



**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
высшего образования  
«Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»  
Ереванский филиал**

Утверждаю:  
директор Ереванского филиала  
РЭУ имени Г.В. Плеханова  
Варданян С.В.  
протокол УМС № 01 от « 26 » августа 2016г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП. 15 «Мультимедийные технологии»**

***«Профессиональный учебный цикл»***

программы подготовки специалистов среднего звена  
09.02.05 «Прикладная информатика (по отраслям)»



Рабочая программа учебной дисциплины ОП. 15 «Мультимедийные технологии» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта СПО (далее ФГОС 3+ СПО) и базовым учебным планом по специальности среднего профессионального образования (далее СПО) 09.02.05 «Прикладная информатика (по отраслям)».

Программа составлена в соответствии с Государственными требованиями к уровню подготовки выпускника по специальности  
Руководитель ППСЗ - Вирабян Г.Б.

Содержание программы реализуется в процессе освоения обучающимися программы подготовки специалистов среднего звена СПО, разработанной в соответствии с требованиями ФГОС 3+ СПО укрупненной группы специальностей **09.00.00 «Информатика и вычислительная техника»**

**Организация - разработчик:** ФГБОУ ВО Ереванский филиал «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»

**Разработчики:**

**Рабочая группа в составе:**

Вирабян Г.Б., доцент Ереванского филиала РЭУ имени Г.В. Плеханова  
Шахзадеян М.М., преподаватель Ереванского филиала РЭУ имени Г.В. Плеханова

Рецензент:

Ереванский филиал РЭУ имени Г.В. Плеханова, преподаватель, Саркисян Н.Э.

## Содержание

<b>1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ..</b>	<b>4</b>
<b>2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....</b>	<b>7</b>



<b>3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....</b>	<b>11</b>
<b>4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ.....</b>	<b>12</b>



# 1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ ОП.15 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

## 1.1. Область применения примерной программы

Программа учебной дисциплины является частью примерной программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 09.02.05 «Прикладная информатика (по отраслям).

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:** учебная дисциплина **ОП.15 *Мультимедийные технологии*** относится к общепрофессиональному учебному циклу. Дисциплина включена в учебный план как дополнительная за счёт резерва учебных часов. Содержание дисциплины способствует формированию следующих компетенций:

**ОК 1.** Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

**ОК 2.** Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

**ОК 3.** Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

**ОК 4.** Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

**ОК 5.** Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

**ОК 6.** Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

**ОК 7.** Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

**ОК 8.** Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

**ОК 9.** Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

**ПК 1.2.** Обрабатывать динамический информационный контент.

**ПК 1. 4.** Настраивать и работать с отраслевым оборудованием обработки информационного контента.

**ПК 2.2.** Разрабатывать и публиковать программное обеспечение и информационные ресурсы отраслевой направленности со статическим и динамическим контентом на основе готовых спецификаций и стандартов.



**ПК 2.3.** Проводить отладку и тестирование программного обеспечения отраслевой направленности.

### **1.3. Цели и задачи учебной дисциплины – требования к результатам освоения учебной дисциплины:**

#### ***ЗНАТЬ:***

- понятие мультимедиа технологии и виртуальная реальность;
- классификацию и области применения мультимедиа приложений;
- этапы и технология создания мультимедиа продуктов;
- аппаратные средства мультимедиа технологии;
- типы и форматы файлов;
- текстовые файлы; гипертекст;
- основные сведения о цифровой обработке сигналов;
- звуковые файлы; параметры качества звуковоспроизведения;
- принципы работы и основные функции работы аудиоадаптера;
- устройство компакт-дисков и принцип действия компакт-дисководов;
- видео; основные сведения о видеосистеме мультимедиа-компьютера;
- основные сведения о вводе, хранении, редактировании графической информации;
- растровая и векторная графика; трехмерная графика и анимация;
- системные программные средства поддержки средств мультимедиа;
- примеры реализации статических и динамических процессов с использованием средств мультимедиа технологии;
- возможности сети Internet;
- Web-браузеры;
- инструментальные средства создания Web-сайтов;
- дизайн;
- способы обработки мультимедиа информации;
- основное современное программное обеспечение предназначенное для создания или обработки мультимедиа информации;
- технологию работы при подготовке мультимедиа данных на персональной ЭВМ (ПЭВМ) с ОС Windows.

#### ***УМЕТЬ:***

- устанавливать и использовать мультимедиа продукты учебного назначения;
- самостоятельно обработать произвольное изображение для целей презентации или печати;
- самостоятельно выбрать оборудование и ПО для подготовки соответствующих мультимедиа данных;
- самостоятельно подготовить эскиз презентационных анимационных материалов
- осуществлять элементарную настройку аппаратных и программных средств мультимедиа;
- работать с базовыми программными средствами управления мультимедиа и



инструментальными интегрированными программными средами разработчика мультимедиа продуктов;

- работать с программными средствами для создания и редактирования элементов мультимедиа;
- использовать инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов;
- использовать возможности управления мультимедиа, предоставленные языками программирования высокого уровня;
- использовать поисковые машины и электронную почту для поиска и обмена мультимедиа информацией в сети Интернет.

