

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования «Красноярский государственный педагогический университет  
им. В.П. Астафьева»

(КГПУ им. В.П. Астафьева)

**ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ**  
**Технологии мультимедийных приложений**  
рабочая программа дисциплины (модуля)

Закреплена за кафедрой **М4 Музыкально-художественного образования**  
Квалификация **Бакалавр**  
44.03.01 Изобразительное искусство (о, 2023 ).plx  
Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование  
Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **2 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 72  
в том числе:  
аудиторные занятия 38  
самостоятельная работа 33,85  
контактная работа во время  
промежуточной аттестации (ИКР) 0,15  
Виды контроля в семестрах:  
зачеты 8

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	8 (4.2)		Итого	
	Неделя 5 5/6			
Вид занятий	УП	РП	УП	РП
Лекции	14	14	14	14
Практические	24	24	24	24
Контактная работа (промежуточная аттестация) зачеты	0,15	0,15	0,15	0,15
В том числе в форме практ.подготовки	8	8	8	8
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38,15	38,15	38,15	38,15
Сам. работа	33,85	33,85	33,85	33,85
Итого	72	72	72	72

Программу составил(и):

*кфн, Доцент, Смолина Майя Гавриловна*

Рабочая программа дисциплины

**Технологии мультимедийных приложений**

разработана в соответствии с ФГОС ВО:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование (приказ Минобрнауки России от 22.02.2018 г. № 121)

составлена на основании учебного плана:

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы

Изобразительное искусство

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры

**М4 Музыкально-художественного образования**

Протокол от 04.05.2022 г. № 8

Зав. кафедрой к.пед.н. Людмила Анатольевна Маковец

Председатель НМСС(С)

\_\_\_\_\_ 2022 г. № \_\_\_\_\_

## 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

определение и использование принципов творчества посредством современных компьютерных технологий, в том числе мультимедийных приложений.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цикл (раздел) ОП: Б1.ВДП.01.ДВ.02

### 2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

- 2.1.1 Анализ и интерпретация произведений искусства
- 2.1.2 Арт-технологии в современной школе
- 2.1.3 Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
- 2.1.4 Педагогическая практика (стажерская)
- 2.1.5 Научно-исследовательский практикум
- 2.1.6 Научно-исследовательская работа
- 2.1.7 Педагогическое мастерство учителя изобразительного искусства
- 2.1.8 Рисунок
- 2.1.9 Художественная культура Красноярского края

### 2.2 Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:

- 2.2.1 Цифровое творчество
- 2.2.2 Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
- 2.2.3 Педагогическая практика (стажерская)
- 2.2.4 Научно-исследовательский практикум
- 2.2.5 Научно-исследовательская работа

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

**УК-2: Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений**

**УК-2.1: Определяет совокупность взаимосвязанных задач и ресурсное обеспечение, условия достижения поставленной цели, исходя из действующих правовых норм**

### Знать:

- Уровень 1 существующие ограничения и ресурсы для реализации дистанционной образовательной технологии
- Уровень 2 существующие ресурсы для реализации дистанционной образовательной технологии
- Уровень 3 существующие ресурсы для реализации дистанционной образовательной технологии на пороговом уровне

### Уметь:

- Уровень 1 выбирать оптимальные решения при определенном круге задач в рамках поставленной цели при реализации электронного обучения и дистанционной образовательной технологии
- Уровень 2 выбирать оптимальные решения при определенном круге задач в рамках поставленной цели при реализации цифрового проекта
- Уровень 3 выбирать оптимальные решения при определенном круге задач на пороговом уровне

### Владеть:

- Уровень 1 навыком разбиения цели на задачи и приведения их в соответствие с существующими условиями, оценки взаимосвязи задач между собой, соотнесение с их ресурсным обеспечением.
- Уровень 2 навыком разбиения цели на задачи и приведения их в соответствие с существующими условиями, оценки взаимосвязи задач между собой.
- Уровень 3 навыком разбиения цели на задачи и приведения их в соответствие с существующими условиями .

