

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное учреждение
высшего профессионального образования
"Казанский (Приволжский) федеральный университет"
Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по образовательной деятельности КФУ

Проф. Таюрский Д.А.

_____ 20__ г.

подписано электронно-цифровой подписью

Программа дисциплины
Основы компьютерной графики Б1.В.ОД.5

Направление подготовки: 42.03.02 - Журналистика

Профиль подготовки: Телевидение

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: заочное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Даутова Р.В.

Рецензент(ы):

Даутова Р.В.

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий(ая) кафедрой: Даутова Р. В.

Протокол заседания кафедры No ____ от " ____ " _____ 201__ г

Учебно-методическая комиссия Института социально-философских наук и массовых коммуникаций (Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций):

Протокол заседания УМК No ____ от " ____ " _____ 201__ г

Регистрационный No 941821317

Казань
2017

Содержание

1. Цели освоения дисциплины
2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы
3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля
4. Структура и содержание дисциплины/ модуля
5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения
6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов
7. Литература
8. Интернет-ресурсы
9. Материально-техническое обеспечение дисциплины/модуля согласно утвержденному учебному плану

Программу дисциплины разработал(а)(и) заведующий кафедрой, д.н. (доцент) Даутова Р.В.
Кафедра телевидения и телепроизводства Высшая школа журналистики и медиакоммуникаций
, RVDautova@kpfu.ru

1. Цели освоения дисциплины

Курс 'Основы компьютерной графики' представляет собой одну из основных дисциплин телевизионного образования. В нем рассматриваются основы компьютерной графики и с учетом особенностей телевидения.

Цель дисциплины - освоение теоретических и практических основ компьютерной графики.

Задачей дисциплины является освоение обучаемыми методов компьютерной графики, приобретение навыков работы с графическими библиотеками и в современных графических системах и пакетах, знакомство с основными подходами по визуализации объектов для композиционных и дизайнерских решений оформления телепрограмм.

2. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы высшего профессионального образования

Данная учебная дисциплина включена в раздел " Б1.В.ОД.5 Дисциплины (модули)" основной образовательной программы 42.03.02 Журналистика и относится к обязательным дисциплинам. Осваивается на 4 курсе, 7, 8 семестры.

Данная учебная дисциплина включена в раздел Б1.В.ОД.17 и относится к обязательным дисциплинам вариативной части направления подготовки 'Журналистика' программы подготовки бакалавров.

Дисциплина осваивается на четвертом курсе (7 семестр).

3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины /модуля

В результате освоения дисциплины формируются следующие компетенции:

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ОК-2 (общекультурные компетенции)	способностью анализировать основные этапы и закономерности исторического развития общества для формирования гражданской позиции
ОПК-18 (профессиональные компетенции)	способностью эффективно использовать иностранный язык в связи с профессиональными задачами
ПК-7 (профессиональные компетенции)	способностью участвовать в производственном процессе выхода печатного издания, теле-, радиопрограммы, мультимедийного материала в соответствии с современными технологическими требованиями

В результате освоения дисциплины студент:

1. должен знать:

- методы и средства компьютерной графики и геометрического моделирования;
- основы векторной и растровой графики;
- базовые приемы реализации алгоритмов компьютерной графики на персональных компьютерах.

2. должен уметь:

- использовать полученные знания в практической работе при реализации основных алгоритмов растровой и векторной графики;
- использовать графические стандарты и библиотеки.

3. должен владеть:

- основными приемами создание и редактирования изображений в векторных редакторах;
- навыками редактирования фотоизображений в растровых редакторах. Методами оценки технического и художественного качества работ.

4. должен демонстрировать способность и готовность:

применять полученные знания и навыки на практике.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных(ые) единиц(ы) 72 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины отсутствует в 7 семестре; зачет в 8 семестре.

Суммарно по дисциплине можно получить 100 баллов, из них текущая работа оценивается в 50 баллов, итоговая форма контроля - в 50 баллов. Минимальное количество для допуска к зачету 28 баллов.

86 баллов и более - "отлично" (отл.);

71-85 баллов - "хорошо" (хор.);

55-70 баллов - "удовлетворительно" (удов.);

54 балла и менее - "неудовлетворительно" (неуд.).

