

Комитет образования и науки Курской области

областное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
«Курский государственный политехнический колледж»

УТВЕРЖДАЮ  
Директор ОБПОУ «КПК»  
 О.И. Морозова  
«09» февраля 2018 г.



**Рабочая программа учебной дисциплины**

**Мультимедийные технологии**

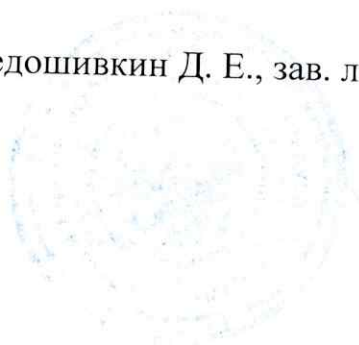
для специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Курск

2018

Рабочая программа учебной дисциплины разработана на основе рекомендаций социального партнера ООО «Микрокод» для специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

Разработчик: Недошивкин Д. Е., зав. лабораторией ТИСПД ОБПОУ «КГПК»



Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» рассмотрена и одобрена на заседании П(Ц)К «Информатика и ВТ»  
Протокол № 11 от «10» мая 2018 г.

Председатель П(Ц)К Тарасова Л. А. Тарасова

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» рассмотрена и одобрена на заседании Методического совета  
Протокол № 3 от «21» июня 2018 г.

Председатель Методического совета Толмачева И.Н.Толмачева

Заместитель директора по учебной работе Тарасова Н.Ю. Тарасова

## СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	4
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	6
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	10
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ	12

# **1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

## **МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОПРЕДЕЛЯЕТ:**

### **1.1. Область применения программы**

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» относится к вариативной части программы подготовки специалистов среднего звена, разработана в соответствии с рекомендациями социального партнера по специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах.

По согласованию с основным социальным партнером ООО «Производственное предприятие «Микрокод»» введена учебная дисциплина «Мультимедийные технологии». В результате освоения учебной дисциплины студенты овладеют следующими профессиональными умениями и навыками: выполнять разработку спецификаций отдельных компонент, выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств.

**1.2. Место учебной дисциплины в структуре программы подготовки специалистов среднего звена:** дисциплина относится к общепрофессиональным дисциплинам профессионального учебного цикла

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

Целью дисциплины является установление базовых знаний, получения профессиональных навыков для освоения специальных дисциплин и применения их в сфере профессиональной деятельности.

В результате освоения дисциплины у студентов будут формировать следующие **компетенции:**

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. Владеть информационной культурой, анализировать и оценивать информацию с использованием информационно-коммуникационных технологий

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

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды, 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 1.1. Выполнять разработку спецификаций отдельных компонент.

ПК 1.3. Выполнять отладку программных модулей с использованием специализированных программных средств

В результате освоения учебной дисциплины студент должен уметь:

- пользоваться стандартными офисными программами для обработки информации;
- обрабатывать звуковую, графическую и видеoinформацию;
- работать с мультимедийным оборудованием и программным обеспечением;
- решать профессиональные задачи.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен знать:

- основные понятия и терминологию предметной области мультимедийных технологий;
- цели, задачи и основные свойства мультимедийных технологий;
- практические приемы работы по использованию мультимедийных технологий.

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

максимальной учебной нагрузки обучающегося 86 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 57 часов;

самостоятельной работы обучающегося 29 часов.

Изучение данной дисциплины завершается сдачей дифференцированного зачета.

