

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ
ГБПОУ РМ «САРАНСКИЙ ЭЛЕКТРОМЕХАНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ РМ «Саранский
электромеханический колледж»

С.А. Махалов
30/08 2019 г.



СОГЛАСОВАНО

Директор
ООО «Новые решения»

М.Ю. Иванов
30/08 2019 г.



**ПРОГРАММА
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
(ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ)**

«РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИА - ПРОДУКТОВ»

2019 г.

ОДОБРЕНО

Методической комиссией

Профессионального цикла специальностей

09.02.01, 11.02.02, 11.02.15, 11.02.09, 09.02.07

Председатель

_____ Н.В. Володина

_____ 2019 г.

Разработчик:

Н.В. Володина, преподаватель профессионального цикла ГБПОУ РМ
«Электромеханический колледж»;

Внутренняя экспертиза:

Г.В. Первушина, преподаватель профессионального цикла ГБПОУ РМ
«Электромеханический колледж».

Внешняя экспертиза:

М.Ю. Иванов, директор ООО «Новые решения».

СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт программы	4	стр.
2	Планируемые результаты освоения программы	7	стр.
3	Структура и содержание программы	8	стр.
4	Контроль и оценка результатов освоения программы	18	стр.
5	Лист изменений и дополнений, внесенных в рабочую программу	20	стр.

1. Паспорт программы

1.1. Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа - продуктов» (далее ДПО), реализуемая ГБПОУ РМ «Саранский электромеханический колледж», разработана с учетом требований регионального рынка труда Республики Мордовия и потребностей работодателей отраслей промышленности и строительства.

Реализация ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов» направлена на получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности или повышения профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

Цель освоения программы - совершенствование профессиональных знаний, умений и навыков формирования у будущих специалистов знаний и владений использования современных компьютерных технологий и их возможностей по созданию, обработке и публикации мультимедийных продуктов.

Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов» регламентирует цели, ожидаемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки выпускника и включает в себя: график учебного процесса, учебный план, рабочие программы учебных предметов и дисциплин (модулей), программы производственной практики, методические материалы, обеспечивающие реализацию соответствующей образовательной технологии.

Содержание реализуемой ДПО учитывает профессиональные стандарты, квалификационные требования к профессиональным знаниям и навыкам, необходимым для исполнения должностных обязанностей.

1.2. Нормативные документы для разработки ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов».

Нормативно-правовую базу разработки ДПО составляют:

- Федеральный Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012 года № 273;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам"

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 16 августа 2013 г. N 968 г. Москва "Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования";

- Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении положения о практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы среднего профессионального образования» от 18 апреля 2013 года № 291;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 03.06.2011 г. № 1994 «О внесении изменений в федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования, утвержденные приказом Министерства образования Российской Федерации от 9 марта 2004 г. № 1312»;

- Письмо Минобрнауки России от 20 октября 2010 № 12-696 «О разъяснениях по формированию учебного плана ОГПО НПО/СПО»;

- Приказ Ростехнадзора от 29.01.2007 г № 37 «О порядке подготовки и аттестации работников организаций, поднадзорных федеральной службе по экологическому, технологическому и атомному надзору».

1.3 Общая характеристика ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов».

К освоению дополнительной профессиональной программы «Мультимедийные технологии» **допускаются**: лица, не имеющие среднее профессиональное образование.

Срок освоения ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов» - 144 часа, в том числе:

теоретические занятия – 36 часов;

практические занятия – 54 часа;

самостоятельная работа- 12 часов;

учебная практика – 30 часов;

демоэкзамен – 12 часов.

Форма обучения: очная форма обучения на базе колледжа и осуществляется в пределах рабочего времени, обучающегося по соответствующей программе ДПО.

Форма контроля: освоение ДПО завершается итоговой аттестацией обучающихся в форме демоэкзамена. Демоэкзамен проводится по методике Ворлдскиллс по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений». Демоэкзамен включает в себя задание для демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» и состоит из двух модулей.

