

Учреждение образования
«Белорусский государственный университет
культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по научной работе

_____ В. Р. Языкович

« _____ » _____ 2020 г.

Регистрационный № УД-_____/уч.

**МУЛЬТИМЕДИА
В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ**

Учебная программа учреждения высшего образования

по учебной дисциплине для специальности

1-21 04 01 Культурология (по направлениям),

1-21 04 02 Искусствоведение (по направлениям),

1-23 01 14 Социально-культурная деятельность

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-21 04 01-2013 по специальности 1-21 04 01 Культурология (по направлениям), образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-21 04 02-2013 Искусствоведение (по направлениям), образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность; учебных планов по специальностям 1-21 04 01 Культурология (по направлениям), 1-21 04 02 Искусствоведение (по направлениям), 1-23 01 14 Социально-культурная деятельность, рег. № Д21-1-95/17уч. от 05.07.2017; рег. № Е23-1-100/17 уч. от 05.07.2017

СОСТАВИТЕЛИ:

Т. Д. Орешко, 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

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Е. С. Игнатович, заведующий кафедрой молодежной политики и социокультурных коммуникаций государственного учреждения образования «Республиканский институт высшей школы», кандидат педагогических наук, доцент;

С. Б. Мойсейчук, профессор кафедры менеджмента социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат педагогических наук, доцент

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой информационных технологий в культуре учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 9 от 29.05.2019);

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 5 от 12.06.2019)

Ответственный за редакцию: Н. А. Милькевич

Ответственный за выпуск: Т. Д. Орешко

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В процессе развития информационного общества существенно изменяются квалификационные требования к выпускникам высших учебных заведений. Формирование профессионально значимых качеств выпускника должно быть ориентировано не столько на объем и полноту конкретных знаний, сколько на способность самостоятельно пополнять знания, ставить и решать разнообразные задачи, находить альтернативные решения и выработать критерии отбора наиболее эффективных из них. Основной целью обучения применению мультимедийных технологий в социокультурной деятельности является развитие творческих способностей студентов через интерактивность, которая способствует формированию гармоничной личности. 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. Сфера культуры нуждается в специалистах, готовых и способных использовать инновационные методики и технологии работы, управлять развитием учреждений культуры, повышая качество их деятельности и привлекательность для населения.

Программа учебной дисциплины «Мультимедиа в социокультурном проектировании» составлена на основании требований Государственного стандарта к уровню подготовки студентов по специальности 1-21 04 01 для специальности Культурология (по направлениям) очной и заочной форм обучения.

Дисциплина «Мультимедиа в социокультурном проектировании» направлена на профессиональную подготовку студентов в области информационно-методического обеспечения, практики и специфики использования мультимедийных технологий в современной социокультурной деятельности.

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 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 организовать инновационно-методическую и художественно-творческую деятельность в сфере культуры и искусств.

Учебная дисциплина «Мультимедиа в социокультурном проектировании» межпредметно связана с дисциплинами «Социально-культурная деятельность», «Технологии социально-культурной деятельности», «Сценарно-режиссерские основы социально-культурной деятельности», «Основы информационных технологий», «Информационные технологии в культуре».

Цель преподавания учебной дисциплины «Мультимедиа в социокультурном проектировании» – подготовить обучающихся к использованию мультимедийных технологий как инструмента для организации деятельности системы методического руководства для решения на высоком уровне научных и практических задач в социокультурной сфере.

Основными *задачами* дисциплины являются:

- формирование общего представления о сущности информационно-методического обеспечения социально-культурной деятельности, истоках зарождения явления, организационной структуре методического руководства, технике методического труда в условиях информатизации;

- приобретение умений создавать творческий продукт, используя для выразительности различные виды представления информации.

В результате изучения данной дисциплины студент должен *знать*:

- основные этапы развития мультимедиа в истории СКД;
- основные этапы и закономерности развития теоретических взглядов на программное обеспечение мультимедиа;

- сущность, функции информационно-методического обеспечения социально-культурной деятельности;

- специфику методического обеспечения социально-культурной деятельности в условиях информатизации;

- специфику автоматизированного рабочего места специалиста;

- основные средства получения, накопления, первичного анализа, обработки, хранения информации об опыте СКД;

- наиболее эффективные методы обобщения передового опыта и внедрения его в практику учреждений культуры;

- организационно-управленческую структуру методического обеспечения социально-культурной деятельности и функций основных звеньев этой системы.

