

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**  
**ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**  
**«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ»**

**КАФЕДРА КУЛЬТУРОЛОГИИ**

**УТВЕРЖДАЮ**  
Проректор по научной работе



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Технология разработки мультимедийных ресурсов по**  
**культурологии**

Направление подготовки  
**51.06.01 «Культурология»**

Квалификация  
**Исследователь. Преподаватель-исследователь**

Форма обучения – **очная/заочная**

Срок обучения  
очная форма - **3 года**  
заочная форма - **4 года**

**Нальчик**  
**2018**

## 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целями освоения дисциплины «Технологии разработки мультимедийных ресурсов по культурологии» являются: формирование информационного мировоззрения у аспирантов, подготовка к деятельности в информационном обществе; формирование представлений о принципах создания мультимедийных продуктов, программно-техническом обеспечении и перспективах предоставления мультимедийных услуг пользователям информационных учреждений; практическое овладение аспирантами методов поиска, обработки, передачи и хранения информации с помощью современной компьютерной техники в области культуры; формирование навыков автоформализации процедурных профессиональных знаний в соответствующей области с помощью ЭВМ.

Задачи дисциплины состоят в том, чтобы привить аспирантам навыки решать практические вопросы, позволяющие свободно комбинировать программы, работающие с графикой, видео и звуком, выбирать и использовать нужные медиа и выражать результаты своей научной работы на этом языке, актуальном для культуры информационного общества. В числе приоритетных задач курса – овладение аспирантами технологией создания мультимедиа продукта, получение навыков работы с цифровыми аудио, видео и фото-документами и способах их объединения в едином мультимедийном проекте.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

ФДТ. Факультативы.

## 3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций:

– владение культурой научного исследования, в том числе с использованием новейших информационно-коммуникационных технологий (ОПК-2);

В результате изучения учебной дисциплины аспирант должен:

Знать правила и принципы научного исследования

Уметь использовать современные достижения науки и культуры, информационных и коммуникативных технологии

Владеть культурой научного исследования

## 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 4.1. Объем дисциплины, виды учебной деятельности и отчетности

Общая трудоемкость дисциплины (включая контактную работу) включает в себя аудиторную (учебную), самостоятельную работу, а также виды текущей и промежуточной аттестации.

Вид учебной работы	Зачетные единицы	Количество академических часов	Формы контроля (по семестрам)	
			зачет	экзамен
Очная форма обучения				
Общая трудоемкость	2	72	1	
Аудиторные занятия		36		
Самостоятельная работа		36		
Заочная форма обучения				
Общая трудоемкость	2	72	1	
Аудиторные занятия		6		
Самостоятельная работа		66		

#### 4.2. Содержание дисциплины, формы текущего, промежуточного, итогового контроля

№ п/п	Раздел дисциплины Очная форма обучения	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу аспирантов и трудоемкость (в часах)			Формы контроля успеваемости
		ЛЗ	ПР	СРА	
1	Мультимедиа как феномен культуры.	2		3	
2	Мультимедиа и Интернет.	2		3	
3	Области применения мультимедиа и субъекты мультимедиа.	2		3	
4	Культура как объект мультимедиа	2		3	
5	Технология разработки мультимедийных продуктов.	2		3	
6	Аппаратные средства мультимедиа технологии	2		3	
7	Программные средства мультимедиа технологии	6		3	
8	Создание мультимедийной презентации. MS PowerPoint как инструмент для создания мультимедиа-приложений.		4	4	
9	Использование триггера в PowerPoint.		4	4	
10	Работа со звуком и видео. Windows Movie Maker.		4	3	
11	Программы Audacity, Audacity, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения		6	4	
	Итого	18	18	36	Зачет

№ п/п	Раздел дисциплины Заочная форма обучения	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу аспирантов и трудоемкость (в часах)		Формы контроля успеваемости
		ЛП/РП	СРА	
1	Мультимедиа как феномен культуры.		6	
2	Мультимедиа и Интернет.	1	6	
3	Области применения мультимедиа и субъекты мультимедиа.		6	
4	Культура как объект мультимедиа		6	
5	Технология разработки мультимедийных продуктов.	1	6	
6	Аппаратные средства мультимедиа технологии	1	6	
7	Программные средства мультимедиа технологии	1	6	
8	Создание мультимедийной презентации. MS PowerPoint как инструмент для создания мультимедиа-приложений.	1	6	
9	Использование триггера в PowerPoint.	1	6	
10	Работа со звуком и видео. Windows Movie Maker.		6	
11	Программы Audacity, Audacity, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения		6	
	Итого	6	66	Зачет

### **4.3 Содержание дисциплины**

Тема 1. Мультимедиа как феномен культуры: дефиниции и подходы; мультимедиа – новое средство коммуникаций; мультимедиа – форма художественного творчества; мультимедиа – вид компьютерных технологий; исторические вехи становления и развития мультимедийных технологий; мультимедиа – маркетинговый инструмент и предмет бизнеса.

