МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ИВАНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Шуйский филиал ИвГУ

Кафедра технологии, экономики и сервиса

ОДОБРЕНО:

Руководитель ОП



О.Н. Рябова

«24» февраля 2026 г.

Рабочая программа дисциплины

КРЕАТИВНОЕ ПРОДЮСИРОВАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОЕКТОВ

Уровень высшего образования:	бакалавриат
Квалификация выпускника:	бакалавр
Направление подготовки:	44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)
Направленность (профиль) образовательной программы:	Технология; Дополнительное образование в сфере креативных индустрий

Шуя

1. Цели освоения дисциплины: содействовать становлению профессиональной компетентности педагога через формирование у студентов представления о роли мультимедийных технологий в современной образовательной среде и педагогической деятельности, овладение студентами возможностями использования данных технологий в решении педагогических задач, а также осуществление практической подготовки обучающихся посредством выполнения определенных видов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью и направленных на формирование, закрепление, развитие практических навыков и компетенций по профилю образовательной программы.

2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Креативное продюсирование мультимедийных проектов» является обязательной для изучения дисциплиной; относится к формируемой участниками образовательных отношений части блока дисциплин Б1, входит в предметно-методический модуль.

Успешное освоение данной дисциплины будет способствовать готовности обучающихся к освоению дисциплин: Математика; Организация деятельности педагога дополнительного образования; Черчение; ИКТ и медиаинформационная грамотность; Основы метрологии, стандартизации и сертификации; Физика; Психология; Бизнес-планирование и управление проектами в сфере креативных индустрий; Педагогика; Обработка конструкционных материалов; Основы креативной экономики; Проектирование образовательного стартапа; Философия; ьИнновационные технологии в креативных индустриях; Искуственный интелект в сфере креативных индустрий; 3D-моделирование, протопирование и макетирование; Электронная школа XXI века; Современные средства оценивания результатов обучения по труду (технологии) и программам дополнительного образования; Ивент-менеджмент и экономика впечатлений в сфере креативных индустрий; Маркетинг и брендинг в сфере креативных индустрий; Дистанционные технологии в образовательном процессе школы; Мультимедиа технологии в образовании; Основы предпринимательской деятельности; Бизнес-планирование и управление проектами в сфере креативных индустрий; Основы креативной экономики;

Успешное освоение данной дисциплины будет способствовать готовности обучающихся к успешному прохождению следующих практик: Производственная практика, адаптационная практика; Учебная практика, проектная практика; Курсовая работа по модулю; Производственная практика, ранняя преподавательская практика; Производственная практика, преподавательская практика; Учебная практика, технологическая (проектно-технологическая) практика; Учебная практика, научно-исследовательская работа (получение первичных навыков научно-исследовательской работы); Производственная практика, педагогическая (комплексная) практика; Производственная практика, научно-исследовательская работа; Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена; Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Студент, приступающий к изучению данной дисциплины, должен:

Знать:

− теоретические основы информационных технологий, возможности и принципы использования современной компьютерной техники для организации информационного взаимодействия в современном информационном пространстве;

− программное обеспечение общего и специального назначения, необходимое для организации информационного взаимодействия;

− основные методы, способы и средства получения, хранения, переработки информации в глобальных компьютерных сетях;

– основы современных технологий сбора, обработки и представления информации.

Уметь:

– подбирать и осваивать программное обеспечение общего и специального назначения, необходимое для организации собственной учебной деятельности;

− оценивать эффективность организации межличностного взаимодействия в современном информационном пространстве;

− осуществлять ауди, видео, текстовую коммуникацию (двусторонняя связь, конференция, мгновенные и отложенные сообщения, автоматизированные коррекция текста и перевод между языками);

– использовать современные информационно-коммуникационные технологии (включая пакеты прикладных программ, локальные и глобальные компьютерные сети) для сбора, обработки и анализа информации

− профессионально подготовить и организовать выступления, обсуждения, консультации с компьютерной поддержкой, в том числе в телекоммуникационной среде.

