

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сыров Игорь Анатольевич
Должность: Директор
Дата подписания: 24.06.2022 14:07:38
Уникальный программный ключ:
b683afe664d7e9f64175886cf9626a196149ad56

СТЕРЛИТАМАКСКИЙ ФИЛИАЛ
ФЕДЕРАЛЬНОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО БЮДЖЕТНОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет *Математики и информационных технологий*
Кафедра *Прикладной информатики и программирования*

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)

дисциплина ***Б1.В.08 Мультимедийные технологии в образовании***
часть, формируемая участниками образовательных отношений

Направление
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
код наименование направления

Программа
Математика, Информатика

Форма обучения
Очная
Для поступивших на обучение в
2019 г.

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций

Формируемая компетенция (с указанием кода)	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине (модулю)
ПК-3. Способен использовать базовые знания математики и информатики для реализации учебных программ по профильным предметам	ПК-3.1. Знания	Обучающийся должен: знать современные приемы, методы и технологии обучения предмету; приемы, методы и средства диагностики образовательных результатов данного обучения; методы психологической и педагогической диагностики для решения различных задач профессиональной педагогической деятельности
	ПК-3.2. Умения	Обучающийся должен: уметь выбирать оптимальное сочетание методов, приёмов, средств обучения; применять в образовательном процессе методы, приёмы, средства обучения предмету, результативные технологии в соответствии с целями обучения, учебного содержания и типа урока; осуществлять диагностику образовательных результатов обучения
	ПК-3.3. Владения (навыки/опыт деятельности)	Обучающийся должен: владеть опытом реализации приемов, методов, технологий обучения и диагностики результатов обучения предмету с учетом различных условий обучения, по различным образовательным программам; диагностикой учебно-воспитательного процесса образовательной организации

2. Цели и место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Цели изучения дисциплины:

Дисциплина реализуется в рамках части, формируемой участниками образовательных отношений.

Основной целью курса является формирование у студентов основ знаний о методах и средствах обработки графической, звуковой и смешанной информации; информационными технологиями разработки мультимедийных средств обучения.

Дисциплина изучается на 5 курсе в 9, 10 семестрах

3. 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

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 8 зач. ед., 288 акад. ч.

Объем дисциплины	Всего часов
	Очная форма обучения
Общая трудоемкость дисциплины	288
Учебных часов на контактную работу с преподавателем:	
лекций	32
практических (семинарских)	32
лабораторных	64
другие формы контактной работы (ФКР)	0,4
Учебных часов на контроль (включая часы подготовки):	
зачет	
Учебных часов на самостоятельную работу обучающихся (СР)	159,6

Формы контроля	Семестры
зачет	9, 10

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

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

№ п/п	Наименование раздела / темы дисциплины	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			
		Контактная работа с преподавателем			СР
		Лек	Пр/Сем	Лаб	
1	8 семестр	18	18	39	99,6
1.1	Базовые основы компьютерной графики.	6	6	13	29,6
1.2	Растровая графика	6	6	13	35
1.3	Векторная графика	6	6	13	35
2.1	Фрактальная графика	7	7	13	30
2.2	Технологии разработки мультимедии средств	7	7	12	30
2	9 семестр	14	14	25	60
	Итого	32	32	64	159,6

4.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам (темам)

Курс практических/семинарских занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	8 семестр	

1.1	Базовые основы компьютерной графики.	Изучение инструмента Photoshop.
1.2	Растровая графика	Регулировка изображения.
1.3	Векторная графика	Изучение панели инструментов. Работа с текстом в CoralDraw.
2.1	Фрактальная графика	Реализация алгоритма снежинки Коха.
2.2	Технологии разработки мультимедии средств	Виды анимации. Панель инструментов ActionScript как средство разработки интерактивности. Создание звукового клипа.
2	9 семестр	

Курс лабораторных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	8 семестр	
1.1	Базовые основы компьютерной графики.	Создание графического изображения.
1.2	Растровая графика	Работа с текстом. Создание фотомонтажа/коллажа.
1.3	Векторная графика	Преобразование формы объектов. Разработка открытки/рекламы.
2.1	Фрактальная графика	Реализация фракталов по вариантам.
2.2	Технологии разработки мультимедии средств	Создание анимационного клипа в среде MacromediaFlash. Создание звукового клипа. Разработка навигации. Разработка мультимедийного проекта.
2	9 семестр	

Курс лекционных занятий

№	Наименование раздела / темы дисциплины	Содержание
1	8 семестр	
1.1	Базовые основы компьютерной графики.	Механизм восприятия света человеческим глазом. Основы работы с цветом, модель Гроссмана. Цветовые модели. Цветовые режимы. Системы соответствия цветов.
1.2	Растровая графика	Основные понятия растровой графики. Методы обработки растровых изображений. Фильтры и эффекты на примере Adobe Photoshop.
1.3	Векторная графика	Основные понятия векторной графики. Методы создания графических изображений на примере CorelDraw. Интерактивные инструменты. Технология создания брошюр и буклетов.
2.1	Фрактальная графика	Фракталы как интеграция научной деятельности. Виды фракталов. Средства разработки фракталов.
2.2	Технологии разработки мультимедии средств	Средства разработки мультимедиа. Технологии разработки анимации. Технологии разработки навигации и интерактивности. Разработка мультимедийного проекта.
2	9 семестр	