

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор БГУКИ

 Н.В.Карчевская

« 31 » ~~Августа~~ Октября 2025 г.

Регистрационный номер № УД-6/25-11эуч.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В КУЛЬТУРЕ

*Учебная программа учреждения образования по учебной дисциплине
для специальности 6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность*

Учебная программа составлена в соответствии с образовательным стандартом общего высшего образования по специальности 6-05-1013-02 Социально-культурный менеджмент и коммуникации, утверждённым постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 21.08.2023 № 270.

СОСТАВИТЕЛИ:

Н. Г. Гончарик, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;

Л. А. Серегина, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»;

Т.С. Жилинская, заведующий кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент.

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

В.В.Казачёнок, заведующий кафедрой компьютерных технологий и систем Белорусского государственного университета, доктор педагогических наук, кандидат физико-математических наук, профессор;

С.В. Вабищевич, доцент кафедры информатики и методики преподавания информатики учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка», кандидат педагогических наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ В КАЧЕСТВЕ ПРИМЕРНОЙ:

кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств»

(протокол № 8 от 24.04.2025);

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 1 от 22.10.2025);

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В условиях цифровизации современного общества неотъемлемым качеством квалифицированного специалиста сферы культуры и искусства становится высокий уровень владения информационными технологиями. Это предполагает знание современных программ создания социокультурного продукта и умение применять их интегрировано на всех этапах его разработки, активное участие в создании, поддержке и использовании информационных ресурсов культуры и социокультурной деятельности.

Средства компьютерной техники и прикладных программ находят свое применение при решении творческих задач, в информационном обеспечении отдельных мероприятий и непосредственно в процессе производственной деятельности учреждений культуры, что требует серьезной подготовки каждого работника сферы культуры и искусств в области эффективного использования соответствующих информационных технологий в профессиональной деятельности и проведении мероприятий, имеющих важное культурно-просветительное значение.

Учебная программа по учебной дисциплине «Информационные технологии в культуре» составлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта высшего образования 6-05-1013-02-2023 и учебного плана по специальности 6-05-1013-02 Социально-культурная деятельность.

Цель учебной дисциплины состоит в обеспечении студентов знаниями, умениями и навыками, необходимыми для эффективного применения современных информационных технологий для организации образовательного процесса и коммуникаций в социокультурной сфере, разработки цифровой продукции для учреждений культуры. Для достижения поставленной цели необходимо решение следующих учебных *задач*:

- ознакомление студентов с основными концепциями информатизации общества и отрасли культуры;
- формирование знаний о направлениях использовании информационных технологий в культуре и искусстве;
- формирование умений применений основных технологий и программных средств обработки графической, звуковой и видеоинформации;
- овладение эффективными методами и средствами решения творческих задач в области культуры и искусств на основе использования информационных технологий.

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- методы создания мультимедийных информационных продуктов;

- современные достижения в развитии и использовании цифровых и коммуникативных технологий в сфере культуры и искусства;
- теоретические основы функционирования мультимедийной информации в социуме и проблемы информатизации культуры и искусства;
- основы видеомонтажа.

уметь:

- строить инфологические модели предметной области;
- создавать цифровые документы с включением мультимедийных объектов;
- комплексно использовать разнообразные программные средства для решения творческих задач;
- использовать сетевые медиаресурсы в профессиональной деятельности специалиста;

владеть:

- методами (системами) графической обработки информации;
- методами (системами) обработки звуковой и видеоинформации.

Содержание учебной дисциплины направлено на формирование: *универсальных компетенций,*

- решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий;
- быть способным к саморазвитию и совершенствованию в профессиональной деятельности;
- проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности;

базовых профессиональных компетенций:

- понимать цели и задачи своей будущей профессии;
- осуществлять информационный поиск в различных документных потоках и основных информационно-поисковых системах, проводить аналитико-синтетическую обработку информации, документально оформлять результаты информационного поиска
- применять категориальный аппарат в области социально-культурной деятельности, собирать, анализировать и обобщать научную информацию, передовой отечественный и зарубежный опыт, результаты экспериментов и наблюдений, связанных с профессиональной деятельностью;
- использовать информационно-образовательные ресурсы и технологии, различные протоколы обмена и предоставления информации для организации образовательного процесса и коммуникаций в социокультурной сфере.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические и практические знания, умения и навыки по специальности, но и развить свой ценностно-личностный,

духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к активному участию в экономической, производственной и социально-культурной жизни страны.