При этом, демоэкзамен проводится за счет времени, отведенного на практические занятия. К проведению демоэкзамена привлекаются эксперты, участвующие в оценке демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Комплект оценочной документации для демонстрационного экзамена, находятся в разделе «Контроль и оценка результатов освоения программы оценка результатов освоения программы».

Условием реализации программы

Реализация ДПО предполагает наличие учебного кабинета для проведения теоретических занятий и выполнения ряда лабораторных и практических работ.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- наглядные пособия (видеофильмы, презентации, анимационные ролики);
- раздаточный материал для студентов.

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением;
- аудиосистема;
- мультимедиапроектор;
- интерактивная доска.

Оборудование учебно-тренировочного полигона:

Мастерская по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» оснащена оборудованием с использованием традиционных технологий в соответствии со стандартами Ворлдскиллс Россия.

Освоение дополнительной профессиональной программы «Мультимедийные технологии» проходит в соответствии с учебным планом и календарным графиком, утвержденным директором ГБПОУ РМ «Саранский электромеханический колледж».

Образовательный процесс организуется строго по расписанию занятий, утвержденному директором ГБПОУ РМ «Саранский электромеханический колледж». При проведении практических и лабораторных занятий проводится деление группы обучающихся на подгруппы, численностью не более 12 чел.

С целью оказания помощи обучающимся при освоении теоретического и практического материала разрабатываются учебно-методические комплексы.

Программой предусмотрено частичное использование дистанционных образовательных технологий (ДОТ) в системе дистанционного обучения Moodle.

Образовательный процесс, реализуемый в ДОТ, предусматривает значительную часть теоретических занятий обучающихся, не имеющих возможности ежедневного посещения занятий, а также регулярный систематический контроль и учет знаний обучающихся.

Текущий учет результатов освоения ДПО производится в журнале.

Лицам, успешно освоившим дополнительную профессиональную программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдаются документы о квалификации: **удостоверение о повышении квалификации по**

дополнительной профессиональной программе «Разработка мультимедиа-продуктов».

2. Планируемые результаты освоения программы

К моменту окончания обучения каждый обучаемый должен уметь самостоятельно выполнять все работы, предусмотренные квалификационными характеристиками.

Характеристика работ. Анализ и постановка задачи, представлений о мультимедийных технологиях, выработка умений применять их для решения жизненных задач, использования различных редакторов по обработке звука и видео, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию мультимедиа – продуктов, построение интерфейса пользователя, отладка и тестирование проекта.

Должен знать: разработка игровых объектов и анимаций, настройка физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами, виды мультимедийных продуктов, составляющие мультимедиа, форматы представления динамических данных; мультимедийные технологии работы с динамическим содержимым программных продуктов, специальные термины в области динамического содержимого программных продуктов, программное обеспечение для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического содержимого программных продуктов, принципы проектирования пользовательских интерфейсов, понятие компьютерной модели и моделирования, принципы и этапы создания презентации, принципы анимации графических объектов, мультимедиа – продуктов.

3. Структура и содержание программы

3.1 Учебный план

Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов»

№	Наименование разделов, курсов, предметов	Формы промежуточной аттестации	Всего, часов	Всего часов во взаимодействии с преподавателем	Объем времени, отведенный на освоение программы профессионального обучения		
					Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося	Самостоятельная работа обучающегося	Учебная практика
1.	Основные понятия, технологии мультимедиа	ДЗ	30	26	24	4	2
2.	Программные средства разработки и редактирования мультимедиа - продукта	ДЗ	64	60	42	4	18
3	Звук и видео в мультимедиа -продукте	ДЗ	38	34	24	4	10
4	Дэмоэкзамен	ДЭ	12	12	-	-	12
	Итого		144	132	90	12	42

**3.2 Тематический план и содержание учебных предметов, дисциплин (модулей)
Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов»**