Владеть:

− методами работы со стандартами и прикладными программами общего и специального назначения для организации собственной учебной деятельности;

− опытом организации сетевого взаимодействия в условиях современного информационного пространства.

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

3.1. Компетенции, формированию которых способствует данная дисциплина

При реализации дисциплины формируются следующие компетенции в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки:

а) универсальные компетенции (УК) и индикаторы их достижения:

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения универсальной компетенции
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Демонстрирует знание особенностей системного и критического мышления и готовность к нему. УК-1.2. Применяет логические формы и процедуры, способен к рефлексии по поводу собственной и чужой мыслительной деятельности. УК-1.3. Анализирует источник информации с точки зрения временных и пространственных условий его возникновения. УК-1.4. Анализирует ранее сложившиеся в науке оценки информации. УК-1.5. Сопоставляет разные

		источники информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений. УК-1.6. Аргументировано формирует собственное суждение и оценку информации, принимает обоснованное решение. УК-1.7. Определяет практические последствия предложенного решения задачи.
Экономическая культура, в том числе финансовая грамотность	УК-9. Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-9.1. Понимает базовые принципы функционирования экономики, цели и механизмы основных видов социально-экономической политики и её влияние на индивида, цели и формы участия государства в экономике. УК-9.2. Применяет методы планирования для достижения текущих и долгосрочных экономических и финансовых целей, использует финансовые инструменты и методы экономических расчётов для обоснования и принятия хозяйственных решений в различных областях жизнедеятельности. УК-9.3. Управляет личными финансами (личным бюджетом), контролирует собственные экономические и финансовые риски.

б) общепрофессиональные компетенции (ОПК) и индикаторы их достижения:

–

в) профессиональные компетенции (ПК) и индикаторы их достижения:

Код и наименование профессиональной компетенции выпускника	Код и наименование индикатора достижения профессиональной компетенции	Основание (ПС, анализ опыта)
Тип задач профессиональной деятельности: педагогический		
ПК-2. Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемого учебного предмета и программ дополнительного образования с учётом области деятельности	ПК-2.1. Моделирует и проектирует образовательную среду для формирования результатов обучения по учебному предмету «Труд (технология)» и программам дополнительного образования художественной направленности, в целях достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения. ПК-2.2. Применяет принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов по учебному предмету «Труд (технология)» и программам дополнительного образования художественной направленности.	01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель) 01.003 Педагог дополнительного образования детей и взрослых

	ПК-2.3. Использует технологии личностного развития, знания в области технологической и художественной подготовки для достижения личностных результатов учащихся.	
Тип задач профессиональной деятельности: проектный		
ПК-6. Способен проектировать индивидуальные образовательные маршруты обучающихся по преподаваемому учебному предмету и программам дополнительного образования	ПК-6.1. Разрабатывает индивидуально ориентированные учебные материалы по Труду (технологии) и программам дополнительного образования художественной направленности с учетом индивидуальных особенностей обучающихся, их особых образовательных потребностей. ПК-6.2. Проектирует и проводит индивидуальные и групповые занятия по Труду (технологии) и программам дополнительного образования художественной направленности для обучающихся с особыми образовательными потребностями и возможностями. ПК-6.3. Проектирует индивидуальные образовательные модели урочной (Труд (технология) и внеурочной деятельности с ориентацией на достижение личностных результатов. ПК-6.4. Использует различные средства оценивания индивидуальных достижений обучающихся на уроках Труда (технологии) и в условиях дополнительного образования.	01.001 Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель) 01.003 Педагог дополнительного образования детей и взрослых

3.2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения формируемых компетенций

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

– основы современных технологий сбора, обработки и представления информации (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– базовые принципы функционирования экономики и экономического развития (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– цели и механизмы социально-экономической политики (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– цели и формы участия государства в социально-экономических отношениях (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– методы планирования для достижения экономических и финансовых целей (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– финансовые инструменты и методы экономических расчётов (УК-9 (индикатор – 1,2,3);

