

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет
культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор БГУКИ

_____ А. А. Корбут

« _____ » _____ 2016 г.

Регистрационный № УД-_____/уч.

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Учебная программа
учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности 1-23 01 14
Социально-культурная деятельность*

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-23 01 14 – 2013 по специальности 1- 23 01 14 Социально-культурная деятельность и учебного плана по специальности 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность, рег. № Е 23-1-16/13 от 27.06.2013

СОСТАВИТЕЛЬ

Н. Г. Гончарик, старший преподаватель кафедры информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

В. С. Романчик, заведующий кафедрой web-технологий и компьютерного моделирования Белорусского государственного университета, кандидат физико-математических наук, доцент;

Н. В. Самерсова, профессор кафедры педагогики социокультурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ В КАЧЕСТВЕ УЧЕБНОЙ:

кафедрой информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств (протокол № 2 от 22.10.2015 г.);

президиумом научно-методического совета Белорусского государственного университета культуры и искусств (протокол № 2 от 21.12.2015 г.)

Ответственный за редакцию: В. Б. Кудласевич

Ответственный за выпуск: Н. Г. Гончарик

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современное развитие социально-культурной деятельности и ее социальных институтов происходит на фоне информатизации общества. Результатом информатизации культуры становятся сложные культурологические информационные системы. В настоящее время широкое распространение получают мультимедийные интерактивные системы, обеспечивающие работу с текстом, статистическими и динамическими изображениями (видео), анимированной компьютерной графикой, речью, музыкой и т. п. Владение мультимедийными технологиями позволяют искусствоведам, культурологам создавать художественный продукт путем подготовки электронных изданий на компакт-дисках и других носителях, насыщая его словесными текстами, иллюстрациями, аудиоинформацией и видеоинформацией. Технологический процесс создания мультимедийной продукции в сфере культуры предусматривает участие специалистов, которые бы имели широкие знания, с одной стороны, технологий обработки и представления информации; с другой – культуры во всем ее разнообразии, многообразии и многозначности технологической системы социально-культурной деятельности, методов и технологий в разработке и реализации социально-культурных проектов и программ в области образования, искусства, досуга, спорта, реабилитации, рекламы и других отраслей. Специфика нотационного производства и внедрения продукции в духовную жизнь общества требуют от специалистов с искусствоведческим, культурологическим образованием владения мультимедийными технологиями.

Программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» составлена на основании требований государственного стандарта к уровню подготовки студентов по специальности 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность очной и заочной форм обучения, овладевающих квалификацией специалиста по социально-культурной деятельности, преподавателя.

Дисциплина «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» обеспечивает профессиональную подготовку студентов в области знания природы мультимедиа, практики и специфики его функционирования в современной социокультурной ситуации, сущности и возможности мульти-

медиа в создании мультимедийной продукции в сфере социокультурной деятельности, мультимедийное обеспечение социокультурных проектов.

Содержание учебной дисциплины направлено на формирование академических компетенций, включающих знания и умения по изученным учебным дисциплинам, умение учиться, а также социальных и профессиональных компетенций.

В процессе изучения дисциплины, согласно требованиям образовательного стандарта, студенты должны:

АК-1. Уметь использовать базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.

АК-2. Владеть системным и сравнительным анализом.

АК-3. Владеть исследовательскими навыками.

АК-4. Уметь работать самостоятельно.

АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью).

АК-6. Владеть междисциплинарным подходом к решению проблем.

АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.

АК-8. Владеть навыками устной и письменной коммуникации.

АК-9. Уметь учиться, повышать свою квалификацию в течение всей жизни, самостоятельно принимать профессиональные решения, анализировать исторические и современные проблемы экономической и социокультурной жизни общества.

СЛК-7. Быть способными к взаимодействию, сотрудничеству, разумному компромиссу при решении инновационных проблем.

ПК-1. Присоединять различные группы населения и отдельных индивидов к процессу создания, освоения, сохранения и распространения ценностей культуры.

ПК-2. Использовать нормативно-правовую базу отрасли культуры.

ПК-8. Приобретать новые знания, используя современные информационные технологии.