**УК-2.3: Использует инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов**

### Знать:

- Уровень 1 возможности цифрового моделирования (аудиовизуальная презентация, графики, диаграммы, таблицы, инфографика, анимация и видеоматериалы, визуализация ситуационных задач, хронологическая лента) для реализации образовательных процессов.
- Уровень 2 возможности цифрового моделирования (аудиовизуальная презентация, графики, диаграммы, таблицы, инфографика) для реализации образовательных процессов.
- Уровень 3 возможности цифрового моделирования (визуальная презентация, графики, диаграммы) для реализации образовательных процессов.

### Уметь:

- Уровень 1 использовать инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов на высоком уровне

Уровень 2	использовать инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов на среднем уровне
Уровень 3	использовать инструменты и техники цифрового моделирования для реализации образовательных процессов на пороговом уровне
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	навыками составления аудиовизуальной презентации, графиков и диаграмм, таблиц, инфографики
Уровень 2	навыками составления визуальной презентации, графиков и диаграмм, таблиц, инфографики
Уровень 3	навыками составления визуальной презентации
<b>УК-4: Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)</b>	
<b>УК-4.3: Осуществляет коммуникацию в цифровой среде для достижения профессиональных целей и эффективного взаимодействия</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	определения облачных технологий, электронного почтового сервиса, возможности облачных накопителей
Уровень 2	определения и возможности облачных технологий, электронного почтового сервиса
Уровень 3	возможности электронного почтового сервиса
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	вести переговоры в цифровой среде посредством различных сервисов и приложений, участвовать в коллективной работе над одним проектом, организовывать проект и приглашать участников.
Уровень 2	вести переговоры в цифровой среде посредством различных сервисов и приложений, участвовать в коллективной работе над одним проектом
Уровень 3	вести переговоры в цифровой среде посредством различных сервисов и приложений
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	навыками организации работы в облачном сервисе, навыками цифрового этикета ведения деловой переписки, ведения группы в мессенджерах и социальных сетях
Уровень 2	навыками организации работы в облачном сервисе, навыками цифрового этикета при ведении деловой переписки
Уровень 3	навыками цифрового этикета при ведении переписки в мессенджерах и социальных сетях
<b>ПК-1: Способен осваивать и использовать теоретические знания и практические умения и навыки в предметной области при решении профессиональных задач</b>	
<b>ПК-1.3: Демонстрирует умение разрабатывать различные формы учебных занятий, применять методы, приемы и технологии обучения, в том числе информационные</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	определение мультимедийных приложений, их назначение, виды
Уровень 2	определение мультимедийных приложений
Уровень 3	назначение мультимедийных приложений
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	разрабатывать мультимедиа-презентацию по искусству в соответствии с правильно поставленной образовательной целью и верно сформулированными полезными действиями для в мире адресата
Уровень 2	разрабатывать мультимедиа-презентацию по искусству в соответствии с правильно поставленной целью и частичным пониманием пользы адресату от прочтения презентации.
Уровень 3	разрабатывать мультимедиа-презентацию по искусству с частичным пониманием цели и полезных действий от нее.
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	навыком постановки цели и определения полезных действий адресата на высоком уровне
Уровень 2	навыком определения цели презентации и полезных действий на среднем уровне
Уровень 3	навыком определения цели презентации или полезных действий на пороговом уровне

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Инте ракт.	Пр. подгот.	Примечание
	<b>Раздел 1. Основной</b>							
1.1	Правовые аспекты разработки цифровых продуктов, требования к аудиовизуальному контенту в области образования. /Лек/	8	2	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3			

