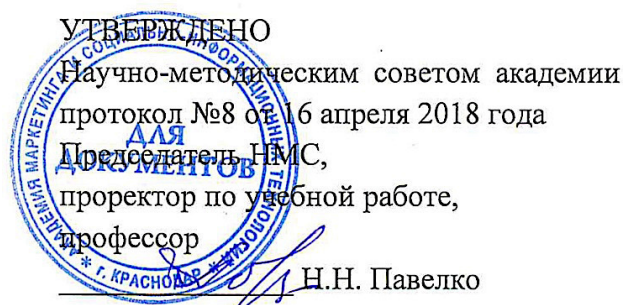


Негосударственное аккредитованное некоммерческое частное
образовательное учреждение высшего образования
«Академия маркетинга и социально-информационных технологий –
ИМСИТ»
(г. Краснодар)

Факультет менеджмента

КАФЕДРА МАТЕМАТИКИ И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ



Б1.В.ДВ.06.01
МЕТОДИКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА В
УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

рабочая программа по дисциплине
для студентов направления подготовки

44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы
«Английский язык. Немецкий язык»

квалификация (степень) выпускника
«БАКАЛАВР»

Краснодар
2018

Рабочая программа дисциплины «Методики использования мультимедиа в учебном процессе» /сост. Г.В. Бабенко – Краснодар: ИМСИТ, 2018. - 20 с.

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от « 09 » 02 2016 г. № 91

Составитель:

к.ф.-м.н, доцент

Г.В. Бабенко

Рабочая программа рассмотрена и рекомендована на заседании кафедры Математики и вычислительной техники 19.03.2018 г., протокол №8.

Зав. кафедрой МиВТ, к.т.н., доцент



Н.С. Нестерова

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета Академии «16» апреля 2018г., протокол № 8.

Согласовано:

Проректор по качеству образования,
доцент



К.В. Писаренко

Рецензенты:

Егорова О.Б. заместитель директора СОШ № 89 г. Краснодар

Репина М.В. кандидат педагогических наук, доцент ВАК, старший преподаватель кафедры Лингвистики ФГБОУ ВО «Кубанский государственный медицинский университет»

1. Цели и задачи освоения учебной дисциплины

Цель дисциплины.

Целью курса «Методики использования мультимедиа в учебном процессе» является ознакомление студентов с современными программными и техническими мультимедийными средствами и методами их создания и применения.

Задачи дисциплины:

- освоение знаний о мультимедиа технологиях;
- применение знаний для создания собственных информационных приложений с элементами мультимедиа технологий;
- организация деятельности, направленной на применение полученных знаний в учебной деятельности;

Дисциплина обеспечивает подготовку бакалавров по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), подготовленных к решению ряда следующих профессиональных задач в соответствии с видами профессиональной деятельности, на которые ориентирована ОПОП

1) педагогическая деятельность:

изучение возможностей, потребностей, достижений обучающихся в области образования; обучение и воспитание в сфере образования в соответствии с требованиями образовательных стандартов;

использование технологий, соответствующих возрастным особенностям обучающихся и отражающих специфику предметных областей;

организация взаимодействия с общественными и образовательными организациями, детскими коллективами и родителями (законными представителями), участие в самоуправлении и управлении школьным коллективом для решения задач профессиональной деятельности;

формирование образовательной среды для обеспечения качества образования, в том числе с применением информационных технологий;

обеспечение охраны жизни и здоровья обучающихся во время образовательного процесса;

2) научно- исследовательская деятельность:

постановка и решение исследовательских задач в области науки и образования;

использование в профессиональной деятельности методов научного исследования;

3) проектная деятельность:

проектирование содержания образовательных программ и современных педагогических технологий с учетом особенностей образовательного процесса, задач воспитания и развития личности через преподаваемые учебные предметы;

моделирование индивидуальных маршрутов обучения, воспитания и развития обучающихся, а также собственного образовательного маршрута и профессиональной карьеры.

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

ОК-3; ОПК-2; ПК-2; ПК-4

способностью использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве (ОК-3);

Знать:

- базовые математические понятия и действия,

- базовые понятия естественнонаучных дисциплин (физики, химии, биологии)
- базовые знания о компьютерных программах

Уметь:

- использовать основные математические действия и приемы для проведения учебно-воспитательного процесса
- использовать ведущие естественно научные концепции для оптимизации учебно-воспитательного процесса
- использовать методы математической статистики для обработки результатов учебно-воспитательного процесса
- использовать основные компьютерные программы для оптимизации учебно-воспитательного процесса

Владеть:

- навыками обработки результатов методами математической статистики,
- навыками работы на компьютере
- навыками интерпретации полученных результатов о ходе учебно-тренировочного процесса на основе естественнонаучных концепций

способностью осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся (ОПК-2)

Знать:

- основы педагогики и психологии;
- особенности возрастного развития личности;
- общие особенности построения процесса обучения в учреждениях общего и дополнительного образования.

Уметь:

- планировать и осуществлять образовательно-воспитательный процесс с различными возрастными категориями обучающихся;
- учитывать особенности возрастного и индивидуального развития обучающихся;
- выстраивать педагогически оправданные взаимодействия с обучающимися различных социально-демографических групп.

Владеть:

- навыками осуществления образовательно-воспитательного процесса с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся.

способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики (ПК-2)

Знать:

- педагогику физической культуры;
- теорию и методику физического воспитания;
- современные технологии обучения и воспитания;
- современные методы диагностики состояния обучающихся;
- современные оздоровительные технологии.