ПК-9. Оценивать состояние, тенденции и перспективы развития сферы культуры и искусств.

ПК-10. Прогнозировать, планировать и организовывать инновационно-методическую и художественно-творческую деятельность в сфере культуры и искусств.

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» межпредметно связана с дисциплинами «Основы информационных технологий», «Информационные технологии в культуре», а также блоками дисциплин «Социально-культурная деятельность», «Технологии социально-культурной деятельности», «Сценарно-режиссерские основы социально-культурной деятельности».

Цель преподавания учебной дисциплины «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» – сформировать у студентов понятие о мультимедиа технологиях; о средствах мультимедиа технологий; об этапах и технологиях создания продуктов мультимедиа, научить свободно владеть мультимедийными технологиями в разработке и реализации социально-культурных проектов и программ в области образования, искусства, досуга, спорта, реабилитации, рекламы и других отраслей сферы культуры.

Основными *задачами* дисциплины являются:

- формирование общего представления о мультимедиа, истоках зарождения явления, мультимедиа как социокультурного явления;
- изучение основных способов представления, сжатия и передачи информации в процессе коммуникации в мультимедийном пространстве;
- приобретение умений создавать творческий продукт, используя для выразительности различные виды представления информации.

В результате изучения данной дисциплины студент должен *знать*:

- понятие мультимедиа технологий;
- классификацию и области применения мультимедиа приложений;
- мультимедиа продукты учебного назначения;
- аппаратные средства мультимедиа технологий;
- растровую и векторную графику;
- типы и форматы файлов, гипертекст;
- текстовые и звуковые файлы;
- трехмерную графику и анимацию, видео;
- программные средства для создания и редактирования элементов мультимедиа;
- инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиа продуктов;

– этапы и технологию создания мультимедиапродуктов.

Студент должен *уметь*:

- разрабатывать учебные мультимедиапродукты;
- создавать графическое изображение;
- выполнять запись и редактирование звука;
- использовать линейный и нелинейный монтаж, видеопереходы и видеоэффекты;
- грамотно использовать в своей деятельности готовые мультимедийные продукты;
- пользоваться интегрированными программными средствами, имеющимися в распоряжении разработчика мультимедийных продуктов;
- создавать рекламные материалы социально-культурных мероприятий;
- обеспечивать мультимедийное сопровождение социально-культурного мероприятия и проекта;
- использовать сетевые ресурсы в социокультурном проектировании;
- создать авторский мультимедийный текст в соответствии с идейно-художественным замыслом.

Основными формами учебной работы являются лекционные занятия, лабораторные работы, самостоятельное изучение отдельных вопросов, выполнение творческого задания.

Особенностью изучения данной дисциплины является создание творческих работ профессиональной направленности с использованием различных видов информации для выразительности и передачи смысловой идеи.

На лекционных занятиях предусмотрено изучение проблем развития информационного общества и влияние информатизации на социокультурную реальность, рассматриваются вопросы мультимедийной поддержки социокультурных процессов.

На лабораторных занятиях изучаются практические аспекты использования мультимедийных технологий при работе с различными видами информации в создании творческих проектов.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» всего предусмотрено 68 часов, из них 34 часа – аудиторные. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 4 часа, лабораторные занятия – 28 часов.

Рекомендуемая форма контроля – зачет.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Введение

Социокультурная природа мультимедиа. Мультимедиа: дефиниции и подходы. Мультимедиа – новое средство коммуникаций. Мультимедиа – форма художественного творчества. Мультимедиа – вид компьютерных технологий. Исторические вехи становления и развития мультимедийных технологий. Области применения мультимедиа. Субъекты мультимедиа. Инструментальные интегрированные программные среды разработчика мультимедиапродуктов.

Тема 1. Программно-технические средства мультимедийных технологий

Средства мультимедиа технологий. Возможности мультимедиа технологий. Сфера применения. Классы систем мультимедиа. Классификация технических средств мультимедиа по видам информационных процессов, по используемому оборудованию, по функциональному использованию программно-технических средств. Основные типы мультимедиапродуктов. Три составляющих мультимедиа. Понятия аудиоряда, видеоряда, текстового потока. Понятие сценария, категорий сценария. Размерности сцен в мультимедиапродуктах.