– основы финансовой грамотности и экономической культуры экономических субъектов, основные закономерности управления личными финансами (УК-9 (индикатор – 1,2,3);

–методики и технологии формирования образовательной среды школы в целях достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3);

– принципы организации образовательной среды и разработки развивающих образовательных программ (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3);

– принципы междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3);

- – актуальные содержательные направления индивидуально ориентированных учебных материалов с учётом индивидуальных особенностей обучающихся, их особых образовательных потребностей (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4)
- – особенности проектирования и проведения индивидуальных и групповых занятия для учащихся с особыми образовательными потребностями и возможностями (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4)
- – средства оценивания индивидуальных достижений обучающихся (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4).

Уметь:

– создавать и редактировать простейшие графические изображения (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– использовать программную поддержку курса и оценивать ее методическую целесообразность (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

– применять финансовые инструменты и методы для оптимизации экономических расчётов и обоснования принятия управленческих решений в различных сферах деятельности (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– рассчитывать, анализировать и планировать личные финансы (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– контролировать экономические и финансовые риски хозяйственной деятельности (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– формировать финансовую грамотность и развивать общую экономическую культуру субъектов экономик (УК-9 (индикаторы – 1,2,3);

– формировать предметную образовательную среду с учётом планируемых личностных, предметных и метапредметных результатов обучения (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3);

– использовать технологии личностного развития обучающихся средствами преподаваемого учебного предмета (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3);

– разрабатывать индивидуально ориентированные учебные материалы (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4)

– проектировать и проводить индивидуальные и групповые занятия для учащихся с особыми образовательными потребностями и возможностями (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4);

– проектировать индивидуальные образовательные модели урочной и внеурочной деятельности с ориентацией на достижение личностных результатов (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4).

Владеть:

– навыками сопоставления разных источников информации с целью выявления их противоречий и поиска достоверных суждений (УК-1 (индикаторы – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7);

–принципами организации образовательной среды и разработки развивающих образовательных программ (ПК-2 (индикаторы – 1, 2, 3);

– принципами междисциплинарного подхода для достижения метапредметных и предметных результатов обучения (ПК-2 (индикатор 1, 2, 3);

– технологиями проектирования и проведения индивидуальных и групповых занятий для учащихся с особыми образовательными потребностями и возможностями (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4);

– средствами оценивания индивидуальных достижений обучающихся (ПК-6 (индикаторы – 1, 2,3,4).

4. Объём и содержание дисциплины

Очная форма обучения

Объём дисциплины составляет 2 зачётных единицы (72 час.)

Практическая подготовка 24 час.

4.1. Содержание дисциплины по разделам (темам), соотнесенное с видами и объемом учебных занятий

Объем иной контактной работы обучающегося по дисциплине указан в учебном плане образовательной программы.

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Семестр	Контактная работа				Формы текущего контроля успеваемости Формы промежуточной аттестации
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа		Самостоятельная работа обучающегося	
				Лаб.	Пр.		
1.	Современный мультимедийный проект – принципы организации, специфика и развитие.	9	4		8	4	практические задания на компьютере; домашнее задание
2.	Продюсирование в мультимедийной среде	9	4		8 4 ПП	4ПП	практические задания на компьютере; домашнее задание
3.	Технологии медиапродюсирования мультимедийных проектов.	9	4		10 ПП	4	проект; практические задания на компьютере; домашнее задание
4.	Управление творческим коллективом	9	6		10	6ПП	проект; практические задания на компьютере; домашнее задание
ИТОГО			18		36	18	Зачёт

4.2. Развернутое описание содержания учебного материала по разделам (темам)

Тема 1. Современный мультимедийный проект – принципы организации, специфика и развитие

Понятие мультимедиа. Многозначность понятия «мультимедиа». Развитие мультимедиа. Мультимедиа в образовании. Мультимедиа-технологии в различных видах образовательной деятельности. Преимущества и недостатки использования мультимедиа в обучении

школьников, студентов, профессионалов. Оправданность и эффективность использования мультимедиа-ресурсов и технологий в образовании.

