

Міністэрства адукацыі Рэспублікі Беларусь
Вучэбна-метадычнае аб'яднанне
па адукацыі ў галіне культуры і мастацтваў

ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІІ Ў КУЛЬТУРЫ

*Тыпавая вучэбная праграма па вучэбнай дысцыпліне
для спецыяльнасці 1-21 04 01 Культуралогія (па напрамках)*

Мінск
БДУКМ
2016

СКЛАДАЛЬНІКІ:

С. А. Ганчарова, дацэнт кафедры інфармацыйных тэхналогій у культуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў», кандыдат тэхнічных навук, дацэнт;

Т. С. Жылінская, старшы выкладчык кафедры інфармацыйных тэхналогій у культуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў», кандыдат педагагічных навук;

Т. Д. Арэшка, старшы выкладчык кафедры інфармацыйных тэхналогій у культуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»;

Т. У. Бачурына, выкладчык кафедры інфармацыйных тэхналогій у культуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў»

РЭЦЭНЗЕНТЫ:

кафедра вэб-тэхналогій і камп'ютарнага мадэлявання Беларускага дзяржаўнага ўніверсітэта;

І. А. Дзюба, прарэктар па вучэбнай рабоце дзяржаўнай установы адукацыі «Акадэмія паслядыпломнай адукацыі», кандыдат фізіка-матэматычных навук, дацэнт

РЭКАМЕНДАВАНА ДА ЗАЦВЯРДЖЭННЯ Ё ЯКАСЦІ ТЫПАВОЙ:

кафедрай інфармацыйных тэхналогій у культуры ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» (пратакол № 8 ад 24.04.2015);

прэзідыумам навукова-метадычнага савета ўстановы адукацыі «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў» (пратакол № 1 ад 29.10.2015);

навукова-метадычным саветам па культуралогіі і сацыяльна-культурнай дзейнасці вучэбна-метадычнага аб'яднання па адукацыі ў галіне культуры і мастацтваў (пратакол № 1 ад 17.11.2015)

Адказны за рэдакцыю: В. Б. Кудласевіч

Адказны за выпуск: Т. Д. Арэшка

ТЛУМАЧАЛЬНАЯ ЗАПІСКА

Асаблівасцю функцыянавання інфармацыі галіны культуры і мастацтва з'яўляецца яе разнастайнасць (мультымедыйнасць) і вялікі аб'ём. Таму ва ўмовах інфармацыйнага грамадства неад'емнымі якасцямі кваліфікаванага спецыяліста сферы культуры і мастацтваў з'яўляюцца высокі ўзровень ведаў і трывалыя ўменні ўжываць сучасныя інфармацыйныя тэхналогіі не толькі для аўтаматызацыі руцінных аперацый, але і для рашэння творчых задач у прафесійнай дзейнасці.

Вучэбная дысцыпліна «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры» ўваходзіць у цыкл спецыяльных дысцыплін і звязана з такімі дысцыплінамі, як «Асновы інфармацыйных тэхналогій» і «Прыкладная культуралогія».

Засваенне адукацыйнай праграмы па вучэбнай дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры» павінна забяспечыць фарміраванне наступных *акадэмічных кампетэнцый*:

АК-1. Умець выкарыстоўваць базавыя навукова-тэарэтычныя веды для вырашэння тэарэтычных і практычных задач.

АК-2. Валодаць сістэмным і параўнальным аналізам.

АК-3. Валодаць даследчымі навыкамі ў галіне культуралогіі .

АК-4. Умець працаваць самастойна.

АК-5. Быць здольным параджаць новыя ідэі (валодаць крэатыўнасцю).

АК-6. Валодаць міждысцыплінарным падыходам да вырашэння праблем.

АК-7. Мець навыкі, звязаныя з выкарыстаннем тэхнічных уст-ройстваў, кіраваннем інфармацыяй і работай з камп'ютарам.

АК-8. Валодаць навыкамі вуснай і пісьмовай камунікацыі.

АК-9. Умець вучыцца, павышаць сваю кваліфікацыю на працягу свайго жыцця.

Таксама студэнт павінен набыць наступныя *сацыяльна-асобасныя кампетэнцыі*:

САК-1. Валодаць якасцямі грамадскасці.

САК-2. Быць здольным да сацыяльнага ўзаемадзеяння.

САК-3. Валодаць здольнасцю да міжасобасных камунікацый.

Пасля вывучэння вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры» студэнт павінен валодаць наступнымі прафесійнымі кампетэнцыямі і быць здольным:

ПК-2. Выкарыстоўваць нарматыўна-прававую базу галіны культуры.

ПК-3. Рэалізоўваць агульнадзяржаўныя, рэгіянальныя і ведамасныя праграмы і праекты ў галіне культуры і мастацтваў.

ПК-4. Ацэньваць стан, тэндэнцыі і перспектывы развіцця сферы культуры і мастацтваў.

ПК-5. Прагназаваць, планаваць і арганізоўваць інавацыйна-метадычную і мастацка-творчую дзейнасць у сферы культуры і мастацтваў.

ПК-9. Арганізоўваць сваю працу на навуковай аснове, валодаць камп'ютарнымі метадамі збору, захавання і апрацоўкі інфармацыі ў сферы прафесійнай дзейнасці.

ПК-11. Працаваць з вучэбнымі планами і праграмамі, метадычнымі рэкамендацыямі па арганізацыі працэсу навучання і выхавання.

ПК-12. Планаваць працэс навучання і выхавання ў адпаведнасці з распрацаванымі нарматыўнымі і дыдактычнымі дакументамі.

ПК-14. Выкарыстоўваць сучасныя метадыкі і тэхнічныя сродкі навучання.

ПК-16. Карыстацца інфармацыйнымі рэсурсамі для азнаямлення з нарматыўнай базай адукацыі і інавацыямі ў дыдактыцы навучання.

ПК-19. Распрацоўваць сацыяльна-культурныя праекты ў камерцыйнай, фінансава-гаспадарчай дзейнасці.

ПК-22. Праводзіць маркетынжавыя даследаванні, распрацоўваць і ажыццяўляць міжнародныя, рэспубліканскія, рэгіянальныя і мэтавыя сацыяльна-культурныя праекты.

ПК-23. Складаць рэкламную стратэгію культурна-адпачынаковых праграм, прымяняць метадыку падбору слоганаў для культурных праектаў.

ПК-24. Распрацоўваць і праводзіць кампаніі па сувязях з грамадскасцю, узаемадзейнічаць са сродкамі масавай інфармацыі.

Мэта дысцыпліны – забяспечыць студэнтаў базавымі ведамі, неабходнымі для эфектыўнага ўжывання сучасных інфармацыйных тэхналогій у сферы культуры, фарміраванне ўменняў і навыкаў выкарыстання сродкаў апрацоўкі мультымедынай інфармацыі і інфармацыйных камунікацый з улікам сучаснага стану і сусветных тэндэнцый развіцця камп'ютарных інфармацыйных тэхналогій.

Для дасягнення гэтай мэты неабходна вырашэнне наступных вучэбных задач:

- азнаямленне студэнтаў з асноўнымі канцэпцыямі інфарматызацыі грамадства і галіны культуры;
- засваенне ведаў аб выкарыстанні інфармацыйных тэхналогій у культуры і мастацтве;
- авалоданне сеткавымі тэхналогіямі і выкарыстаннем глабальнай сеткі Інтэрнэт і яе службаў;
- вывучэнне асноўных тэхналогій і праграмных сродкаў апрацоўкі тэкставай, графічнай, гукавой і відэаінфармацыі;
- вывучэнне асноў вэб-тэхналогій;
- вывучэнне тэхналогій і сродкаў аўтаматызацыі кіравання, падтрымкі навуковых даследаванняў у культуры, мастацтве, адукацыі і выхаванні;
- авалоданне эфектыўнымі метадамі і сродкамі рашэння творчых задач у галіне культуры і мастацтваў на аснове выкарыстання інфармацыйных тэхналогій.

