

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

Рабочая программа дисциплины

«Основы мультимедиа»

Наименование ОПОП: Интеллектуальные системы и технологии в
медиаискусстве

Направление подготовки: 09.03.02 Информационные системы и технологии

Форма обучения: заочная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 14,4 час.
самостоятельная работа: 93,6 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
	2, 3
	2, 3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3

Рабочая программа дисциплины «Основы мультимедиа» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии (приказ Минобрнауки России от 19.09.2017 г. № 926)
— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Интеллектуальные системы и технологии в медиаискусстве» по направлению подготовки 09.03.02 Информационные системы и технологии

Составитель(и):

О.В. Ефимрва, доц. каф РМиА кафедры
С.В. Гайлюнас , доц. каф РМиА кафедры

Рецензент(ы):

,

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета медиатехнологий

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

А.И. Ходанович

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА
ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

Дать студентам представление об особенностях использования мультимедийных технологий в творческих профессиях

Задачи дисциплины:

1. раскрыть роль мультимедийных технологий в современной художественной культуре;
2. ознакомить с выразительными возможностями аудиовизуальных искусств.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

нет предшествующих дисциплин

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Администрирование информационных систем в медиаискусстве

Научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы)

Основы проектирования киберфизических систем в медиаискусстве

Большие данные

Компьютерная геометрия и графика

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Универсальные компетенции

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 взаимосвязь и последовательность решения задач в рамках поставленной цели.

Знает: методы и техники поиска эффективных решений для достижения поставленной цели

Умеет: применять правовые нормы в процессе решения поставленных задач

Владеет: навыками создания мультимедийных произведений различных видов и форматов

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-4 — Способен участвовать в разработке технической документации, связанной с профессиональной деятельностью с использованием стандартов, норм и правил;

ОПК-4.4 — Использует современные методы и компьютерные технологии в рамках подготовки экономического обоснования разработки конструкторской документации, составлении технического задания.

Знает: технологию разработки творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности

Умеет: обобщать общие тенденции кинематографического рынка и прогнозировать успешность творческого проекта в ракурсе современных актуализаций

Владеет: навыками оценки актуальности создаваемого проекта и его предполагаемую востребованность на рынке

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 108 академ. час. / 3 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 14,4 час.

самостоятельная работа: 93,6 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	2	3	Итого
Лекции	0	0	0
Лекции установочные	2	0	2
Лекции с использованием ДОТ	0	2	2
Практические установочные	2	0	2
Практические с использованием ДОТ	0	6	6
Консультации	0	2	2
Самостоятельная работа	32	56	88
Самостоятельная работа во время сессии	0	5,6	5,6
Итого	36	71,6	107,6

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. История, теория и практика мультимедиа

Этапы эволюции мультимедийной технологии. История развития мультимедиа. Виды и назначение мультимедиа продуктов Основатели концепции мультимедиа талантливые ученые, теоретики и деятели искусства.

Тема 2. Области применения мультимедиа

Виды и назначение мультимедиа продуктов. Каталоги и рекламная продукция. Энциклопедии. Художественные и музейные путеводители. Учебники и обучающие программы. Игровые мультимедиа-продукты. Мультимедиа в сети Интернет. Виртуальные мультимедийные модели. Особенности реализации мультимедиа-продукта в зависимости от его назначения.

Тема 3. Выразительные средства мультимедиа

Выразительные средства как инструмент художественного конструирования содержания и формы аудиовизуального произведения. Динамическая среда текста, графики, анимации, видео и звука, используемая при создании мультимедиа-программ. Режиссура мультимедиа как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого мультимедиа-проекта. Композиционные решения мультимедиа продуктов.

Тема 4. Средства создания презентаций и их выразительные возможности.

Способы демонстрации презентаций. Сравнительная характеристика программ создания презентаций. Особенности демонстрации презентации. Использование интерактивных средств управления в презентации. Композиционные решения презентации в зависимости от ее назначения и способа демонстрации. Мультимедиа компоненты, используемые в презентациях. Форматы сохранения мультимедиа презентаций.

Тема 5. Программные средства компьютерной графики

Характеристики растровой графики. Получение растровых изображений с помощью аппаратных средств. Способы представления растрового изображения. Масштабирование растровых изображений. Программные средства обработки растровых изображений. Понятие о слоях и каналах. Работа в растровом редакторе AdobePhotoshop. Возможности взаимодействия слоев. Коррекция изображения. Использование масок. Фигурная обрезка в растровом редакторе. Дополнительные подключаемые модули для реализации различных эффектов.

Векторная графика и ее математические основы. Основные понятия векторной графики. Программные средства создания и обработки векторной графики. Работа с векторным редактором CorelDraw. Контуры и фигуры. Заливки и обводки. Организация объектов. Цветовые стили. Работа с палитрами. Специальные эффекты. Текстовые объекты. Блоки фигурного текста (ArtisticText). Рамки простого текста (ParagraphText). Атрибуты текста. Преобразование текста. Применение к тексту эффектов и преобразований. Представление материалов для вывода.