Уметь:

- использовать современные методы обучения и воспитания в учебном процессе;
- использовать современные методы диагностики, контроля и коррекции состояния обучающихся;
- адаптировать методы обучения и воспитания к современным требованиям учебно-воспитательного процесса.

Владеть:

- навыками разработки технологий обучения и воспитания в современных социально-экономических условиях.

способностью использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемых учебных предметов (ПК-4)

Знать:

- педагогику физической культуры;
- теорию и методику физического воспитания для различных категорий обучающихся;
- взаимосвязь педагогики физической культуры с гуманитарными и естественнонаучными дисциплинами;
- факторы, определяющие эффективность учебно-воспитательного процесса;
- способы оценки качества учебно-воспитательного процесса.

Уметь:

- эффективно осуществлять учебно-воспитательный процесс в различными категориями обучающихся;
- рационально использовать методы, средства и формы воспитания и обучения;
- использовать основные положения и достижения смежных наук для повышения качества учебно-воспитательного процесса.

Владеть:

- навыками создания образовательной среды для повышения качества учебно-воспитательного процесса на основе межпредметных связей;
- навыками анализа результатов осуществления учебно-воспитательного процесса с различными категориями обучающихся.

Процесс освоения содержания дисциплины, завершающийся обретением указанных выше компетенций, влечёт за собою профессиональный рост обучаемого, который должен:

знать:

определение мультимедиа технологий; классификацию и области применения мультимедиа приложений; мультимедиа продукты в бизнесе; аппаратные средства мультимедиа технологий; программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа; инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов; этапы и технологии создания мультимедиа продуктов; примеры реализация статических и динамических процессов с использованием средств мультимедиа технологий

уметь:

применять программные средства разработки мультимедийных продуктов, использовать инструментальные функции интегрированных программных сред разработки мультимедиа продуктов; пользоваться аппаратными средствами создания мультимедиа продуктов; применять мультимедиа технологии в информационных системах и средах.

владеть:

программными и техническими средствами мультимедиа технологий.

3. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина» относится к блоку дисциплин по выбору
Дисциплина логически и содержательно-методически связана с такими дисциплинами как основы математической обработки информации

4. Объем дисциплины (модуля) (в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся)

Изучение дисциплины осуществляется студентами очной формы обучения (ОФО), ускоренной очной формы обучения (УОФО).

Вид учебной работы	Всего часов/зачетн. ед.	Семестр 8
Общая трудоемкость (часы, зач. единицы)	72 (2)	72 (2)
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего	32,2	32,2
Аудиторная работа, всего	32	32
<i>Лекции (ЛЗ)</i>		
<i>Лабораторные работы (ЛР)</i>	32	32
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>		
Контактная работа по промежуточной аттестации (КА)	0,2	0,2
Консультации перед экзаменом (Конс)		
Самостоятельная работа в семестре, всего:	39,8	39,8
Изучение теоретического материала, подготовка к аудиторным занятиям	15	15
Реферат (Р)	14,8	14,8
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям, рубежному контролю и т.д.)	10	10
Самостоятельная работа в период экз.сессии (Контроль)		
Вид итогового контроля по дисциплине	Зачет	Зачет

5. Содержание дисциплины (модуля) (структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий)

№ раздела	Наименование модуля	Контактная работа/контактные часы					СР	Контроль	
		Всего	Аудиторная работа			Конс, КА Э			ИК, КА
			Л	ЛР	ПЗР				

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Курс 4 семестр 8									
1.	<p>Модуль 1 «Основные понятия мультимедиа технологий. Мультимедийный проект» Тема «Введение в мультимедиа технологии»: Роль и место технологий мультимедиа в современных информационных технологиях. Классификация мультимедиа технологий. Области применения и значение мультимедиа-приложений для решения социально-экономических задач. Использование мультимедиа в бизнесе и электронной коммерции, презентации, обучении, самообразовании, рекламе, средствах массовой информации. Мультимедиа в системе гипертекста. Современные тенденции использования мультимедиа технологий в создании интегрированных информационных систем.</p>	5			2			3	
2.	<p>Тема «Этапы и методы создания мультимедийных проектов» Разработка концепции проекта. Планирование проекта мультимедиа. Требования к проекту. Разработка и создание проекта. Разработка структуры проекта. Анализ технической и программной платформы для реализации проекта мультимедиа. Примеры составления списка затрат на создание и реализацию проекта мультимедиа. Разработка пользовательского интерфейса. Публикация проекта. Методы быстрого создания презентаций. Программы для создания проекта мультимедиа. Методы создания сценариев для статических и динамических мультимедиа-приложений.</p>	5			2			3	
3.	Модуль 2 «Аппаратно-	5			2			3	

	<p>программные средства обеспечения мультимедиа технологий» Тема «Обзор аппаратных средств мультимедиа» Состав мультимедиа-набора (MultimediaKit). Понятие об аппаратных платформах мультимедиа. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов. Периферийные устройства MPC. Периферийные дополнительные устройства систем мультимедиа: устройства хранения и записи информации; устройства связи для передачи данных; устройства обмена видеoinформацией; устройства создания, редактирования и воспроизведения звуковой информации; устройства ввода, распознавания графической информации.</p>									
4.	<p>Тема «Обзор инструментальных средств мультимедиа» Виды инструментальных средств мультимедиа. Обзор программных средств мультимедиа. Программный набор для офиса. Демонстрационные инструментальные средства. Классификация авторских инструментальных средств. Язык сценариев. Изобразительное управление потоками данных. Кадр. Пиктограммы. Временная шкала. Иерархические объекты. Гипермедиа-ссылки. Маркеры. Типы инструментальных систем создания мультимедиа. Редакторы. Создание плана. Программирование. Интерактивность. Настройка работы системы.</p>	5		2				3		