Основой для изучения учебной дисциплины «Информационные технологии в культуре» являются знания, полученные в рамках изучения учебной дисциплины «Основы информационных технологий».

Основными формами учебной работы являются лекционные и лабораторные занятия, а также выполнение проектов по теме учебной и научно-исследовательской работы студентов в рамках управляемой самостоятельной работы. При подготовке к практическим занятиям приобретаются навыки практического овладения обработки различных видов информации, использования компьютерных технологий при управлении информационными процессами. Особое внимание уделяется работе с поисковыми системами, совместному использованию разнообразных программных средств, работе с различными информационными системами и ресурсами, использованию существующих инструментальных средств поиска информации.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Информационные технологии в культуре» для дневной формы получения образования всего предусмотрено 120 часов, в том числе 70 часов аудиторных занятий. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 16 часов, лабораторные занятия – 54 часа. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий для заочной формы получения образования: лекции – 4 часа, лабораторные занятия – 12 часов.

Текущий контроль необходимо осуществлять при выполнении и сдаче лабораторных работ и индивидуальных творческих проектов и заданий. Рекомендуемая форма текущей аттестации – учебное задание. Рекомендуемая форма промежуточной аттестации – экзамен. Текущую и промежуточную аттестацию студентов допускается проводить с использованием компьютерного тестирования по учебной дисциплине.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение. Перспективные направления использования информационных технологий в культуре

Цели и задачи дисциплины. Место дисциплины в системе культурологического и искусствоведческого образования, взаимосвязь с другими дисциплинами, формирующими профессиональную компетентность специалиста. Объем, структура, отличительные особенности дисциплины. Роль самостоятельной работы при изучении дисциплины. Рекомендации по дисциплине и литература.

Информатизация общества и информационная культура. Особенности использования информационных технологий в культуре и искусстве. Использование технологий и средств мультимедиа. Основные направления интеллектуализации информационных процессов и систем в культуре и искусстве.

Тема 2. Использование компьютерной графики и анимации в социально-культурной деятельности

Место компьютерной графики и анимации в деятельности специалиста социально-культурной сферы. Графические объекты в культуре и искусстве. Виды графических объектов: статические и динамические, двухмерные и трехмерные. Кодирование графической информации. Классификация компьютерной графики по объекту информационного управления: растровая, векторная, трехмерная, фрактальная. Технические устройства.

Основные типы графических форматов: растровые, векторные и трехмерные, фрактальные, метафайлы. Преобразование формата, сжатие данных. Независимость графических данных от платформы.

Цветовая кодировка и цветовые схемы. Компьютерное представление цвета. Определите цвет с помощью палитры. Укажите цвет, используя цветовую модель. Цветовые модели: аддитивное (RGB), субтрактивное (CMYK), перцепционное (HSB и Lab) и полутоновое (Greyscale). Инструменты управления цветом в системах графического дизайна: редактор цветов, цветовые палитры и галереи, смесители.

Способы создания цифровых изображений. Технические средства создания компьютерной графики. Периферийные устройства: мыши, графические планшеты, сканеры, цифровые фотоаппараты и видеокамеры, принтеры, плоттеры. Технологии цветной печати: матричная, струйная, лазерная, сублимационная. Сканирование. Настройки сканирования: распознавание, формат вывода.

Тема 3. Технологии создания и обработки растровых графических продуктов социально-культурной деятельности

Использование растровой графики в визуализации объектов и процессов сферы культуры и искусства. Достоинства, недостатки растровой графики. Редакторы растровой графики. Размер графического файла. Разрешение растровой графики. Растровые форматы: gif, jpeg, bmp, tiff, psd, png и т. д. Программный интерфейс графических редакторов. Многослойная растровая графика. Слои. Взаимодействие слоев. Маски. Цветовые каналы. Эффекты поточечного искажения, трансформации всего и (или) части изображения, ретушь растрового изображения.