Средства просмотра графических файлов. Программные средства взаимного преобразования графических файлов различных форматов.

Тема 6. Создание веб-сайта

Основы работы в Интернете. Основы работы в HTML-редакторе MacromediaDreamweaverMX. Элементы интерфейса программы. Создание HTML-страниц с помощью редактора MacromediaDreamweaverMX

Тема 7. Авторские средства создания мультимедиа

Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа. Выбор авторского средства в зависимости от назначения продукта мультимедиа и способа его демонстрации. Применение языков сценариев (программирования) в авторских системах. Способы распространения мультимедиа продуктов. Подготовка к тиражированию мультимедиа продукта.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	История, теория и практика мультимедиа	1	0	0	0	0	0	0 *
2	Области применения мультимедиа	1	0	0	0	0	0	0 *
3	Выразительные средства мультимедиа	0	0	0	2	0	0	0 *
4	Средства создания презентаций и их выразительные возможности.	0	1	0	0	1	0	2
5	Программные средства компьютерной графики	0	1	0	0	1	0	2
6	Создание веб-сайта	0	0	0	0	2	0	2
7	Авторские средства создания мультимедиа	0	0	0	0	2	0	2
	ВСЕГО	2	2	0	2	6	0	12

* — тема для изучения в рамках самостоятельной работы студента

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Основы мультимедиа» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Средства создания презентаций и их выразительные возможности	3
2	Средства для работы с растровой графикой	3
3	Средства для работы с векторной графикой	3
4	Просмотр и преобразование графических файлов	3
5	Создание веб-сайта	6

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Основы мультимедиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
	2, 3
	2, 3
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет с оценкой	3

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

- 1 Работа с учебной литературой - Учебная литература
- 2 Подготовка к беседам и выступлениям. - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 3 Подготовка к презентациям. - Подготовка к творческим заданиям Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 4 Изучение программ для создания презентаций. - Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 5 Изучение программы Photoshop - методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 6 Изучение программы CorelDraw. - методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 7 Изучение программных средств взаимного преобразования графических файлов различных форматов. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 8 Изучение основ работы в HTML-редакторе. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения
- 9 Прохождение аттестации. Учебная литература, методическое пособие, справочник программного обеспечения

Самостоятельная работа (СРС) – планируемые многообразные виды индивидуальной и коллективной учебной, научной, творческой и производственно-практической деятельности, осуществляемые при методическом руководстве, но без непосредственного или частичного участия преподавателя в специально отведенное для этого аудиторное или внеаудиторное время.

Различают следующие виды СРС: аудиторная (на занятиях под непосредственным руководством и контролем преподавателя по его заданию), консультации (контактные часы), внеаудиторная (вне аудитории по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия).

По данной дисциплине предусмотрена:

- контролируемая самостоятельная работа (КСР) при методическом руководстве и контроле преподавателя

Темы № 1-9 - Освоение теоретического материала.

Темы № 1-9 - Закрепление знаний теоретического материала.

Темы № 2-9 - Применение полученных знаний и практических навыков для анализа.

Темы № 2-9 - Применение полученных знаний и умений на практике.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Виды и назначение мультимедиа продуктов.
2. Игровые мультимедиа продукты.
3. Основные определения мультимедиа. Возможности мультимедиа
4. Выразительные возможности компьютерных искусств.
5. Виды и типы игровых проектов.
6. Создание динамичного изображения с применением компьютерных технологий.
7. Оценка технического совершенства и художественно-информационного качества медиапродукта
8. Структура HTML-документа.
9. Композиционные решения мультимедиа продуктов.
10. Композиционные решения презентации.
11. Способы демонстрации презентаций.
13. Сравнительная характеристика авторских средств создания мультимедиа.
14. Применение слоев в растровой графике.
15. Применение каналов в растровой графике.

Темы докладов

1. Анализ творческих проектов цифровых медиахудожников.
2. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
3. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
4. Анализ примеров веб-проектов.
5. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.
6. Контент-анализ интерактивных невымышленных проектов.
7. Сравнительный анализ программного обеспечения для создания презентаций.

Темы творческих заданий:

1. Создания презентаций.
2. Создание веб-сайта.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Перечень вопросов для подготовки к зачету с оценкой:

1. Понятия: «медиа», «аудиовизуальные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «нарративные медиа», «мультимедиа».
2. Выразительные средства экрана, используемые при создании мультимедийных продуктов.
3. Синтетический характер аудиовизуальных и интерактивных искусств.
4. Этапы развития цифровых технологий.
5. Теоретические работы профессора Мари-Лоры Райан.
6. Роль цифровых медиа в современной художественной культуре.
7. Краткая характеристика мультимедийных продуктов, объединенных понятием «компьютерные игры».
8. Современные технологии производства контента в цифровых медиа.
9. Виды и назначение мультимедиа продуктов.
10. Игровые мультимедиа продукты.
11. Основные определения мультимедиа. Возможности мультимедиа.
12. Выразительные возможности компьютерных искусств.
13. Виды и типы игровых проектов.
14. Создание динамичного изображения с применением компьютерных технологий.

