

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Худин Александр Николаевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 05.02.2021 15:34:30

Уникальный программный ключ:

08303ad8de1c60b987361de7085ac509ac5da14314155021a10ee57e751a19

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное образовательное учреждение высшего образования

"Курский государственный университет"

Кафедра компьютерных технологий и информатизации образования

УТВЕРЖДЕНО

протокол заседания

Ученого совета от 29.04.2019 г., №9

Рабочая программа дисциплины

Специализированный адаптационный курс средств создания интерактивных курсов

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование

Профиль подготовки: Информационно-коммуникационные технологии в образовании

Квалификация: магистр

Форма обучения: очная

Общая трудоемкость 3 ЗЕТ

Виды контроля в семестрах:
экзамен(ы) 3

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.&b><Семестр на курсе>)	3 (2.1)		Итого	
Неделя	18			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	16	16	16	16
Лабораторные	18	18	18	18
Итого ауд.	34	34	34	34
Контактная работа	34	34	34	34
Сам. работа	38	38	38	38
Часы на контроль	36	36	36	36
Итого	108	108	108	108

Рабочая программа дисциплины Специализированный адаптационный курс средств создания интерактивных курсов / сост. ; Курск. гос. ун-т. - Курск, 2019. - с.

Рабочая программа составлена в соответствии со стандартом, утвержденным приказом Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 126 "Об утверждении ФГОС ВО по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование (уровень магистратуры)"

Рабочая программа дисциплины "Специализированный адаптационный курс средств создания интерактивных курсов" предназначена для методического обеспечения дисциплины основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 44.04.01 Педагогическое образование профиль

Составитель(и):

© Курский государственный университет, 2019

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.ДВ.01
--------------------	------------

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

ПК-5: Способен осуществлять проектирование и разработку цифровых научно-методических и учебно-методических материалов для реализации основных и дополнительных образовательных программ

Знать:

Требования и подходы к проектированию и созданию научно-методических и учебно-методических материалов

Порядок разработки и использования научно-методических и учебно-методических материалов, примерных или типовых образовательных программ

Уметь:

Разрабатывать новые подходы и методические решения в области проектирования цифровых научно-методических и учебно-методических материалов

Разрабатывать (обновлять) примерные или типовые образовательные программы, примерные рабочие программы учебных курсов, дисциплин (модулей)

Владеть:

Навыками осуществления деятельности по проектированию и разработке цифровых научно-методических и учебно-методических материалов при выполнении профессиональных задач

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем	Вид занятий	Семестр / Курс	Часов	Интеракт.
	Раздел 1. Основные понятия и классификация мультимедиа-технологий	Раздел			
1.1	Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий	Лаб	3	1	0
1.2	Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий	Лек	3	16	0
1.3	Аппаратные средства мультимедиа технологии	Ср	3	4	0
1.4	Программные средства мультимедиа технологии	Ср	3	4	0
	Раздел 2. Растровый редактор «Adobe Photoshop CS5»	Раздел			
2.1	Графические изображения. Растровая и векторная графика. Форматы графических файлов.	Лаб	3	1	0
2.2	Основы работы в Adobe Photoshop CS5	Лаб	3	1	0
2.3	Совмещение изображений и работа с тенями в Adobe Photoshop CS5.	Лаб	3	1	0
2.4	Создание анимации средствами Adobe Photoshop CS5.	Лаб	3	1	0
2.5	Adobe Photoshop CS5 - работа с инструментами и слоями.	Лаб	3	1	0
2.6	Adobe Photoshop CS5 - подготовка эффектов.	Лаб	3	1	0