	<p>Воспроизведение. Распространение. Совместимость платформ</p>							
5.	<p>Модуль 3 «Технологии создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание» Тема «Технология создания текстовых и графических объектов » Принципы и методы использования текстовой информации в объектах мультимедиа приложениях. Стандартные форматы текстовых файлов, поддерживаемые системой обмена данных в мультимедиа приложениях. Использование шрифтов и гарнитур при подготовке текстовых элементов. Рекомендации по использованию и оформлению текстовых элементов мультимедиа. Меню для навигации, Интерактивные кнопки. Поля для чтения. Символы и пиктограммы. Анимация текста. Применение гипертекста. Типы графических объектов изображения. Принципы и методы создания неподвижных изображений. Особенности векторной и растровой графики. Способы создания графических файлов и их форматы. Сжатие файлов изображения. Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации. Форматы анимационных файлов. Создание анимации, анимационной сцены. Инструментальные средства анимации в системах 2D и 3D.</p>	5		2			3	
6.	<p>Тема «Технология создания звуковых элементов» Принципы и методы создания звуковых файлов. Достоинства и недостатки цифрового и представления звука в виде</p>	5		2			3	

	MIDI файла. Способы создания звуковых файлов и их расширения. Обработка звуковых файлов в среде Windows. Практические рекомендации по использованию звука в мультимедиа-приложениях.							
7.	Модуль 4 «Основные понятия мультимедиа технологий. Мультимедийный проект» Тема «Введение в мультимедиа технологии»: Работа с приложением PowerPoint 2007. Изучение режимов работы и функциональных возможностей. Создание мультимедийной презентации по индивидуальному заданию.	5		2			3	
8.	Тема «Этапы и методы создания мультимедийных проектов» Быстрое создание презентаций. Программы для создания проекта мультимедиа Photoshop, Flash. Создание сценариев для статических и динамических мультимедиа-приложений.	5		2			3	
9.	Модуль 5 «Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий» Тема «Обзор аппаратных средств мультимедиа» Работа с фото и видеокамерами. Запись и обработка звука. Создание 3D панорам и виртуальных туров.	5		2			3	
10.	Тема «Обзор инструментальных средств мультимедиа» Изучение состава и назначения компонентов интегрированного пакета для мультимедиа разработки MasterCollection . Освоение инструментальных средств автоматизации проектирования, создания и связывания различных элементов в проекте	5		2			3	

	мультимедиа.							
11.	<p>Модуль 6 «Технологии создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание»</p> <p>Тема «Технология создания текстовых и графических объектов »</p> <p>Создание текстовых и графических информационных объектов с использованием разных технологий и инструментальных средств (редакторов) в соответствии с разработанным индивидуальным сценарием мультимедиа-приложения. Работа над дизайном элементов. Работа с инструментальными средствами анимации (текста, графики).</p>	5,8		3			2,8	
12.	<p>Тема «Технология создания текстовых и графических объектов »</p> <p>Создание текстовых и графических информационных объектов с использованием разных технологий и инструментальных средств (редакторов) в соответствии с разработанным индивидуальным сценарием мультимедиа-приложения. Работа над дизайном элементов. Работа с инструментальными средствами анимации (текста, графики).</p>	6		3			3	
13.	<p>Тема «Технология создания звуковых элементов»</p> <p>Создание звуковых информационных объектов в соответствии с индивидуальным сценарием мультимедиа-приложения. Использование разных инструментальных средств. Использование технологий связывания объектов методами авторских систем.</p>	5		3			2	
14.	Тема «Технология создания и использования видео	5		3			2	

элементов» Создание видео информационных объектов в соответствии с индивидуальным сценарием мультимедиа-приложения. Использование разных инструментальных средств. Использование технологий связывания объектов методами авторских систем.								
Итого:	72			32		0,2	39,8	
Всего по дисциплине:	72			32		0,2	39,8	

5.1 Занятия лекционного типа

В соответствии с п. 31 приказа Минобрнауки России от 05.04.2017 № 301 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры» занятия лекционного типа проводятся в форме лекций и иных учебных занятий, предусматривающих преимущественную передачу учебной информации научно-педагогическими работниками академии.

По дисциплине «Методики использования мультимедиа в учебном процессе» занятия лекционного типа проводятся в форме лекций.

4.4 Занятия семинарского типа

В соответствии с п. 31 приказа Минобрнауки России от 05.04.2017 № 301 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры» занятия семинарского типа проводятся в форме: семинаров, практических занятий, практикумов, лабораторные работы, коллоквиумов.

По дисциплине «Методики использования мультимедиа в учебном процессе» занятия семинарского типа проводятся в форме лабораторных работ.

Практическое занятие — это одна из форм учебной работы, которая ориентирована на закрепление изученного теоретического материала, его более глубокое усвоение и формирование умения применять теоретические знания в практических, прикладных целях. Особое внимание на практических занятиях уделяется выработке учебных или профессиональных навыков. Такие навыки формируются в процессе выполнения конкретных заданий — упражнений, задач и т. п. — под руководством и контролем преподавателя.

Планы и содержание лабораторных работ

Лабораторная работа №1 Знакомство с интерфейсом программы «Adobe Photoshop»

Обзор интерфейса. Главное меню. Панель инструментов. Панель параметров. Работа с файлами. «Плавающие» палитры.

