

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

Северо-Кавказский государственный институт искусств

Кафедра культурологии

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по научной работе
Эфендиев Ф.С. 
«01» февраля 2016 г.

Рабочая программа дисциплины
Технология разработки мультимедийных ресурсов по
культурологии

по направлению подготовки 51.06.01 «Культурология»
профиль подготовки - Теория и история культуры

Квалификация
Исследователь. Преподаватель-исследователь

Форма обучения
очная, заочная

Нальчик, 2016

1. Цели и задачи изучения 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 основной профессиональной образовательной программы (аспирантура):

Дисциплина по выбору, вариативная часть, блок 1 «Образовательные дисциплины».

3. Требования к результатам освоения дисциплины:

- способностью к критическому анализу и оценке современных научных достижений, генерированию новых идей при решении исследовательских и практических задач, в том числе в междисциплинарных областях (УК-1);
- способностью проектировать и осуществлять комплексные исследования, в том числе междисциплинарные, на основе целостного системного научного мировоззрения с использованием знаний в области истории и философии науки (УК-2);
- владение культурой научного исследования, в том числе с использованием новейших информационно-коммуникационных технологий (ОПК-2);
- способность к разработке новых методов исследования и их применению в самостоятельной научно-исследовательской деятельности в сфере культуры и образования с учетом правил соблюдения авторских прав (ОПК-3);
- владение методологией теоретических и экспериментальных исследований в сфере культуры (ОПК-5)

В результате изучения учебной дисциплины аспирант должен:

Знать:

- основные принципы разработки педагогических сценариев цифровых образовательных ресурсов (ЦОР), а так же основы объектно-ориентированного программирования.

Уметь:

- применять полученный комплекс знаний для создания педагогических сценариев ЦОР и непосредственно мультимедийных ЦОР.

Владеть:

- навыками работы с графическими редакторами, программами для флеш-анимации, основами социокультурного проектирования.

4. Структура дисциплины (тематический план)

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетные единицы, 72 часа.

Очная форма обучения

№ п/п	Раздел Дисциплины	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу аспирантов и трудоемкость (в часах)			компетенции	Формы контроля успеваемости
		ЛЗ	ПР	СРА		
1	Мультимедиа как феномен культуры.	2		4	УК-1, УК-2, УК-5, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	
2	Мультимедиа и Интернет.	2		6	-//-	
3	Области применения мультимедиа и субъекты мультимедиа.	2		8	-//-	
4	Культура как объект мультимедиа	2		8	-//-	
5	Технология разработки мультимедийных продуктов.	2		8	-//-	
6	Аппаратные средства мультимедиа технологии	2		8	-//-	
7	Программные средства мультимедиа технологии	6		8	-//-	
8	Создание мультимедийной презентации. MS PowerPoint как инструмент для создания мультимедиа-приложений.		4	8	-//-	
9	Использование триггера в PowerPoint.		2	8	-//-	
10	Работа со звуком и видео. Windows Movie Maker.		4	8	-//-	
11	Программы Aura, Bryce, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения		6	8	-//-	
	Итого	18	16	74		Зачет

Заочная форма обучения

№ п/п	Раздел Дисциплины	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу аспирантов и трудоемкость (в часах)			компетенции	Формы контроля успеваемости
		ЛЗ	ПР	СРА		
1	Мультимедиа как феномен культуры.			8	УК-1, УК-2, УК-5, ОПК-2, ОПК-3, ОПК-5	
2	Мультимедиа и Интернет.			8	-/-	
3	Области применения мультимедиа и субъекты мультимедиа.			8	-/-	
4	Культура как объект мультимедиа			8	-/-	
5	Технология разработки мультимедийных продуктов.			10	-/-	
6	Аппаратные средства мультимедиа технологии			10	-/-	
7	Программные средства мультимедиа технологии	1		10	-/-	
8	Создание мультимедийной презентации. MS PowerPoint как инструмент для создания мультимедиа-приложений.		1	10	-/-	
9	Использование триггера в PowerPoint.		1	10	-/-	
10	Работа со звуком и видео. Windows Movie Maker.		1	10	-/-	
11	Программы Aura, Bryce, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения		1	10	-/-	
	Итого	1	5	102		Зачет

4. 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.

1. Создание мультимедийной презентации. MS PowerPoint как инструмент для создания мультимедиа-приложений.
2. Использование триггера в PowerPoint.
3. Работа со звуком и видео. Windows Movie Maker.
4. Программы Aura, Bryce, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения.

5. Образовательные технологии

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. Оценочные средства

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;

7. Технические средства обучения и контроля, использование ЭВМ:

- Интернет-ресурсы на сайте ФГБОУ ВПО «СКГИИ».

8. Материальное 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, оснащенными 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.

Библиотечный фонд СКГИИ укомплектован всеми необходимыми печатными источниками, в том числе периодическими изданиями. Аспиранты имеют доступ к открытым электронным библиотекам, имеют возможность заочного участия в семинарах и конференциях, дистанционно принимать участие в он-лайн форумах по профильным дисциплинам ведущих вузов.

9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Основная

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.

Электронные ресурсы:

- электронно-библиотечная система «Лань» - e.lanbook.com;
- научная электронная библиотека e-Library - elibrary.ru;
- Президентская библиотека www.prlib.ru/Pages/about.aspx
- Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ) uisrus-sia.msu.ru
- Системе анализа текстов на наличие заимствований (Антиплагиат) – <http://skgii.antiplagiat.ru>
- <http://culturolog.ru/> - Портал «Культуролог»
- <http://www.ricur.ru/> - Сайт Российского института культурологии
- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
- Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
- Российский общеобразовательный портал <http://school.edu.ru/>
- Каталог учебников, оборудования, электронных ресурсов для общего образования <http://ndce.edu.ru/>

Одобрено на заседании кафедры культурологии
 Протокол № 6
 от 28 января 2016 г.

Заведующий кафедрой _____ Шаваева М.О

Разработчик программы – доцент, Киштикova Е.В.
 Эксперт: доктор философских наук, профессор Эфендиев Ф.С.