№	Наименование дисциплин, профессиональных модулей	Содержание учебного материала и производственной практики	Кол-во часов	Вид занятия
Основные понятия, технологии мультимедиа			24	
1	Основные понятия, истоки и эволюция мультимедийных технологий	Основы физиологии органов чувств человека, виды информации. Основные понятия, истоки и эволюция мультимедийных технологий. Основные понятия графической информации и мультимедийных технологий. Характеристика, возможности и области применения мультимедийных приложений.	2	Лекция
2	Средства представление мультимедиа-информации	Линейное и структурное представление мультимедиа-информации. Гипермедиа. Организация систем поиска, навигации и гиперссылок в гипермедиа.	2	Комбинированный урок
3	Типы мультимедиа продуктов	Мультимедийные приложения – энциклопедии, архивы, интерактивные обучающие курсы, Компьютерные игры, Интернет-приложения, тренажеры, электронные средства торговой рекламы, электронные презентации и др. Использование мультимедийных технологий в полиграфии, радиотрансляции и радиовещании, цифровом кинематографе, телевидении, Интернет.	2	Комбинированный урок
4	Составляющие мультимедиа	Понятия аудиоряда, видеоряда, текстового потока. Использование текста. Гипертекст. Потoki текстовой информации. Классификация шрифтов (Шрифты с засечками. Шрифты без засечек. Декоративные. Рукописные. Моноширинные). Элементы шрифта (Гарнитура. Начертание Кегль. Насыщенность. Ориентация). Подбор шрифтов. Параметры подбора	2	Практическое занятие

5	Понятие сценария, категории сценария.	Понятие брифа мультимедийного проекта, литературного и режиссерского сценария, экспликации. Понятие сценария, категорий сценария. Сцена. Среда. Сюжет, ситуация, мизансцена.	2	Комбинированный урок
6	Интерактивное развитие сценария	Обзор программного обеспечения мультимедиа Основы работы в среде MacromediaFlash	2	Практическое занятие
7	Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов.	Планирование. Разработка и создание мультимедиа проекта. Тестирование и поставка проекта. Конструирование программных средств мультимедиа технологии. Реализация динамических процессов на мультимедиа средствах.	2	Комбинированный урок
8	Требования, предъявляемые к составляющим мультимедиа продуктов.	Этапы работы с оригинал-макетом печатной графики и экранной аудиовизуальной продукцией.	2	Комбинированный урок
9	Проектирование пользовательского интерфейса.	Средства отображения информации, форматы и коды. Командные режимы, язык «пользователь — интерфейс». Диалоги, взаимодействие и транзакции между пользователем и компьютером, обратная связь с пользователем; поддержка принятия решений в конкретной предметной области.	2	Комбинированный урок
10	Обратная связь с пользователем	Порядок использования программы и документация на неё.	2	Комбинированный урок
11	Анимация. Виды анимации.	Общие сведения о технологии аудио. Кодировании звуковой информации с помощью компьютера. Общие сведения о графической информации. Понятие, задачи и основные области применения.	2	Комбинированный урок
12	Средства создания анимации.	Принципы и методы анимации. Способы реализации 2D и 3D анимации . Форматы анимационных файлов.	2	Комбинированный урок
Программные средства разработки и редактирования мультимедиа - продукта			42	

1	Принципы и этапы создания мультимедийной презентации	Общие сведения о технологии видео. Видеоносители. Общие сведения о характеристиках видеосигнала. Видеокодеки. Основные форматы аналогового и цифрового видео. Съёмка видеороликов и оборудование для видеозаписи. Видео конверторы.	2	Комбинированный урок
2	Работа в среде Microsoft Power Point	Разработка презентации в среде Microsoft Power Point	10	Практическое занятие
3	Создание мультимедиа - продукта в среде MacromediaFlash	Общая характеристика и история создания мультимедийной платформы Adobe применения. Публикация и экспортирование роликов. Специфика работы с FLA Flash, области ее файлом. Задание параметров публикации для файлов Flash. Просмотр и редактирование документов. Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Комбинированный урок
4	Основы работы в среде MacromediaFlash	Основы работы в среде MacromediaFlash	2	Практическое занятие
5	Основы работы в среде MacromediaFlash	Анимация движения в MacromediaFlash	2	Практическое занятие
6	Основы работы в среде MacromediaFlash	Анимация формы в MacromediaFlash.	2	Практическое занятие
7	Основы работы в среде MacromediaFlash	Создание элементов управления в MacromediaFlash.	2	Практическое занятие
8	Основы работы в среде MacromediaFlash	Создание приложений Flash.	2	Практическое занятие
9	Создание мультимедиа продукта в среде MacromediaFlash	Создание мультимедиа продукта в среде MacromediaFlash	4	Практическое занятие
10	Средства разработки, эксплуатации и сопровождения Internet/Intranet приложений	Работа с HTML-редактором Adobe Dreamweaver. Этапы и правила построения заглавной страницы сайта, форматирования HTML-страниц, создания гипертекстовых ссылок, создания и форматирования таблиц Использование графических материалов при разработке сайта. Создание шаблона сайта, особенности размещения информации	2	Практическое занятие