Лабораторная работа №2 Выделение областей

Инструменты выделения: прямоугольная область, эллиптическая область, лассо, быстрое выделение, «волшебная палочка». Изменение области выделения. Выделение области по цвету. Преобразование выделенной области: изменение размеров, вращение, наклон, искажение, кадрирование и т.д.

Лабораторная работа №3. Цветовые режимы и модели. Настройка цвета.

Цветовые режимы: RGB, CMYK, HSB, CIE Lab. Цветовые режимы: bitmap, grayscale, RGB, indexed color, CMYK. Битовая глубина цвета и ее значение. Настройка цвета с помощью средств: варианты, уровни, кривые цветовой баланс, оттенок/насыщенность, яркость/контраст. Фотофильтры.

Лабораторная работа №4. Кисти и художественные инструменты. Цифровое рисование. Трансформация рисунков.

Палитра кистей. Инструменты рисования: аэрограф, кисть, архивная кисть, архивная художественная кисть, замена цвета, ластик, карандаш. Основной и фоновый цвета. Выбор цвета: палитра цветов, палитра цвет, образцы, пипетка. Режимы наложения. Рисование инструментом «палец». Инструменты резкости, тонирование.

Лабораторная работа №5. Работа со слоями и масками

Палитра Слои. Работа со слоями: непрозрачность, наложение, связывание, объединение, стили, эффекты. Использование масок. Быстрая маска.

Использование фильтров.

Знакомство с фильтрами. Фильтры для улучшения качества изображений. Фильтры, имитирующие работу художника. Искажающие фильтры. Прочие фильтры.

Создание надписей

Инструменты добавления надписей. Изменение внешнего вида надписей: добавление теней, обрезка, заливка, свечение, искажение. Проверка орфографии.

Создание анимированных файлов

Файловые форматы и размер файлов. Подготовка фоновых изображений. Создание анимационных эффектов. Создание фрагментов. Подготовка надписей для Web-страниц.

Лабораторная работа №6. Векторный редактор

Интерфейс программы «CorelDraw X4» и основы работы с редактором

Главное окно программы. Главное меню. Панель инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Докеры. Страница документа. Масштаб изображения. Создание документа.

Рисование фигур

Инструменты: прямоугольник, эллипс, многоугольник, основные фигуры, спираль, разлинованная бумага.

Рисование линий

Инструменты: свободная форма, кривая Безье.

Лабораторная работа №7

Выделение и преобразование объекта. Копирование и клонирование

Инструмент Указатель. Докер Преобразование. Копирование, удаление, клонирование объектов. Команда отменить.

Редактирование форм объектов

Инструмент Форма. Типы линий. Типы узлов. Добавление и удаление узлов. Преобразование прямолинейных сегментов в криволинейные, и наоборот. Преобразование одного типа узла в другой. Редактирование простейших фигур. Инструменты нож и ластик.

Организация объектов

Порядок перекрывания объектов. Группировка. Соединение. Объединение. Формирование.

Заливка и обводка

Обводка. Однородная заливка. Градиентная заливка. Редактирование градиентов. Узорная заливка. Текстурированная заливка. Заливка узором PostScript. Интерактивная заливка. Интерактивная прозрачность.

Текст

Атрибуты фигурного текста. Размещение текста вдоль заданной кривой. Размещение Лабораторная работа № символов на разомкнутой кривой. Атрибуты простого текста. Обтекание объектов текстом. Символы.

Лабораторная работа №8. Специальные эффекты. Работа с растровыми изображениями

Эффект перспектива. Эффект оболочка. Режимы редактирования эффекта оболочка. Модифицированные режимы редактирования. Инструмент интерактивная оболочка. Эффект перетекание. Редактирование группы перетекания с помощью докера Перетекание. Эффект контур. Инструмент интерактивный контур. Эффект вытягивание. Инструмент интерактивное вытягивание. Эффекты линза, деформация, тень. Отмена эффекта.

Импортирование, кадрирование и обтравка изображения. Изменение размеров изображения. Тоновая и цветовая коррекция. Цветовая маска. Растровые фильтры.

Лабораторная работа №9 Подготовка рекламного ролика из фотографий (WindowsMovieMaker)

Теоретический материал

Существуют различные виды рекламных роликов:

Ролик-заставка. Обычно это слайд анимация Такие ролики удобны для сезонных рекламных кампаний (например, для рекламы промо-мероприятий), когда срок жизни ролика невелик. Кроме того, заставки используют для роликов с небольшим хронометражем (до 10 сек.) и небольшим бюджетом. Для создания ролика-заставки большую роль играют оформительские элементы и качество преподнесения материала.

Ролик-инструкция. Такой ролик объединяет в себя информационные и имиджевые задачи рекламодателя. Иначе говоря "Что?" и "Как?". Что делает компания и как? С точки зрения технологий - это сочетание 3D и композинга. Так же недорогой формат с важным преимуществом - подробной демонстрацией товара или услуги.

Анимация. Здесь различают три группы роликов: 3D анимация, 2D анимация и совмещение с видео. Чаще всего 3D используют для создания высокотехнологичных мотивов в рекламе или там, где возможности «глаза камеры» ограничены

Самая простая технология создания видеоролика это объединение статичных изображений (фотографий) в единый видеоряд (иногда этот процесс называют «компоинг» или «композитинг» - от англ. composite – составление, сборка).

Для профессионального сборки статичных изображений в одно обычно используют графические пакеты (например, AdobeAfterEffects), которые позволяют собрать в один визуальный ряд несколько слоёв графики, видео и титров.