Характеристика мультимедийного компьютера. Основные накопители информации. Типы файловых форматов. Существующие виды видеоадаптеров. Назначение видеобластера, ТВ-тюнера, видеограбберов и др. Виды аудиоадаптеров.

Тема 2. Методологические аспекты дигитализации культурного наследия в электронном виде

Влияние теории Клода Шеннона на процессы оцифровки (дигитализации) культурного наследия в электронном виде. Глобализация и проблемы самобытности наций и культур. Программа сохранения цифровых хранилищ. Web-семантика. Виртуальные и воображаемые музеи. Виртуальные справочные службы. Институт Маклюэна в развитии методов организации знаний и управления знаниями в распределенном мультимедийном мире.

*Тема 3. Мультимедийная презентация
в организации социокультурной коммуникации*

Возможности мультимедийных презентаций, мультимедийных игр. Интерактивный (нелинейный) способ представления информации. Гипертекст и триггеры в презентации. Влияние цвета и шрифта на восприятие информации. Типы шрифтов. Компонировка объектов, использование цвета.

*Тема 4. Графическая информация
в мультимедийных технологиях*

Цифровое изображение. Методы представления графических изображений: векторная, растровая графика, трехмерная. Форматы графических файлов. Визуальное представление данных в инфографике. Программные пакеты для работы со статической графикой (Corel, PhotoShop и др.). Программные пакеты для работы с динамической графикой (3D Studio Max, Flash Media). Система представления цвета в компьютерной графике. Свойства цвета. Механизм образования цвета. Цветовые модели.

Тема 5. Аудиоинформация в мультимедийных технологиях

Представление аудиоинформации в мультимедийных системах. Понятие аудиоряда. Аналогово-цифровое преобразование звука. Основные понятия звука (интенсивность, уровень звукового давления и громкости, типы звуковых волн, реверберация). Два вида звука: цифровой звук и MIDI-звук. Форматы звуковых файлов. Преимущества и недостатки цифрового звука и MIDI-звуча. Рекомендации по использованию в мультимедиа. Программные пакеты для работы со звуком.

Тема 6. Видеоинформация в мультимедийных технологиях

Понятие цифрового видео и его характеристики: частота кадров, разрешение экрана, цветовое разрешение, качество изображения. Технические средства обеспечения.

Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Видеосюжет: видеосъемка, монтаж и репортаж. Видеомонтаж: линейный, нелинейный, гибридный. Понятие плана и кадра. Стандарты видео. Настройки фильма и выполняемые ими функции.

Тема 7. Анимация и морфинг в мультимедийных технологиях

Анимация как вид киноискусства и сфера развлечений. Компьютерная анимация: двухмерная, трехмерная. Анимация по ключевым кадрам. Процедурная анимация. Программируемая анимация. Технология Flash-анимации: достоинства и недостатки. Хранение и применение компьютерной анимации.

Тема 8. Мультимедиа в Интернете

Интернет как гипертекстовая и гипермедийная система. Интернет как коллективное сознание человечества. Интернет как саморазвивающаяся и информационно-поисковая среда. Клиентские и серверные технологии создания ресурсов. Концепция Веб 2.0. Социальные сети и блогосервисы. Википроекты. Фото- и видеохранилища. Социальный медиамаркетинг. Круд-технологии в развитии социокультурных проектов.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Название темы	Количество аудиторных часов				Количество часов УСР	Форма контроля знаний
	лекции	практические занятия	семинарские занятия	лабораторные занятия		
Введение	2					
<i>Тема 1.</i> Программно-технические средства мультимедийных технологий	2					
<i>Тема 2.</i> Методологические аспекты дигитализации культурного наследия в электронном виде					2	реферат
<i>Тема 3.</i> Мультимедийная презентация в организации социокультурной коммуникации				4		
<i>Тема 4.</i> Графическая информация в мультимедийных технологиях				4		
<i>Тема 5.</i> Аудиоинформация в мультимедийных технологиях				4		
<i>Тема 6.</i> Видеоинформация в мультимедийных технологиях				4	2	проект
<i>Тема 7.</i> Анимация и морфинг в мультимедийных технологиях				4	2	проект
<i>Тема 8.</i> Мультимедиа в Интернете				4		
Всего...	4			24	6	

