

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

«28» июня 2022 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.В.ДВ.03.01 Мультимедиа в сфере культуры и искусства

Учебный план: 2022-2023 42.03.01 ИБК МКСКИ ОО 1-1-51.plx

Кафедра: **22** Истории и теории дизайна и медиакоммуникаций

Направление подготовки:
(специальность) 42.03.01 Реклама и связи с общественностью

Профиль подготовки: Маркетинговые коммуникации в сфере культуры и искусств
(специализация)

Уровень образования: бакалавриат

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа обучающихся		Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации	
	Лекции	Практ. занятия					
7	УП	17	34	66	27	4	Экзамен
	РПД	17	34	66	27	4	
Итого	УП	17	34	66	27	4	
	РПД	17	34	66	27	4	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 42.03.01 Реклама и связи с общественностью, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 08.06.2017 г. № 512

Составитель (и):

Доцент

Шемшуренко Евгений
Григорьевич

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой истории и теории дизайна и
медиакоммуникаций

Вильчинская-
Бутенко Марина
Эдуардовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Вильчинская-
Бутенко Марина
Эдуардовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Развить компетенции обучающегося в области мультимедийных технологий, умения эффективно применять новые мультимедиа-технологии для решения профессиональных задач маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образовании.

1.2 Задачи дисциплины:

- Рассмотреть основные аспекты современных мультимедийных технологий в исследованиях маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образовании, требований к составу информации, ее содержанию и функциям.

- Раскрыть основные направления развития и совершенствования сферы мультимедиа обеспечения маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образовании (технический, организационный и экономический аспекты).

- Показать возможности использования мультимедиа технологий и их место в ряду средств маркетинговых коммуникаций в сфере культуры и искусств и образования.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Дисциплина базируется на компетенциях, сформированных на предыдущем уровне образования.

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен управлять информацией из различных источников с целью продвижения маркетингового продукта культуры и искусства
--

Знать: основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео; подходы к созданию анимации и её основные виды; требования к аппаратным средствам, используемым для создания мультимедиа продуктов; этапы и технологию создания мультимедиа продуктов.

Уметь: создавать и редактировать элементы мультимедиа; создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа; размещать мультимедиа продукты в сети Internet.

Владеть: навыками обработки мультимедийной информации, рабочего проектирования мультимедийных объектов; инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов; современными инструментальными средствами создания, модификации и просмотра мультимедийного продукта.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа		СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля
		Лек. (часы)	Пр. (часы)			
Раздел 1. Элементы мультимедийных технологий	7					О
Тема 1. Текст как элемент технологий мультимедиа Практическое занятие: работа с гипертекстом		1	2	4	ГД	
Тема 2. Компьютерная графика как элемент технологий мультимедиа Практическое занятие: создание интерактивной графики		1	2	4	ИЛ	
Тема 3. Звук как элемент технологий мультимедиа Практическое занятие: управление звуком в мультимедиа		1	2	4	ГД	
Тема 4. Анимация и видео как элемент технологий мультимедиа Практическое занятие: создание компьютерной анимации		1	2	4	ИЛ	
Раздел 2. Формы мультимедийных технологий						О
Тема 5. Презентация как форма реализации технологий мультимедиа Практическое занятие: создание презентации в программе Adobe InDesign		2	6	4	ИЛ	
Тема 6. Flash-презентации, заставки, скринсейверы как формы реализации технологий мультимедиа Практическое занятие: создание скринсейвера		3	8	4	ИЛ	
Тема 7. Электронные каталоги как форма реализации технологий мультимедиа Практическое занятие: создание электронного каталога		2	6	4	ГД	
Тема 8. Игры как форма реализации технологий мультимедиа Практическое занятие: создание мультимедиа игры		2	6	6	ГД	
Раздел 3. Области применения технологий мультимедиа					О	
Тема 9. Научно-просветительская и образовательная сферы применения технологий мультимедиа	1		8	ИЛ		
Тема 10. Реклама как сфера применения технологий мультимедиа	1		8	ГД		
Тема 11. Искусство как сфера применения технологий мультимедиа	1		8	ИЛ		
Тема 12. СМИ как сфера применения технологий мультимедиа	1		8	ГД		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		17	34	66		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5		24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		53,5		90,5		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	<p>Называет технологии и этапы создания мультимедиа продукции, обработки звука и видео, требования к аппаратно-программному обеспечению технологического процесса создания мультимедиа и анимации.</p> <p>Выбирает программные продукты для создания и редактирования мультимедиа презентаций, способы их размещения в сети Internet.</p> <p>Выполняет рабочее проектирование мультимедиа проектов, подбор обработки исходных материалов, использует инструментальные средства для создания мультимедиа компонентов и осмотра готового продукта</p>	Перечень контрольных вопросов и типовые практико-ориентированные задания

