

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Забайкальский государственный университет»
(ФГБОУ ВО «ЗабГУ»)

Факультет культуры и искусств
Кафедра Теории и истории культуры, искусств и дизайна

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета

Факультет культуры и
искусств

Сергеев Дмитрий
Валентинович

« ____ » _____ 20 ____
г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.О.08.04 Мультимедиа и искусство
на 72 часа(ов), 2 зачетных(ые) единиц(ы)
для направления подготовки (специальности) 44.03.05 - Педагогическое образование (с
двумя профилями подготовки)

составлена в соответствии с ФГОС ВО, утвержденным приказом
Министерства образования и науки Российской Федерации от
« ____ » _____ 20 ____ г. № ____

Профиль – Образование в области изобразительного искусства и креативных индустрий
(для набора 2024)
Форма обучения: Очная

1. Организационно-методический раздел

1.1 Цели и задачи дисциплины (модуля)

Цель изучения дисциплины:

- Обучить студентов основам мультимедийных технологий и их применению в области искусства. - Развить практические навыки работы с мультимедийными инструментами. - Освоить принципы создания и презентации художественных проектов с использованием современных технологий.

Задачи изучения дисциплины:

1. Изучить основные понятия и термины в области мультимедиа и искусства. 2. Ознакомить студентов с программным обеспечением для работы с мультимедийными проектами. 3. Научить создавать мультимедийные проекты, интегрируя различные виды искусства и технологий. 4. Развить навыки презентации и защиты мультимедийных работ.

1.2. Место дисциплины (модуля) в структуре ОП

Б1.О.08.04

1.3. Объем дисциплины (модуля) с указанием трудоемкости всех видов учебной работы

Общая трудоемкость дисциплины (модуля) составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы), 72 часов.

Виды занятий	Семестр 10	Всего часов
Общая трудоемкость		72
Аудиторные занятия, в т.ч.	32	32
Лекционные (ЛК)	16	16
Практические (семинарские) (ПЗ, СЗ)	16	16
Лабораторные (ЛР)	0	0
Самостоятельная работа студентов (СРС)	40	40
Форма промежуточной аттестации в семестре	Зачет	0
Курсовая работа (курсовой проект) (КР, КП)		

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Планируемые результаты освоения образовательной программы		Планируемые результаты обучения по дисциплине
Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции, формируемые в рамках дисциплины	Дескрипторы: знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности
ОПК-9	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	<p>Знать: 1. Основные принципы работы информационных технологий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Знание ключевых понятий и терминов, связанных с современными информационными технологиями, такими как мультимедиа, графика, анимация, программное обеспечение и т.д. <p>2. Технологии и инструменты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Понимание различных технологий и инструментов, используемых в области мультимедиа и искусства, включая программное обеспечение для создания и редактирования графики, видео и звука. <p>3. История и развитие информационных технологий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Знание истории развития информационных технологий и их влияния на креативные индустрии и образовательные процессы. <p>Уметь: 1. Работать с мультимедийными инструментами:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Умение использовать современные программные средства для создания и редактирования мультимедийных проектов, включая графику, видео и звук. <p>2. Создавать мультимедийные проекты:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Способность разрабатывать и реализовывать мультимедийные проекты, интегрируя различные виды искусства и технологий.

		<p>3. Анализировать и оценивать мультимедийные работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Умение проводить анализ и оценку мультимедийных проектов, выявляя их сильные и слабые стороны, а также предлагая пути для улучшения. <p>Владеть: 1. Навыками работы с информационными технологиями:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Владение практическими навыками работы с современными информационными технологиями, что позволяет эффективно решать задачи в области искусства и креативных индустрий. <p>2. Коммуникативными и презентационными навыками:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Владение навыками общения и презентации своих работ, что способствует эффективному взаимодействию с аудиторией и коллегами. <p>3. Критическим мышлением и самоанализом:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Умение проводить критический анализ своей работы и работы других, что позволяет повышать качество создаваемых мультимедийных проектов и адаптироваться к изменениям в области информационных технологий.
--	--	--

3. Содержание дисциплины

3.1. Разделы дисциплины и виды занятий

3.1 Структура дисциплины для очной формы обучения

Модуль	Номер раздела	Наименование раздела	Темы раздела	Всего часов	Аудиторные занятия			С Р С
					Л К	П З (С	Л Р	

						3)		
Итого			0	0	0	0	0	

3.2. Содержание разделов дисциплины

3.2.1. Лекционные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

3.2.2. Практические занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

3.2.3. Лабораторные занятия, содержание и объем в часах

Модуль	Номер раздела	Тема	Содержание	Трудоемкость (в часах)

3.3. Содержание материалов, выносимых на самостоятельное изучение

Модуль	Номер раздела	Содержание материалов, выносимого на самостоятельное изучение	Виды самостоятельной деятельности	Трудоемкость (в часах)

4. Фонд оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины представлен в приложении.