## 2. СТРУКТУРА И 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>86</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>57</b>
в том числе:	
практические занятия	20
<b>Самостоятельная работа обучающегося (всего)</b>	<b>29</b>
в том числе:	
<i>реферат</i>	<i>6</i>
<i>самостоятельная работа над проектом</i>	<i>11</i>
<i>внеаудиторная самостоятельная работа</i>	<i>12</i>
<i>Итоговая аттестация в форме дифференцированного зачета</i>	

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины Мультимедийные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа (проект) (если предусмотрены)	
1	2	
Раздел 1.	Средства мультимедиа	
Тема 1.1.	Содержание учебного материала	
<p><b>Средства для работы с текстом</b></p>	1	<b>Введение.</b> Структура дисциплины. С распространения мультимедиа. Хара использования мультимедиа. Истори
	2	<b>Текст в мультимедийных объектах.</b> Интерактивность. HTML-документы текста.
	3	<b>Компьютеры и текст.</b> Работа со шр алфавиты. Инструменты для редакци Гиперсреда и гипертекст. Гиперсред
	<b>Практические работы</b>	
	Практическая работа № 1 Работа с текстом в проекте	
	<p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Создание опорного конспекта. Подготовка сообщения по теме. Систематическая проработка конспектов занятий технической литературы (по вопросам к параграфам, главам учебных пособий, составленным преподавателем). Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформленных подготовка к их защите.</p> <p><b>Примерная тематика учебных презентаций</b> Назначение и возможности программ для разработки мультимедийных приложений. Обзор программ работы с редактированием и разработки шрифтов. Состав мультимедийного компьютера</p>	
<p><b>Тема 1.2.</b> <b>Средства для работы с графикой</b></p>	Содержание учебного материала	
	1	<b>Растровые изображения.</b> Подготовка неподвижных изображений. Рисунки растрами. Захват и редактирование и изображений.
	2	<b>Векторная и трехмерная графики.</b> рисунки в сравнении с растрами. Прорисованные изображения и наоборот визуализация. Панорамы.
	3	<b>Работа с цветом.</b> Естественный свет компьютере цвет. Цветовые палитры Межплатформенные форматы.
	<b>Практические работы</b>	
	Практическая работа № 2 Работа с графикой в проекте	
<p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Создание опорного конспекта. Подготовка сообщения по теме. Систематическая проработка конспектов занятий технической литературы (по вопросам к параграфам, главам учебных пособий, составленным преподавателем). Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформленных подготовка к их защите.</p> <p><b>Примерная тематика учебных презентаций</b> Назначения и возможности программ для работы с графикой. Обзор программ для работы с растровой графикой</p>		