У выніку вывучэння дысцыпліны студэнт павінен *ведаць*:

- асновы тэорыі інфармацыі вымярэння;
- метады арганізацыі статыстычнага эксперымента і апрацоўкі вынікаў;
- механізм выкарыстання электроннага лічбавага подпісу;
- метады і алгарытмы аўтаматызацыі апрацоўкі тэкставай інфармацыі;
- тэхналогіі праектавання вэб-старонак;
- праблемы выкарыстання баз даных у галіне культуры;
- спосабы прадстаўлення ведаў у экспертных сістэмах;
- метады стварэння мультымедычных інфармацыйных прадуктаў;
- канцэпцыі стварэння адзінай інфармацыйнай прасторы;
- сучасныя дасягненні ў развіцці і выкарыстанні лічбавых і камунікатыўных тэхналогій у сферы культуры і мастацтва;

– тэарэтычныя асновы функцыянавання мультымедыйнай інфармацыі ў соцыуме і праблемы інфарматызацыі культуры і мастацтва.

Студэнт павінен *умець*:

- будаваць інфалагічныя мадэлі прадметнай вобласці;
- праводзіць статыстычны эксперымент і апрацоўваць вынікі;
- выконваць афармленне вэб-старонак;
- выкарыстоўваць базы даных у галіне культуры;
- распрацоўваць рэляцыйныя мадэлі баз даных;
- ствараць дакументы з уключэннем мультымедыйных рэсурсаў;
- комплексна выкарыстоўваць разнастайныя праграмныя сродкі для рашэння творчых задач;
- выкарыстоўваць сеткавыя медыярэсурсы ў кіраўніцкай і маркетынгавай дзейнасці культуролага-менеджара;
- ствараць вэб-рэсурсы адпаведна сучасным стандартам.

Студэнт павінен *валодаць*:

- метадамі праектавання інфармацыйных сістэм;
- статыстычнымі метадамі апрацоўкі эксперымента;
- метадамі распрацоўкі вэб-старонак;
- метадамі распрацоўкі баз даных у галіне культуры;
- метадамі (сістэмамі) аўтаматызаванай падтрымкі офіснай дзейнасці.

Асноўнымі формамі вучэбнай работы з’яўляюцца лекцыйныя заняткі, семінары, лабараторныя работы, самастойнае вывучэнне асобных пытанняў, а таксама выкананне самастойных распрацовак на аснове сучасных інфармацыйных тэхналогій. У працэсе навучання студэнты рыхтуюць курсавую работу.

На лекцыйных занятках прадугледжана вывучэнне праблемных тэарэтычных пытанняў, інфармацыйнага мадэлявання аб’ектаў, з’яў, працэсаў і сістэм, вывучэнне асноў праектавання інфармацыйных сістэм у сферы культуры, мастацтваў і навуковых даследаванняў. Разглядаюцца пытанні інфармацыйнай падтрымкі творчых працэсаў.

На вывучэнне вучэбнай дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры» адукацыйным стандартам усяго прадугледжана 386 гадзін, з якіх 212 гадзін – аўдыторныя заняткі. Прыкладнае размеркаванне аўдыторных гадзін па відах заняткаў: лекцыі – 28 гадзін, семінары – 40 гадзін, лабараторныя заняткі – 144 гадзіны.

ПРЫКЛАДНЫ ТЭМАТЫЧНЫ ПЛАН

Раздзелы і тэмы	Колькасць аўдыторных гадзін			
	лекцыі	лаб. работы	семінары	усяго
Уводзіны	1			1
Раздзел I. Інфармацыйныя тэхналогіі апрацоўкі мультымедынай інфармацыі ў сферы культуры	17	84	20	121
<i>Тэма 1.</i> Мультымедычныя аб'екты і іх асноўныя ўласцівасці	1		4	5
<i>Тэма 2.</i> Камп'ютарная графіка і анімацыя. Асноўныя паняцці і азначэнні. Тэхнічныя прылады	4	2	2	8
<i>Тэма 3.</i> Сродкі стварэння і апрацоўкі растравай графікі і анімацыі	2	16	2	20
<i>Тэма 4.</i> Сродкі стварэння і апрацоўкі вектарнай графікі і анімацыі	2	16	2	20
<i>Тэма 5.</i> Інтэрактыўныя медыя: інтэрнэт-графіка і вэб-анімацыя	2	16	4	22
<i>Тэма 6.</i> Камп'ютарная апрацоўка гуку і відэа	2	14	2	18
<i>Тэма 7.</i> Тэхналогіі вэб-дызайну	4	20	4	28
Раздзел II. Інфармацыйныя тэхналогіі кіраўніцкай дзейнасці ва ўстановах культуры	10	60	20	90
<i>Тэма 8.</i> Камп'ютарная падтрымка дзейнасці ўстаноў культуры: асноўныя напрамкі і тэхналогіі	2		2	4
<i>Тэма 9.</i> Аўтаматызаваная падтрымка офіснай дзейнасці і сістэм дакументаабароту		8	6	14
<i>Тэма 10.</i> Статыстычныя метады апрацоўкі інфармацыі культуры і мастацтва		8	2	10

<i>Тэма 11.</i> Сеткавыя (online) сэрвісы ў кіраўніцкай і маркетынгавай дзейнасці культуролага-менеджара	2	8	2	12
<i>Тэма 12.</i> Дзелавая графіка ў прафесійнай дзейнасці менеджара		6		6
<i>Тэма 13.</i> Базы даных і сістэмы кіравання базамі даных у сферы культуры	2	10	4	16
<i>Тэма 14.</i> Распрацоўка і суправаджэнне праекта з дапамогай сістэм аўтаматызацыі кіравання праектамі	4	20	4	28
Разам...	28	144	40	212

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

ЗМЕСТ ВУЧЭБНАГА МАТЭРЫЯЛУ

Уводзіны

Інфарматызацыя грамадства і інфармацыйная культура. Медыяасяроддзе. Месца і роля медыя ў сучасным свеце. Развіццё медыяасяроддзя. Сучасныя інфармацыйныя і медыятэхналогіі. Медыятызацыя сацыякультурнай дзейнасці і культуры. Віртуалізацыя дзейнасці і дзейнасць у віртуальнай рэчаіснасці, «культура віртуальнасці».

Раздзел I. Інфармацыйныя тэхналогіі апрацоўкі мультымедынай інфармацыі ў сферы культуры

Тэма 1. Мультымедыйныя аб'екты і іх асноўныя ўласцівасці

Мультымедыя. Медыятэка. Медыярэсурс. Медыятэхналогіі. Гісторыя развіцця медыятэхналогій. Тэндэнцыі развіцця медыятэхналогій на сучасным этапе.

Мультымедыйны аб'ект. Асноўныя ўласцівасці: сінергія форм уздзеяння (гук, рух, колер, графічная выява і інш.), інтэрактыўнасць, камунікатыўнасць. Электронныя мультымедыя. Формы і сродкі камунікатыўнасці ў медыяасяроддзі. Індывідуальныя і калектыўныя формы камунікатыўнасці. Узроўні і віды інтэрактыўнасці. Віртуальная рэчаіснасць – увасабленне вышэйшага ўзроўню інтэрактыўнасці.

Тэма 2. Камп'ютарная графіка і анімацыя.

Асноўныя паняцці і азначэнні. Тэхнічныя прылады

Графічныя аб'екты ў культуры і мастацтве. Віды графічных аб'ектаў: статычныя і дынамічныя, двухмерныя і трохмерныя. Асноўныя тыпы графічных фарматаў: растравыя, вектарныя і метафайлавыя. Функцыі ў прасторы графічных файлаў: пераўтварэнне фарматаў, сцісканне даных. Платформная незалежнасць.

Кадзіраванне колеру і каляровыя мадэлі. Камп'ютарнае прадстаўленне колеру. Вызначэнне колеру з дапамогай палітры. Заданне колеру з дапамогай каляровай мадэлі. Каляровыя мадэлі: адытыўная (RGB), субтрактыўная (CMYK), перцэптыўная (HSB і

Lab) і паўтонавая (Greyscale). Прылады кіравання колерам у сістэмах графічнага дызайну: рэдактар колераў, колеравыя палітры і галерэі, мікшары.

Спосабы стварэння лічбавых выяў. Тэхнічныя сродкі стварэння камп'ютарнай графікі. Перыферыйныя прылады: мышы, графічныя планшэты, сканеры, лічбавыя фота- і відэакамеры, прынтары, плотары. Тэхналогіі каляровага друку: матрычныя, струйныя, лазерныя, сублимацыйныя. Сканіраванне. Асаблівасці сканіравання выяў і тэксту. Настройкі сканіравання: распазнаванне, фармат вываду. Выбар распазнавання выявы. Прынцыпы работы сканераў і асноўныя тэхналогіі сканіравання.