11	Основы работы в среде MacromediaDreamweaver	Создание web-сайта в среде MacromediaDreamweaver	2	Практическое занятие
12	Средства разработки, эксплуатации и сопровождения	Создание персонального web-сайта	6	Практическое занятие
13	Динамическая симуляция 3D-объектов.	Основные функции и возможности 3D программ. Проецирование двумерных графических изображений на поверхность 3-D объекта. Цифровой звук. Работа в редакторе 3D- моделирования	2	Комбинированный урок
14	Основные функции и возможности 3D программ	Работа в редакторе 3D- моделирования	2	Практическое занятие
Звук и видео в мультимедиа -продукте			24	
1	Форматы звуковых файлов	Аудиокодеки и форматы аудиофайлов. Цифровые форматы. Общие сведения о стереофонии. Mono-,стерео- и квадрофония в мультимедийных технологиях. Два вида звука. Цифровой звук. (Свойства. Частота квантования. Размер кванта. Преобразования. Редактирование). MIDI-звук. Редактирование.	2	Комбинированный урок
2	Аудиоредакторы	Средства и системы записи, воспроизведения и трансляции аудиозаписей. Джинглы. Рингтоны. Звуковые редакторы. Риппинг. Мастеринг.	2	Практическое занятие
3	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов	2	Практическое занятие
4	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта	2	Практическое занятие
5	Видеозапись в технологии	Общие сведения о технологии видео. Видеоносители. Общие сведения о характеристиках видеосигнала.	2	Комбинированный урок

	мультимедиа. Основы цифрового видео	Видеокодеки. Основные форматы аналогового и цифрового видео. Съёмка видеороликов и оборудование для видеозаписи.		
6	Программное обеспечение для работы с видео	История появления видеоредакторов. Программы нелинейного монтажа. Сервисы сохранения потокового видео для офлайн-просмотра. Программы захвата видео с экрана для создания учебных роликов. Видеоплееры. Основные понятия компьютерного видеокомпозитинга.	2	Комбинированный урок
7	Программное обеспечение для работы с видео	Видеозапись и компьютерный видеомонтаж	2	Практическое занятие
8	Программное обеспечение для работы с видео	Внедрение видео в мультимедиа проект по заданной тематике	2	Практическое занятие
9	Создание GIF-анимации	Методика создания GIF анимированных файлов электронной почты, анимированных аватаров для контактов ICQ, форумов, блогов, баннеров для веб-сайтов Интернет	2	Комбинированный урок
10	Методика создания GIF анимированных файлов	Создание GIF-анимации	2	Практическое занятие
11	Методика создания GIF анимированных файлов	Создание баннера	2	Практическое занятие
12	Аппаратные средства технологии мультимедиа	Конфигурация технических средств мультимедиа. Реализация аппаратных модулей мультимедиа системы. Базовый и расширенный комплект мультимедиа-компьютера. Графические адаптеры и акселераторы. Звуковые карты. Устройства накопления информации. Устройства ввода информации, эргономичные клавиатуры, сканеры, манипуляторы, графические планшеты, микрофоны, цифровые фото- и видеокамеры.	2	Комбинированный урок
Учебная практика			30	