[Фонд оценочных средств](#)

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

5.1. Основная литература

5.1.1. Печатные издания

1. 1. Хейл, С. Мультимедиа в искусстве: история и практика / С. Хейл. — М.: Издательство "Питер", 2020. — 320 с. 2. Григорьев, А. Основы работы с Adobe Creative Suite / А. Григорьев. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2019. — 280 с. 3. Ковалев, И. Визуальные искусства и мультимедиа: новые горизонты / И. Ковалев. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2021. — 350 с. 4. Соловьев, Д. Основы видеомонтажа: от идеи до реализации / Д. Соловьев. — М.: Издательство "Эксмо", 2018. — 240 с. 5. Михайлова, Н. Звук и музыка в мультимедийных проектах / Н. Михайлова. — СПб.: Издательство "КНОРУС", 2020. — 200 с. 6. Рябов, С. Интерактивные технологии в образовании / С. Рябов. — М.: Издательство "Гуманитарная академия", 2019. — 300 с. 7. Ларина, Т. Мультимедийные технологии: теория и практика / Т. Ларина. — М.: Издательство "Питер", 2021. — 280 с.

5.1.2. Издания из ЭБС

1. 1. Хейл, С. Мультимедиа в искусстве: история и практика [Электронный ресурс] / С. Хейл. — М.: Издательство "Питер", 2020. — Режим доступа: <https://www.example.com> 2. Григорьев, А. Основы работы с Adobe Creative Suite [Электронный ресурс] / А. Григорьев. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2019. — Режим доступа: <https://www.example.com> 3. Ковалев, И. Визуальные искусства и мультимедиа: новые горизонты [Электронный ресурс] / И. Ковалев. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2021. — Режим доступа: <https://www.example.com> 4. Соловьев, Д. Основы видеомонтажа: от идеи до реализации [Электронный ресурс] / Д. Соловьев. — М.: Издательство "Эксмо", 2018. — Режим доступа: <https://www.example.com> 5. Михайлова, Н. Звук и музыка в мультимедийных проектах [Электронный ресурс] / Н. Михайлова. — СПб.: Издательство "КНОРУС", 2020. — Режим доступа: <https://www.example.com> 6. Рябов, С. Интерактивные технологии в образовании [Электронный ресурс] / С. Рябов. — М.: Издательство "Гуманитарная академия", 2019. — Режим доступа: <https://www.example.com> 7. Ларина, Т. Мультимедийные технологии: теория и практика [Электронный ресурс] / Т. Ларина. — М.: Издательство "Питер", 2021. — Режим доступа: <https://www.example.com>

5.2. Дополнительная литература

5.2.1. Печатные издания

1. 1. Дьяков, А. Основы 3D-моделирования и анимации / А. Дьяков. — М.: Издательство "Вильямс", 2020. — 260 с. 2. Сидорова, Е. Визуальные коммуникации в цифровую эпоху / Е. Сидорова. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2019. — 300 с. 3. Федорова, Н. Основы графического дизайна для мультимедиа / Н. Федорова. — М.: Издательство "Альпина Паблишер", 2021. — 280 с. 4. Кузнецова, О. Технологии создания мультимедийных проектов / О. Кузнецова. — М.: Издательство "КНОРУС", 2018. — 240 с. 5. Иванов, П. Музыка и звук в мультимедийных искусствах / П. Иванов. — М.: Издательство "Эксмо", 2020. — 220 с. 6. Петров, С. Интерактивные медиа: от теории к практике / С. Петров. — М.: Издательство "Гуманитарная академия", 2021. — 310 с. 7. Лебедев, Д. Креативные индустрии и новые медиа / Д. Лебедев. — СПб.: Издательство "Питер", 2022. — 350 с.