Тэма 3. Сродкі стварэння і апрацоўкі растравай графікі і анімацыі

Агляд праграмнага забеспячэння для працы з растравымі выявамі. Растравыя фарматы: gif, jpeg, bmp, tiff, psd, png і інш. Памер файла. Распазнаванне. Растравыя графічныя рэдактары. Інтэрфейс праграм. Асноўныя прыёмы малявання. Рэжымы малявання. Праца з колерам. Праца з інструментамі вылучэння. Маскі і альфаканалы ў камп'ютарнай графіцы. Праца са сляямі. Перамяшчэнне і капіраванне слаёў. Рэдагаванне слаёў. Фільтры і эфекты. Праца з тэкстам. Каляровая і тонавая карэкцыя малюнка. Настройкі яркасці, кантраснасці і ўзроўню насычанасці выявы. Сродкі рэтушы выяў. Прыёмы кампазіцыі і мантаж выяў. Сродкі стварэння gif-анімацый.

Тэма 4. Сродкі стварэння і апрацоўкі вектарнай графікі і анімацыі

Агляд праграмнага забеспячэння для працы з вектарнымі выявамі. Сферы выкарыстання вектарнай графікі. Вектарныя фарматы: cdr, ai, eps, wmf і інш. Вектарныя графічныя рэдактары. Сродкі і метады апрацоўкі вектарных выяў. Інтэрфейс праграм. Панэлі інструментаў. Праца з графічнымі прымітывамі: стварэнне, выбар, перамяшчэнне і выдаленне геаметрычных фігур. Сродкі малявання ў вектарнай графіцы: работа з інструментамі Без'е і жывапіс. Прызначэнне колеру контуру і фону. Заліўка, яе тыпы: суцэльная, градыентная, растравая, тэкстурная і постскрыптавая.

Рэдагаванне вектарных выяў, іх упарадкаванне. Геаметрычныя аперацыі над аб'ектамі: аб'яднанне, перасячэнне, адыманне, камбінаванне, групаванне. Выкарыстанне і змяненне празрыстасці аб'екта. Эфекты. Работа з тэкстам. Работа з растравымі аб'ектамі ў вектарным рэдактары. Пераўтварэнне вектарнага аб'екта ў растравы. Экспарт і імпорт малюнкаў. Трасіроўка растравых выяў. Макетаванне і падрыхтоўка да друку. Вектарная анімацыя. Агляд асноўных рэдактараў для стварэння вектарнай анімацыі.

Тэма 5. Інтэрактыўныя медыя: інтэрнэт-графіка і вэб-анімацыя

Вэб-графіка: асаблівасці і абмежаванні ўжывання. Фарматы графічных файлаў у Інтэрнэце: gif, jpg, png, swf, svg. Базавыя колеры, вэб-палітра і дыфузія. Згладжванне. Выбар распазнавання выявы і аптымізацыя яе памераў. Функцыі выяў: выставачная графіка, фоны, лагатыпы, банеры, візуал. Спецэфекты для вэб-графікі.

Распрацоўка інтэрактыўнай графікі і вэб-анімацыі. Анімацыя вэб-графікі: gif-анімацыя і флэш-тэхналогіі. Стварэнне флэш-анімацыі і інтэрактыўных эфектаў. Праграмы інтэрактыўнай графікі і вэб-анімацыі. Магчымасці праграм. Інтэрфейс праграм. Праца з аб'ектамі. Праца з бібліятэкай сімвалаў. Метады стварэння анімацыі. Пакадравая анімацыя. Праца з хронаметрычнай лінейкай. Анімацыя руху. Анімацыя формы. Маскі. Стварэнне прэзентацый. Складаная анімацыя. Агучванне фільма. Імпорт гуку. Раскадроўка гуку. Наладка гуку: параметры гуку, гукавыя эфекты, сінхранізацыя гуку. Стварэнне анімацыйных кнопак. Аптымізацыя роліка. Публікацыя. Праца з рэдактарам мовы ActionScript. Асноўныя каманды і падзеі. Стварэнне элементаў навігацыі.

Тэма 6. Камп'ютарная апрацоўка гуку і відэа

Гукавая хваля як фізічная з'ява і яе характарыстыкі. Графічнае прадстаўленне гукавой хвалі чыстага тону і хвалі складанага спектра. Паняцце музычнай акустыкі.

Камп'ютарны лічбавы гук. Спосабы стварэння лічбавага гуку. Выкананне гуку на камп'ютары. Праграмы-прайгравальнікі. Гукавыя кодакі. Паняцце гукавога файла. Гукавыя фарматы: sda, mp3, wav і інш. Лічбавая апрацоўка гуку. Дыскрэтызацыя і

квантаванне. Тэхнічныя сродкі ўводу, апрацоўкі і вываду гукаў. Метады мадэлявання музычнага гуку (midi-тэхналогіі). Мадэляванне партытур музычных твораў. Класіфікацыя праграмнага забеспячэння ў музыцы: праграмы сінтэзу гуку, музычныя рэдактары, рэдактары апрацоўкі гуку. Гукавыя эфекты (вібрата, дзілэй, фленжар, фэйзар, хорус, рэверберацыя, дзісторшн, вакодэр). Выкарыстанне сродкаў камп'ютарнай тэхнікі і праграмнага забеспячэння ў музычнай творчасці.

Музыка ў Інтэрнэце. Патокавая і статычная музыка. Фарматы гукавых файлаў у Інтэрнэце. Абмежаванні на памер файлаў. Бітрэйт. Падрыхтоўка гуку да размяшчэння ў сетцы Інтэрнэт.

Увядзенне ў апрацоўку відэаінфармацыі. Прайграванне відэа. Медыяплэеры. Кадзіраванне відэа: часовае сцісканне, кодэкі. Відэафарматы. Фарматы mpeg2, mpeg4. Тэхнічныя і праграмныя сродкі апрацоўкі відэаінфармацыі.

Этапы стварэння відэафільма. Інтэрфейс праграм відэамантажу. Стварэнне праектаў. Захват відэа. Імпарт відэа- і аўдыякліпаў. Мантаж відэафільма. Навігацыя па мантажнай лінейцы. Устаўка, абразанне і выдаленне фрагментаў кліпаў. Мікшыраванне гуку ў рэжыме рэальнага часу.

Спецэфекты праграм відэамантажу. Эфекты гуку, відэа і пераходаў кліпаў.

Цітры як складовая частка відэафільма. Пачатковыя і завяршальныя цітры. Дадатковыя магчымасці дызайнера цітраў: змяненне траекторыі, устаўка лагатыпаў, графічныя магчымасці. Шаблоны цітраў.

Рэндэрынг відэарада і экспарт відэафільма.

Тэма 7. Тэхналогіі вэб-дызайну

Вэб-дызайн у культуры і мастацтве. Прынцыпы праектавання вэб-рэсурсаў. Сферы ўжытку вэб-тэхналогій. Арганізацыя і структура вэб-сайта. Тыпы сайтаў. Тыпы інфармацыйнага напаўнення. Навігацыя. Будова сайта. Этапы аналізу: мэта і назначэнне сайта; аналіз складу карыстальнікаў рэсурсу і іх інфармацыйных патрэб; вызначэнне і арганізацыя інфармацыйных тэм; аналіз задач; аналіз інфармацыйных патокаў і абмежаванняў вэб-сайта; выбар навігацыі сайта. Этапы праектавання вэб-сайта: стварэнне

канцэптуальнай мадэлі, распрацоўка структуры, сродкаў навігацыі і інфармацыйнага напаўнення, распрацоўка дызайну старонак, пабудова ці абнаўленне прататыпу. Тэсціраванне і ацэнка якасці.

Мовы і пратаколы ўзаемадзеяння ў WWW. Нацыянальныя асаблівасці і кадзіроўкі ў прасторы WWW. Тэхналогія кліент/сервер. Серверныя платформы. Вэб-серверы. Задачы адміністравання вэб-сервера. Вэб-кліенты, патрабаванні да браўзераў. Агляд найбольш папулярных вэб-сервераў і вэб-браўзераў.