4.1 Структура и содержание аудиторной работы по дисциплине/ модулю

Тематический план дисциплины/модуля

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
1.	Тема 1. Основные понятия компьютерной графики.	7		1	1	0	Устный опрос
2.	Тема 2. Настройка среды программирования	7		1	1	0	Реферат
3.	Тема 3. Система цветов в компьютерной графике.	7		2	1	0	Дискуссия

N	Раздел Дисциплины/ Модуля	Семестр	Неделя семестра	Виды и часы аудиторной работы, их трудоемкость (в часах)			Текущие формы контроля
				Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	
4.	Тема 4. Растровая и векторная графика.	7		0	1	0	Творческое задание
5.	Тема 5. Введение в программу AdobePhotoshop.	8		2	2	0	Устный опрос Творческое задание
6.	Тема 6. Введение в программу CorelDraw.	8		2	2	0	Творческое задание
7.	Тема 7. Различные графические программы и их сочетание.	8		0	2	0	Творческое задание
8.	Тема 8. Компьютерная графика на телевидении.	8		2	2	0	Письменная работа Творческое задание
	Тема . Итоговая форма контроля	8		0	0	0	Зачет
	Итого			10	12	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Основные понятия компьютерной графики.

лекционное занятие (1 часа(ов)):

1. Основные понятия компьютерной графики. Предмет курса. Понятия о компьютерной графике. Основная терминология. История. Область применения. Направления. Классификация. Методы представления графических изображений. Форматы графических файлов. Современные графические программы.

практическое занятие (1 часа(ов)):

Устный опрос

Тема 2. Настройка среды программирования

лекционное занятие (1 часа(ов)):

Настройка среды программирования. Подготовка компьютера к графическим работам. Координатные системы. Описание точек, линий и полигонов. Векторная графика. Растровая графика. Фрактальная графика. Трехмерная графика. Преобразование форматов.

практическое занятие (1 часа(ов)):

Защита рефератов

Тема 3. Система цветов в компьютерной графике.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

3. Система цветов в компьютерной графике. Восприятие человеком светового потока. Цвет и свет. Ахроматические, хроматические, монохроматические цвета. Характеристики цвета. Светлота, насыщенность, тон. Цветовые модели, цветовые пространства. Аддитивные и субтрактивные цветовые модели. Основные цветовые модели: RGB, CMY, CMYK, HSV. Системы управления цветом.

практическое занятие (1 часа(ов)):

Дискуссия

Тема 4. Растровая и векторная графика.

практическое занятие (1 часа(ов)):

Проверка творческих заданий

Тема 5. Введение в программу Adobe Photoshop.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Рабочее окно Adobe Photoshop. Основы работы с выделенными областями. Маски и каналы. Создание коллажа. Основы работы со слоями. Рисование и раскрашивание. Основы коррекции тона и цвета. Ретуширование фотографий. Работа с контурами. Сохранение растрового изображения. Программы Adobe Illustrator и Adobe Indesign.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Практическая работа ♦1. Базовые операции при редактировании изображений. Магнитное лассо. Волшебная палочка. Магнитное и многоугольное лассо. Пересадка голов. Замена фона. Градиентная заливка. Переодевание очков. Раскрашивание изображения. Раскрашивание фотографии. Перевод цветного изображения в чёрно-белое. Ретуширование старой фотографии. S-образный изгиб. Слияние двух картинок. Практическая работа ♦2. ?Текстовые эффекты?. Надпись огнём. Надпись льдом. Надпись кровью. Болотная надпись. Лазерная надпись. Буквы под снегом. Надпись металлом. Хромированный текст. Золотой текст. Надпись из ртути. X-files надпись. Буквы под водой. Хромированный текст. Ржавый текст. Практическая работа ♦3. ?Создание текстур?. Текстуры: ?Дерево?, ?Камень?, ?Камуфляж?, ?Песчаник?, ?Вода?, ?Металл?, ?Puzzle? (мозаичная поверхность), ?Кирпичи?, ?Multicolor? (многоцветная текстура), ?Гранит?, ?Мрамор?. Практическая работа ♦4. ?Эффекты имитации и Создание рамок?. ?Имитация штампа?. ?Имитация дождя?. ?Рисуем космос?. ?Имитация отражения в воде?. ?Имитация изображения, погружённого в воду?. ?Эффектный взрыв?. ?Градиентная рамка?. ?Художественная рамка?. ?Фигурная рельефная рамка?. Практическая работа ♦5. ?Имитация объёма?. ?Трёхмерное преобразование?. ?Металлические трубы?. ?Металлический болт?. ?Пуговица?. ?Завернутый уголок?. ?Стеклянная кнопка?. ?Шестеренка?. ?Объемный шар?.