Технические и программные средства мультимедиа

Технические и программные средства мультимедиа. Классификация аппаратных и программных средств мультимедиа. Специализированные средства мультимедиа и их использование в обучении. Универсальные мультимедиа-проекторы. Особенности использования интерактивных досок в школе. Виртуальная реальность. Виртуальная реальность как разновидность мультимедиа. Программные средства для создания мультимедиа-ресурсов.

Информационные мультимедиа-ресурсы для общего среднего образования

Образовательные мультимедиа-ресурсы. Электронные мультимедиа-издания и ресурсы, используемые в обучении. Интерфейс. Информационное моделирование. Мультимедийные модели, используемые в обучении. Качество образовательных мультимедиа-ресурсов. Система требований, предъявляемых к качеству мультимедиа-ресурсов, используемых для обучения.

Гипертекст и гипермедиа в школе

Линейное и структурное представление мультимедиа-информации. Гипертекст. Гипермедиа. Развитие гипертекста и гипермедиа. Особенности разработки гипермедиа-ресурсов. Языки гипертекстовой разметки. Гипермедиа-средства в общем среднем образовании. Области эффективного использования гипермедиа в школе.

Мультимедиа-ресурсы сети Интернет

Использование мультимедиа-ресурсов, размещенных в сети Интернет. Использование телекоммуникационных мультимедиа-ресурсов в обучении. Мультимедийные ресурсы на образовательных Интернет–порталах. Телекоммуникационные учебные проекты и общение школьников с использованием мультимедиа.

Психолого-педагогические особенности использования мультимедиа в образовании

Психологические аспекты работы учителей и учеников с мультимедиа-средствами. Мультимедиа и традиционные формы обучения. Психолого-педагогические аспекты разработки интерфейса и дизайна мультимедиа-ресурсов.

Разработка мультимедиа–ресурсов образовательного назначения

Анализ содержания обучения. Образовательные и предметные области. Формирование системы понятий и иерархической структуры учебного материала. Тезаурус. Разработка образовательных ресурсов. Проектирование и разработка интерфейса и дизайна образовательных мультимедиа-ресурсов. Методы использования мультимедиа-ресурсов в обучении. Мультимедиа-ресурсы как основа бумажных учебных пособий для общего среднего образования. Методы и преимущества проведения занятий с использованием мультимедиа-ресурсов. Требования к педагогам, разрабатывающим и использующим мультимедиа-ресурсы.

Методические основы использования мультимедиа в системе образования

Мультимедиа как объект изучения. Обучение школьников методам поиска, сбора и анализа мультимедиа-информации. Методы развития познавательной активности учащихся с использованием средств мультимедиа. Мультимедиа и учебная игра. Мультимедиа в самостоятельной работе учащихся.

5. Образовательные технологии, в том числе перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

В программе данного курса предусмотрено использование в учебном процессе

активных форм проведения занятий и организации самостоятельной работы. Поскольку дисциплина ориентирована на содействие формированию у бакалавров активной профессиональной позиции в отношении внедрения информационно-коммуникационных педагогических подходов в образовательную практику, то в процессе ее освоения эффективны такие технологии личностно-ориентированного обучения, как проектная, технология малогрупповой работы, технология электронного портфолио. В реализации образовательного процесса взаимодополняются аудиторные и сетевые внеаудиторные формы образовательного взаимодействия, используются элементы дистанционного педагогического сопровождения учебной деятельности. На аудиторных занятиях развиваются и контролируются результаты, достигаемые обучающимися в индивидуальной и малогрупповой образовательной деятельности и в сетевой среде.

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине: мультимедиа технологии; технологии Веб 2.0; облачные технологии.

6. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Организация самостоятельной работы студентов предполагает выполнение заданий, из которых складывается портфолио студента, включающее обязательные и дополнительные (определяемые студентами совместно с преподавателем) материалы). Они составляют часть информационного ресурса кафедры Математики, информатики и методики обучения и хранятся на сервере кафедры доступ к ним обеспечен с компьютеров в компьютерном классе, кроме того материалы выложены в приложении ClassRoome сервиса Google в домене Шуйского филиала ИвГУ sspu.ru.

Полностью весь методический материал по обеспечению самостоятельной работы студентов приводится в Приложении 1 к РП.

7. Характеристика оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине

Правила рейтинговой системы оценивания результатов обучения по дисциплине «Креативное продюсирование мультимедийных проектов» (9 семестр)

Вид работы	Количество баллов
Текущая работа:	**0-10**
Устный ответ	0-2,5
Практические занятия (4 заданий)	0-5
Активность на занятиях (дополнения, уточнения, исправления устного ответа товарища)	0-2,5
Текущий контроль 1 (проектное задание) Проектное задание по изготовлению изделия декоративно-прикладного творчества	**0-5**
Текущая работа:	**0-10**
Устный ответ	0-2,5
Практические занятия (4 заданий)	0-5
Активность на занятиях (дополнения, уточнения, исправления устного ответа товарища)	0-2,5
Текущий контроль 2 (проектное задание, тестирование) Проектное задание по изготовлению изделия декоративно-прикладного	**0-5**

творчества	
Выполнение семестрового плана самостоятельной работы	**30**
Посещаемость	**0-10**
Промежуточный контроль (зачет)	**0-30**
Итого	**0-100**
Премиальные баллы:	
Участие в олимпиаде	0-5
Выступление на конференциях	0-5
Участие в конкурсах научных работ	0-5
Штрафы	
Нарушение сроков сдачи работ	минус 0,5-5
Отказ от ответа на практическом занятии	минус 0,5-2
Рейтинговая оценка по дисциплине	**максимум 100 баллов**

В ходе текущего контроля оцениваются промежуточные результаты освоения студентами курса «Креативное продюсирование мультимедийных проектов». Мониторинг образовательной деятельности обучающихся организуется через учет динамики накопления и качества продуктов деятельности обучающихся в процессе выполнения практических заданий на компьютере, активности студентов в аудитории и самостоятельной деятельности.

Текущий контроль осуществляется с использованием накопительного рейтингового оценивания. Критерии оценки конкретных продуктов деятельности обучающихся разрабатываются преподавателем совместно с обучающимися в зависимости от уровня их информационно-технологической и дидактической подготовки.

Для текущего контроля успеваемости применяются:

- практические задания на компьютере: 6 заданий по 5 баллов (30 баллов);
- учебный проект (25 баллов);
- выполнение домашних заданий: 25 баллов;

Помимо этого учитывается:

- степень активности и самостоятельности обучающегося на занятиях – 10 баллов,
- посещаемость (отсутствие пропусков занятий) – 10 баллов.

Формой промежуточной аттестации по дисциплине является зачёт. Для приёма/сдачи зачёта используются задания в тестовой форме, задания реконструктивного и творческого уровней (представление и защита проекта), а также рейтинговая (накопительная) система оценивания результатов обучения. Задания реконструктивного и творческого уровней выполняются в процессе самостоятельной работы по подготовке к зачёту (подготовка проекта). Максимальное количество баллов, которое возможно получить на зачете – 30 баллов.

Тестирование проводится на зачёте в течение 15 минут. Электронный тест включает в себя 15 вопросов. На зачете студент отвечает на все вопросы в тесте. Тестирование проводится в электронном виде. Вес каждого вопроса оценивается 1 баллом. Максимальное количество баллов, которое может набрать студент – 15.