Мова HTML. Гісторыя, сінтаксіс. Структура дакумента HTML. Асноўныя тэгі HTML. Змест абласцей HEAD і BODY. Тэкставая разметка. Спасылкі. Тэгі размяшчэння аб'ектаў. Ужыванне каскадных табліц стыляў CSS. Сінтаксіс CSS. Спосабы далучэння да дакумента. Перавагі каскадных табліц стыляў. Макетаванне вэб-старонак з дапамогай CSS. Табліцы як сродак кампаноўкі вэб-старонак. Прынцыпы таблічнай вёрсткі. Перавагі і недахопы вёрсткі вэб-старонак з дапамогай табліц. Блокавая вёрстка вэб-старонак. Блокавая мадэль. Уласцівасці CSS, якія апісваюць блокавую мадэль. Параўнальны аналіз розных спосабаў вёрсткі.

Сродкі стварэння вэб-старонак і вэб-сайтаў: тэкставыя, спецыялізаваныя і візуальныя рэдактары. Агульны алгарытм стварэння вэб-старонкі. Асаблівасці стварэння вэб-старонак сродкамі Microsoft Office. Асноўныя магчымасці інструментальнай сістэмы Adobe Dreamweaver.

Дызайн вэб-старонак. Асаблівасці і абмежаванні дызайну вэб-сайтаў. Прасторавыя адносіны паміж элементамі дызайну. Спосабы публікацыі сайта ў Інтэрнэце. Рэгістрацыя ў пошукавых сістэмах. Асновы пошукавай аптымізацыі. Аналіз статыстыкі сайта.

Раздзел II. Інфармацыйныя тэхналогіі кіраўніцкай дзейнасці ва ўстановах культуры

Тэма 8. Камп'ютарная падтрымка дзейнасці ўстаноў культуры: асноўныя напрамкі і тэхналогіі

Агульная мадэль культуры. Роля мадэлявання інфармацыйных працэсаў культуры і мастацтва. Задачы сучаснага мадэлявання ў

культуры і мастацтве. Матэматычная падтрымка інфармацыйных тэхналогій і камп'ютарнае мадэляванне ў культуры, мастацтве, адукацыі, бібліятэчнай справе, навуковых і сацыякультурных даследаваннях.

Тэма 9. Аўтаматызаваная падтрымка офіснай дзейнасці і сістэм дакументаабароту

Прынцыпы распрацоўкі праектаў афармлення дакументаў. Фарматы выдання, аркуша, палос набору. Адзінкі вымярэння выдавецкай прадукцыі. Макетаванне дакументаў. Віды макетаў. Стварэнне макетаў. Змяненне, стварэнне і выкарыстанне шаблонаў дакументаў. Стварэнне шаблонаў дакументаў з дапамогай табліц. Стварэнне шаблонаў дакументаў з дапамогай палёў. Падрыхтоўка электронных форм. Калонтытулы, нумарацыя старонак.

Правілы падрыхтоўкі тэкставай і графічнай інфармацыі да камп'ютарнай вёрсткі. Віды тэкстаў: тытульныя элементы, асноўныя, дапаўняльныя, праверачна-дапаможныя. Правілы набору і рэдагавання тэксту. Увод спецыяльных сімвалаў. Пошук і замена тэксту. Паметка і пошук тэксту з дапамогай закладак. Выкарыстанне праверачных сродкаў.

Выкарыстанне графічных элементаў пры стварэнні тэкставых дакументаў. Праца з малюнкамі. Стварэнне подпісаў. Стварэнне і рэдагаванне формул. Выкарыстанне рэдактара формул.

Фармаціраванне дакумента. Шрыфт і яго роля ў стварэнні дакументаў. Кегль шрыфту, гарнітура, керлінг, трэкінг, інтэрліньяж, базавая лінія. Выбар шрыфтоў для набору тэкстаў. Бібліятэкі стыляў, змяненне стыляў, стварэнне новых стыляў. Стварэнне і фармаціраванне складаных табліц, спісаў. Сарціроўка інфармацыі. Макрасы. Стварэнне і выкарыстанне макрасаў.

Структураванне дакументаў. Механізм выкарыстання электроннага лічбавага подпісу. Метады і алгарытмы аўтаматызацыі сэнсавай апрацоўкі тэкставай інфармацыі. Выкарыстанне рэжыму структуры для арганізацыі дакументаў. Змяненне ўзроўняў заглаўкаў. Зліццё некалькіх дакументаў. Стварэнне зносаў, прадметных указальнікаў і зместу.

Асноўныя правілы вёрсткі тэкставай і графічнай інфармацыі. Шматкалонная вёрстка. Праверка правільнасці вёрсткі дакументаў. Карэктура. Прагляд і друкаванне дакументаў. Асноўныя спосабы друку.

*Тэма 10. Статыстычныя метады
апрацоўкі інфармацыі культуры і мастацтва*

Рэляцыйная мадэль даных. Выкарыстанне таблічных працэсараў для статыстычнага аналізу даных аб культуры і мастацтве. Статыстычныя метады мадэлявання і аналізу даных, метады планавання эксперымента. Ужыванне стандартных функцый таблічных працэсараў для рашэння задач статыстыкі. Увод зыходных даных. Правілы пабудовы спісаў. Сарціроўка спісаў. Вылучэнне запісаў пры дапамозе аўтафільтра і пашыранага фільтра. Статыстычныя, лагічныя, фінансавыя катэгорыі функцый. Вылічэнні размаху (варыяцыі), адзнакі сярэдняга, сярэднеквадратычнага адхілення і дысперсіі. Лагічныя пераменныя. Лагічныя функцыі I, АБО, НЕ, КАЛІ. Дыяграмы. Пабудова і рэдагаванне дыяграм розных тыпаў. Ужыванне дыяграм для прагназавання. Каляндарныя функцыі і іх ужыванне. Тэкставыя функцыі. Функцыі выбару вызначанага значэння з мноства значэнняў.

Ужыванне пакета аналізу для рашэння задач апісальнай статыстыкі. Генерыраванне выпадковых лікаў. Згладжванне даных. Ужыванне стандартных функцый таблічных працэсараў для рашэння задач праверкі гіпотэз і аналізу сувязей.

*Тэма 11. Сеткавыя (online) сэрвісы ў кіраўніцкай і
маркетынгавай дзейнасці культуролага-менеджара*

Вэб-прастора Інтэрнэта як сфера дзейнасці культуролага.

Паняцце анлайн-сэрвісу як вэб-арыентаванага праграмнага забеспячэння. Перавагі і недахопы сеткавых сэрвісаў. Спецыфіка работы з інтэрнэт-сэрвісамі. Кошт выкарыстання, функцыянальныя магчымасці, спосаб доступу. Тыпы інтэрактыўных анлайн-сэрвісаў.

Сеткавыя праграмы падтрымкі офіснай дзейнасці. Сумесная праца над дакументамі розных тыпаў у прасторы Інтэрнэта. Сродкі стварэння і распаўсюджвання прэзентацый. Праца з фота-выявамі ў Інтэрнэце. Сэрвісы размяшчэння відэа і арганізацыі ўласнага відэавяшчання. Інтэрнэт-сэрвісы воблачнага захоўвання файлаў з функцыямі файлаабмену.

Інфармацыйны і PR-менеджмент у Інтэрнэце. Сродкі канцэптуальнага праектавання. Сэрвісы для арганізацыі ўласнага пар-

тала. Сэрвісы кіравання праектамі і камунікацыямі. Службы E-mail і СМС-расылак. Сэрвісы аўтаматызацыі друку RSS-лент на сайтах і ў сацыяльных сетках. Сэрвісы закладак і скарачэння спасылак. Інструменты для сацыяльнага шарыngu.

Вэб-інструменты маркетолога. Інтэрнэт-сістэмы пасоўвання сайтаў. Стварэнне і правядзенне апытанняў. Сеткавыя сэрвісы для аналізу публікацый і маніторыngu сацыяльных медыя.

Тэма 12. Дзелавая графіка ў прафесійнай дзейнасці менеджара

Дзелавая графіка. Графічныя сродкі падтрымкі працэсу прыняцця рашэнняў у кіраўніцкай дзейнасці. Тыпы графічных даных: арганізацыйныя, прычынна-следчыя і сеткавыя дыяграмы, схемы баз даных, календары, расклады.