Тема 6. Введение в программу CorelDraw.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Рабочий экран CorelDraw. Основы работы с объектами. Вспомогательные режимы работы. Работа с цветом. Закраска рисунков. Создание рисунков из кривых. Методы упорядочения и объединения объектов. Эффект объёма. Эффект перетекания. Работа с текстом. Работа с фотографиями. Спецэффекты. Сохранение и загрузка изображений в CorelDraw.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Практическая работа ♦1. ?Инструменты выделения и рисования?. Докер ?Форма? Докер ?Трансформация?. Практическая работа ♦2. ?Создание рисунков?. ?Трансформация контуров?. ?Ребусы?. Практическая работа ♦3. ?Создание сложных рисунков?. ?Заливка текстурой?. ?Использование текста?. Практическая работа ♦4. ?Создание сложных эффектов?. ?Экспорт изображений?"

Тема 7. Различные графические программы и их сочетание.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Практическая работа ♦1. Базовые операции при редактировании изображений. Инструменты выделения и рисования ArrowTool (Указатель). Инструменты выделения и рисования Lasso (Лассо) и Line (Линия). Инструменты выделения и рисования ?Свободная трансформация (FreeTransform). Инструменты выделения и рисования. Создание рисунков. Практическая работа ♦2. Анимация. Покадровая анимация. Падающий шар. Часы. Восстановление шара. Анимация движения. Движущийся шар. Движущийся текст. Совмещение покадровой и автоматической анимации. Автоматическая анимация трансформации объекта. Анимация трансформации. Анимация цвета. Создание анимационных фильмов. Практическая работа ♦3. Слои. Создание фона. Использование слоёв для создания фона. Взаимодействие слоёв. Направляющие. Движение по произвольной траектории. Управление траекторией перемещения объекта. Движение по направляющей. Маскирование слоев. Создание слоя-маски. Анимация маски. Создание анимационных фильмов. Практическая работа ♦4. Создание и редактирование символа. Создание символа. Редактирование символа. Создание кнопок. Создание символа-кнопки. Создание анимационных фильмов с кнопкой. Создание клипов. Создание символа-клипа. Создание анимационных фильмов.

Тема 8. Компьютерная графика на телевидении.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Компьютерная графика на телевидении. Особенности подготовки компьютерной графики для телевизионных программ. Использование графики в программе AdobePremiere.

практическое занятие (2 часа(ов)):

Письменная работа Задание: Анализ методов компьютерной графики, использованных в оформлении электронного ресурса(на выбор) с подготовкой презентации Творческое задание

4.3 Структура и содержание самостоятельной работы дисциплины (модуля)

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
1.	Тема 1. Основные понятия компьютерной графики.	7		подготовка к устному опросу	4	устный опрос
2.	Тема 2. Настройка среды программирования	7		подготовка к реферату	4	реферат
3.	Тема 3. Система цветов в компьютерной графике.	7		подготовка к дискуссии	4	дискуссия
4.	Тема 4. Растровая и векторная графика.	7		подготовка к творческому заданию	4	творческое задание
5.	Тема 5. Введение в программу AdobePhotoshop.	8		подготовка к творческому заданию	5	творческое задание
				подготовка к устному опросу	3	устный опрос
6.	Тема 6. Введение в программу CorelDraw.	8		подготовка к творческому заданию	8	творческое задание
7.	Тема 7. Различные графические программы и их сочетание.	8		подготовка к творческому заданию	4	творческое задание

№	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
8.	Тема 8. Компьютерная графика на телевидении.	8		подготовка к письменной работе	5	письменная работа
				подготовка к творческому заданию	5	творческое задание
	Итого				46	

5. Образовательные технологии, включая интерактивные формы обучения

Освоение дисциплины 'Основы компьютерной графики' предполагает высокую активность обучаемых и самостоятельности в выполнении лабораторных занятий, постоянного анализа и оценки высказываний преподавателя и однокурсников. Преподаватель стоит свой дидактический материал на разъяснение построения практических моделей и примеров.

Для демонстрации результатов работы обучаемых предусматривается использование видеопросмотрового оборудования.