Профессионалы выделяют 3 основные цели такой сборки:

1. объединение изображений, которые не могут быть сделаны в одно и то же время в силу ряда причин,

2. закольцованное перемещение элементов в трехмерной сцене для создания минимального количества кадров, необходимого для создания качественного видеоряда,
 3. создание комплексных сцен, которые слишком тяжело генерировать на компьютере.
- Для простого монтажа фотографий в единый ролик можно использовать стандартную программу WindowsMovieMaker.

Использование программы WindowsMovieMaker позволяет осуществлять:

- записывать аудио и видео на компьютер с видеокамеры, веб-камеры или другого видеисточника
- использовать записанное содержимое в фильмах
- импортировать существующие аудио-, видеоданные или неподвижные изображения для создания фильма
- создавать готовый фильм, сохранив его на компьютер или на компакт-диски, отправлять по электронной почте, выкладывать на веб-узел,
- записывать фильм на кассету в цифровой камере, а затем воспроизводить с помощью цифровой камеры или телевизора.

Рекомендации для изучения разделов курса самостоятельно.

Тема: **Мировые информационные ресурсы: определение, классификация.**

Изучить литературу:

[2] – стр. 12-35

[5] – стр. 41-47

[12] – стр. 7- 32

[14] – стр. 4-12

Трудоемкость – 2 час.

Тема: **Информация и бизнес. Рынки информационных ресурсов: особенности спроса, предложения, рыночного равновесия.**

[2] – стр. 42-47

[5] – стр. 11-38

[14] – стр. 4- 15

[22] – стр. 46-72

Трудоемкость – 2 час.

Тема: **Характеристика основных структур (баз данных, сетей) по различным признакам.**

[1] – стр. 2-77

[3] – стр. 15-18

[14] – стр. 5- 32

[19] – стр. 23-56

[19] – стр. 2-22

Трудоемкость – 2 час.

Тема: **Технология и практика взаимодействия индивидуального и коллективного пользователя с мировыми ресурсами (по отраслям) через специализированные сетевые структуры.**

[2] – стр. 5-35

[5] – стр. 23-57

[12] – стр. 13- 68

Трудоемкость – 2 час.

Тема: **Комплексная оценка эффективности использования мировых ресурсов.**

[7] – стр. 2-15

[15] – стр. 7-48

[22] – стр. 3- 77

Трудоемкость – 2 час.

Требования к зачету

К зачету необходимо выполнить практические работы №1-№3 и защитить их преподавателю
Для самостоятельной работы необходимо выполнить следующую работу:

Практическая работа № 3 (раздел 1.8. Сервис телекоммуникационных технологий. Работа с OutlookExpress.

Цель работы: Знакомство с OutlookExpress.

Рекомендации к самостоятельной работе:

Изучить материалы работы №6

\\192.168.100.253\kaf_inf\elibfol\Mirovie_Resursi_Davidenko\Met_Pos\Praktika.doc

Результат обучения:

После успешного завершения занятия пользователь должен научиться работать с программой OutlookExpress.

Используемые программы:

Microsoft Windows 2000,

Microsoft Outlook Express,

Internet Explorer 6.0

Используемые файлы:

testing.jpg, virus.txt, antivir1.htm

Содержание работы:

I. Работа под руководством преподавателя

Знакомство с Internet Explorer

II. Самостоятельная работа

Самостоятельная работа

В Вашей рабочей директории с помощью текстового редактора Word создайте документ, содержащий информацию в соответствии с заданием. С помощью программы MicrosoftOutlookExpress сформируйте электронное сообщение, вставив в него текст из созданного документа. Подберите бланк сообщения.

По окончании работы удалите созданные Вами сообщения из всех папок (Исходящие, Черновики, Удаленные), учетную запись, адреса, рабочие директории.

Завершите работу с программой MicrosoftOutlookExpress.

Варианты	Исходные данные
1	Расписание на следующий учебный день
2	Поздравление с праздником

3	Информация о собрании группы
4	Информация о переносе выходного дня

Форма представления отчета:

Студент должен выполнить и оформить работу в тетради и в электронном виде в виде спецификаций.

6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

- перечень компетенций с указанием этапов формирования в процессе освоения образовательной программы:

Компетенция ОК-3

способность к самостоятельному освоению новых методов исследования, к изменению научного профиля своей профессиональной деятельности		
Этапы формирования компетенции		
Знает	Умеет	Владеет
Особенности сетевых информационных ресурсов	защищать и сохранять необходимую информацию;	знаниями о системе и методах работы с потоками данных в глобальных и локальных сетях,
Выполнение заданий		
Лабораторная работа 5	Лабораторная работа 6	Лабораторная работа 5, тест
Показатели и критерии оценивания компетенции на различных этапах её формирования, шкала оценивания		
Уровень освоения:		
«не зачтено» – 60% и менее «зачтено» – 61-100%	«не зачтено» – 60% и менее «зачтено» – 61-100%	«не зачтено» – 60% и менее «зачтено» – 61-100%

Компетенция ОПК-7

готовность осуществлять профессиональную коммуникацию на государственном (русском) и иностранном языках		
Этапы формирования компетенции		
Знает	Умеет	Владеет
Основные принципы поиска информации в Интернет	работать с информационными ресурсами в сети.	знаниями о системе и методах работы с потоками данных в глобальных и локальных сетях
Выполнение заданий		
Лабораторная работа 5	Лабораторная работа 6	Лабораторная работа 5
Показатели и критерии оценивания компетенции на различных этапах её формирования, шкала оценивания		
Уровень освоения:		
«не зачтено» – 60% и менее	«не зачтено» – 60% и менее	«не зачтено» – 60% и менее