Создание нового файла. Загрузка изображения. Получение информации об изображении. Изменение размера, разрешения изображения.

Технологии выделения, перемещения, трансформации изображений. Работа со слоями в растровом редакторе. Эффекты слоя. Корректирующие слои. Маска слоя, маска выделения. Кадрирование. Коррекция изображений, устранение дефектов съемки.

Цветовые модели и переход между ними. Тоновая и цветовая коррекция. Регулировка яркости, контрастности и уровня насыщенности изображения.

Работа с текстом в растровом редакторе, художественные эффекты к тексту.

Кисти. Создание кисти. Пути и векторные слои в растровой графике. Контурные. Заливки.

Стилизация изображений, растровые фильтры. Использование маски для создания коллажей. Приемы композиции и редактирования изображений. Ретуширование и реставрация изображений. Создание коллажей.

Анимированные растровые изображения. Средства создание gif-анимаций.

Тема 4. Технологии создания и обработки векторных графических продуктов социально-культурной деятельности

Области применения векторной графики. Достоинства, недостатки векторной графики. Векторная анатомия: контур, заливки, границы, эффекты, опорные точки, управляющие линии. Геометрические объекты векторной графики (примитивы): точки, линии, сплайны, кривые Безье, эллипсы и окружности, многоугольники, текст. Векторные операции. Составные фигуры, логические операции.

Программное обеспечение для создания векторных изображений. Векторные форматы: cdr, ai, eps, wmf и др.

Редакторы векторной графики. Программный интерфейс. Панели инструменты. Работа с графическими примитивами: создание, выделение, перемещение и удаление геометрических фигур.

Средства рисования в векторной графике: работа с инструментами Безье и кистью. Назначение цвета контура и фона. Заливка, ее виды: сплошная, градиентная, текстурная.

Редактирование векторных изображений. Геометрические операции с объектами: слияние, пересечение, вычитание, объединение, группировка. Использование и изменение прозрачности объект.

Эффекты. Работа с текстом. Работа с растровыми объектами в векторном редакторе. Преобразование векторного объекта в растровый. Экспорт и импорт изображений. Трассировка растрового изображения.

Верстка и допечатная подготовка.

Векторная анимация. Знакомство с основными редакторами для создания векторной анимации.

Тема 5. Технологии создания медиапродуктов социально-культурной деятельности

Веб-графика: возможности и назначение. Форматы графических файлов в Интернете: gif, jpg, png, swf, svg. Базовые цвета, веб-палитра и диффузия. Сглаживание. Выбор распознавания изображения и оптимизация его размера. Функции изображения: графика, фоны, логотипы, баннеры, визуальные эффекты. Специальные эффекты для веб-графики.

Создание интерактивной графики и веб-анимации. Анимация веб-графики: gif-анимация и технология flash. Программы для интерактивной графики и веб-анимации. Возможности программ. Программный интерфейс.

Виды анимации: 2Д и 3Д анимация, анимация на белой доске, анимация типографики, стоп-моушн анимация, традиционная анимация, компьютерная, кукольная, пластилиновая, живопись на стекле, моушн графика, интерактивная анимация.

Работа с объектами. Работа с библиотекой символов. Функции линейки времени. Анимация движения. Анимация формы. Маски.

Создание мультимедийных презентации для социально-культурных мероприятий. Сложная анимация. Саундтрек к фильму. Импорт звука. Раскадровка звука. Настройки звука: настройки звука, звуковые эффекты, синхронизация звука. Создание анимационных кнопок.