Тэхналогіі стварэння сучаснай дзелавой графікі. Сродкі дзелавой графікі ў MS Office, MS Visio. Графічныя рэдактары дзелавой графікі: прызначэнне, магчымасці і напрамкі выкарыстання. Асноўныя элементы інтэрфейса. Маштаб дакумента. Шаблоны, майстры і фігуры. Злучэнне майстраў і фігур. Тыпы дыяграм. Стварэнне і рэдагаванне блокавых і арганізацыйных дыяграм. Тыпы схем. Стварэнне схем і блок-схем. Стварэнне календарных планаў і раскладаў. Стварэнне праектаў памяшканняў і карт мясцовасці. Дадатковыя магчымасці: улік, інвентарызацыя і вопіс аб'ектаў сцэны.

Тэма 13. Базы даных і сістэмы кіравання базамі даных у сферы культуры

Базы даных у галіне культуры і мастацтва. Тыпы баз даных: дакументныя, фактаграфічныя, мультымедычныя, гіпертэкставыя і інш. Спецыялізаваныя базы даных: уліку, бухгалтарскія, бібліятэчныя, музейныя і інш.

Выкарыстанне баз даных ва ўстановах культуры. Стварэнне баз даных па кірунку спецыялізацыі. Выкарыстоўванне макрасаў і модуляў.

Сеткавыя тэматычныя базы медыярэсурсаў. Пошукавыя сістэмы музыкі, песень, нотнага матэрыялу, выяў, фотаздымкаў і інш. Фасетны пошук выяў. Базы тэкстур.

Тэма 14. Распрацоўка і суправаджэнне праекта з дапамогай сістэм аўтаматызацыі кіравання праектамі

Асновы тэорыі кіравання праектамі. Паняцце праекта. Праекты ў сацыякультурнай дзейнасці. Жыццёвы цыкл праекта. Кіраванне праектамі як частка навуковага менеджменту. Гісторыя развіцця метадаў кіравання праектамі. Асноўныя мэты метадаў кіравання. Мадэль праекта. Галоўныя элементы праекта. Сістэмны аналіз у мадэляванні праекта. Графік як мадэль ажыццяўлення праекта. Віды графікаў. Метад крытычнага шляху. Спосабы скарачэння крытычнага шляху.

Мэты выкарыстання сістэм аўтаматызацыі ў распрацоўцы і суправаджэнні праекта. Агляд інфармацыйных сістэм для аўтаматызацыі кіравання і менеджменту. Ажыццяўленне кіравання праектамі ў лакальных і глабальных сетках.

Аўтаматызацыя планавання праекта. Паказчыкі праекта: ідэнтыфікацыя, асноўныя даты, каляндар, агульныя затраты. Працы (задачы), іх ідэнтыфікацыя, тыпы, іерархія, даты выканання, узаемасувязі, ступень выканання. Рэсурсы, іх ідэнтыфікацыя, віды, групы, кошт, агульны аб'ём. Прызначэнне рэсурсу, колькасць адзінак, затрымка пачатку працы, агульны аб'ём па працах, тэрміновы інтэрвал. Інтэрфейс MS Project. Парадак фарміравання мадэлі праекта. Настройка календара. Увод спіса прац з вызначэннем іх іерархіі, тыпаў, дат, даўжыні. Вызначэнне сувязей паміж працамі з улікам магчымых затрымак і апярэджанняў. Увод даных у розных падачах мадэлі праекта. Аркуш рэсурсаў. Асаблівасці апісання рэсурсаў розных відаў і груп. Прызначэнне рэсурсу працы. Спосабы назначэння. Адзінкі вымярэння рэсурсаў працы. Каляндар і графік рэсурсаў. Метады сарціроўкі, групування і фільтрацыі як сродкі аналізу праекта.

Аўтаматызацыя адсочвання праекта. Мэты, задачы і метады. Аналіз крытычнага шляху. Базавы, прамежкавы і бягучы планы праекта. Справаздачы. Увод фактычных даных. Кіраванне змяненнямі праекта. Аналіз ходу праектных прац па метадзе засвоенага аб'ёму. Панэль інструментаў адсочвання ў MS Project. Метады сарціроўкі, групування і фільтрацыі як сродкі адсочвання праекта. Выкарыстанне Інтэрнэта для адсочвання і карэкціроўкі праекта.

ІНФАРМАЦЫЙНА-МЕТАДЫЧНАЯ ЧАСТКА

Літаратура

Асноўная

1. *Бураўкін, А. Г.* Інфармацыйныя тэхналогіі ў мастацтве / А. Г. Бураўкін. – Мінск : Беларус. ун-т культуры, 1999. – 250 с.
2. *Гринчук, С. Н.* Визуальное представление информации средствами Microsoft PowerPoint и Microsoft Visio: учеб.-метод. пособие / С. Н. Гринчук, А. В. Гринчук, В. Н. Курбацкий. – Минск : РИВШ, 2013. – 106 с.
3. *Киселев, С.* Средства мультимедиа / С. Киселев. – М. : Академия, 2012. – 64 с.
4. *Князева, М.* Персональная база данных для менеджера / М. Князева, В. Валентинов. – М. : Инфра-М, 2011. – 224 с.
5. *Корпан, Л.* Компьютерная графика и дизайн / Л. Корпан, В. Тозик. – М. : Академия, 2014. – 208 с.
6. *Курбацкий, В. Н.* Flash-технологии: интерактивность средствами редактора Adobe Flash CS5: учеб.-метод. пособие / В. Н. Курбацкий [и др.]. – Минск : РИВШ, 2013. – 128 с.
7. *Курбацкий, В. Н.* Разработка и управление проектными средствами Microsoft Project 2010: учеб.-метод. пособие / В. Н. Курбацкий, С. И. Максимов ; под ред. С. И. Максимова. – Минск : РИВШ, 2012. – 90 с.
8. *Основы веб-проектирования: учеб.-метод. пособие / И. В. Брезгунова, С. Н. Гринчук.* – Минск : РИВШ, 2013. – 126 с.
9. *Райтман, М.* Adobe Premiere Pro CC. Официальный учебный курс / М. Райтман. – М. : ЭКСМО, 2014. – 544 с.
10. *Советов, Б. Я.* Информационные технологии: учебник для бакалавров / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. – М. : Юрайт, 2012. – 263 с.

Дадатковая

1. *Гамалей, В.* Видео своими руками / В. Гамалей. – М. : ДМК, 2013. – 408 с.
2. *Гурский, Ю.* Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5 / Ю. Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. – СПб. : Питер, 2011. – 704 с.

3. *Даккет, Дж.* HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов / Дж. Даккет. – М. : ЭКСМО, 2013. – 480 с.
4. *Едомский, Ю.* Техника Web-дизайна для студента / Ю. Едомский. – СПб. : BHV, 2012. – 400 с.
5. *Камолова, Н.* Самоучитель CorelDRAW X6 / Н. Камолова. – СПб. : BHV, 2012. – 336 с.
6. *Келби, С.* Adobe Photoshop CS6. Справочник по цифровой фотографии / С. Келби. – М. : Вильямс, 2013. – 464 с.
7. *Кошелев, В.* Базы данных в ACCESS 2007. Эффективное использование / В. Кошелев. – М. : Бином, 2013. – 592 с.
8. *Куперштейн, В.* Microsoft Project 2013 в управлении проектами / В. Куперштейн. – СПб. : BHV, 2013. – 432 с.
9. *Мак-Клелланд, Д.* Уроки мастерства Adobe. Приглашение к дизайну / Д. Мак-Клелланд. – СПб. : Символ, 2003. – 240 с.
10. *Обручев, В.* Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс / В. Обручев. – М. : ЭКСМО, 2014. – 592 с.
11. *Олифер, В. Г.* Основы компьютерных сетей / В. Г. Олифер, Н. А. Олифер. – СПб. : Питер, 2014. – 352 с.
12. *Петелин, Ю.* Sound Forge 9. Запись и обработка звука / Ю. Петелин. – СПб. : BHV, 2007. – 544 с.
13. *Петелин, Ю.* Steinberg Cubase. Создание музыки на компьютере / Ю. Петелин. – СПб. : BHV, 2014. – 768 с.
14. *Райтман, М.* Adobe InDesign CS6. Официальный учебный курс / М. Райтман. – М. : ЭКСМО, 2013. – 480 с.
15. *Райтман, М.* Adobe Flash CS6. Официальный учебный курс / М. Райтман. – М. : ЭКСМО, 2013. – 464 с.
16. *Ридберг, Т.* Adobe InDesign CS5. Полное руководство дизайнера и верстальщика Exploring Adobe InDesign CS5 / Т. Ридберг. – СПб. : Питер, 2011. – 464 с.
17. *Танненбаум, Э.* Компьютерные сети / Э. Танненбаум. – СПб. : Питер, 2014. – 960 с.
18. *Феличи, Дж.* Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Дж. Феличи. – СПб. : BHV, 2014. – 496 с.