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная

1. Об информации, информатизации и защите информации : Закон Респ. Беларусь, 10 нояб. 2008 г., № 455-3 // Консультант Плюс: Беларусь. Технология 3000 [Электронный ресурс] / ООО «ЮрСпектр», Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2009.
2. Киселев, С. Средства мультимедиа / С. Киселев. – М.: Academia, 2012. – 64 с.
3. Клименко, Р. Веб-мастеринг на 100% / Р. Клименко. – СПб.: Питер, 2013. – 560 с.
4. Крам, Р. Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. – Вятка : Аквариум-Принт, 2014. – 127 с.
5. Феличи, Д. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн / Д. Феличи. – СПб.: БХВ-Петербург, 2014. – 496 с.
6. Харуто, А. В. Компьютерная обработка текстов и иллюстраций. Работа с Windows и Интернет : практ. рук-во / А. В. Харуто. – М.: АСТ, 2010. – 240 с.
7. Яковлева, Е. С. 3D-графика и видео в Photoshop CS4 Extended / Е. С. Яковлева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2010. – 272 с.

Дополнительная

1. Зеньковский, В. 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов / В. Зеньковский. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 512 с.
2. Квинт, И. SoundForge 9 / И. Квинт. – СПб.: Питер, 2009. – 167 с.
3. Коноплева, И. А. Информационные технологии / И. А. Коноплева, О. А. Хохлова, А. В. Денисов. – М.: Проспект, 2011. – 328 с.
4. Мидлтон, К. Клипарт. Использование готовых изображений в профессиональном дизайне / Крис Мидлтон, Люк Херриотт. – М.: АСТ, 2015. – 176 с.
5. Нагибина, М. Волшебная азбука. Анимация от А до Я / М. Нагибина. – М.: Перспектива, 2011. – 148 с.
6. Постнов, К. В. Компьютерная графика / К. В. Постнов. – М.: МГСУ, 2009. – 249 с.

7. Прахов, А. Blender. 3D-моделирование и анимация: руководство для начинающих (+CD) / А. Прахов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2009. – 256 с.

8. Райтман, М. Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / М. Райтман. – М. : Рид Групп, 2011. – 688 с.

9. Финкэнон, Д. Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью Adobe Flash / Д. Финкэнон. – М. : Рид Групп, 2013. – 288 с.

10. Харуто, А. В. Искусствознание и теория информации / А. В. Харуто, В. М. Петров. – Красанд, 2009. – 432 с.

11. Харуто, А. В. Монтаж и обработка фонограмм и видеозаписей. Работа с компакт-дисками : практ. рук-во / А. В. Харуто. – М. : АСТ, 2015. – 126 с.

12. Шелухин, О. И. Сжатие аудио- и видеoinформации / О. И. Шелухин. – М. : МГУСИ, 2012. – 88 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БУДУЩЕГО

Примерный перечень лабораторных работ

1. Создание интерактивной мультимедийной презентации (теста, комикса или мультфильма).
2. Разработка афиши социокультурного мероприятия (проекта) в программе векторной графики.
3. Разработка приглашения на социокультурное мероприятие в графических программах.
4. Разработка логотипа социокультурного мероприятия (проекта) в программе векторной графики.
5. Запись, воспроизведение и редактирование звука.
6. Создание эффектов (эхо, высота тона) звука, обработка звука.
7. Создание анимации с контекстом социокультурного мероприятия.
8. Моделирование и визуализация трехмерных объектов.
9. Разработка проекта клипа: выбор темы, подбор и коррекция графических, аудиальных и видеоматериалов.
10. Монтаж и отладка клипа.
11. Разработка сайта-визитки социокультурного мероприятия.
12. Использование социального медиамаркетинга в профессиональной деятельности.

Перечень рекомендованных средств диагностики

В качестве одного из элементов, рекомендуемого для выявления уровня учебных достижений студента, используются критериально-ориентированные тесты. Они представляют собой совокупность тестовых заданий закрытой формы с одним или несколькими вариантами правильных ответов; заданий на установление соответствия между элементами двух множеств с одним или несколькими соотношениями и равным или разным количеством элементов в множествах; заданий открытой формы с формализованным ответом; заданий на установление правильной последовательности.

