обращения 09.09.2021).
3. К уроку информатики - начальная школа [Электронный ресурс] // URL: <https://may.alleng.org/edu/comp5.htm> (Дата обращения 09.09.2021).

9.2. Материально- техническое обеспечение дисциплины

Реализация дисциплины требует наличия компьютерного кабинета с современной, постоянно обновляемой технической базой, обеспечивающей каждого студента отдельным рабочим местом - комплектом базовых устройств персонального компьютера. Наличие локальной сети, выхода в Интернет.

а) компьютерное и мультимедийное оборудование;

1. Сетевой компьютерный класс с выходом в Интернет.
2. Внутренняя учебная сеть Вуза.

б) программное обеспечение- (текстовые редакторы: Блокнот, MS Word; графические редакторы: Paint,; браузеры: Google Chrome, Яндекс, программы просмотра: pdf, djvu, flv).

Прочее а) рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет, в) рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

1. Программа создания презентаций MS PowerPoint.
2. Программа создания анимации Macromedia Flash.
3. Работа с видеоизображениями: Windows MovieMaker