Тема 2. Мультимедиа и Интернет: интернет как гипертекстовая и гипермедийная система; интернет как коллективное сознание человечества; интернет как саморазвивающаяся и информационно-поисковая среда

Тема 3. Области применения мультимедиа и субъекты мультимедиа.

Тема 4. Культура как объект мультимедиа: методологические аспекты дигитализации культурного наследия; интернет-ресурсы в сфере культуры; мультимедиа в системе непрерывного образования; образовательные ресурсы в Рунете; появление новых типов профессий и подготовка специалистов для сферы мультимедиа

Тема 5. Технология разработки мультимедийных продуктов: составляющие части мультимедиа; классификация мультимедиа приложений;

Тема 6. Аппаратные средства мультимедиа технологии

Тема 7. Программные средства мультимедиа технологии: системные программные средства; инструментальные программные средства; прикладные программные средства

#### **Практическая часть.**

Создание мультимедийной презентации. MS PowerPoint как инструмент для создания мультимедиа-приложений.

Использование триггера в PowerPoint.

Работа со звуком и видео. Windows Movie Maker.

Программы Aura, Bryce, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения.

### **5. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Изучение дисциплины «Технологии разработки мультимедийных ресурсов по культурологии» сопровождается контрольными работами, тестами и методами контроля, позволяющими оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций.

В рамках изучения данной дисциплины предусмотрены:

*текущий контроль*, который осуществляется в форме устных и письменных ответов на семинарских занятиях, компьютерного тестирования;

*промежуточная форма контроля* - аттестация в середине семестра в форме письменного тестирования. Итоги аттестации оцениваются в форме зачет/незачет.

Тестирование проводится с помощью программы АСТ-ТЕСТ.

### **6. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ**

Целью самостоятельной работы по учебной дисциплине, является развитие познавательной самостоятельности аспирантов; систематизации, закрепления и углубление теоретических знаний, формирование умений использовать различные источники информации, самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, развития исследовательских умений.

Задания являются конкретизацией лекционного материала и соответствуют основным его темам. Изучение курса предполагает выполнение следующих работ:

- поиск источников информации по заданной теме;
- изучение литературы по проблемам курса;
- работа с конспектом лекции (обработка текста);
- подготовку к контрольным работам, тестам;

Тестирование. Активное средство текущего контроля, организованное как список вопросов, содержащий различные варианты ответов и ориентированное на проверку и систематическую оценку знаний бакалавров по темам / разделам дисциплины.

Дискуссия (обсуждения результатов работ). Интерактивное средство текущего контроля, организованное как аргументированное обсуждение проблемной темы в группе с целью выяснения различных точек зрения и улучшения взаимопонимания по теме.

Семинар в диалоговом режиме. Интерактивное средство текущего контроля, организованное в форме диалога, в ходе которого ассистенты-стажёры обсуждают проблемные вопросы, заранее предложенные преподавателем для самостоятельного обдумывания.

## **7. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**

Краткие вопросы, проводимые в конце каждой лекции, развернутые ответы на семинарских занятиях, письменное и компьютерное тестирование позволяют определить уровень сформированности компетенции. Формы контроля знаний - зачёт по итогам лекционных занятий и самостоятельной работы.

Критерии оценки знаний - результаты итоговой работы оцениваются как «зачтено» (или «не зачтено») на основании учёта следующих показателей:

- аспирант посетил все занятия по данному курсу;
- принимал участие в анализе дискуссионных вопросов;
- проявил умение высказывать собственную точку зрения, анализировать формы и методы научно-исследовательской работы;