Тема 6. Технологии визуализации данных социально-культурной деятельности

Базовые принципы визуализации. Основные способы визуализации: графики, диаграммы. Типы данных: хронология событий, рост показателей, сезонные колебания, посещаемость, доли. Программные средства для визуализации. Объекты для визуализации: таблицы, диаграммы, схемы, карты,

инфографика. Виды и назначения таблиц. Виды и назначения диаграмм. Гистограмма. Круговая гистограмма. Круговая диаграмма. Столбчатая диаграмма. Временная диаграмма. Линейная диаграмма. Областная диаграмма или диаграмма площадей. Линейный график. Виды, типы схем и назначение схем. Объектные схемы. Основные типы блок-схем, распространенные формы блок-схем. Диаграммы Исикавы, области применения. Цикл Деминга.

Программно-инструментальные средства визуализации: онлайн платформы Visme, Tableau, Infogram, Google Charts и др.; программа Vizio.

Организационная диаграмма, сводная схема, мозговой штурм, дерево ошибок, диаграммы и графики, простая блок-схема, схема причинно-следственных связей, схема рабочего процесса, функциональная блок-схема.

Маршрутная карта, трехмерная маршрутная карта.

Тема 7. Технологии аудио и видеомонтажа

Основные характеристики звуковых сигналов (сила звука (громкость), высота, звуковой спектр). Цифровое кодирование аналогового звукового сигнала (шаг квантования, шаг дискретизации). Цифровые форматы. Кодирование и декодирование звука. Основные виды представления звука. Обработка звука: программы для обработки и создания звука. Редактирование звука: очистка от шумов, разделение стерео-записи на два различных файла, микширование звука, наложение эффектов.

Основные понятия: видео, видеозапись, аналоговое и цифровое видео. Основные характеристики видео: экранное разрешение, соотношение ширины и высоты кадра, частота кадров, битрейт, стандарт разложения, глубина цвета. Видеопоток, видеофайл. Сжатие видео (компрессия). Алгоритм сжатия. Понятие о видеокодеках и их типах.

Компьютерный видеомонтаж как специфическое средство современных бизнес-проектов в социокультурной деятельности. Компьютерный видеомонтаж: основные программные продукты, понятия и принципы работы.

Интерфейс видеоредактора. Основные настройки проекта. Панель инструментов монтажного стола. Работа с окном проекта: импорт исходных материалов, их просмотр и организация. Работа с монтажным столом Timeline: размещение клипов на монтажном столе, изменение их очерёдности, подгонка длины, удаление ненужных элементов клипа. Дорожки монтажного стола. Изменение масштаба временной шкалы. Дублирование видеоклипа на дорожке монтажного стола. Временная шкала. Использование маркеров. Блокировка клипов. Установка продолжительности клипа.

Принципы создания видеопрокта. Нарезка видеоряда на фрагменты. Склейка фрагментов видеоряда с использованием эффектов перехода.

Установка эффектов перехода между клипами (транзишенов), управление их длиной и положением.

Титры: заглавные или вступительные, промежуточные и заключительные титры. Внутрикадровые надписи (субтитры). Создание и расположение в кадре простых пользовательских титров.

Футаж. Обзор тематики футажей. Наложение клипов. Наложение в кадре неподвижных фотографий, иллюстраций, логотипов. Создание эффекта «кадр в кадре». Хроматический ключ. Использование шаблонов и футажей. Захват кадра. Ускорение-замедление темпа.

Экспорт готового социокультурного видеопроекта в различные форматы. Сжатие видеоклипов. Уменьшение помех, обрезка краев клипа, устранение рывков. Запись конечного видеофайла на жесткий диск.

Тема 8. Онлайн ресурсы создания культурного продукта социально-культурной деятельности

Визуальные онлайн-редакторы. Назначение. Создание постов в социальных сетях, иллюстраций для рассылок и страниц бренда, открыток, визиток, постеров, флаеров, подарочных сертификатов, баннеров для рекламы.

Онлайн-сервисы для разработки интерфейсов и прототипирования с возможностью организации совместной работы в режиме реального времени. Технологии преобразования веб и мобильных дизайнов в кликабельные прототипы и мокапы с интерактивными элементами.

Онлайн-редакторы для работы с растровой графикой. Онлайн-редакторы для работы с векторной графикой. Онлайн-сервисы для работы с анимацией. Логомейкеры, генераторы логотипов.