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта также рекомендуется использовать проектную деятельность, включающую проблемные, творческие задачи, предполагающие эвристическую деятельность и неформализованный ответ.

Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы студентов по учебной дисциплине

Самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по дисциплине «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» в свободное от обязательных учебных занятий время. Цель самостоятельной работы студентов – содействие усвоению в полном объеме содержания учебной дисциплины через систематизацию, планирование и контроль собственной деятельности. Преподаватель дает задания по самостоятельной работе и регулярно проверяет их выполнение.

С учетом содержания, цели и задач дисциплины «Мультимедийные технологии социально-культурной деятельности» студентам предлагается осуществлять такие виды самостоятельной работы по дисциплине, как разработка мультимедийного обеспечения социокультурного мероприятия или проекта; использование социального медиамаркетинга в рекламировании мероприятия или проекта; создание афиши мероприятия, приглашения на мероприятие с разработкой логотипа; использование сервисов Интернета в создании презентаций по различной социокультурной тематике; создание видеоролика и др.

Критерии оценки уровня знаний и умений студентов

10 – самостоятельное, свободное, последовательное раскрытие темы (вопроса), подкрепленное ссылками на несколько источников. Широкое владение терминологией. Собственный, аргументированный взгляд на затронутые проблемы. Предоставление тезисов. Систематизация знаний, умений, навыков в сфере обработки информации (своевременное выполнение всех заданий практического характера). Проявление интереса к участию в коммуникационных мероприятиях образовательного и развивающего характера.

9 – свободное изложение содержания темы (вопроса), основанное на привлечении не менее трех источников, комментарии и выводы. Последовательность и четкость изложенного материала. Широкое владение терминологией. Систематизация знаний, умений, навыков в сфере обработки информации (своевременное выполнение всех заданий практического характера). Проявление интереса к коммуникационным мероприятиям образовательного и развивающего характера.

8 – то же, что и выше. Некоторая незавершенность аргументации при изложении, которая требует уточнения теоретических позиций. Простое выполнение задач высокой сложности, систематическое обновление усвоенных знаний, умений, навыков в сфере обработки информации (выполнение почти всех заданий практического характера).

7 – понимание сути темы (вопроса), грамотное, но недостаточно полное изложение содержания. Отсутствие собственных оценок. Использование терминологии (выполнение большей части заданий практического характера).

6 – понимание сути темы (вопроса), изложение содержания неполное, требующее дополнительных пояснений. Отсутствие собственных оценок. Неточности в терминологии (выполнение половины заданий практического характера).

5 – поверхностная проработка темы (вопроса), неумение последовательно построить устное сообщение, невладение терминологией. Недостаточная активность в приобретении и применении знаний в области обработки информации (выполнение некоторых заданий практического характера).

4 – низкий познавательный интерес к деятельности, связанной с обработкой информации, поверхностная проработка те-

мы (вопроса), наличие некоторых погрешностей при ответе, пробелы в раскрытии содержания, невладение терминологией (выполнение меньшей части заданий практического характера).

3 и 2 – отсутствие знаний по значительной части основного учебно-программного материала. Низкий познавательный интерес к деятельности по обработке информации. Несознательность в освоении знаний, умений, навыков в области рекламы и неготовность к их применению на практике (невыполнение заданий практического характера).

1 балл – нет ответа (отказ от ответа, невыполнение предусмотренных заданий практического характера).

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Учебное издание

**МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Учебная программа
учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности 1-23 01 14
Социально-культурная деятельность*

Корректор В. Б. Кудласевич
Технический редактор Л. Н. Мельник

Подписано в печать 2016. Формат 60x84 ¹/₁₆.
Бумага офисная. Ризография.
Усл. печ. л. 0,99. Уч.-изд. л. 0,57. Тираж экз. Заказ .

Издатель и полиграфическое исполнение:
Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств».
Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/177 от 12.02.2014.
ЛП № 02330/456 от 23.01.2014.
Ул. Рабкоровская, 17, 220007, г. Минск.