1	Основы работы в среде MacromediaFlash	Понятие брифа мультимедийного проекта, литературного и режиссерского сценария, экспликации. Понятие сценария, категорий сценария. Сцена. Среда. Сюжет, ситуация, мизансцена.	2	Учебная практика
2	Разработка презентации в среде MicrosoftPowerPoint	Видеоносители. Общие сведения о характеристиках видеосигнала. Видеокодеки. Основные форматы аналогового и цифрового видео. Съёмка видеороликов и оборудование для видеозаписи. Видео конверторы.	2	Учебная практика
3	Основы работы в среде MacromediaFlash	Общая характеристика и история создания мультимедийной платформы Adobe применения. Публикация и экспортирование роликов.	2	Учебная практика
4	Анимация движения в MacromediaFlash	Специфика работы с FLA Flash, области ее файлом. Задание параметров публикации для файлов Flash. Просмотр и редактирование документов. Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
5	Анимация формы в MacromediaFlash.	Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
6	Создание элементов управления в MacromediaFlash.	Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
7	Создание приложений Flash.	Задание параметров публикации для файлов Flash. Просмотр и редактирование документов. Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
8	Создание web-сайта в среде MacromediaDreamweaver	Работа с HTML-редактором Adobe Dreamweaver. Этапы и правила построения заглавной страницы сайта, форматирования HTML-страниц, создания гипертекстовых ссылок, создания и форматирования таблиц.	2	Учебная практика
9	Создание персонального web-сайта	Использование графических материалов при разработке сайта. Создание шаблона сайта, особенности размещения информации	2	Учебная практика
10	Работа в редакторе 3D-	Проецирование двумерных графических изображений на	2	Учебная практика

	моделирования	поверхность 3-D объекта.		
11	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов	Средства и системы записи, воспроизведения и трансляции аудиозаписей.	2	Учебная практика
12	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта	Джинглы. Рингтоны. Звуковые редакторы. Риппинг. Мастеринг.	2	Учебная практика
13	Видеозапись и компьютерный видеомонтаж	История появления видеоредакторов. Программы нелинейного монтажа. Сервисы сохранения потокового видео для оффлайн-просмотра.	2	Учебная практика
14	Внедрение видео в мультимедиа проект по заданной тематике	Программы захвата видео с экрана для создания учебных роликов. Видеоплееры. Основные понятия компьютерного видеокompозитинга.	2	Учебная практика
15	Создание GIF-анимации	Методика создания GIF анимированных файлов электронной почты, анимированных аватаров для контактов ICQ, форумов, блогов, баннеров для веб-сайтов Интернет	2	Учебная практика
16	Создание баннера	Методика создания GIF анимированных файлов электронной почты, анимированных аватаров для контактов ICQ, форумов, блогов, баннеров для веб-сайтов Интернет	2	Учебная практика
Демозкзамен			12	
17	Самостоятельное выполнение заданий с использованием оборудования под наблюдением эксперта или назначенным лицом старше 18 лет	Инструктаж на рабочем месте по безопасности труда, пожарной безопасности, электробезопасности и организации рабочего места. Самостоятельное выполнение заданий для демонстрационного экзамена по компетенции состоящее из двух модулей. Безопасное выполнение работ. Контроль качества выполняемых работ.	12	Практическая часть демозкзамена

Итого		42	
Самостоятельная работа	<p>Линейное и структурное представление мультимедиа-информации. Гипермедиа. Организация систем поиска, навигации и гиперссылок в гипермедиа.</p> <p>Классификация и характеристика основных видов mass-media.</p> <p>Историческое развитие шрифта. Размерности сцен в мультимедиа продуктах.</p> <p>Реализация статических процессов на мультимедиа средствах.</p> <p>Устройства и технологии ввода данных.</p> <p>Программы для создания компьютерной анимации, область применения, форматы хранения.</p> <p>Линейный и нелинейный видеомонтаж. Цифровой звук. Свойства. Форма представления звука. Преобразования.</p> <p>Видео конверторы. Линейный и нелинейный видеомонтаж.</p> <p>Анализ редакторов: AdobeAfterEffects, AdobePremiere, UleadMediaStudioPro.</p> <p>Базовый и расширенный комплект мультимедиа-компьютера. Графические адаптеры и акселераторы.</p> <p>Звуковые карты.</p>	12	
Итого максимальная нагрузка		144	

3.3 Информационное обеспечение обучения (перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы)

Основные источники:

1. Алексеева М.Б., Балан С.Н. Технология использования систем мультимедиа: Учебное пособие.- СПб: Изд. дом «Бизнес-пресса», 2002.
2. Горюнов В.А., Стась А.Н. Обработка и монтаж аудиозаписей с использованием Audacity (ПО для обработки и монтажа аудиозаписей): Учебное пособие. — Москва: 2008.
3. Графический редактор GIMP: первые шаги / И.А. Хахаев – М. : ALT Linux; Издательский дом ДМК-пресс, 2009.
4. Дунаев В.В. HTML, скрипты и стили.- СПб.: БХВ- Петербург, 2005.
5. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. – СПб.: Питер, 2003.
6. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». - Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. - 82 с.

Дополнительные источники:

1. Диков, А.В. Веб-технологии HTML и CSS : учебное пособие / А.В. Диков. - 2-е изд. - М. : Директ-Медиа, 2012. - 78 с.
2. Катунин, Г.П. Создание мультимедийных презентаций : учебное пособие / Г.П. Катунин ; Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики», Федеральное агентство связи. - Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. - 221 с.
3. Сэломон Д. Сжатие данных, изображений и звука.- М.: Техносфера, 2006.
4. Ярошук, И.В. Применение мультимедийных технологий в образовании : учебное пособие / И.В. Ярошук, Н.И. Федунец. - М. : Московский государственный горный университет, 2006. - 86 с.

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР):

1. «Университетская библиотека online» — электронная библиотечная система-<http://biblioclub.ru/>.
2. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>.
3. Уроки в Adobe Flash // <http://compteacher.ru/graphics/flash/>

4 Контрольно-измерительный материал по оценке освоения дополнительной профессиональной программы «Разработка мультимедиа- продуктов»

4.1 Паспорт Комплекта оценочной документации

Комплект оценочной документации (далее – КОД) разработан в целях организации и проведения демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Содержание КОД соответствует:

09.02.06 Сетевое и системное администрирование;

09.02.03 Программирование в компьютерных системах;

09.02.04 Информационные системы (по отраслям);

09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям);

09.02.07 Информационные системы и программирования;

10.02.05 Обеспечение информационной безопасности автоматизированных систем;

38.03.05 Бизнес-информатика.

Комплект оценочной документации рассчитан на оценку выполнения задания с максимально возможным баллом 90 и продолжительностью 12 часов.

Минимальное количество экспертов, участвующих в оценке демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» - 3 чел.

Количество экспертов рассчитывается исходя из количества участников демонстрационного экзамена и количества и расположения рабочих места на площадке.

Список оборудования и материалов, запрещенных на площадке (при наличии).

1) Запрещено использование клавиатур и мышек с подключением по беспроводным каналам. Устройства ввода не должны быть программируемыми.

2) Участникам запрещено приносить:

– портативные электронные устройства (планшеты, и т.п.); – смарт-часы;

– устройства для хранения информации (флэш-накопители, диски, и т.п.).

3) Оборудование не должно иметь доступ к внутренним устройствам для хранения информации.

4) Эксперты обладают правом запретить определенное оборудование в зоне экзамена.

5) Экспертам запрещено пользоваться личными компьютерами, планшетами или мобильными телефонами, находясь в помещении для экспертов, когда документы, относящиеся к экзамену, находятся в комнате, без согласования с Главным экспертом.

б) Участникам и экспертам запрещается использовать личные устройства для фото- и видеосъемки на рабочей площадке до завершения экзамена без согласования с Главным экспертом.

Задание для демонстрационного экзамена по компетенции включает в себя следующие разделы:

1. Формы участия
2. Модули задания и необходимое время
3. Критерии оценки
4. Необходимые приложения

Количество часов на выполнение задания: 12 ч.

Форма участия – индивидуальная.

План проведения ДЭ корректируется главным экспертом площадки проведения ДЭ в зависимости от времени, выделенного на площадке проведения ДЭ, количества участников и рабочих мест.

5 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ,
ВНЕСЕННЫХ В ПРОГРАММУ
«РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИА- ПРОДУКТОВ»

№ изменения; Дата изменения; № страницы	Основание изменения	Было	Стало	Подпись