Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Хубиев Александр Николаевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.03.2018 10:39:32
Уникальный программный ключ:
08303ad8de1c60b987361de7085acb509ac5da145f4155b2fafbee57e75fa19

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
"Курский государственный университет"

Кафедра компьютерных технологий и информатизации образования

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания
Ученого совета от 24.04.2017 г., №10

Рабочая программа дисциплины
Мультимедиатехнологии

Направление подготовки: 44.03.01 Педагогическое образование

Профиль подготовки: Преподавание информатики

Квалификация: бакалавр

Факультет физики, математики, информатики

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 7 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:
экзамен(ы) 4

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	**3 (2.1)**		**4 (2.2)**		Итого	
Недель	18		18			
Вид занятий	УП	РПД	УП	РПД	УП	РПД
Лекции	18	18	18	18	36	36
Лабораторные	18	18	36	36	54	54
В том числе инт.	6	6			6	6
Итого ауд.	36	36	54	54	90	90
Контактная работа	36	36	54	54	90	90
Сам. работа	72	72	54	54	126	126
Часы на контроль			36	36	36	36
Итого	108	108	144	144	252	252

Курск 2017

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ	
1.1	Получение студентами теоретических знаний и практических навыков в области технологии мультимедиа, интерактивной компьютерной графики, программно-аппаратной организации мультимедиа-компьютеров, методов реализации двумерной и трехмерной компьютерной графики, а также освоение методов создания анимированных графических файлов, в том числе учебного характера, flash-анимированных роликов и основ компьютерного видеомонтажа.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.В.ОД

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)
ДПК-1: Владеет основными положениями и методами классических разделов информатики и их практическим применением
Знать:
понятие мультимедиа
технические и программные средства реализации статических и динамических процессов
этапы создания собственных мультимедиа продуктов
Уметь:
создавать документы в HTML-формате
создавать растровые изображения
создавать трёхмерную графику и анимацию
Владеть:
Способами презентации мультимедиа продуктов
Основные приемами и инструментми, используемыми в мультимедиа- продуктах
Средствами виртуальной реальности

ПК-1: готовностью реализовывать образовательные программы по учебному предмету в соответствии с требованиями образовательных стандартов
Знать:
инновационные способы организации учебной деятельности
образовательные стандарты в области информатики в средней школе
принципы обоснованного выбора современных образовательных технологий
Уметь:
разрабатывать и внедрять современные педагогические технологии
реализовать цели активного творческого преподавания информатики
диагностировать образовательные программы
Владеть:
навыками анализа современных источников информатики
навыками анализа образовательных программ по предмету
навыками планирования учебного процесса в соответствии со стандартами