«зачтено» – 61-100%	«зачтено» – 61-100%	«зачтено» – 61-100%
---------------------	---------------------	---------------------

Компетенция ПК-10

способность руководить исследовательской работой обучающихся		
Этапы формирования компетенции		
Знает	Умеет	Владеет
Принципы построения и работы локальных и глобальных сетей	работать с информационными ресурсами в сети.	знаниями о системе и методах работы с потоками данных в глобальных и локальных сетях,
Выполнение заданий		
Лабораторная работа 5	Лабораторная работа 6	Лабораторная работа 5, тест
Показатели и критерии оценивания компетенции на различных этапах её формирования, шкала оценивания		
Уровень освоения:		
«не зачтено» – 60% и менее «зачтено» – 61-100%	«не зачтено» – 60% и менее «зачтено» – 61-100%	«не зачтено» – 60% и менее «зачтено» – 61-100%

Тестовые задания:

Модуль 1 «Основные понятия мультимедиа технологий. Мультимедийный проект»

- 1) «Виртуальная реальность» обеспечивает работу в ...
 - a) режиме разделения времени
 - b) режиме реального времени
 - c) интерактивном режиме
 - d) пакетном режиме
 - e) сетевом режиме
- 2) Технология мультимедиа обеспечивает работу в ...
 - a) режиме разделения времени
 - b) режиме реального времени
 - c) интерактивном режиме
 - d) пакетном режиме
 - e) сетевом режиме
- 3) Сближение рынков продаж: компьютеров, программного обеспечения, потребительских товаров и средств их производства обусловлено использованием ...
 - a) технологии мультимедиа
 - b) гипертекстовой технологии
 - c) геоинформационной технологии
 - d) информационных систем
 - e) интернета
- 4) К мультимедийным функциям относятся...
 - a) цифровая фильтрация
 - b) методы защиты информации
 - c) сжатие-развертка изображения
 - d) поддержка «живого» видео
 - e) поддержка 3D графики
- 5) Переход к информатизации общества обеспечило появление таких технологий, как
 - a) электронный офис

- b) интернет
 - c) мультимедиа
 - d) гипертекст
 - e) электронные системы обработки данных
- 6) Технологии мультимедиа можно применить в ...
- a) бизнесе
 - b) образовании
 - c) коммерции
 - d) искусстве
 - e) менеджменте
- 7) Технологии мультимедиа составляют...
- a) специальные аппаратные средства
 - b) специальные эргономические средства
 - c) специальные программные средства
- 8) Что не является компонентом мультимедиа продуктов
- a) аудио
 - b) видео
 - c) команды управления реестром
 - d) графические изображения

Модуль 2 «Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий»

1. Что из названного не относится к аппаратным средствам изготовления мультимедиа продуктов:
- a. средства звукозаписи;
 - b. звуковоспроизведения;
 - c. манипуляторы;
 - d. средства «виртуальной реальности»;
 - e. носители информации;
 - f. средства передачи;
 - g. средства записи;
 - h. обработки изображения;
 - i. ноутбук
2. Применимо ли понятие 3D к звуковым устройствам:
- a. да
 - b. нет
3. Какие устройства не входят в видеоподсистему компьютера?
- a. монитор;
 - b. сканер;
 - c. видеокарта;
 - d. струйный принтер.
4. Какой способ передачи данных в компьютере обеспечивает максимальную скорость?
- a. PCI;
 - b. AGP;
 - c. PCI Express.
5. Какое устройство не входит в структуру видеокарты?
- a. видеочипсет;
 - b. видеопамять;
 - c. цифро-аналоговый преобразователь (ЦАП);
 - d. видеоПЗУ;
 - e. процессор.
6. Какое из устройств не относится к разновидностям мониторов?
- a. электронно-лучевая трубка (CRT);
 - b. светоизлучающий диодный (OLED);

- c. лазерный;
 - d. жидкокристаллический (LCD);
 - e. газоразрядный.
7. Какой параметр не относится к мониторам?
- a. диагональ;
 - b. размер зерна;
 - c. тип трубки;
 - d. максимальное разрешение;
 - e. частота регенерации;
 - f. полоса пропускания видеоуселителя;
 - g. скорость печати.
8. Какие типы принтеров не применяются в компьютерной графике?
- a. плоттеры;
 - b. матричные;
 - c. лазерные;
 - d. струйные;
 - e. фотопринтеры;
 - f. LED-принтеры;
 - g. многофункциональные.
9. Какие устройства не принадлежат к сканирующим?
- a. дигитайзер;
 - b. сканер;
 - c. цифровые фотокамеры;
 - d. цифровые видеокамеры.
10. Какие функции не может выполнять аудиоадаптер?
- a. записывать звук;
 - b. воспроизводить звук;
 - c. создавать звук;
 - d. печатать звук;
 - e. редактировать звук;
 - f. сжимать звуковые файлы.
11. Какая фирма не занимается производством графических станций?
- a. Silicon Graphics Inc.;
 - b. Intel;
 - c. Apple.

Модуль 3 «Технологии создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание»

1. Какие из названных форматов не относятся к растровым?
- a. bmp;
 - b. gif;
 - c. jpeg;
 - d. psx;
 - e. cdr;
 - f. tiff;
 - g. png.
2. Какой тип изображения не относится к растровым?
- a. черно-белые штриховые;
 - b. изображения в градациях серого;
 - c. изображения с индексированными цветами;
 - d. flash-проект;
 - e. полноцветные изображения.
3. Чем определяется размер пиксела?