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Полный, исчерпывающий ответ, демонстрирующий глубокое понимание основ изучаемой дисциплины. Критический, оригинальный подход к материалу. Учитывается БРС.	
4 (хорошо)	Ответ стандартный, в целом качественный, основан на определенных знаниях изучаемой дисциплины. Присутствуют небольшие пробелы в знаниях или несущественные ошибки. Учитывается БРС.	
3 (удовлетворительно)	Ответ неполный, основанный на неглубоких знаниях лекционных материалов. При понимании сущности предмета в целом – допускаются существенные ошибки или пробелы в знаниях сразу по нескольким темам, незнание (путаница) важных терминов учебной дисциплины. Учитывается БРС.	
2 (неудовлетворительно)	Неспособность ответить на вопрос без помощи экзаменатора. Незнание значительной части принципиально важных элементов дисциплины. Многочисленные грубые ошибки. Попытка списывания, использования неразрешенных технических устройств или пользования подсказкой другого человека (вне зависимости от успешности такой попытки). Не учитывается БРС.	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
	Семестр 7

1	Текст как элемент технологий мультимедиа
2	Компьютерная графика как элемент технологий мультимедиа
3	Звук как элемент технологий мультимедиа
4	Анимация и видео как элемент технологий мультимедиа
5	Презентация как форма реализации технологий мультимедиа
6	Flash-презентации, заставки, скринсейверы как формы реализации технологий мультимедиа
7	Электронные каталоги как форма реализации технологий мультимедиа
8	Игры как форма реализации технологий мультимедиа
9	Научно-просветительская и образовательная сферы применения технологий мультимедиа
10	Реклама как сфера применения технологий мультимедиа
11	Искусство как сфера применения технологий мультимедиа
12	СМИ как сфера применения технологий мультимедиа

5.2.2 Типовые тестовые задания

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

1. Создать мультимедийную презентацию средствами Adobe InDesign
2. Создать анимированный ролик и разместить его на платформе YouTube
3. Выполнить видеосъемку и монтаж видеоролика.
4. Записать аудиоролик и выполнить его монтаж.

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Время на подготовку - 1 час.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				
Катунин, Г. П., Абрамова, Е. С.	Аудиовизуальные средства мультимедиа. Обработка звука с помощью программы Sound Forge	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2021	http://www.iprbookshop.ru/99908.html
Марченко, И. О.	Мультимедиа технологии	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2017	http://www.iprbookshop.ru/91610.html
Бондарева, Г. А.	Мультимедиа технологии	Саратов: Вузовское образование	2017	http://www.iprbookshop.ru/56283.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Епанян В.В.	Мультимедийные технологии в рекламе	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2021	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=202178
Бондарева, Г. А.	Лабораторный практикум по дисциплине «Мультимедиа технологии»	Саратов: Вузовское образование	2017	http://www.iprbookshop.ru/56282.html

Нужнов, Е. В.	Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий	Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета	2017	http://www.iprbookshop.ru/87445.html
Румянцева Д.А.	Мультимедийные технологии. История развития мультимедиа	Санкт-Петербург: СПбГУПТД	2020	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2020215

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

- 1) Электронно-библиотечная система IPRbooks: <http://www.iprbookshop.ru>
- 2) Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД: <http://publish.sutd.ru>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

- Microsoft Windows
- MicrosoftOfficeProfessional
- Creative Cloud for teams - All Apps ALL Multiple Platforms Multi European Languages Team LicSub Level 4 (100+) Education Device license Renewal
- Adobe After Effects
- Adobe Audition
- Adobe Illustrator
- Adobe inDesign
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду
Лекционная аудитория	Мультимедийное оборудование, специализированная мебель, доска
Учебная аудитория	Специализированная мебель, доска