2.7	Adobe Photoshop CS5 - использование фильтров.	Лаб	3	1	0
2.8	Adobe Photoshop CS5 - создание оптических иллюзий.	Лаб	3	1	0
2.9	Панель инструментов Adobe Photoshop CS5. Работа с палитрами и панелями Adobe Photoshop CS5ю	Лаб	3	1	0
2.10	Создание фотоколлажа средствами Adobe Photoshop CS5	Ср	3	2	0
2.11	Совмещение кадров в Adobe Photoshop CS5.	Ср	3	2	0
2.12	Свободная трансформация в Adobe Photoshop CS5	Ср	3	2	0
2.13	Работа с текстурами в Adobe Photoshop CS5	Ср	3	2	0
2.14	Ретуширование "старых" фотоизображений средствами Adobe Photoshop CS5	Ср	3	2	0
2.15	Имитация карандашного рисунка средствами Adobe Photoshop CS5	Ср	3	2	0
	Раздел 3. Запись и монтаж файлов мультимедиа	Раздел			
3.1	Аппаратные и программные средства создания и редактирования мультимедийной информации	Лаб	3	1	0
3.2	Создание и редактирование мультимедийных файлов средствами с Windows Movie Maker	Лаб	3	1	0
3.3	Сохдание проекта по индивидуальному заданию	Ср	3	2	0
	Раздел 4. Векторный редактор «Corel Draw X4»	Раздел			
4.1	Построение изображений средствами CorelDRAW	Лаб	3	1	0
4.2	CorelDRAW - основы работы с текстом.	Лаб	3	1	0
4.3	Цветовые палитры и модели цвета в CorelDRAW	Лаб	3	1	0
4.4	Деформация. Перспектива, тени и экструзия.Линзы.	Лаб	3	1	0
4.5	Преобразование объектов CorelDRAW	Ср	3	2	0
4.6	Параметры контуров и управление ими в CorelDRAW	Ср	3	2	0
4.7	Клоны, символы, пошаговые переходы и ореолы	Ср	3	2	0
4.8	Точечные изображения и коллажи CorelDRAW	Ср	3	4	0
	Раздел 5. Инструментарий создания интерактивных учебных приложений	Раздел			
5.1	Основные сведения о программах подготовки мультимедийных приложений. Adobe Flash.	Лаб	3	1	0
5.2	Инструменты создания статичных изображений в Adobe Flash	Лаб	3	1	0
5.3	Анимация фильмов в Adobe Flash. Основы работы с текстом.	Лаб	3	0	0
5.4	Создание интерактивных фильмов инструментарием Adobe Flash.	Лаб	3	0	0
5.5	Выполнение индивидуального задания в Adobe Flash	Ср	3	2	0

5.6	Автоматическая анимация движения объекта в Adobe Flash	Ср	3	2	0
5.7	Инструменты языка ActionScript в Adobe Flash	Ср	3	2	0
5.8		Экзамен	3	36	0

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания для текущей аттестации

Оценочные материалы для проведения текущего контроля по дисциплине «Специализированный адаптационный курс мультимедиа-технологий» рассмотрены и одобрены на заседании кафедры компьютерных технологий и информатизации образования от «24» марта 2017 г., протокол № 8, являются приложением к рабочей программе

5.2. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации

Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине «Специализированный адаптационный курс мультимедиа-технологий» рассмотрены и одобрены на заседании кафедры компьютерных технологий и информатизации образования от «24» марта 2017 г., протокол № 8, являются приложением к рабочей программе

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

6.1. Рекомендуемая литература

6.1.1. Основная литература

	Заглавие	Эл. адрес	Кол-
Л1.1	Клеймёнова Т.Е. - Основы компьютерной графики. Т. 1. Adobe Photoshop: [учеб. пособие] - Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2014.		8
Л1.2	Бондарева Г.А. - Мультимедиа технологии: учебное пособие - Саратов: Вузовское образование, 2017.	http://www.iprbookshop.ru/56283.html	1

6.1.2. Дополнительная литература

	Заглавие	Эл. адрес	Кол-
Л2.1	Клеймёнова Т. Е. - Основы компьютерной графики. Том 1. Adobe Photoshop: учеб. пособие - Курск: Изд-во Курск. гос. ун-та, 2014.	ftp://elibrary.kursksu.ru/etrud/000398.pdf	1

6.1.3. Методические разработки

	Заглавие	Эл. адрес	Кол-
Л3.1	Бондарева Г.А. - Лабораторный практикум по дисциплине «Мультимедиа технологии»: учебно-методическое пособие - Саратов: Вузовское образование, 2017.	http://www.iprbookshop.ru/56282.html	1

6.3.1 Перечень программного обеспечения

7.3.1.1	MacOS High Sierra (версия 10.13) Проприетарное программное обеспечение Документы о приобретении iMac 21.5 ООО Универсал Договор №0344100007511000284-0008905-01 от 20 декабря 2011;
7.3.1.2	Oracle VM VirtualBox (ЛицензияGNU GPL 2 от 29 июня 2007);
7.3.1.3	Microsoft Windows 7 Professional (Открытая лицензия № 47818817 с 15.12.2010);
7.3.1.4	Microsoft Windows XP Professional Открытая лицензия № 47818817 с 15.12.2010;
7.3.1.5	Microsoft Office Professional Plus 2007 Открытая лицензия № 43219389 с 18.12.2007;
7.3.1.6	7-Zip ЛицензияGNU ГЕНЕРАЛЬНАЯ ЛИЦЕНЗИЯ от 29 июня 2007;
7.3.1.7	PascalABC.NET Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.8	Code::Blocks ЛицензияGNU GPLv3 от 29 июня 2007;
7.3.1.9	MySQL Community Edition Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.10	MySQL Workbench Свободная лицензия GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.11	GIMP 2.8 Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.12	Inkscape 0.92.1 Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.13	Blender 2.79 Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.14	QtCreator 4 Свободное программное обеспечение GPLv3 от 29 июня 2007;
7.3.1.15	Apache OpenOffice ЛицензияApache License 2.0 январь 2004;