- a. форматом файла;
 - b. разрешающей способностью устройства вывода;
 - c. количеством пикселей в матрице рисунка.
4. Какой из перечисленных форматов графических файлов является также методом сжатия?
 - a. psx;
 - b. jpeg;
 - c. bmp;
 - d. tif;
 - e. cdr.
 5. Что такое пиксел?
 - a. точка на экране монитора;
 - b. основной элемент, кирпичик растровых изображений;
 - c. точка на изображении, распечатанном на принтере.
 6. Число битов, используемых для описания цвета пиксела, это -
 - a. коэффициент прямоугольности пиксела;
 - b. битовая глубина изображения;
 - c. коэффициент прямоугольности изображения.
 7. Какие версии видеоформата MPEG не существуют
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 - e. 7
 - f. 21
 8. Какой формат не создает в процессе публикации Flash
 - a. fla
 - b. exe
 - c. swf
 - d. xls
 - e. html
 9. Какой редактор не позволяет корректировать звуковые фрагменты
 - a. PowerPoint
 - b. Word
 - c. Flash
 - d. Sound Forge
 - e. Soundbooth
 10. Каких типов изображений не существует
 - a. Векторные
 - b. Растровые
 - c. Полигональные
 - d. Мультимедийные

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

Основная литература

1. Кочетурова Н.А. Телекоммуникационные проекты в обучении иностранному языку/Кочетурова Н.А. - Новосиb.: НГТУ, 2010. - 64 с.
<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=546557>
2. Горбенко А.О. Система интенсивного обучения в высших учебных

заведениях. Теория и практика: Монография / А.О. Горбенко, А.В. Мамасуев. - М.: КУРС: НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 240 с.
<http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=467723>

Дополнительная литература

1. Колдаев В.Д. Методология и практика научно-педагогической деятельности: Учебное пособие / Колдаев В.Д. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2017. - 400 с.
2. Гафурова Н.В. Педагогическое применение мультимедиа средств / Гафурова Н.В., Чурилова Е.Ю. - Краснояр.: СФУ, 2015. - 204 с.

Периодическая литература

1. Инновационные, информационные и коммуникационные технологии [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://elibrary.ru>
2. Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://elibrary.ru>

Интернет-ресурсы

1. <http://znanium.com/> - Электронная библиотечная система
2. <http://eios.imsit.ru/> электронные ресурсы ИМСИТ
3. <http://book.ru/> - Электронная библиотечная система
4. <http://ibooks.ru/> - Электронная библиотечная система

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Освоение дисциплины предполагает использование академической аудитории для проведения лекционных и семинарских занятий с необходимыми техническими средствами (компьютер или ноутбук, оборудование мульти-медиа (проектор), доска). Мультимедиа-проектор необходим для демонстрации электронных презентаций по разделам дисциплины.

Перечень электронных ресурсов необходимых для изучения дисциплины представлен в таблице 11.

Таблица 11 - Перечень электронно-библиотечных систем

№	Наименование ресурса	Наименование документа с указанием реквизитов	Срок действия документа
1	ЭБС Znanium	ООО «ЗНАНИУМ». Договор № 2500 эбс от 25.09.2017 г.	с 25.09.2017 г. по 24.09.2018 г.
2	Научная электронная библиотека eLibrary (ринц)	ООО «Научная электронная библиотека» (г. Москва). Лицензионное соглашение № 7241 от 24.02.12 г.	бессрочно
3	ЭБС IBooks	ООО «Айбукс». Договор № 19-01/18-К от 25.01.2018 г.	с 25.01.2018 по 25.01.2019 г.
4	ЭБС Book.ru	ООО «КноРус медиа». Договор № 18491866 от 26 апреля 2018 г.	Срок действия до 26 апреля 2019 г.

Перечень программных средств информационно-коммуникационных технологий, задействованных в образовательном процессе по дисциплине представлен в таблице 12.

Таблица 12 – Перечень программных средств информационно-коммуникационных технологий, задействованных в образовательном процессе по дисциплине

Перечень лицензионного программного обеспечения, реквизиты подтверждающего документа
1. ОС – Windows 10 Pro RUS. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год. 2. Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный (320шт). Договор № ПР-00018475 от 16.11.2017 (ООО Прима АйТи) сроком на 1 год. 3. Программное обеспечение по лицензии GNU GPL: 7-Zip, Google Chrome, LibreOffice, Mozilla Firefox

Перечень средств материально-технического обеспечения для обучения по дисциплине представлен в таблице 13.

Таблица 13 - Перечень средств материально-техническое обеспечение для обучения по дисциплине

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Перечень лицензионного программного обеспечения. Реквизиты подтверждающего документа
Специальные помещения		
Аудитории для проведения занятий семинарского типа (СТ), курсовых работ (курсовых проектов) (КР), групповых (ГКонс) и индивидуальных консультаций (ИКонс), текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации (ПА)		
Аудитории для проведения занятия семинарского типа 113,301-303, 202, 206, 212, 210, 225, 227, 230, 232, 236, 237, 238, 401,402, 403, 410,412	мультимедийный проектор (переносной или стационарный), ноутбук (переносной) доска парты, или столы со стульями	Программное обеспечение (ноутбук) по лицензии GNU GPL: 7-Zip, Google Chrome, LibreOffice.
Помещения для самостоятельной работы		
Компьютерный класс ауд. 114	20 посадочных мест, рабочее место преподавателя, 20 компьютеров с выходом в интернет	1. ОС – Windows 10 Pro RUS. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год. 2. 1С:Предприятие 8. Комплект для обучения в высших и средних учебных заведениях. Сублицензионный договор № 32/180913/005 от 18.09.2013. (Первый БИТ) 3. Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный (320шт). Договор № ПР-00018475 от 16.11.2017 (ООО Прима АйТи) сроком на 1 год.