Предполагается выполнение практических заданий с использованием профессиональных программных средств компьютерной графики и создания телевизионных программ (программ видеомонтажа).

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Тема 1. Основные понятия компьютерной графики.

устный опрос , примерные вопросы:

1. Основные понятия компьютерной графики. 2. Предмет курса. 3. Понятия о компьютерной графике. 4. Основная терминология. 5. История развития компьютерной графики. 6. Современная область применения. 7. Классификация компьютерной графики М 8. Методы представления графических изображений. 9. Форматы графических файлов. 10. Современные графические программы.

Тема 2. Настройка среды программирования

реферат , примерные темы:

Темы для рефератов 1.Текстовые эффекты 2.Эффекты имитации 3.Инструменты выделения и рисования 4.Технологии редактирования изображений 5.Создание анимационных фильмов

Тема 3. Система цветов в компьютерной графике.

дискуссия , примерные вопросы:

Темы для дискуссии 1. Компьютерная графика: между реальностью и зрительными иллюзиями 2. Этика использования фотошопа 3. Использование современных графических программ: пределы допустимого

Тема 4. Растровая и векторная графика.

творческое задание , примерные вопросы:

Подобрать примеры растровой и векторной графики. Сравнить. Выделить достоинства и недостатки векторной графики. Показать на выбранных примерах особенности растровых и векторных программ.

Тема 5. Введение в программу Adobe Photoshop.

творческое задание , примерные вопросы:

1.Имитация штампа. 2.Имитация дождя. 3.Рисуем космос. 4.Имитация отражения в воде. 5.Имитация изображения, погружённого в воду. 6.?Эффектный взрыв?. 7.?Градиентная рамка?. 8.?Художественная рамка?. 10.?Фигурная рельефная рамка?.

устный опрос , примерные вопросы:

1.Базовые операции при редактировании изображений. 2.Текстовые эффекты. 3.Создание текстур. 4.Эффекты имитации и создание рамок. 5. Имитация объёма

Тема 6. Введение в программу CorelDraw.

творческое задание , примерные вопросы:

1.Докер "Форма". 2.Докер "Трансформация". 3."Ребусы". 4."Заливка текстурой". 5."Экспорт изображений"

Тема 7. Различные графические программы и их сочетание.

творческое задание , примерные вопросы:

1."Покадровая анимация". 2."Падающий шар". 3."Часы". 4."Восстановление шара". 5."Анимация движения". 6."Движущийся шар". 7.?Совмещение покадровой и автоматической анимации?. 8."Анимация трансформации?". 9.?Анимация цвета?.

Тема 8. Компьютерная графика на телевидении.

письменная работа , примерные вопросы:

Письменная работа Задание: Анализ методов компьютерной графики, использованных в оформлении электронного ресурса(на выбор) с подготовкой презентации 1. Электронная газета "Бизнес он лайн" 2. Интернет-портал Первого телеканала 3. Интернет-портал ТРК "Эфир", ТРК "Новый век" (Казань, Татарстан) 4. Интернет-портал ИА "Татар-информ" 5. Телевизионная программа

творческое задание , примерные вопросы:

Разработать оформление новостной телепрограммы (AdobePhotoshop)

Тема . Итоговая форма контроля

Примерные вопросы к зачету:

1. Основные понятия компьютерной графики. Направления. Классификация.
2. Методы представления графических изображений.Ф
3. Форматы графических файлов.
4. Современные графические программы.
5. Настройка среды программирования.
6. Подготовка компьютера к графическим работам.
7. Система цветов в компьютерной графике.
8. Растровая и векторная графика.
9. Введение в программу AdobePhotoshop.
10. Введение в программу CorelDraw.
11. Различные графические программы и их сочетание
12. Компьютерная графика на телевидении.

7.1. Основная литература:

1.Немцова Т. И.Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. - М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014.

<http://znanium.com/bookread2.php?book=458966>

2.Шпаков, П. С. Основы компьютерной графики [Электронный ресурс] : учеб. пособие / П. С. Шпаков, Ю. Л. Юнаков, М. В. Шпакова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2014.