Электронныя рэсурсы

1. <http://ifap.ru> – праграма ЮНЕСКА «Інфармацыя для ўсіх».
2. <http://www.harmony-central.com/> – вядучы інтэрнэт-рэсурс для музыкантаў.
3. www.soundonsound.com/ – «Sound On Sound» інтэрнэт-часопіс, які прысвечаны гуказапісу.
4. <http://www.cgtalk.by/> – вядучы беларускі інтэрнэт-рэсурс па камп’ютарнай графіцы.
5. <http://www.shutterstock.com/ru/> – база даных стокавых фота, вектараў, відэа і музыкальных трэкаў.
6. <http://htmlbook.ru/> – вядучы інтэрнэт-рэсурс па вэб-дызайне.
7. <http://artpr.info/> – сайт па ІТ, менеджменту, маркетынгу і PR у Інтэрнэце.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ

Метадычныя рэкамендацыі па арганізацыі і выкананні самастойнай працы студэнтаў па вучэбнай дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры»

Самастойная праца студэнтаў накіравана на ўдасканаленне іх уменняў і навыкаў па дысцыпліне «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры». Мэта самастойнай працы студэнтаў – спрыянне засваенню ў поўным аб'ёме вучэбнага матэрыялу дысцыпліны праз сістэматызацыю, планаванне і кантроль уласнай дзейнасці. Выкладчык дае заданні па самастойнай працы і рэгулярна правярае іх выкананне.

У рамках вывучэння дысцыпліны «Інфармацыйныя тэхналогіі ў культуры» самастойная праца студэнтаў падзяляецца на аўдыторную і пазааўдыторную. Аўдыторную самастойную працу складаюць розныя віды кантрольных (правядзенне экспрэс-апытанняў па канкрэтных тэмах у форме тэста), творчых (падрыхтоўка і правядзенне загадзя распрацаваных камп'ютарных заданняў па прапанавай тэме) і практычных (складанне апорных канспектаў, складанне спісаў літаратуры і электронных крыніц па пэўных тэмах) заданняў падчас лекцыйных, лабараторных, практычных і семінарскіх заняткаў.

Пазааўдыторная самастойная праца студэнтаў уключае выкананне электроннага ці пісьмовага хатняга задання, падрыхтоўку да разбору раней праслуханага лекцыйнага матэрыялу, падрыхтоўку паведамленняў па абранай тэме, распрацоўку тэматычных прэзентацый, складанне анатацый і рэферыраванне, складанне міні-слоўніка, тэставых заданняў, распрацоўку і стварэнне аўтарскага відэароліка, складанне партфолія.

Пералік рэкамендаваных сродкаў дыягностыкі

Выкананя ў адпаведнасці з пастаўленымі мэтамі і задачамі лабараторныя работы сведчаць аб атрыманых студэнтамі ведах па дысцыпліне. Адным з элементаў дыягнастычнага інструментарыя для выяўлення ўзроўню дасягненняў студэнта з'яўляюцца крытэрыяльна-арыентаваныя тэсты. Яны ўяўляюць сабой сукупнасць тэставых заданняў закрытай формы:

- з адным ці некалькімі варыянтамі правільных адказаў;
- заданняў адкрытай формы з фармалізаваным адказам;
- заданняў на ўсталяванне адпаведнасці паміж элементамі двух мностваў з адным ці некалькімі суадносінамі і роўнай ці рознай колькасцю элементаў у мноствах;
- заданняў на ўсталяванне правільнай паслядоўнасці.

Для вымярэння ступені адпаведнасці дасягненняў студэнта патрабаванням адукацыйнага стандарту таксама рэкамендуецца скарыстаць праблемныя, творчыя заданні, што прадугледжвае эўрыстычную дзейнасць і нефармалізаваны адказ.

Прыкладная тэматыка лабараторных работ

1. Каляровыя мадэлі. Работа з рознымі каляровымі мадэлямі. Пераўтварэнне каляровых мадэляў. Крытычны аналіз медыя-аб'ектаў (уплыў колеру на ўспрыманне медыяаб'ектаў).

2. Сканіраванне фотаздымка, муаравых выяў, бледных выяў, двухкаляровых выяў. Настройкі сканіравання: распазнаванне, фармат вываду.

3. Растравыя графічныя рэдактары. Аналіз і адрозненні. Устаноўкі сістэмы. Арганізацыя палітраў. Змена памераў малюнка. Спосабы інтэрпаляцыі. Абрэзка малюнка. Адмена дзеянняў. Агляд спосабаў вылучэння абласцей малюнка.

4. Тэхніка вылучэння абласцей малюнка. Прылады вылучэння. Кіраванне параметрамі прылад. Аб'яднанне, адніманне і перакрываўанне абласцей вылучэння. Прыёмы вылучэння абласцей складанай формы. Дзеянні з вылучанай вобласцю: маштабаванне, паварот, скажэнне вылучанай вобласці. Карэкцыя вобласці: змена яркасці і кантрасту. Выкарыстанне лінеек, сеткі, накіравальных ліній.

5. Слаі. Стварэнне шматслаёвага малюнка. Спосабы стварэння слоя. Праца са сляямі. Параметры слоя. Асаблівасці працы са шматслаёвым малюнкам.

6. Праца са сляямі шматслаёвага малюнка. Аб'яднанне слаёў. Тэкставыя слаі. Спецэфекты на сляях: стварэнне ценю, арэолу, імітацыя рэльефу, абводка контуру малюнка. Зліццё слаёў.

7. Тэхніка малявання. Прылады вольнага малявання. Выбар колеру пэндзля. Выбар формы пэндзля. Выкарыстанне бібліятэк пэндзляў. Стварэнне новага пэндзля. Выбар параметраў пэндзля. Асаблівасці працы з графічным планшэтам. Зафарбоўка абласцей. Стварэнне градыентных пераходаў. Ужыванне фільтраў для імітацыі розных тэхнік малявання. Імітацыя мастацкіх стыляў з дапамогай фільтраў.

8. Тэхніка рэтушыравання. Выкарыстанне прылад карэкцыі малюнка. Ужыванне фільтраў для размыцця, павышэння рэзкасці і імітацыі светлавых эфектаў.

9. Выкананне складанага мантажу. Агульныя звесткі аб каналах. Выгляды каналаў. Стварэнне і захаванне альфаканалаў.

Выкарыстанне маскі слоя для якаснага мантажу. Асноўныя аперацыі карэкцыі малюнка.

10. Сканіраванне і карэкцыя малюнка. Выбар параметраў карэкцыі зыходзячы з ужывання малюнка. Асаблівасці карэкцыі для паліграфіі і Інтэрнэта. Настройванне экспазіцыі малюнка. Выкарыстанне фільтраў для стылізацыі малюнка.

11. Вектарная графіка. Склад, асаблівасці, выкарыстанне ў паліграфіі і Інтэрнэце. Наладка інтэрфейса праграмы. Спосабы стварэння графічнай выявы. Графічныя прымітывы. Вылучэнне і пераўтварэнне аб'ектаў.

12. Навыкі працы з аб'ектамі. Кіраванне маштабам прагляду аб'ектаў. Рэжымы прагляду дакумента. Капіраванне аб'ектаў. Упарадкаванне размяшчэння аб'ектаў. Групоўка аб'ектаў. Злучэнне аб'ектаў. Лагічныя аперацыі. Стварэнне элементаў дызайну.

13. Рэдагаванне геаметрычнай формы аб'ектаў. Тыпы аб'ектаў. Змена геаметрыі аб'екта з дапамогай прылады рэдагавання формы. Падзел аб'ектаў з дапамогай прылады нажа. Выдаленне часткі аб'екта з дапамогай прылад гумкі.