Задание реконструктивного и творческого уровней контролируются в форме представления и защиты электронного проекта. Обучающемуся при подготовке к зачету с оценкой требуется заранее самостоятельно спроектировать и технически реализовать мультимедийный проект – учебный Flash ролик. Учебный ролик выполняется в соответствии с содержанием образовательной программы и предназначен для использования в

образовательном процессе школы Представление и защита проекта оценивается максимально в 15 баллов. Критерии оценки:

- качество анимации («реалистичность» ролика) (7 баллов)
- самостоятельность (3 балла)
- презентация проекта и ответы на вопросы по выполненному заданию (5 баллов)

Оценка результатов освоения дисциплины при рейтинговой системе оценивания формируется по 100-балльной шкале из результатов текущего контроля успеваемости и результатов, полученных на зачете.

Оценка на зачете выставляется по следующей шкале:

Шкала оценки результатов по дисциплине «Креативное продюсирование мультимедийных проектов» при рейтинговой системе оценивания

Повышенный уровень	Базовый уровень	Пороговый уровень	Ниже порогового уровня
зачтено	зачтено	зачтено	не зачтено
85-100 баллов	71-84 балла	61-70 баллов	менее 61 балла

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

Учебная и учебно-методическая литература:

- основная литература:

1. Кинопроект : практикум начинающего продюсера : учебное пособие / под ред. В. И. Сидоренко. – Москва : Юнити-Дана, 2021. – 416 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=615750 . – ISBN 978-5-238-03405-8. – Текст : электронный.

2. Цифровизация медиаландшафта : креативные технологии и медиаинструменты : монография / Е. А. Зверева, А. В. Прохоров, Д. А. Шевченко. – Москва : Директ-Медиа, 2024. – 224 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=714034 . – Библиогр.: с. 174-196. – ISBN 978-5-4499-4485-6. – DOI 10.23681/714034. – Текст : электронный.

3.Применение мультимедийных технологий в образовании : учебное пособие. – Москва : Московский государственный горный университет, 2006. – 86 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=83653 . – ISBN 978-5-7418-0456-8. – Текст : электронный.

- дополнительная литература:

1. Технология подготовки мультимедийных библиотечных продуктов : учебное пособие. – Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры (КемГИК), 2021. – 126 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=696983 . – ISBN 978-5-8154-0612-4. – Текст : электронный.

2. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко, Е. Г. Лапина-Кратасюк ; под общ. ред. А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. – Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2017. – 417 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=471761 . – ISBN 978-5-7598-1189-3. – ISBN 978-5-7598-1663-8 (эл.). – Текст : электронный.

3. Цифровизация медиаландшафта : креативные технологии и медиаинструменты : монография / Е. А. Зверева, А. В. Прохоров, Д. А. Шевченко. – Москва : Директ-Медиа, 2024. – 224 с.

– Режим доступа: по подписке. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=714034 . – ISBN 978-5-4499-4485-6. – Текст : электронный.

Современные профессиональные базы данных и информационно-справочные системы:

1. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» - http://biblioclub.ru/;
2. Коллекция Шуйского филиала ИвГУ на национальном цифровом ресурсе «Руконт» - https://www.rucont.ru/;
3. Консультант Плюс http://www.consultant.ru/
4. Портал общероссийской системы оценки качества образования. - http://www.osoko.edu.ru/;
5. Методическое хранилище Ивановского института развития образования.- http://www.iroio.ru/;
6. Словари и энциклопедии на Академике. - https://dic.academic.ru/.

Программное обеспечение:

В процессе изучения дисциплины используются офисные пакеты Microsoft Office, Open Office, программа для просмотра и чтения файлов PDF Adobe Acrobat Reader DC, программа для воспроизведения флэш-анимации в браузерах Adobe Flash Player, вэб-обозреватели Google Chrome, Opera, Антивирус Касперского, 1С университет, программа для создания учебных контрольных заданий HotPotatoes, программа для создания флеш-роликов Ispring, графический редактор Photoshop.