векторной графикой. Обзор программ работы с трехмерной графикой

<p style="text-align: center;"><b>1</b> <b>Тема 1.3.</b> <b>Средства для работы со звуком</b></p>	<p>2 Содержание учебного материала</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="958 309 1809 392">1</td> <td data-bbox="1809 309 2240 392"><b>Звук в проектах.</b> Сила звука. Мультимедийная запись. Цифровая звукозапись. Подготовка сообщения по теме. Размер и качество звука. Редактирование звука.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="958 392 1809 555">2</td> <td data-bbox="1809 392 2240 555"><b>Создание звуков.</b> Создание звуков в формате WAV. Звуковые файлы. Формат MIDI в среде Windows. Выбор между MIDI и цифровой звукозаписью. Добавление звука в мультимедийный проект. Book. Место на диске. Запись звука. Проверка качества. Тестирование и оценка. Авторские права.</td> </tr> </table> <p><b>Практические работы</b> Практическая работа № 3 Работа со звуком в проекте</p> <p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Создание опорного конспекта. Подготовка сообщения по теме. Систематическая проработка конспектов занятий по технической литературе (по вопросам к параграфам, главам учебных пособий, составленным преподавателем). Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление и подготовка к их защите.</p> <p><b>Примерная тематика учебных презентаций</b> Схема звуковой системы персонального компьютера. Назначение и возможности программ для распознавания речи. Создание звуковых эффектов.</p>	1	<b>Звук в проектах.</b> Сила звука. Мультимедийная запись. Цифровая звукозапись. Подготовка сообщения по теме. Размер и качество звука. Редактирование звука.	2	<b>Создание звуков.</b> Создание звуков в формате WAV. Звуковые файлы. Формат MIDI в среде Windows. Выбор между MIDI и цифровой звукозаписью. Добавление звука в мультимедийный проект. Book. Место на диске. Запись звука. Проверка качества. Тестирование и оценка. Авторские права.
1	<b>Звук в проектах.</b> Сила звука. Мультимедийная запись. Цифровая звукозапись. Подготовка сообщения по теме. Размер и качество звука. Редактирование звука.				
2	<b>Создание звуков.</b> Создание звуков в формате WAV. Звуковые файлы. Формат MIDI в среде Windows. Выбор между MIDI и цифровой звукозаписью. Добавление звука в мультимедийный проект. Book. Место на диске. Запись звука. Проверка качества. Тестирование и оценка. Авторские права.				
<p style="text-align: center;"><b>Тема 1.4.</b> <b>Средства для работы с видео</b></p>	<p>Содержание учебного материала</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="958 858 1809 967">1</td> <td data-bbox="1809 858 2240 967"><b>Использование видео.</b> Получение видеоматериала. Стандарты видеовещания. NTSC, PAL. Аналоговое и цифровое видео. Цветное видео. Текст и титры для телевидения.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="958 967 1809 1102">2</td> <td data-bbox="1809 967 2240 1102"><b>Запись видео.</b> Архитектура цифрового видео. Композитное и компонентное видео. Компонентный цифровой формат. Цифровое видео. Сравнение форматов. Съёмка и монтаж видеофайлов для компакт-диска.</td> </tr> </table> <p><b>Практические работы</b> Практическая работа № 4 Работа с видео в проекте</p> <p><b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Создание опорного конспекта. Подготовка сообщения по теме. Систематическая проработка конспектов занятий по технической литературе (по вопросам к параграфам, главам учебных пособий, составленным преподавателем). Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление и подготовка к их защите.</p> <p><b>Примерная тематика учебных презентаций</b> Стандарты хранения видеоданных.</p> <p>Контроль раздела № 1 «Средства мультимедиа»</p>	1	<b>Использование видео.</b> Получение видеоматериала. Стандарты видеовещания. NTSC, PAL. Аналоговое и цифровое видео. Цветное видео. Текст и титры для телевидения.	2	<b>Запись видео.</b> Архитектура цифрового видео. Композитное и компонентное видео. Компонентный цифровой формат. Цифровое видео. Сравнение форматов. Съёмка и монтаж видеофайлов для компакт-диска.
1	<b>Использование видео.</b> Получение видеоматериала. Стандарты видеовещания. NTSC, PAL. Аналоговое и цифровое видео. Цветное видео. Текст и титры для телевидения.				
2	<b>Запись видео.</b> Архитектура цифрового видео. Композитное и компонентное видео. Компонентный цифровой формат. Цифровое видео. Сравнение форматов. Съёмка и монтаж видеофайлов для компакт-диска.				
<p style="text-align: center;"><b>Раздел 2.</b></p>	<b>Анимационные средства</b>				
<p style="text-align: center;"><b>Тема 2.1.</b></p>	Содержание учебного материала				



<b>Создание мультимедийного приложения в среде ADOBE FLASH</b>	1	<b>Рисование во Flash.</b> Интерфейс про инструментов. Панели инструментов панели и библиотеки. Диалоговые о
	2	<b>Работа со слоями.</b> Как создается ан Использование звука. Импорт инфор работы со слоями. Операции со слоя маски.
	3	<b>Работа с текстом.</b> Ввод и форматир образцу. Использование Инспектора Настройка выходных параметров. Пр объектов.