- нормативные документы и программы, регламентирующие деятельность методических служб.

уметь:

- применять полученные знания на практике;

- использовать в деятельности современные мультимедийные технологии;

- собирать, систематизировать, обрабатывать, хранить, анализировать мультимедийную информацию;
- выделять передовой опыт, а также элементы опыта устаревшего и требующего изъятия из практики;
- распространять передовой опыт, внедрять его в массовую практику, контролировать ход и результаты внедрения;
- разрабатывать различные виды мультимедийных продуктов.

Изучение этих вопросов для студентов не самоцель, а необходимый этап формирования у них соответствующих умений и навыков, которые вырабатываются на практических, лабораторных и индивидуальных занятиях, а также в самостоятельной работе под контролем педагога.

Основными формами учебной работы являются лекционные, практические занятия, самостоятельное изучение отдельных вопросов, выполнение творческого задания. Программа дисциплины предполагает наличие вопросов для самостоятельной работы студентов, что позволит им более осознанно воспринимать излагаемый материал и лучше контролировать степень его усвоения.

Учебным планом на изучение учебной дисциплины «Мультимедиа в социокультурном проектировании» всего предусмотрено 58 часов, из них 34 часа – аудиторных. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 10 часов, практические занятия – 24 часа.

Рекомендуемая форма контроля – зачет.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. Введение. Понятие мультимедиа технологий

Понятие «мультимедиа». Социокультурная природа мультимедиа. История развития мультимедиа. Средства мультимедиа технологий. Области применения. Мультимедиа как средство коммуникации, художественного творчества, вид компьютерных технологий. Классы систем мультимедиа. Основные типы мультимедийных продуктов. Инструментальные программные среды разработчика мультимедиапродуктов.

Тема 2. Программно-технические средства мультимедийных технологий

Основные понятия мультимедиа: аудиоряд, видеоряд, текстовый поток. Понятие сцены. Сценарий. Сценарный план, либретто, литературный сценарий, режиссерский сценарий.

Способы презентации мультимедиапродуктов. Сфера применения.

Классификация технических средств мультимедиа по: видам информационных процессов, функциональному использованию программно-технических средств, использованному оборудованию.

Характеристики мультимедийного компьютера. Основные накопители информации. Типы файловых форматов. Существующие виды видео- и аудиоадаптеров.

Тема 3. Мультимедийные презентации в организации социокультурных проектов

Возможности мультимедийных презентаций. Интерактивный способ представления информации. Гипертекст и триггеры в презентациях. Создание, использование и поиск шаблонов презентаций. Влияние цвета и шрифта на восприятие информации. Классификации шрифтов. Компонировка объектов, использование цвета.

Звук в мультимедийной презентации. Создание видеоряда из мультимедийной презентации.

Тема 4. Графическая информация в мультимедийном проектировании

Создание и использование цифровых графических изображений. Классификации графических изображений. Форматы графических файлов. Визуальное представление данных в инфографике. Программные пакеты для работы со статичной графикой (CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и др.). Программные пакеты для работы с динамической графикой (3D Studio Max, Flash Media и др.).

Системы представления цвета в компьютерной графике. Свойства цвета. Механизм образования цвета. Цветовые модели.

Тема 5. Аудиоинформация в мультимедийных проектах

Представление аудиоинформации в мультимедийных системах. Понятие аудиоряда. Аналогово-цифровое представление звука. Принципы оцифровки и способы кодирования аналогового звука (дискретизация по времени и квантование по уровню). Основные характеристики звука (интенсивность, уровни звукового давления и громкости, тон звука, тембр звука, типы звуковых волн).

Форматы звуковых файлов. MIDI-звук. Преимущества и недостатки цифрового и MIDI-звуча.

Рекомендации по использованию звука в мультимедийных проектах. Программные пакеты для работы со звуком.

Тема 6. Видеоинформация в мультимедийных проектах

Понятие цифрового видео и его характеристики: частота кадров, разрешение экрана, цветное разрешение, качество изображений.

Технические и программные средства для создания, обработки и воспроизведения цифрового видео.

Видеосюжет. Понятие плана и кадра. Видеомонтаж: линейный, нелинейный и гибридный. Стандарты видео. Настройка фильма.

Роль титров в создании видеоряда для мультимедийных проектов. Правила компоновки титров.