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для предоставления учебной информации большой аудитории.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения.
3. Учебная аудитория для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, укомплектованная специализированной мебелью и техническими средствами обучения.
4. Помещение для самостоятельной работы, оснащенное специализированной мебелью, компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду организации.
5. Учебно-наглядные пособия для занятий лекционного типа, обеспечивающие тематические иллюстрации: презентации, видеоролики.

Автор рабочей программы дисциплины: О.Н. Рябова, заведующий кафедрой технологии, экономики и сервиса, кандидат педагогических наук, доцент.

Программа рассмотрена на заседании кафедры технологии, экономики и сервиса «19» февраля 2026 г., протокол № 6.

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ О.Н. Рябова
(подпись)

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____ О.Н. Рябова
(подпись)

Программа обновлена
протокол заседания кафедры № _____ от «_____» _____20 __ г.
Согласовано:
Руководитель ОП _____О.Н. Рябова
(подпись)

Приложение 1.

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Задания для самостоятельного изучения и конспектирования.

Изучите теоретический материал и подготовьте конспект по темам:

1. **Тема 1 - Мультимедиа и ее компоненты. Эволюция развития мультимедиа.**
   1.1. Понятие мультимедиа.
   1.2. Эволюция развития мультимедиа.
   1.3. Оправданность и эффективность использования мультимедиа-ресурсов и технологий в образовании.
2. **Тема 2 - Аппаратное и программное обеспечение мультимедиа.**
   2.1. Технические и программные средства мультимедиа.
   2.2. Классификация аппаратных и программных средств мультимедиа.
   2.3. Элементы мультимедиа.
   2.4. Типы изображений. Анимация. Звук. CD-ROM. Видео.
   2.5. Виртуальная реальность. Виртуальная реальность как разновидность мультимедиа.
   2.6. Программные средства для создания мультимедиа-ресурсов.
3. **Тема 3 – Области применения мультимедиа приложений.**
   3.1. Образовательные мультимедиа-ресурсы.
   3.2. Интерфейс. Информационное моделирование.
   3.3. Качество образовательных мультимедиа-ресурсов.
4. **Тема 4 – Гипертекст и гипермедиа в школе**
   4.1. Гипертекст. Гипермедиа.
   4.2. Развитие гипертекста и гипермедиа.
   4.3. Языки гипертекстовой разметки.
5. **Тема 5 – Мультимедиа-ресурсы сети интернет**
   5.1. Использование мультимедиа-ресурсов, размещенных в сети Интернет.
   5.2. Использование телекоммуникационных мультимедиа-ресурсов в обучении.
   5.3. Мультимедийные ресурсы на образовательных Интернет–порталах.
   5.4. Телекоммуникационные учебные проекты и общение школьников с использованием мультимедиа.
6. **Тема 6 – Психолого-педагогические особенности использования мультимедиа в образовании**
   6.1. Психолого-педагогические аспекты разработки интерфейса и дизайна мультимедиа-ресурсов.
7. **Тема 7 - Программные средства разработки и редактирования мультимедиа приложений**
   7.1. Тезаурус.
   7.2. Проектирование и разработка интерфейса и дизайна образовательных мультимедиа-ресурсов.
   7.3. Мультимедиа-ресурсы как основа бумажных учебных пособий для общего среднего образования.
8. **Тема 8 - Методические основы использования мультимедиа в системе образования**
   8.1. Мультимедиа как объект изучения.
   8.2. Мультимедиа и учебная игра.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЗАЧЕТА

Спроектировать и технически реализовать мультимедийный проект – учебный Flash ролик. Учебный ролик выполняется в соответствии с содержанием образовательной программы и предназначен для использования в образовательном процессе школы.