		<p>4. Microsoft Access 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>5. Microsoft Project профессиональный 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>6. Microsoft SQL Server 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>7. Microsoft SQL Server Management Studio 2017. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>8. Microsoft Visio профессиональный 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>9. Microsoft Visual Studio Enterprise 2015. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>10. CorelDRAW Graphics Suite X5 (15+1шт) Corel License Sertificate № 4090614 от 15.03.2012.</p> <p>11. Microsoft Office стандартный 2010 (20шт). Microsoft Open License №48587685 от 27.05.2011.</p> <p>12. Программное обеспечение по лицензии GNU GPL: 7-Zip, Blender, GIMP, Google Chrome, Inkscape, LibreCAD, LibreOffice, Maxima, Mozilla Firefox, Notepad++, Oracle VM VirtualBox, StarUML V1, Arduino Software (IDE) , Oracle Database 11g Express Edition.</p> <p>13. Autodesk 3ds Max 2016. Письмо от</p>
--	--	---

		<p>19.08.2016 подтверждающее право использования по программе Autodesk Education Community (Autodesk Education Team).</p> <p>14. Autodesk AutoCAD 2016 — Русский (Russian). Письмо от 19.06.2016 подтверждающее право использования по программе Autodesk Education Community (Autodesk Education Team).</p> <p>15. Embarcadero RAD Studio XE8 (10шт.). Сублицензионный договор №Tr000019973 от 23.04.2015 (ЗАО СофтЛайн Трейд).</p> <p>16. Adobe Reader DC. Adobe Acrobat Reader DC and Runtime Software distribution license agreement for use on personal computers от 31.01.2017</p> <p>17. Adobe Flash Player. Adobe Acrobat Reader DC and Runtime Software distribution license agreement for use on personal computers от 31.01.2017</p>
<p>Компьютерный класс ауд. 114а</p>	<p>16 посадочных мест, рабочее место преподавателя, 16 компьютеров с выходом в интернет, проектор, проекционный экран, сетевая академия CISCO.</p>	<p>1. ОС – Windows 10 Pro RUS. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>2. 1С:Предприятие 8. Комплект для обучения в высших и средних учебных заведениях. Сублицензионный договор № 32/180913/005 от 18.09.2013. (Первый БИТ)</p> <p>3. Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный (320шт). Договор № ПР-00018475 от 16.11.2017 (ООО Прима АйТи) сроком на 1 год.</p> <p>4. Microsoft Access 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>5. Microsoft Project профессиональный 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>6. Microsoft Visio профессиональный 2016. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима</p>

		<p>АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>7. Microsoft Visual Studio Enterprise 2015. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>8. Программное обеспечение по лицензии GNU GPL: 7-Zip, Blender, GIMP, Google Chrome, Inkscape, LibreCAD, LibreOffice, Maxima, Mozilla Firefox, Notepad++, Oracle VM VirtualBox, StarUML V1, Arduino Software (IDE) , Oracle Database 11g Express Edition.</p> <p>9. Embarcadero RAD Studio XE8 (10шт.). Сублицензионный договор №Tr000019973 от 23.04.2015 (ЗАО СофтЛайн Трейд).</p> <p>10. Adobe Reader DC. Adobe Acrobat Reader DC and Runtime Software distribution license agreement for use on personal computers от 31.01.2017</p> <p>11. Adobe Flash Player. Adobe Acrobat Reader DC and Runtime Software distribution license agreement for use on personal computers от 31.01.2017</p>
<p>Читальный зал</p>	<p>16 посадочных мест, рабочее место преподавателя, 17 компьютеров с выходом в интернет</p>	<p>1. ОС – Windows XP Professional RUS. (Коробочная версия Vista Business Starter (17шт.) и Vista Business Russian Upgrade Academic Open (17шт) - Лицензионный сертификат № 42762122 от 21.09.2007.</p> <p>2. 1С:Предприятие 8. Комплект для обучения в высших и средних учебных заведениях. Сублицензионный договор № 32/180913/005 от 18.09.2013. (Первый БИТ)</p> <p>3. Kaspersky Endpoint Security для бизнеса – Стандартный (320шт). Договор № ПР-00018475 от 16.11.2017 (ООО Прима АйТи) сроком на 1 год.</p> <p>4. Microsoft Access 2010. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>5. Microsoft Office 2007 Russian. Лицензионный сертификат № 42373687 от 27.06.2007</p> <p>6. Microsoft Project профессиональный 2010. Подписка</p>

		<p>Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>7. Microsoft Visio профессиональный 2010. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>8. Microsoft Visual Studio 2010. Подписка Microsoft Imagine Premium Акт передачи прав № Tr046356 от 04 августа 2017, Счет № Tr000168154 от 28 июня 2017 (Прима АйТи). Срок действия – 1 год.</p> <p>9. Программное обеспечение по лицензии GNU GPL: 7-Zip, Blender, GIMP, Google Chrome, Inkscape, LibreCAD, LibreOffice, Maxima, Mozilla Firefox, Notepad++, StarUML V1.</p>
--	--	---