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Обязательная аудиторная работа			
	8	3	24
	2	2	4
Обязательная самостоятельная работа			
	10	1	10
	32	1	32
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Основы режиссуры мультимедиа-программ [Текст] : учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] / Е. Ю. Светлакова, авт.-сост. - Кемерово : КемГУКИ, 2014. - 84 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki_123
3. Пол, К. Цифровое искусство : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с. : ил. - ISBN 978-5-91103-389-7. - Текст : непосредственный.
4. Югай, И. И. Режиссура интерактивных игр
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Абалакова О. В. Мультимедийные технологии. Ч. 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде / О. В. Абалакова. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 72 с. - Текст: электронный.
ibooks.ru/bookshelf/341130/reading
6. Ли М. Г. Мультимедийные технологии. Часть 2. Мультимедиа в презентационной деятельности / М. Г. Ли. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 63 с. - Текст: электронный.
ibooks.ru/bookshelf/351172/reading

7.2. Интернет-ресурсы

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, Vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование
5. Independent Games Festival official website
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций
9. Каталог библиотеки

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Premiere Pro
Autodesk 3D Studio Max
Microsoft Office
Cinema4D Studio

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

При изучении дисциплины «Мультимедиа»

работа студентов складывается из:

1. посещения лекций;
2. выполнения практических работ;
3. самостоятельной работы: выполнения домашних заданий по написанию рефератов, подготовки к выполнению практических работ, выполнения в конце семестра итоговой самостоятельной работы по индивидуальному заданию.

При посещении лекций студенты должны вести конспекты, подробно записывать основные определения и формулировки, активно участвовать в обсуждении темы занятия, отвечать на вопросы преподавателя. Пропуск лекции, даже по уважительной причине, не освобождает студентов от необходимости изучить пропущенный материал. В случае пропуска более одного занятия подряд, студент обязан написать доклад на предложенную преподавателем тему. При написании доклада разрешается пользоваться, в том числе, и материалами, найденные в сети Интернет, при условии их осмысленного и целевого использования.

Практические работы должны выполняться в компьютерном классе. В исключительных случаях и при наличии соответствующих справок, разрешается выполнение части практических работ дома. В этом случае следует попросить одногруппников выслать методические рекомендации к выполнению работ и вспомогательные материалы к ним на домашний e-мейл.

Самостоятельная работа складывается из изучения литературы по дисциплине, список которой выдаётся преподавателем на первом занятии, регулярного чтения и разбора конспекта лекции, а также выполнения домашних заданий по соответствующим темам. Выполнение итогового индивидуального задания в конце семестра является необходимым условием допуска к экзамену.

Для допуска к экзамену студенту необходимо успешно написать представить в электронном виде все домашние задания, выполнить все практические работы и итоговое индивидуальное задание.

При подготовке к экзамену рекомендуется добросовестно изучить лекционный материал, а также обязательную литературу. Приветствуется использование дополнительной литературы.

При подготовке к выступлению на практическом занятии:

- внимательно прочитайте все свои выписки и конспекты по заданному вопросу;
- выделите основные теоретические положения, ведущие идеи, отберите к ним соответствующие данные и факты;
- наметьте логическую последовательность их изложения;
- четко определите при доказательстве той или иной идеи тезис и аргументы, установите смысловую связь между ними;
- продумывая ответ, определите способ изложения, пользуйтесь аналогиями, умейте провести параллель, сравнить события, факты, опереться на опыт;
- подготовьтесь к ответам на вопросы и защите высказанных идей;
- выступайте кратко, четко, связно, интересно, закончите свой ответ кратким обобщением, выводами, постарайтесь уложиться в отведенное время.

При самостоятельном изучении темы:

- возьмите лист самоконтроля и вопросы для проверки знаний;
- определите, опираясь на лист самоконтроля и вопросы, что Вы знаете;
- выделите в листе самоконтроля, что Вы не знаете и не умеете;
- изучите научную литературу по изучаемой теме. Если необходимо, сделайте опорный конспект источников;
- выпишите в терминологический словарь основные понятия и категории по изучаемой

теме. Выучите их;

– запишите вопросы, которые у Вас возникли во время прочтения и анализа научной литературы. Обязательно задайте их преподавателю на практическом занятии по изучаемой теме;

– выполните задания для самостоятельной внеаудиторной работы студентов.

– просмотрите творческие задания по изучаемому курсу;

– примените полученные на аудиторных занятиях и приобретенные в процессе самостоятельной внеаудиторной работы знания в нестандартной ситуации, раскройте свою жизненную позицию, выполняя творческие задания по курсу.