#### **1.4. Количество часов на освоение примерной программы учебной дисциплины:**

максимальной учебной нагрузки обучающегося 138 часов, в том числе:  
обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 92 часа;  
самостоятельной работы обучающегося 46 часа.



## 2. СТРУКТУРА И ПРИМЕРНОЕ СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

<b>Вид учебной работы</b>	<b>Объем часов</b>
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>138</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>92</b>
в том числе:	
практические занятия	46
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>46</b>
в том числе:	
Оформление презентаций	24
Решение вычислительных задач в среде ЭТ	12
Подготовка реферата	12
<i>Итоговая аттестация в форме зачет</i>	



## 2.2. ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся	Объем часов
1	2	3
<b>Раздел 1.</b>		
<b>Тема 1</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>14</b>
<b>Мультимедиа технологии и</b>	Основные понятия мультимедиа технологий, Классификация и области применения мультимедиа технологий. Технология работы со звуком Технология работы с видеоизображением	
	<b>Практические занятия</b>	<b>14</b>
	Стандартные средства мультимедиа в операционных системах Разработка презентаций	<b>14</b>
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>14</b>
	Мультимедийные технологии: основные понятия и определения. Технические и программные средства. Работа со звуком и видео. Представление графической информации. Презентация средствами офисного приложения Microsoft PowerPoint. Применение анимационного эффекта к объектам. Вставка звука. Управляющие кнопки. Создание демонстрационных проектов-презентаций.	
<b>Тема 2</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	<b>14</b>
<b>ПО и создание мультимедиа приложений</b>	Основные понятия и интерфейс программ Photoshop, CorelDraw Инструменты рисования и ретуширования Слои и стили, размеры изображения Фотомонтаж, изменение внешности Фотообрамление, Спецэффекты	
	<b>Практические занятия</b>	<b>14</b>





<b>ий</b>	Слои и стили Размеры изображения Фотомонтаж Изменение внешности Смена погоды и сезона Фотомастерская Фотомастерская Фотообрамление	14
	<b>Самостоятельная работа</b>	14
	Особенности векторного и растрового изображения. Форматы графических файлов, формат сканированных графических изображений. Работа со встроенными рисунками в программе Word: изменение размеров, обрезка рисунка, комбинация изображения из фрагментов рисунка, группировка и наложение рисунков, размещение рисунка в тексте, привязка рисунка к месту в документе. Создание векторных графических изображений в Word: панель рисования, инструменты рисования, применение автофигур, формат автофигур, надписи, формат надписи. Основы работы с растровыми изображениями в программе PhotoShop. Экран программы PhotoShop. Инструменты программы. Вставка изображения, изменение размеров, обрезка, поворот изображения. Сохранение изображения в других форматах.	
<b>Тема 3 Internet</b>	<b>Содержание учебного материала</b>	18
	Что такое Internet? Принципы работы сети. Структура сети. Мультимедийные возможности сети Internet Поисковые системы WEB-документы Выбор средств разработки Построение графических изображений Использование мультимедиа Инструментальные средства создания Web-сайтов	18
	<b>Практические занятия</b>	18
	Поисковые системы Знакомство с HTML. Создание Интернет-страницы Создание Интернет-страницы. Размещение и оформление текста Гиперссылки Списки на страницах	18



Оформление таблиц Работа с изображениями Звуковое оформление Страница, управляемая при помощи мыши Страница, управляемая с клавиатуры	
<b>Самостоятельная работа</b>	<i>18</i>
Создание интернет страниц. Размещение и оформление текста. Выравнивание абзацев. Заголовки. Поиск информации в интернете Поисковые системы Особенности поиска информации.	



### **3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

#### **3.1. Требования к минимальному материально-техническому обеспечению**

Реализация программы модуля предполагает наличие учебных кабинетов: «Информатики и ИКТ»;

Оборудование учебных кабинетов и рабочих мест кабинетов: «Информатики и ИКТ»: Операционные системы Windows XP, Windows 2000, Windows Server 2000, Windows Server 2003, Runtu 3.0, Mac OS.

Редакторы обработки текстовой информации: Microsoft Office 2003, Microsoft Office 2013

Графические редакторы: Macromedia Flash, Adobe Photoshop, 3D Max, Corel Draw, другие

#### **3.2. Информационное обеспечение обучения**

#### **Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

#### **Основная литература:**

1. Гришин, В. Н. Информационные технологии в профессиональной деятельности / В. Н. Гришин, Е. Е. Панфилова. - М. : ИД "ФОРУМ": ИНФРА-М, 2009. - 416 с.
2. Пантюхин, П. Я. Компьютерная графика: учеб. пособие. В 2-х частях. Ч. 1 / П.Я. Пантюхин, А.В. Быков, А.В. Репинская. - М : ИНФРА-М, 2009.
3. Хохлов, А. Е. Практическое применение программы "1С Бухгалтерия 8" : учебное пособие / А. Е. Хохлов. - П : Изд-во ПГУ, 2012. - 210 с.
4. Яковлева, Е. С. 3D-графика и видео в Photoshop CS4 Extended / Е. С. Яковлева. - СПб. : БХВ-Петербург, 2010. - 272 с.