14. Стварэнне і рэдагаванне контураў. Стварэнне аб'ектаў адвольнай формы. Вольнае маляванне і крывыя Без'е. Навыкі працы з контурамі. Стварэнне і рэдагаванне мастацкага контуру.

15. Праца з колерам. Прырода колеру. Спосабы афарбоўвання аб'ектаў. Празрыстасць аб'екта. Выкарыстанне каляровых мадэляў і палітраў.

16. Сродкі павышанай дакладнасці. Лінейкі. Сеткі. Накіравальныя лініі. Дакладныя пераўтварэнні аб'ектаў. Выраўноўванне і размеркаванне аб'ектаў. Стварэнне макета вокладкі кнігі.

17. Распрацоўка фірменнага стылю. Стварэнне лагатыпаў. Распрацоўка фірменных бланкаў. Правілы афармлення візітак. Праца з тэкстам. Стварэнне лагатыпаў.

18. Афармленне тэксту. Выгляды тэксту: просты і фігурны тэкст. Стварэнне, рэдагаванне, фармаціраванне, прызначэнне. Размяшчэнне тэксту ўздоўж крывой. Рэдагаванне геаметрычнай формы тэксту. Навыкі працы з тэкставымі блокамі. Дызайн тэксту.

19. Планаванне і стварэнне макета. Наладка дакумента. Планаванне макета. Стварэнне макета рэкламнага буклета.

20. Праца з растравымі малюнкамі. Імпарт растравых малюнкаў. Рэдагаванне растравых малюнкаў. Фігурная абрэзка. Трасіроўка растравых малюнкаў. Стварэнне паштоўкі.

21. Выкарыстанне спецэфектаў. Даданне перспектывы. Стварэнне ценю. Ужыванне агібаючай. Дэфармацыя формы аб'екта. Ужыванне аб'екталінзы. Эфект перацякання аб'ектаў. Наданне аб'ёму аб'ектам.

22. Друк дакумента. Падрыхтоўка макета да друку. Наладка параметраў друку. Рэжым колерападзелу.

23. Работа з рэсурсамі Інтэрнэта па розных пратаколах. Абмен файламі з FTPсерверам.

24. Складанне простага і пашыранага запыту. Тэматычны пошук у Інтэрнэце. Параўнальныя магчымасці пошукавых сістэм.

25. Стварэнне шаблоннага кода вэб-старонкі ў простым тэкставым рэдактары і праверка яго працы ў браўзеры. Спосабы рэдагавання кода вэб-старонак.

26. Аптымізацыя графічных выяў для размяшчэння ў Інтэрнэце.

27. Інтэрактыўнасць. Арганізацыя меню падказак, гіпертэкстаў і іншага на прыкладзе Windows і MS Office. Элементы інтэрфейса: вокны, меню, тэкставыя палі, пракрутка, вызаў аўдыя-, відэа і іншых элементаў. Flash-анімацыі.

28. Знаёмства з рэдактарам інтэрактыўнай графікі. Асновы малявання. Наладкі інтэрфейса рэдактара. Імпарт графікі.

29. Анімацыя. Прынцыпы стварэння анімацыі. Пакадравая анімацыя. Праца з часавай лінейкай. Паняцце аўтаматычнай анімацыі (tween-анімацыі). Выкарыстанне анімацыі руху і анімацыі трансфармацыі.

30. Стварэнне прэзентацый. Складаная анімацыя. Выкарыстанне гуку. Аптымізацыя роліка. Стварэнне flash-прэзентацыі.

31. Заданне інтэрактыўнасці элементам выявы. Агляд мовы Action Script. Праца з рэдактарам скрыпту. Каманды Stop, Play, GetUrl.

32. Flash і вэб. Стварэнне банера для вэб-старонак.

33. Flash і вэб. Стварэнне і публікацыя простага flash-сайта з магчымасцю навігацыі.

34. Праграмы сінтэзу гуку, музычныя рэдактары, рэдактары апрацоўкі гуку.

35. Музыка ў Інтэрнэце. Абмежаванні на памер файлаў. Біт-рэйт. Падрыхтоўка гуку да размяшчэння ў сетцы Інтэрнэт.

36. Праграмы для зносін у рэальным рэжыме часу, аўдыя- і відэаканферэнцыі. Інтэрнэт-пэйджынг. Інтэрнэт-тэлефанія.

37. Паштовы сервер. Паштовы кліент. Паштовыя пратаколы. Асноўныя магчымасці электроннай пошты. Крытычны аналіз паштовых сістэм. Праца з паштовым кліентам.

38. Сумесная праца над дакументам. Атрыманне і адпраўка паведамленняў і файлаў.

39. Сродкі інтэрнэт-тэхналогій для апытання грамадскай думкі – форумы, галасаванні. Параўнальны аналіз.

40. Распрацоўка плана выніковага праекта. Крытычны аналіз прыёмаў медыяўздзеяння.

41. Праектаванне вэб-сайта сродкамі Adobe Dreamweaver.

42. Распрацоўка сайта ўстанова культуры. Распрацоўка тэматычнага сайта па жанры культуры. Выбар тыпу вёрсткі. Макетаванне. Азначэнне агульнай структуры старонкі. Падрыхтоўка графічных малюнкаў. Вёрстка старонак сайта. Тэсціраванне ў асноўных браўзерах. Аналіз і аптымізацыя кода. Прэзентацыя гатовага праекта.

43. Мадэляванне аб'ектаў культуры і мастацтва, распрацоўкі праектаў афармлення дакументаў.

44. Структураванне дакументаў.

45. Макрасы. Стварэнне і выкарыстоўванне макрасаў.

46. Вёрстка тэкставых дакументаў сродкамі Microsoft Office. Шматкалонная вёрстка.

47. Вёрстка інфармацыі з дапамогай настольнай выдавецкай сістэмы. Падрыхтоўка дакументаў да друку.

48. Планаванне праекта, азначэнне відаў дзейнасці і залежнасці паміж імі. Распрацоўка Гант і сеткавай дыяграмы праекта.

49. Стварэнне табліц, сарціроўка, групіроўка і фільтрацыя даных.

50. Распрацоўка праекта стварэння вэб-сайта для ўстановы. Аналіз праекта, ацэнка часу яго выканання, рэсурсаў, кошту. Выдзяленне крытычных шляхоў. Назначэнне і кіраванне рэсурсамі, іх выраўноўванне.

51. Пабудова карты рэгіёна. Пабудова схемы лакальнай сеткі ўстановы і план памяшкання аўдыторыі.

52. Стварэнне календара і графіка рэсурсаў. Выкарыстанне задач і рэсурсаў у дыяграмах. Стварэнне прадстаўленняў і форм.

53. Планаванне кошту праекта, аналіз і аптымізацыя загрузкі рэсурсаў.

54. Аналіз і аптымізацыя плана работ і кошту праекта. Аналіз рызыкі.

55. Узгадненне плана праекта: экспарт даных.

56. Узгадненне плана праекта: друк і ўнясенне змяненняў.

57. Працэс назірання за праектам. Аналіз ходу работ і прагназаванне вынікаў. Падрыхтоўка справаздач.

58. Кіраванне рэсурсамі і праграмамі праектаў. Сувязь MS Project з працэдурамі кіравання праектамі.

59. Распрацоўка каляндарнага графіка напісання дыпломнай работы.

60. Камп'ютарная схема сістэмы кіравання базамі даных (СКБД) агульнага прызначэння.

61. Стварэнне новай базы даных па кірунку спецыялізацыі. Стварэнне табліц. Праца з палямі табліцы.

62. Вызначэнне сувязей паміж табліцамі. Стварэнне і выкарыстанне індэксаў.

63. Запыты. Справаздачы. Выкарыстоўванне макрасаў і модуляў. Стварэнне форм.

64. Запіс гуку праз мікрафон. Апрацоўка голасу.

65. Стварэнне гукавой кампазіцыі. Мікшыраванне.

66. Падрыхтоўка гукавога файла да публікацыі ў Інтэрнэце.

Прыкладная тэматыка семінарскіх заняткаў

1. Электронныя мультымедыя. Уласцівасці і характарыстыкі. «Электронная культура». Віртуальная рэальнасць – найвышэйшы ўзровень інтэрактыўнасці.