1	2	3	4
	<b>Практические работы</b>	<b>6</b>	
	Практическая работа № 5 Основы рисования и анимация формы	2	
	Практическая работа № 6 Анимация движения	2	
	Практическая работа № 7 Использование Flash-эффектов	2	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Создание опорного конспекта. Подготовка сообщения по теме. Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и специальной технической литературы (по вопросам к параграфам, главам учебных пособий, составленным преподавателем). Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление практических работ, отчетов и подготовка к их защите. <b>Примерная тематика учебных презентаций</b> Применение мультимедийных приложений. Элементы монтажного стола. Создать анимацию со звуковым сопровождением.	6	
<b>Тема 2.2. Создание анимированных изображений в среде ADOBE FLASH</b>	Содержание учебного материала	<b>22</b>	
	1 <b>Работа с символами и объектами.</b> Создание символов. Редактирование и обработка символьных объектов. Групповые объекты. Трансформация. Привязка объектов. Статические эффекты.	2	2
	2 <b>Анимация фильмов.</b> Обработка кадров. Раскадровка формы и движения. Анимация примитивов. Анимация маски. Обработка анимационных фильмов. Создание эффектов анимации.	2	2
	3 <b>Создание интерактивных фильмов.</b> Создание и редактирование кнопок. Компонент FlashUI. Вставка образов звуков. Создание управляющих событий. Создание презентации и сложных форм.	2	3
	<b>Практические работы</b>	<b>6</b>	
	Практическая работа № 8 Создание анимированного логотипа	2	
	Практическая работа № 9 Создание Flash меню	2	
	Практическая работа № 10 Создание банера	2	
	<b>Самостоятельная работа обучающихся</b> Создание опорного конспекта. Подготовка сообщения по теме. Систематическая проработка конспектов занятий, учебной и специальной технической литературы (по вопросам к параграфам, главам учебных пособий, составленным преподавателем). Подготовка к практическим работам с использованием методических рекомендаций преподавателя, оформление практических работ, отчетов и подготовка к их защите. <b>Примерная тематика учебных презентаций</b> Создать раскадровки страниц и описать переходы. Создать раскадровку символа типа клип. Создать раскадровку символа- кнопки. Создать раскадровку объекта. Создать схему меню.	7	
	Дифференцированный зачет		3



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

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

Реализация учебной дисциплины осуществляется на полигоне вычислительной техники.

##### **Оборудование учебного кабинета:**

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект сетевого оборудования, обеспечивающий соединение всех компьютеров, установленных в кабинете в единую сеть, с выходом через прокси-сервер в Интернет;
- компьютерные столы по числу рабочих мест обучающихся;
- вентиляционное оборудование, обеспечивающие комфортные условия проведения занятий.

##### **Технические средства обучения:**

- мультимедийный проектор;
- интерактивная доска;
- персональные компьютеры с лицензионным программным обеспечением;
- принтер;
- сканер.

##### **Программное обеспечение:**

- Программное обеспечение Microsoft Windows 8
- Программное обеспечение Adobe Photoshop CS3
- Программное обеспечение Microsoft Office 2013
- Программное обеспечение Adobe Flash CS3
- Windows Movie Maker 6.0
- Программное обеспечение Internet Explorer

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

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

Дополнительные источники:

- 1 Воган Тэй Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов.-М.:ИТ Пресс, 2012.-520 с.
- 2 Бурлаков М.В. Adobe Flash CS3.Самоучитель.-М.:ООО «И.Д. Вильямс», 2008.-624 с.
- 3 Максимов Н.В., Партыка Т.Л., Попов И.И. Современные информационные технологии: учебное пособие.-М.:ФОРУМ, 2008.-512 с.
- 4 Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебное пособие.-М.:Прспект, 2014. - 448 с.
- 5 Слепченко К. Macromedia Flash 8 на примерах. - СПб.: БХВ-Петербург, 2006. – 416 с.

6 Лоянич А.А. Запись и обработка звука на компьютере. – М.: Эксмо, 2008. – 320 с.

#### Интернет-ресурсы

1. <http://websound.ru/index.html> - электронный журнал о звуке
2. [www.adobe.com](http://www.adobe.com) - сайт фирмы Adobe
3. <http://rusgraf.ru/graf13/Glava%202/Index3.htm> - статьи о компьютерной графике, анимации, Web дизайне
4. [Http://WWW.design.ru/](http://WWW.design.ru/) - студия Артемия Лебедева
5. <http://www.computerra.ru/features/> - журнал Компьютера
6. <http://www.osp.ru/cw/index.html> - журнал Computer World