## **8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Основная литература**

1. Алексеев А.П. Информатика 2001.- М.: СОЛОН-Р 2001.
2. Быстро и легко осваиваем работу на компьютере 3изд. /Под ред. Ф.А. Резникова :Практич. Пособие.- М.: Триумф, 2001.
3. Вильховченко В.С. Современ. Компьютер : Устройство, выбор, модернизация.- СПб: Питер, 2000.
4. Гаврилов М. В., Климов В. А. Информатика и информационные технологии: Учебник для бакалавров. – 3-е изд., перераб и доп. - М.:Юрайт,2013
5. Гиляревский Р.С. Основы информатики: Курс лекций. - М.: Экзамен, 2004.
6. Журин А.А. Учимся работать на компьютере. - М.6Лист нью,2001
7. Интернет и российское общество \ Под ред И Семенова.- М.: Гендальф Моск. Центр Карнеги, 2002.
8. Интернет: Самоучитель СПб, Питер, 2000.
9. Кенцл Т. Форматы файлов. Интернет.-СПб.: Лань, 2000.
10. Колин К.К. Фундаментальные основы информатики: Социальная информатика: Учеб. пособ.,-М.: Академ. Проект, Екатеринбург: Деловая книга, 2000.
11. Левин А. Краткий Самоучитель работа на компьютере.- М.: Изд. А. Левина, 2001.
12. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видео монтаж на персональном компьютере. - М.: Триумф, 2003.
13. Самоучитель 1С :Бухгалтерские версии 7,5 – 7,7 в вопросах и ответах.- М.: Триумф 2000.
14. Степаненко О.С. Персональный компьютер: Учеб курс 2 изд. перераб.и доп.- М.: Изд. дом Вильямс, 2001.
15. Фигурнов В.Э LBM PC для пользователей: краткий курс.- М.: ИНФРА, 2001.

16. Харуто А.В. Музыкальная информатика, компьютер и звук: Учеб. пособ..- М.: Мос. Гос. Консерватор., 2000.

### Дополнительная литература

1. Шлыкова О.В. Культура мультимедиа: Учебное пособие для студентов. – М., 2004
2. Докторова Е. А. Мультимедиа технологии: Конспект лекций. Часть 1 / сост.: – Ульяновск : УлГТУ, 2009. – 39 с.
3. Мультимедиа в образовании: специализированный учебный курс/Бент Б. Андерсен, Катя ван ден Бринк. – М.; Дрофа, 2010.
4. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под ред. Е.С. Полат. – М., 2009.
5. Агеев В.Н., Древис Ю.Г. Электронные издания учебного назначения: концепции, создание, использование. – М., 2009.
6. Интернет-технологии образованию/ под ред. В.Н. Васильева, Л.С. Лисицыной. – СПб.: Питер, 2003.
7. Компетентностный подход в педагогическом образовании: Коллективная монография / Под ред. В.А. Козырева и Н.Ф. Родионовой. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2004.
8. Чепмен, Найджел. Цифровые технологии мультимедиа / Найджел Чепмен, Дженни Чепмен. 2-е изд.– М. : Диалектика, 2005. – 624 стр., с ил.

*в) программное обеспечение.* Лицензионные и находящиеся в открытом доступе программные продукты: Windows Vista, MS Office 2003-2007, Movie Maker, Macromedia Flash, Adobe Premier, Adobe Photoshop, Adobe Flash.

*з) базы данных, информационно-справочные и поисковые системы.* Для освоения курса рекомендуется использование баз данных и специализированных информационно-справочных систем по предмету данной дисциплины.

### Интернет-ресурсы

1. электронно-библиотечная система «Лань» - [e.lanbook.com](http://e.lanbook.com);
2. научная электронная библиотека e-Library - [elibrary.ru](http://elibrary.ru);
3. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
4. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
5. Российский общеобразовательный портал <http://school.edu.ru/>
6. Каталог учебников, оборудования, электронных ресурсов для общего образования <http://ndce.edu.ru/>

## 9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Технологии разработки мультимедийных ресурсов по культурологии» предполагает использование компьютерного класса, оборудованного необходимыми техническими средствами и доступом в Интернет. Класс располагает достаточным количеством ПК, оснащенных следующим программным обеспечением: Windows Vista, Paint, Microsoft Office 2003/2010, Adobe Photoshop, Movie Maker, Adobe Flash.

Имеется фото и видео оборудование, позволяющее производить съемку при выполнении самостоятельных тематических заданий.

Рабочая программа составлена с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 51.06.01 Культурология.

Программа утверждена на заседании кафедры от 28 августа 2018 года, протокол № 1

Зав. кафедрой культурологии,  
к.ф.н., доцент



Шаваева М.О

Программу составил:  
к.ф.-м.н., доцент кафедры культурологии



Кишתיкова Е.В.

Эксперт:  
д.ф.н., профессор кафедры культурологии



Эфендиев Ф.С.