1.2	Принципы создания образовательных презентаций об искусстве, знакомство с дизайн-платформами по созданию презентаций. /Лек/	8	2	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1			защита проекта
1.3	Принципы создания образовательного сайта учителя изобразительного искусства. Начало работы с версткой сайта. /Лек/	8	2	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1			защита проекта
1.4	Основные принципы создания материала для видео. Сценарий и основные принципы его написания. /Лек/	8	2	УК-2.3 ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1			
1.5	Организация интерактивных форм работы в ДОТ для учителя изобразительного искусства. м /Лек/	8	2	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1			
1.6	Целеполагание в творческом проекте цифровой эпохи. /Лек/	8	4	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3Л2.1			
1.7	История медиа-арта и компьютерного дизайна. /Пр/	8	4	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		2	тест
1.8	Создание коллективной облачной презентации "Альбом вдохновений". /Пр/	8	4	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		1	
1.9	Анализ правовых аспектов и эстетико-культурных требований к аудиовизуальному контенту сайтов. /Пр/	8	4	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3		1	
1.10	Работа с монтажным столом видеоредактора. /Пр/	8	6	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		2	
1.11	Создание аудиосопровождения к проекту, обработка аудиодорожки. /Пр/	8	6	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3		2	
1.12	Защита проекта /КРЗ/	8	0,15	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			защита проекта
<b>Раздел 2. Самостоятельная работа</b>								
2.1	Конспектирование законов и нормативных актов в отношении цифрового творчества /Ср/	8	10	УК-2.1	Л1.1 Л1.2 Л1.3			письменная работа
2.2	Создание пояснительной записки к проекту. /Ср/	8	13	УК-2.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			письменная работа
2.3	Разработка сценария видеолекции /Ср/	8	3	УК-4.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			творческое задание
2.4	Разработка карты сайта об искусстве, идеи и концепции виртуальной галереи /Ср/	8	3,85	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			творческое задание
2.5	Поиск материала и идеи шрифтовой композиции для своего проекта /Ср/	8	4	ПК-1.3	Л1.1 Л1.2 Л1.3			творческое задание

**5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА)  
для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации**

**5.1. Контрольные вопросы и задания**

Контрольные вопросы для текущего контроля:

- 1) Чем отличаются цель и полезное действие мультимедийной презентации?
- 2) Какой круг забот и вопросов характеризует адресат вашей мультимедиа-презентации?
- 3) Как соотносятся цель вашей презентации и интересы вашего читателя?

Тест по истории медиа-арта и компьютерного дизайна:

1) Нам Джун Пайк - это...

- а) пионер видеоарта
- б) звукорежиссер
- в) фотограф
- г) разработчик программы

2) Стиль, который интерпретирует Билл Виола в своей видеоработе "Приветствие":

- а) китайский
- б) персидский
- в) древнегреческий

- г) ренессансный  
 3) К синонимам цифровых музеев относятся:  
 а) физические музеи  
 б) копия физических музеев  
 в) виртуальные музеи  
 г) музеи онлайн

### 5.2. Темы письменных работ

Тема письменных работ:

1. Возможности облачных сервисов.
2. Способы создания хронологической ленты.
3. Цифровой этикет и история его сложения.

### 5.3. Оценочные материалы (оценочные средства)

Вопросы для проведения промежуточной аттестации:

1. Какие способы визуальной презентации вы использовали?
2. С какими мультимедийными возможностями вы столкнулись в работе и каким образом использовали их, в рамках какой задачи?
3. Каким образом происходила ваша работа в коллективе?

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

### 6.1. Рекомендуемая литература

#### 6.1.1. Основная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Адрес
Л1.1	Зинурова Р. И.	Мультимедийные технологии в образовании: учебное пособие	Казань: Казанский научно-исследовательский технологический университет (КНИТУ), 2019	<a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=683849">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=683849</a>
Л1.2	Комаров А. Е.	Мультимедиа-технология: практическое пособие	Москва: Лаборатория книги, 2012	<a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=141451">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=141451</a>
Л1.3	Лаврентьев А. Н., Жердев Е. В., Кулешов В. В., Мясникова Л. Г., Сазиков А. В., Бирюков В. Е., Покровская Л. В., Левина О. Ю.	Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов	Москва: Юрайт, 2022	<a href="https://urait.ru/bcode/493320">https://urait.ru/bcode/493320</a>