Тема 7. Анимация в мультимедийных проектах

Анимация как вид киноискусства и сферы развлечений. Компьютерная анимация: двумерная и трехмерная. Анимация

по ключевым кадрам. Процедурная анимация. Синемаграфия (анимированные фотографии).

Теория Flash-анимации. Хранение и применение компьютерной анимации в мультимедийных проектах.

Тема 8. Мультимедиа в Интернете

Интернет как гипертекстовая и гипермедийная система. Использование информационно-поисковых систем для создания мультимедийных проектов социокультурной направленности. Интернет как саморазвивающаяся и информационно-поисковая среда. Клиентские и сервисные технологии создания ресурсов. Концепция Web 2.0.

Способы распространения и рекламы социокультурных мультимедийных проектов. Социальные сети и блогосервисы. Википроекты. Фото- и видеохранилища. Использование облачных технологий в мультимедийных проектах.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

| Название темы | Количество аудиторных часов | | Количество часов УСР | Форма контроля знаний |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| | лекции | практические занятия | | |
| <i>Тема 1.</i> Введение. Понятие мультимедиа технологий | 1 | 2 | | |
| <i>Тема 2.</i> Программно-технические средства мультимедийных технологий | 1 | 2 | 2 | презентация |
| <i>Тема 3.</i> Мультимедийные презентации в организации социокультурных проектов | 1 | 2 | | |
| <i>Тема 4.</i> Графическая информация в мультимедийном проектировании | 1 | 2 | | |
| <i>Тема 5.</i> Аудиоинформация в мультимедийных проектах | 1 | 2 | 1 | электронный метод. кабинет |
| <i>Тема 6.</i> Видеоинформация в мультимедийных проектах | 1 | 2 | 1 | пакет документов |
| <i>Тема 7.</i> Анимация в мультимедийных проектах | 1 | 4 | | |
| <i>Тема 8.</i> Мультимедиа в Интернете | 1 | 4 | 2 | электронный метод. кабинет |
| Всего... | 8 | 20 | 6 | |

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Литература

Основная

1. Об информации, информатизации и защите информации [Электронный ресурс]: Закон Респ. Беларусь от 10 нояб. 2008 г., № 455-3 // Консультант Плюс : Беларусь. Технология 3000 / ЮрСпектр, Нац. центр правовой информ. Респ. Беларусь. – Минск, 2009.

2. *Андресен, Бент. Б.* Мультимедиа в образовании: специализированный учеб. курс : пер. с англ. / Бент. Б. Андресен, Катя ван ден Бринк. – М. : Дрофа, 2007. – 221 с.

3. *Бакланова, Н. К.* Профессиональное мастерство работника культуры / Н. К. Бакланова. – М. : Моск. гос. ун-т культуры к искусств, 1996. – 118 с.

4. *Бирженюк, Г. М.* Методическое руководство культурно-просветительной работой : учеб. пособие для студентов ин-тов культуры / Г. М. Бирженюк, Л. В. Бузене, Н. А. Горбунова. – М. : Просвещение, 1989. – 176 с.

5. *Бирженюк, Г. М.* Основы региональной культурной политики и формирование культурно-досуговых программ / Г. М. Бирженюк, А. П. Марков. – СПб. : СПбГИК, 1992. – 128 с.

6. *Бонд, Р.* Домашний мультимедийный компьютер на все 100% / Р. Бонд ; пер. с англ. Н. Ю. Васильева. – М. : НТ Пресс, 2007. – 352 с.

7. *Булатова, Н. С.* Организационно-педагогические основы социальной адаптации учреждений культуры к новым экономическим условиям : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Н. С. Булатова. – М., 1998. – 244 л.

8. *Грыгаровіч, Я. Д.* Прыкладная культуралогія / Я. Д. Грыгаровіч, А. І. Смолік. – Мінск : Адукацыя і выхаванне, 2005. – 215 с.

9. *Дридзе, Т. М.* Основы социально-культурного проектирования / Т. М. Дридзе, Э. А. Орлова. – М. : Рос. ин-т культурологии, 1996. – 196 с.

10. *Жаркова, Л. С.* Деятельность учреждений культуры : учеб. пособие / Л. С. Жаркова. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : МГУКИ, 2003. – 225 с.