Критерии оценки проекта:

I. **Содержание**	Баллы
Идея, оригинальность, уникальность сюжета	1
Логичность, последовательность, завершенность сюжета	1
Смысловое содержание сюжета	1
Указание авторства материала	1
Наличие и правильное оформление первого и последнего кадра	1
II. Эргономические требования	
Грамотное композиционное решение экрана	2
Грамотно подобранная цветовая гамма фоновых композиций	2
Наличие звукового сопровождения	2
Качество графических объектов	2
III. Использование возможностей Flash	
Передача движения, наличие различных видов анимации:	
- Движение	2
- Изменение формы объектов	2
- Наличие интерактивных заданий	2
Качество анимации («реалистичность» ролика)	3
IV. Дополнительные баллы	
Творческий подход и оригинальность оформления	3
ИТОГО	25

Критерии оценки проекта на зачете:

баллы	Критерии
7	Качество анимации («реалистичность» ролика)
3	Самостоятельность
5	Презентация проекта и ответы на вопросы по выполненному заданию
15	**Итого**

ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ (ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ТЕСТИРОВАНИЮ)

1. Определение мультимедиа технологии. Соотношение с понятием гипертекстовые технологии.
2. Классификация и области применения мультимедиа приложений.

3. История становления и современное состояние мультимедиа технологии.
4. Организация и представление информации для восприятия человеком.
5. Когнитивный, коммуникативный и технологический аспекты мультимедиа технологии и компьютерной графики.
6. Типовые задачи, решаемые на базе мультимедиа технологии в образовании. Классификация и основные направления использования мультимедиа продуктов учебного назначения.
7. Элементы мультимедиа технологии: гипертекст, трехмерная графика и анимация, видео, виртуальная реальность, интеграция с базами данных.
8. Технология разработки мультимедиа продуктов.
9. Состав разработчиков. Авторский текст, цифровая съемка, дизайн, организация пользовательского интерфейса. Место компьютерной графики.
10. Программное обеспечение мультимедиа технологии. Стандартное программное обеспечение.
11. Интерактивные графические системы. Основные концепции перспективного программного обеспечения мультимедиа технологии.
12. Аппаратное обеспечение мультимедиа технологии. Конфигурация мультимедийного компьютера и способы настройки мультимедиа-окружения.
13. Инструментальные интегрированные программные среды разработки мультимедиа продуктов.
14. Обзор инструментальных интегрированных программных сред мультимедиа.
15. Этапы и технология реализации мультимедиа проекта.
16. Тиражирование и внедрение мультимедиа продуктов.
17. Типовые задачи, решаемые на базе мультимедиа технологии в образовании.
18. Классификация и основные направления использования мультимедиа продуктов учебного назначения.
19. Размещение мультимедиа-ресурсов, размещенных в сети Интернет. Использование телекоммуникационных мультимедиа-ресурсов в обучении.
20. Мультимедийные ресурсы на образовательных Интернет–порталах.
21. Телекоммуникационные учебные проекты и общение школьников с использованием мультимедиа.
22. Методы развития познавательной активности учащихся с использованием средств мультимедиа.
23. Мультимедиа в самостоятельной работе учащихся.
24. Мультимедиа в организации дистанционного образования.
25. Понятия «Вебквест» и «Вебквест проект» и возможности использования данного учебных Интернет-ресурсов в обучении различным учебным дисциплинам в высшей школе.
26. Использование социальных сервисов в образовании.
27. Дистанционное образование в России и в других странах.
28. Инновационные технологии дистанционного обучения различным учебным дисциплинам в высшей школе.
29. Системы машинного перевода текста как системы искусственного интеллекта. Этапы и способы применения ИКТ для перевода текста.
30. Что понимают под понятиями " электронный словарь", "электронный справочник". Приведите примеры и охарактеризуете.

31. Возможности пакета Microsoft Office как одного из средств обработки и управления распределенными базами данных и знаний.
32. Пути и приемы включения цифровых технологий в учебный процесс обучения различным учебным дисциплинам в высшей школе.
33. Что понимают под интерактивными технологиями обучения?
34. Компьютерные обучающие программы по различным учебным дисциплинам в высшей школе и методика их использования в процессе обучения.
35. Правовые вопросы создания и использования электронных учебников.