#### **Дополнительная литература:**

1. Максимов, Н. В. Архитектура ЭВМ и вычислительных систем / Н. В. Максимов, - М. : ФОРУМ, 2008. - 512 с.
2. Титоренко Г.А. Автоматизированные информационные технологии в экономике / ред. Г. А. Титоренко. - М. : ЮНИТИ, 2004. - 399 с.
3. Тучкевич, Е. И. Самоучитель Adobe Photoshop CS3 / Е. И. Тучкевич. - СПб. : БХВ-Петербург, 2007. - 496 с.



## **4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**Контроль и оценка** результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

### **1. Цели и задачи контроля:**

- 1.1. Способствовать подготовке квалифицированного специалиста-техника.
- 1.2. Установление необходимых и достаточных знаний для осуществления профессиональной деятельности.
- 1.3. Воспитание чувства ответственности.
- 1.4. Воспитание дисциплинированности.
- 1.5. Приучение к систематическому учебному труду.
- 1.6. Выявление фактического уровня усвоения учащимися учебной информации.

Задачи:

1. Формирование стремления к приобретению новых знаний.
2. Способствовать прочному усвоению знаний и умений.
3. Воспитывать стремление к самосовершенствованию.

### **2. Виды контроля и его содержание.**

#### **2.1. Текущий контроль.**

Текущий контроль прослеживается в календарно-тематическом и поурочном планировании, где в каждой теме определены различные формы опроса (фронтальный, индивидуальный устный и письменный опросы; работа по карточкам; выполнение заданий; решение задач, тестов).

#### **2.2. Промежуточный контроль.**

По дисциплине предусмотрены 3 контрольные работы, которые проводятся по всему теоретическому курсу. Учебным планом не предусмотрены формы выполнения контрольных работ.

#### **2.3. Итоговый (рубежный) контроль.**

Итоговый контроль по данной учебной дисциплине - зачет

### **3. Критерии оценки знаний и умений студентов.**

«1»- за полное незнание и непонимание учебного материала;

«2»- если учащийся имеет разносторонние, бессистемные знания, не умеет выделять главное и второстепенное, допускает ошибки в определении понятий,



искажает их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал, не может применять знания для решения практических задач;

«3»- если учащийся обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но излагает его не полно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, в применении знаний для решения практических задач, не умеет доказательно обосновывать свои суждения;

«4»- если учащийся полно освоил учебный материал, владеет понятийным аппаратом, ориентируется в изучении материала, осознанно применяет знания для решения практических задач, грамотно излагает ответ, но содержание, форма ответа имеют отдельные неточности;

«5»- за грубое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором учащийся легко ориентируется, понятийным аппаратом, умение связывать теорию с практикой, решать практические задачи, высказывать и обосновывать свои суждения.

#### **4.Результатами организации контроля знаний студентов должны стать следующие умения:**

- знать понятие мультимедиа технологии и виртуальная реальность и классификацию и области применения мультимедиа приложений;
- знать этапы и технология создания мультимедиа продуктов;
- знать аппаратные средства мультимедиа технологии;
- знать типы и форматы файлов; текстовые файлы; гипертекст; основные сведения о цифровой обработке сигналов;
- знать звуковые файлы; параметры качества звуковоспроизведения;
- знать принципы работы и основные функции работы аудиоадаптера; устройство компакт-дисков и принцип действия компакт-дисководов; видео; основные сведения о видеосистеме мультимедиа-компьютера;
- знать основные сведения о вводе, хранении, редактировании графической информации;
- знать возможности сети Internet; Web-браузеры; инструментальные средства создания Web-сайтов; дизайн;
- знать способы обработки мультимедиа информации;
- знать основное современное программное обеспечение предназначенное для создания или обработки мультимедиа информации;
- знать технологию работы при подготовке мультимедиа данных на персональной ЭВМ (ПЭВМ) с ОС Windows.
- уметь устанавливать и использовать мультимедиа продукты учебного назначения;
- уметь самостоятельно обработать произвольное изображение для целей презентации или печати;



- уметь самостоятельно выбрать оборудование и ПО для подготовки соответствующих мультимедиа данных;
- уметь самостоятельно подготовить эскиз презентационных анимационных материалов
- уметь осуществлять элементарную настройку аппаратных и программных средств мультимедиа;
- уметь работать с базовыми программными средствами управления мультимедиа и инструментальными интегрированными программными средами разработчика мультимедиа продуктов;
- уметь работать с программными средствами для создания и редактирования элементов мультимедиа;
- уметь использовать инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов;
- уметь использовать возможности управления мультимедиа, предоставленные языками программирования высокого уровня;
- уметь использовать поисковые машины и электронную почту для поиска и обмена мультимедиа информацией в сети Интернет.