11. *Жилинская, Т. С.* Теоретические основы информационных технологий : учеб.-метод. комплекс / Т. С. Жилинская, П. В. Гляков, Т. И. Песецкая. – Минск : БГУКИ, 2017. – 319 с
12. Информационные технологии в культуре [Электронный ресурс] : учеб.-метод. комплекс / сост.: Т. Д. Орешко [и др.]. – Минск : БГУКИ, 2017. – Режим доступа: <http://repository.buk.by/123456789/14552>. – Дата доступа: 31.10.2017.
13. *Киселев, С.* Средства мультимедиа / С. Киселев. – М. : Academia, 2012. – 64 с.
14. *Киселева, Т. Г.* Социально-культурная деятельность : учебник / Т. Г. Киселева, Ю. Д. Красильников. – М. : МГУКИ, 2004. – 539 с.
15. *Крам, Р.* Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. – Вятка : Аквариум-Принт, 2014. – 127 с.
16. Клубоведение : учеб. пособие для ин-тов культуры, искусств и фак. культ.-просвет. работы пед. ин-тов / под ред. С. Н. Иконниковой, В. И. Чепелева. – М. : Просвещение, 1980. – 394 с.
17. *Комиссаренко, С. С.* Клуб как социально-культурное явление / С. С. Комиссаренко. – СПб. : СПб. гос. акад. культуры, 1997. – 158 с.
18. *Крапивенко, А. В.* Технологии мультимедиа и восприятие ощущений / А. В. Крапивенко. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 – 272 с.
19. *Макарава, А. А.* Функцыянальна-структурныя пераўтварэнні ў дзейнасці культурных устаноў у Беларусі : дыс. ... канд. пед. навук : 13.00.05 / А. А. Макарава. – Мінск, 2002. – 190 с.
20. *Орешко, Т. Д.* Компьютерная обработка текстов и издательские системы : учеб.-метод. комплекс / Т. Д. Орешко. – Минск : БГУКИ, 2018. – 141 с.
21. *Орешко, Т. Д.* Информационная культура личности : учеб.-метод. комплекс / сост.: Т. Д. Орешко, Т. С. Жилинская. – Минск : БГУКИ, 2017. – 74 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.* Sound Forge 9 / И. Квинт. – СПб. : Питер, 2009. – 167 с.

3. Культурная сфера вольнага часу: стан, праблемы : матэрыялы рэсп. навук.-практ. канф., Мінск, снежань 1995 г. / Беларус. дзярж. ін-т павыш. кваліф. – Мінск : БелИПК, 1997. – 104 с.
4. Культурно-досуговая деятельность / под ред. А. Д. Жаркова, В. М. Чижикова. – М. : Моск. гос. ун-т культуры и искусств, 1998. – 462 с.
5. *Марков, А. П.* Основы социокультурного проектирования : учеб. пособие / А. П. Марков, Г. М. Бирженюк. – СПб. : СПбГУП, 1998. – 262 с.
6. *Мидлтон, К.* Клипарт. Использование готовых изображений в профессиональном дизайне / К. Мидлтон, Л. Херриотт. – М. : АСТ, 2015. – 176 с.
7. *Нагибина, М.* Волшебная азбука. Анимация от А до Я / М. Нагибина. – М. : Перспектива, 2011. – 148 с.
8. *Постнов, К. В.* Компьютерная графика / К. В. Постнов. – М. : МГСУ, 2009. – 249 с.
9. *Орлов, А. С.* Социология рекреации / А. С. Орлов. – М. : Наука, 1995. – 148 с.
10. *Прахов, А.* Blender. 3D-моделирование и анимация: руководство для начинающих (+CD) / А. Прахов. – СПб. : БХВ-Петербург, 2009. – 256 с.
11. *Райтман, М.* Цифровое видео. Основы съемки, монтажа и постобработки с помощью инструментов Adobe / М. Райтман. – М. : Рид-групп, 2011. – 688 с.
12. *Рябова, Т. В.* Организационно-педагогические факторы развития инфраструктуры культурно-досуговой деятельности : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Т. В. Рябова ; СПб. гос. акад. культуры. – СПб., 1996. – 19 с.
13. Сацыяльна-культурная дзейнасць: метадалогія, змест, метадыка : матэрыялы. навук.-метаад. канф., Мінск, 4–5 лют. 2003 г. / рэдкал.: А. І. Смолік (адк. рэд.) [і інш.]. – Мінск : Беларус. дзярж. ун-т культуры, 2004. – 235 с.
14. *Скараходаў, У. П.* Сацыядынаміка культуры сучаснай Беларусі / У. П. Скараходаў ; навук. рэд. праф. А. Я. Міхневіч. – Мінск : БелДІПК, 2003. – 343 с.
15. *Смирнова, Е. И.* Теория и методика организации самодеятельного творчества трудящихся в культурно-просветительных учреждениях / Е. И. Смирнова. – М. : Просвещение, 1983. – 192 с.