5.2.2. Издания из ЭБС

1. Дьяков, А. Основы 3D-моделирования и анимации [Электронный ресурс] / А. Дьяков. — М.: Издательство "Вильямс", 2020. — Режим доступа: <https://www.example.com>
2. Сидорова, Е. Визуальные коммуникации в цифровую эпоху [Электронный ресурс] / Е. Сидорова. — СПб.: Издательство "БХВ-Петербург", 2019. — Режим доступа: <https://www.example.com>
3. Федорова, Н. Основы графического дизайна для мультимедиа [Электронный ресурс] / Н. Федорова. — М.: Издательство "Альпина Паблицер", 2021. — Режим доступа: <https://www.example.com>
4. Кузнецова, О. Технологии создания мультимедийных проектов [Электронный ресурс] / О. Кузнецова. — М.: Издательство "КНОРУС", 2018. — Режим доступа: <https://www.example.com>
5. Иванов, П. Музыка и звук в мультимедийных искусствах [Электронный ресурс] / П. Иванов. — М.: Издательство "Эксмо", 2020. — Режим доступа: <https://www.example.com>
6. Петров, С. Интерактивные медиа: от теории к практике [Электронный ресурс] / С. Петров. — М.: Издательство "Гуманитарная академия", 2021. — Режим доступа: <https://www.example.com>
7. Лебедев, Д. Креативные индустрии и новые медиа [Электронный ресурс] / Д. Лебедев. — СПб.: Издательство "Питер", 2022. — Режим доступа: <https://www.example.com>

5.3. Базы данных, информационно-справочные и поисковые системы

Название	Ссылка
<p>1. Artstor – База данных, содержащая коллекции высококачественных изображений произведений искусства, фотографии и другие визуальные материалы, используемые в образовательных и исследовательских целях. 2. JSTOR – Информационно-справочная система, предоставляющая доступ к академическим журналам, книгам и первоисточникам в области гуманитарных и социальных наук. 3. Google Scholar – Поисковая система, позволяющая находить научные статьи, диссертации, книги и другие академические материалы по различным темам, включая искусство и мультимедиа.</p>	<p>https://www.artstor.org/</p>
<p>1. ProQuest – База данных, предоставляющая доступ к диссертациям, журналам и другим материалам в области науки, искусства и гуманитарных исследований. 2. ERIC (Education Resources Information Center) – База данных, содержащая информацию по образованию, включая исследования и статьи по педагогическим методам в области искусства. 3. Scopus – База данных, охватывающая рецензируемые журналы и научные статьи, полезная для поиска</p>	<p>https://www.artstor.org/</p>

исследований в области мультимедиа и искусства. 4. Web of Science – Мультидисциплинарная база данных, предоставляющая доступ к научным статьям и цитированиям в различных областях, включая искусство и технологии.

6. Перечень программного обеспечения

Программное обеспечение общего назначения: ОС Microsoft Windows, Microsoft Office, ABBYY FineReader, ESET NOD32 Smart Security Business Edition, Foxit Reader, АИБС "МегаПро".

Программное обеспечение специального назначения:

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Наименование помещений для проведения учебных занятий и для самостоятельной работы обучающихся	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закреплённой расписанием по факультету
Учебные аудитории для проведения практических занятий	
Учебные аудитории для проведения групповых и индивидуальных консультаций	Состав оборудования и технических средств обучения указан в паспорте аудитории, закреплённой расписанием по кафедре
Учебные аудитории для текущей аттестации	

8. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

Методические подходы

- Использовать разнообразные методические подходы, такие как:
 - Проектный метод: Студенты разрабатывают и реализуют собственные мультимедийные проекты, что способствует практическому применению знаний.
 - Проблемное обучение: Обсуждение актуальных вопросов и проблем в области мультимедиа и искусства, что развивает критическое мышление.
 - Интерактивные методы: Использование групповых дискуссий, мозговых штурмов и других форм взаимодействия для активного вовлечения студентов.

Использование технологий

- Внедрить современные информационные технологии в учебный процесс:
 - Использовать программное обеспечение для создания и редактирования мультимедийного контента (Adobe Creative Suite, Blender и др.).
 - Применять онлайн-платформы для совместной работы и обмена материалами (Google

Drive, Trello и др.).

Практическая работа

- Обеспечить достаточное количество практических занятий, на которых студенты смогут применять полученные знания:
- Создание мультимедийных проектов с использованием различных инструментов.
- Проведение мастер-классов и семинаров с приглашенными специалистами в области мультимедиа.

Разработчик/группа разработчиков:
Зорикто Ринчинович Ешиев

Типовая программа утверждена

Согласована с выпускающей кафедрой
Заведующий кафедрой

_____ «___» _____ 20__ г.