2. Медыякрытыка. Прыёмы і метады медыяўздзеяння. Спосабы распазнавання і аналізу медыярэсурсаў, выяўленне інфармацыі і медыяўздзеяння.

3. Колер. Уплыў колеру на ўспрыманне медыяаб'ектаў. Нацыянальны характар успрымання колеру.

4. Гук. Уплыў гуку на ўспрыманне медыяаб'ектаў. Перадача задумкі з дапамогай гуку. Аналіз гукавых рэсурсаў. Прыёмы ўздзеяння гуку.

5. Камунікатыўныя працэсы. Мадэлі камунікацыі. Камунікатыўныя магчымасці Internet. Крытычны аналіз і параўнанне магчымасцей.

6. Праграмы распрацоўкі вэб-старонак. Крытычны аналіз і параўнальны характарыстыкі.

7. Агульная мадэль культуры. Мадэляванне інфармацыйных працэсаў культуры і мастацтва.

8. Задачы апісальнай статыстыкі. Генерыраванне выпадковых лікаў. Згладжванне даных. Стандартныя функцыі таблічных працэсараў для рашэння задач праверкі гіпотэз і аналізу сувязей.

9. Дзелавая графіка. Графічныя сродкі падтрымкі працэсу прыняцця рашэнняў у кіраўніцкай дзейнасці.

10. Базы даных у галіне культуры і мастацтва: дакументныя, фактаграфічныя, мультымедычныя. Спецыялізаваныя базы даных.

Гласарый

База даных – арганізаваная сукупнасць даных, прызначаная для доўгага захоўвання і пастаяннага ўжывання.

Браўзер – праграма чытання гіпертэксту.

Відэаканферэнцыі, візуальныя канферэнцыі – тэлеканферэнцыі, якія выкарыстоўваюць сеткі тэлекамунікацый і якія дазваляюць перадаваць на адлегласць словы, дакументы, графіку і відэа-малюнкi.

Віртуальная рэальнасць – аб віртуальнай рэальнасці кажуць, калі індывід можа, дзякуючы магутнаму камп'ютару і спецыялізаванай перыферыі, узаемадзейнічаць і перамяшчацца ў трохмерных прасторах, створаных вылічальнай машынай.

Галасавое распазнаванне – тэхналогія інфарматыкі, якая мае магчымасць распазнавання чалавечага голасу, слоў.

Гіпертэкст – тэрмін, уведзены ў практыку Тэдам Нелсанам у 1965 г. Камп'ютарная падача тэксту, у якім аўтаматычна падтрымліваюцца сэнсавыя сувязі паміж вылучанымі паняццямі, тэрмінамі або раздзеламі.

Графічная інфармацыя – інфармацыя, прадстаўленая ў выглядзе малюнка – схем, графікаў, дыяграм, фатаграфій і інш.

Гукавая карта – электронная схема. Выкарыстоўваецца для аўтаномнага кіравання прыадам аптычнага дыска, для ўводу, апрацоўкі і прайгравання гукавых сігналаў.

Джойсцік – прылада ў выглядзе рычага (ручкі, штурвала) з двума ступенямі свабоды, умацаванага на шаравым шарніры і забяспечанага адным або некалькімі клавішамі. Выкарыстоўваецца часцей за ўсё ў камп'ютарных гульнях.

Драйвер – кіравальная праграма аперацыйнай сістэмы, забяспечвае ўзаемадзеянне выкананай праграмы з асобным устравам.

Жанр – група медыятэкстаў, вылучаных на аснове падобных рыс іх унутранай пабудовы (трагедыя, камедыя, драма, меладрама, інтэрв'ю, рэпартаж і інш.).

Інтэрактыўны – якасць абсталявання, праграм або ўмоў эксплуатацыі, якая дазваляе дзейнічаць у форме дыялогу з карыстальнікамі або ў рэальным часе з камп'ютарамі.

Інтэрнэт – сусветная камп’ютарная сетка, якая злучае паміж сабой карыстальнікаў як вялікіх (глабальных), так і малых (лакальных) камп’ютарных сетак.

Інтэрфейс – праграмная і апаратная падтрымка ўзаемадзеяння паміж абанентамі тыпу ўстройства – устройства, устройства – праграма, праграма – чалавек. Інтэрфейс дае магчымасць абменьвацца інфармацыяй па адаптаваных агульных правілах, як фізічных, так і лагічных.

Камп’ютарная графіка – абсталяванне і праграмнае забеспячэнне для графічнай падачы і трансфармацыі малюнкаў.

Мадэм – мадулятар-дэмадулятар; устройства прамога і зваротнага пераўтварэння лічбавай інфармацыі ў аналагавы сігнал для перадачы яго па каналах сувязі паміж абанентамі.

Медыя – сродкі масавай камунікацыі – тэхнічныя сродкі стварэння, запісу, капіравання, тыражавання, захоўвання, распаўсюджвання, успрымання інфармацыі і абмену яе паміж суб’ектам (аўтарам медыятэксту) і аб’ектам (масавай аўдыторыяй).

Медыядукацыя – вывучэнне сродкаў масавай камунікацыі – прэсы, тэлебачання і радыёвяшчання, кінематографа, Інтэрнэта – як неабходнае любому сучаснаму чалавеку засваенне існых інфармацыйных тэхналогій, фарміруе медыяпісьменнасць – развітую здольнасць да ўспрымання, аналізу, адзнакі і стварэння медыятэкстаў, да разумення сацыякультурнага і палітычнага кантэксту функцыянавання медыя ў сучасным свеце.

Медыякультура – сістэма ўзроўняў развіцця асобы чалавека, здольнага ўспрымаць, аналізаваць, ацэньваць медыятэкст, займацца медыятворчасцю, засвойваць новыя веды ў сферы медыя.

Медыяўздзеянне – уздзеянне медыятэкстаў на аўдыторыю: у сферы выхавання і адукацыі, фарміравання паводзін, поглядаў, рэакцый, водгукаў, распаўсюджвання інфармацыі і інш.

Медыяўспрыманне – успрыманне «медыярэчаіснасці», пачуццяў і думак аўтараў экранных твораў (тэкстаў).

Мультымедыя – агульны тэрмін, які апісвае суму тэхналогій, праграмнага забеспячэння і метадаў, якія дазваляюць інтэграваць даныя рознага паходжання (тэксты, малюнкi, гукі і інш.).

Пракол – сукупнасць правіл, якія вызначаюць алгарытм узаемадзеяння ўстройстваў, праграм, сістэм апрацоўкі даных, працэсаў або карыстальнікаў.

Распазнаванне – колькасць пікселяў на адзінку даўжыні, выстаўленай на носьбіт: экран, паперу і г. д.

Сервер – праграма, якая падае вызначаныя паслугі іншым праграмам, якія называюцца кліентамі; ЭВМ, на якой выконваецца праграма-сервер.

Сканер – прылада ўводу ў камп'ютар графічнай і тэкставай інфармацыі з ліста паперы, плёнкі і інш.

Тэлеканферэнцыя – канферэнцыя, дзе суразмоўцы знаходзяцца ў двух розных месцах (бывае, што ў некалькіх розных месцах) і падтрымліваюць сувязь паміж сабой з дапамогай сродкаў тэлекамунікацый.

Электронная пошта – набор паслуг сеткі Інтэрнэт па перасылцы паведамленняў паміж карыстальнікамі.

Вучэбнае выданне

ІНФАРМАЦЫЙНЫЯ ТЭХНАЛОГІЎ КУЛЬТУРЫ

*Тыпавая вучэбная праграма па вучэбнай дысцыпліне
для спецыяльнасці 1-21 04 01 Культуралогія (па напрамках)*

Карэктар В. Б. Кудласевіч
Тэхнічны рэдактар Л. М. Мельнік

Падпісана ў друк 2016. Фармат 60x84 ¹/₁₆.
Папера офісная. Рызаграфія.
Ум. друк. арк. 1,86. Ул.-выд. арк. 1,22. Тыраж экз. Заказ .

Выдавец і паліграфічнае выкананне:
УА «Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт культуры і мастацтваў».
Пасведчанне аб дзяржаўнай рэгістрацыі выдаўца, вытворцы,
распаўсюджвальніка друкаваных выданняў № 1/177 ад 12.02.2014.
ЛП № 02330/456 ад 23.01.2014.
Вул. Рабкораўская, 17, 220007, г. Мінск.