16. Соколов, А. В. Феномен социально-культурной деятельности / А. В. Соколов. – СПб. : СПбГУП, 2003. – 204 с.

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

18. Харуто, А. В. Монтаж и обработка фонограмм и видеозаписей. Работа с компакт-дисками : практическое руководство / А. В. Харуто. – М. : АСТ, 2015. – 126 с.

19. Шелухин, О. И. Сжатие аудио и видео информации / О. И. Шелухин. – М. : МТУСИ, 2012 – 88 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Примерный перечень практических заданий

1. Разработка концепции (проекта) социокультурного мероприятия. Разработка рекламной стратегии и логотипа в программе векторной графики (2 часа).
2. Разработка приглашений и афиши для социокультурного мероприятия (2 часа).
3. Создание интерактивной мультимедийной презентации с использованием внешнего шаблона (текста, комикса или мультфильма) в соответствии с тематикой индивидуального проекта (2 часа).
4. Подбор и подготовка видео- и аудиоматериала для проведения рекламы социокультурного проекта (подбор и коррекция графических, аудиоальных и видеоматериалов) (2 часа).
5. Создание мультимедийного обеспечения социокультурного проекта (6 часов).
6. Создание анимации и синемаграфики в контексте социокультурного мероприятия (4 часа).
7. Разработка сайта-визитки социокультурного мероприятия (2 часа).

Перечень рекомендуемых средств диагностики

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта рекомендуется использовать проектную деятельность, включающую проблемные, творческие задачи, предполагающие эвристическую деятельность, формализованные и неформализованные ответы.

В качестве одного из элементов, рекомендуемого для выявления уровня учебных достижений студента, используются критериально-ориентированные тесты, которые представляют собой совокупность тестовых заданий закрытой формы с одним или несколькими вариантами правильных ответов: заданий на установление соответствия между элементами двух множеств (вопрос-ответ), а также заданий открытой формы с формализованным ответом (письменным или устным).

Методические рекомендации по организации и выполнению самостоятельной работы

Самостоятельная работа студентов направлена на обогащение их умений и навыков по дисциплине «Мультимедиа в социокультурном проектировании» 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 «Мультимедиа в социокультурном проектировании» студентам предлагается осуществлять такие виды самостоятельной работы по дисциплине, как контент-анализ публикаций по использованию информационных технологий в сфере культуры, разработка тематических презентаций, выполнение задач, связанных с использованием мультимедийных технологий в социокультурном проектировании.

При изучении дисциплины используются следующие формы самостоятельной работы:

- контролируемая самостоятельная работа в виде решения индивидуальных задач в аудитории во время проведения практических занятий под контролем преподавателя в соответствии с расписанием;
- управляемая самостоятельная работа, в том числе в виде выполнения индивидуальных заданий с консультациями преподавателя;
- подготовка рефератов и презентаций по индивидуальным темам.

Оценка уровня знаний студента производится по десятибалльной шкале.

Для оценки достижений студента рекомендуется использовать следующий диагностический инструментарий:

- устный опрос во время практических занятий;
- проведение текущих контрольных работ (заданий) по отдельным темам;
- защита выполненных на практических занятиях индивидуальных заданий;

- защита выполненных в рамках управляемой самостоятельной работы индивидуальных заданий;
- выступление студента на конференции по подготовленному реферату;
- защита индивидуальной работы;
- сдача зачета по дисциплине.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

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, наличие комментариев и выводов. 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 проектным задачам 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).

Для выставления зачетной оценки с учетом выполненных лабораторных работ и самостоятельных заданий считать достаточным уровни с баллами от 10 до 4.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУДУМ

Учебное издание

**МУЛЬТИМЕДИА
В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ**

*Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности
1-21 04 01 Культурология (по направлениям),
1-21 04 02 Искусствоведение (по направлениям),
1-23 01 14 Социально-культурная деятельность*

Редактор Н. А. Милькевич
Технический редактор Л. Н. Мельник

Подписано в печать 2020. Формат 60x84 ¹/₁₆.
Бумага офисная. Ризография.
Усл. печ. л. 1,16. Уч.-изд. л. 0,67. 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.