#### 6.1.2. Дополнительная литература

	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год	Адрес
Л2.1	Бовырин А., Дружков П., Ерухимов В., Золотых Н., Кустикова В., Лысенков И., Мееров И., Писаревский В., Половинкин А., Сысоев А.	Разработка мультимедийных приложений с использованием библиотек OpenCV и IPP: курс: учебное пособие	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016	<a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429192">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=429192</a>

#### 6.3.1 Перечень программного обеспечения

1. Microsoft® Windows® 8.1 Professional (ОЕМ лицензия, контракт № 20А/2015 от 05.10.2015);
2. Kaspersky Endpoint Security – Лиц сертификат №1В08-190415-050007-883-951;
3. 7-Zip - (Свободная лицензия GPL);
4. Adobe Acrobat Reader – (Свободная лицензия);
5. Google Chrome – (Свободная лицензия);
6. Mozilla Firefox – (Свободная лицензия);
7. LibreOffice – (Свободная лицензия GPL);
8. XnView – (Свободная лицензия);
9. Java – (Свободная лицензия);
10. VLC – (Свободная лицензия);

### 6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем

Elibrary.ru: электронная библиотечная система : база данных содержит сведения об отечественных книгах и периодических изданиях по науке, технологии, медицине и образованию. Адрес: <http://elibrary.ru> Режим доступа: Свободный доступ;  
Электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн». Адрес: <https://biblioclub.ru> Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;  
Электронно-библиотечная система издательства «ЛАНЬ». Адрес: [e.lanbook.com](http://e.lanbook.com) Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;  
Образовательная платформа «Юрайт». Адрес: <https://urait.ru> Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;  
ИС Антиплагиат: система обнаружения заимствований. Адрес: <https://krasspu.antiplagiat.ru> Режим доступа: Индивидуальный неограниченный доступ;  
Консультант Плюс /Электронный ресурс/: справочно – правовая система. Адрес: Научная библиотека Режим доступа: Локальная сеть вуза;

### 7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Перечень учебных аудиторий и помещений закрепляется ежегодным приказом «О закреплении аудиторий и помещений в Федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева на текущий год» с обновлением перечня программного обеспечения и оборудования в соответствии с требованиями ФГОС ВО, в том числе:

1. Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации
2. Помещения для самостоятельной работы обучающихся
3. Помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования
4. Перечень лабораторий.

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

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).

Для того, чтобы освоить данную дисциплину, обучающимся следует понимать, что такое творчество, и каким образом можно создавать творческие продукты с помощью цифровых инструментов. Важно знать комплекс цифровых платформ и инструментов, которые позволяют создавать разного рода мультимедиа-проекты, виртуальные галереи и интернет-сайты. Также не менее важным аспектом цифрового творчества педагога является осознанное отношение к правовым нормам в цифровом мире, а также понимание цифрового этикета. Педагог, работающий с цифровыми технологиями, должен уметь вовлекать детей в безопасное и соответствующее по возрасту цифровое пространство. Поэтому важно изучить правовые аспекты, пройти тест по правовым нормативам, уметь реферировать отдельные части законов, связанные с цифровым творчеством в том числе. Основным итогом практической и самостоятельной деятельности обучающихся является их цифровой проект, который может касаться отдельной художественной или эстетико-культурологической проблемы. Следует грамотно поставить цель, задачи проекта, учитывая законы и моральные нормы. Важно правильно подобрать программное обеспечение и другие ресурсы. Кроме того, внимание нужно уделить организации коммуникации команды проекта в интернет-пространстве, так как это основа для взаимодействия в современном мире и профессиональной деятельности педагога в рамках проектного метода обучения. История медиа-арта и компьютерной графики подается в форме лекции, проверяется тестом, и предназначена для составления коллекции вдохновляющих примеров в рамках практической и самостоятельной работы обучающихся. Обучающимся следует помнить, что все материалы курса, как лекционные, так и практические тесно взаимосвязаны, так что огромное значение имеет активность студента в учебном процессе и посещаемость им занятий. Данный фактор непременно повлияет на итоговую защиту творческого продукта.