Использование онлайн-редакторов компьютерной графики в визуализации объектов и процессов сферы культуры и искусства.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Дневная форма получения образования

Номер темы	Название темы	Количество аудиторных часов			Количество часов УСР	Форма контроля знания
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия		
1.	Введение. Перспективные направления использования информационных технологий в культуре	2				
2.	Использование компьютерной графики и анимации в социально-культурной деятельности	2				
3.	Технологии создания и обработки растровых графических продуктов социально-культурной деятельности			10	2	плакат
4.	Технологии создания и обработки векторных графических продуктов социально-культурной деятельности	2		10	4	стикеры, визитка
5.	Технологии создания медиапродуктов социально-культурной деятельности	2		6	2	презентация
6.	Технологии визуализации данных социально-культурной деятельности	2		6	2	блок-схемы
7.	Технологии аудио и видеомонтажа	2		6	2	ролик
8.	Онлайн ресурсы создания культурного продукта социально-культурной деятельности	2		4	2	плакат
Всего:		14		42	14	

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Заочная форма получения образования

Номер темы	Название темы	Количество часов для дневной формы получения образования	Количество аудиторных часов			Количество часов для самостоятельного изучения учебного материала
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	
1.	Введение. Перспективные направления использования информационных технологий в культуре	2	1			1
2.	Использование компьютерной графики и анимации в социально-культурной деятельности	2	1			1
3.	Технологии создания и обработки растровых графических продуктов социально-культурной деятельности	12			2	10
4.	Технологии создания и обработки векторных графических продуктов социально-культурной деятельности	16	1		2	13
5.	Технологии создания медиапродуктов социально-культурной деятельности	10			2	8
6.	Технологии визуализации данных социально-культурной деятельности	10	1		2	7
7.	Технологии аудио и видеомонтажа	10			2	8
8.	Онлайн ресурсы создания культурного продукта социально-культурной деятельности	8			2	6
Всего:		70	4		14	54

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Основная литература:

1. Алаева, Т. Ю. Компьютерная графика : учебно-методическое пособие / Т. Ю. Алаева. – пос. Караваево : КГСХА, 2020. – 66 с. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/171670> (дата обращения: 29.03.2022). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Газеева, И. В. Монтаж аудиовизуальных программ в медиаиндустрии : учебное пособие / И. В. Газеева. – Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2023. – 128 с. – ISBN 978-5-94760-543-3. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/416006> (дата обращения: 18.10.2024). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

3. Гущина, О. М. Компьютерная графика и мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / О. М. Гущина, Н. Н. Казаченок. – Тольятти : ТГУ, 2018. – С. 29 – 173. – ISBN 978-5-8259-1185-4. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/139890> (дата обращения: 08.04.2022). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

Уразаева, Т. А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие : [16+] / Т. А. Уразаева, Е. В. Костромина. – Йошкар-Ола : Поволжский государственный технологический университет, 2017. – С. 94–138. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483698> (дата обращения: 11.04.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-8158-1888-0. – Текст : электронный.

Дополнительная литература:

1. Боресков, А. В. Компьютерная графика / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. – М. : Юрайт, 2016. – 219 с.

2. Гелмерс, С. Microsoft Visio 2013. Шаг за шагом / С. Гелмерс. – М. : Эком, 2014. – 612 с.

3. Лойко, Г. В. УМК «Компьютерная графика» / Г. В. Лойко, Н. В. Шершень [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://elib.bsru.by/handle/doc/211>. – Дата доступа: 29.04.2019.

4. Луптон, Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Э. Луптон. – СПб. : Питер, 2019. – 256 с.

Роговая, Т. С. Программное обеспечение мультимедийных систем / Т. С. Роговая, Н. В. Васильчук. – Минск : Белорус. гос. акад. связи, 2018. – 416 с.

5. Немчанинова, Ю. П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape / Ю. П. Немчанинова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://window.edu.ru/resource/389/58389/files/Inkscape.pdf>. – Дата доступа: 30.03.2022.