7.3.1.1 6	Glass Fish 4 Свободное программное обеспечение GNU GPL 2 от 29 июня 2007;
7.3.1.1 7	RStudio ЛицензияGNU Affero General Public License v3 от 29 ноября 2007;
7.3.1.1 8	SwiProlog Свободное программное обеспечение GNU ГЕНЕРАЛЬНАЯ ЛИЦЕНЗИЯ от 29 июня 2007;
7.3.1.1 9	Lazarus Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.2 0	Notepad++ Свободное программное обеспечение GNU GPL 2 от 29 июня 2007;
7.3.1.2 1	Scratch Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.2 2	Denwer Набор свободного программного обеспечения GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.2 3	Joomla Свободное программное обеспечение GNU GPL 2 от 29 июня 2007;
7.3.1.2 4	BOUML ЛицензияGNU GPL с версии v7.0 от 29 июня 2007;
7.3.1.2 5	Android Studio Apache License 2.0 (лицензия на свободное программное обеспечение Apache Software Foundation) от января 2004;
7.3.1.2 6	Mod'x Evolution Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.2 7	Snort Свободное программное обеспечение GNU GPL от 29 июня 2007;
7.3.1.2 8	Audacity (ЛицензияGNU GPL 2 от 29 июня 2007);
7.3.1.2 9	Apache HTTP-сервер (Свободное программное обеспечение Apache License 2.0 от января 2004);
7.3.1.3 0	Подписка Adobe Creative Cloud for Teams – All Apps Проприетарное программное обеспечение ООО Софтлайн Проекты Договор 43/ЗЦ от 4 апреля 2018г.
7.3.1.3 1	
7.3.1.3 2	
7.3.1.3 3	
6.3.2 Перечень информационных справочных систем	
7.3.2.1	Электронная библиотечная система «Юрайт» - https://www.biblio-online.ru/
7.3.2.2	Электронная библиотечная система КГУ - http://library-reader.kursksu.ru/
7.3.2.3	Электронная библиотечная система «Университетская библиотека ONLINE» - http://biblioclub.ru/
7.3.2.4	Научная электронная библиотека - http://www.elibrary.ru
7.3.2.5	Российская государственная библиотека - http://www.rsl.ru
7.3.2.6	1. Научная электронная библиотека НЭБ (http://www.elibrary.ru)
7.3.2.7	2. Университетская информационная система РОССИЯ (УИС РОССИЯ http://uisrussia.msu.ru)
7.3.2.8	3. Интернет-Университет Информационных Технологий (http://www.intuit.ru)

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

7.1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы, 305000, Курская область, г. Курск, ул. Радищева, д. № 33, 198
7.2	Интерактивная доска – 1 шт. Доска классная – 1 шт. Apple iMac 21.5 – 15 шт. Коммутатор 24порт. – 1 шт. Парты – 15 шт. Стол комп. – 14 шт. Стул – 29 шт.
7.3	
7.4	Учебная аудитория для самостоятельной работы студентов, 305000, Курская область, г. Курск, ул. Радищева, д. № 33, 146
7.5	Моноблок MSI (MS-A912) – 27 шт. Мноблок Asus, (ET2220I) – 13 шт. Стол – 61 шт. Стул – 162 шт.
7.6	

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Написание конспекта лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы, формулировки, обобщения; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Проводить проверку терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. Обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации, на практическом занятии. Уделить внимание следующим понятиям: мультимедиа-технология; мультимедиа приложение; аппаратные средства мультимедиа; гипертекст; звуковые файлы, компьютерная графика, анимация, векторная графики и растровая графика, форматы графических изображений, флэш-ролик, стандарты MPEG, форматы аудиосжатия, и др.

реферат/курсовая работа

Реферат : Поиск литературы и составление библиографии , использование от 3 до 5 научных работ , изложение мнения авторов и своего суждения по выбранному вопросу ; изложение основных аспектов проблемы . Ознакомиться со структурой и оформлением реферата . Курсовая работа : изучение научной , учебной , нормативной и другой литературы . Отбор необходимого материала ; формирование выводов и раз - работка конкретных рекомендаций по решению поставленной цели и за - дачи ; проведение практических исследований по данной теме. Инструкция по выполнению требований к оформлению курсовой работы находится в методических материалах по дисциплине.

Практикум/лабораторная работа

Методические указания по выполнению лабораторных работ (можно указать название брошюры и где находится) и др.

Подготовка к экзамену (зачету)

При подготовке к экзамену (зачету) необходимо ориентироваться на конспекты лекций, рекомендуемую литературу и др.