6. Старовойтов, В. В. Получение и обработка изображений на ЭВМ / В. В. Старовойтов, Ю. И. Голуб. – Минск : БНТУ, 2018. – 204 с.

7. Шафрай, А. В. Графические редакторы дизайнера : учебное пособие / А. В. Шафрай. – Кемерово : КемГУ, 2019. – С. 85 – 101 с. – ISBN 978-5-8383-2423-1. – Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. – URL: <https://e.lanbook.com/book/135223> (дата обращения: 08.04.2022). – Режим доступа: для авториз. пользователей.

8. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учебное пособие / С. Г. Шульдова. – Минск : РИПО, 2020. – 301 с. : ил., табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=599804> (дата обращения: 10.04.2022). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-985-503-987-8. – Текст : электронный.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Одной из форм обучения являются лекции, при проведении которых необходимо использовать активные методы обучения для включения студентов в познавательную деятельность. Особое внимание необходимо уделять применению теоретических основ информационных технологий для создания творческой продукции в учреждениях культуры. Следующая форма обучения – лабораторные занятия, направленные на формирование умений и навыков практического использования информационных технологий при выполнении конкретных заданий обработки графического, звукового, анимационного и видео материала. Методика проведения указанных занятий должна содействовать развитию творческих способностей каждого студента и приобретению навыков самостоятельной работы.

Основными методами обучения, отвечающими целям учебной дисциплины, являются: визуализированные лекции, практические работы, методы проблемного обучения (проблемное изложение, частично-поисковый и исследовательский методы), интерактивные методы и метод проектов, которые способствуют поддержанию оптимального уровня активности.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Содержание и формы контролируемой самостоятельной работы студентов рекомендуется непосредственно связывать с использованием метода проектов, что позволяет реализовывать индивидуальный подход к обучению. В результате проектной работы каждый студент под руководством преподавателя создает в процессе самостоятельной работы несколько проектов: афишу (плакат) социокультурного мероприятия, визитку, стикеры, инфографику, интерактивную презентацию, видеорекламу социокультурного материала. Такая организация работы способствует развитию как информационной, так и профессиональной компетенции.

Текущий контроль осуществляется в ходе выполнения и защиты лабораторных работ, проектов.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ СРЕДСТВА ДИАГНОСТИКИ И КОНТРОЛЯ

Основными средствами диагностики усвоения знаний, умений и овладения необходимыми навыками по учебной дисциплине являются:

– фронтальный опрос на лекционных занятиях, направлен на систематизацию знаний студентов, определение уровня готовности аудитории

к восприятию нового материала, а также на формирование у преподавателя представление об усвоении студентами основополагающих понятий и фактов изучаемой учебной дисциплины;

- проверка практических заданий (репродуктивных, продуктивных, творческих), выполняемых на лабораторных занятиях, представляет собой диагностику систематичности подготовки студентов к занятиям и уровня усвоения ими практико-ориентированного содержания программного материала учебной дисциплины;

- групповые и индивидуальные консультации студентов, предназначенные для диагностики уровня овладения знаниями, умениями и навыками, устранения возможных ошибок, пробелов в знаниях студентов;

- самостоятельные работы используются для определения индивидуальных особенностей, темпа продвижения студентов и усвоения ими необходимых знаний;

- компьютерное тестирование позволяет быстро провести диагностику усвоения студентами учебного материала как по отдельным темам и разделам учебной дисциплины, так и по учебной дисциплине в целом;

- экзамен используется для осуществления итоговой диагностики усвоения учащимися содержания учебной дисциплины за учебный семестр с оценкой, в соответствии с критериями оценки результатов учебной деятельности обучающихся в учреждениях высшего образования.

Для выявления и исключения пробелов в знаниях студентов рекомендуется использовать следующие средства:

- фронтальный опрос на лекциях, лабораторных занятиях;
- критериально-ориентированные тесты для контроля теоретических знаний;

- выполнение тестовых заданий с произвольной формой ответа для контроля умения анализировать и грамотно излагать и формулировать свои соображения и выводы в данной предметной области;

- выполнение творческих заданий, которые предполагают эвристическую деятельность и поиск неформальных решений.