<http://znanium.com/bookread2.php?book=507976>

7.2. Дополнительная литература:

1. Романычева, Э. Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии [Электронный ресурс] : Справочное и практическое руководство / Э. Т. Романычева, О. Г. Яцюк. - М.: ДМК Пресс, 2006. - 432 с.: ил. - (Серия 'Для дизайнеров'). <http://znanium.com/bookread2.php?book=407266>
2. Флеминг, Б. Создание фотореалистичных изображений [Электронный ресурс] / Б. Флеминг; Пер. с англ. - М.: ДМК, 2007. - 372 с.: 8 ил. - (Серия 'Для дизайнеров'). <http://znanium.com/bookread2.php?book=407309>
3. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: учебник / Д. Ф. Миронов. ? СПб.: БХВ-Петербург, 2008. <http://znanium.com/bookread2.php?book=350482>

7.3. Интернет-ресурсы:

- Введение в компьютерную графику. Курс ВМиК МГУ - <http://graphicon.ru/oldgr/courses/cg02b/library/index.html>
- Векторный редактор CorelDraw - <http://www.modern-computer.ru/practice/corel-draw/prcatic-coreldraw-main.html>
- Компьютерная графика - <http://www.dolinin-infografika.narod.ru>.
- Растровый редактор Adobe Photoshop - <http://www.modern-computer.ru/practice/photoshop/photoshop-main.html> - <http://www.modern-computer.ru/practice/photoshop/photoshop-main.html>
- Редактор Macromedia Flash MX - <http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/prcatic-macromedia-flash-mx.html>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины(модуля)

Освоение дисциплины "Основы компьютерной графики" предполагает использование следующего материально-технического обеспечения:

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Компьютерный класс, представляющий собой рабочее место преподавателя и не менее 15 рабочих мест студентов, включающих компьютерный стол, стул, персональный компьютер, лицензионное программное обеспечение. Каждый компьютер имеет широкополосный доступ в сеть Интернет. Все компьютеры подключены к корпоративной компьютерной сети КФУ и находятся в едином домене.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "БиблиоРоссика", доступ к которой предоставлен студентам. В ЭБС "БиблиоРоссика" представлены коллекции актуальной научной и учебной литературы по гуманитарным наукам, включающие в себя публикации ведущих российских издательств гуманитарной литературы, издания на английском языке ведущих американских и европейских издательств, а также редкие и малотиражные издания российских региональных вузов. ЭБС "БиблиоРоссика" обеспечивает широкий законный доступ к необходимым для образовательного процесса изданиям с использованием инновационных технологий и соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе "ZNANIUM.COM", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС "ZNANIUM.COM" содержит произведения крупнейших российских учёных, руководителей государственных органов, преподавателей ведущих вузов страны, высококвалифицированных специалистов в различных сферах бизнеса. Фонд библиотеки сформирован с учетом всех изменений образовательных стандартов и включает учебники, учебные пособия, УМК, монографии, авторефераты, диссертации, энциклопедии, словари и справочники, законодательно-нормативные документы, специальные периодические издания и издания, выпускаемые издательствами вузов. В настоящее время ЭБС ZNANIUM.COM соответствует всем требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) нового поколения.

Учебно-методическая литература для данной дисциплины имеется в наличии в электронно-библиотечной системе Издательства "Лань", доступ к которой предоставлен студентам. ЭБС Издательства "Лань" включает в себя электронные версии книг издательства "Лань" и других ведущих издательств учебной литературы, а также электронные версии периодических изданий по естественным, техническим и гуманитарным наукам. ЭБС Издательства "Лань" обеспечивает доступ к научной, учебной литературе и научным периодическим изданиям по максимальному количеству профильных направлений с соблюдением всех авторских и смежных прав.

Лекционная аудитория с мультимедиа проектором, экраном и персональным компьютером, подключенным в сеть КФУ. Компьютерный класс с установленным программным обеспечением Adobe Photoshop, Corel Draw, Macromedia Flash MX, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe Premiere.

Мультимедийная аудитория, вместимостью более 60 человек. Мультимедийная аудитория состоит из интегрированных инженерных систем с единой системой управления, оснащенная современными средствами воспроизведения и визуализации любой видео и аудио информации, получения и передачи электронных документов. Типовая комплектация мультимедийной аудитории состоит из: мультимедийного проектора, автоматизированного проекционного экрана, акустической системы, а также интерактивной трибуны преподавателя, включающей тач-скрин монитор с диагональю не менее 22 дюймов, персональный компьютер (с техническими характеристиками не ниже Intel Core i3-2100, DDR3 4096Mb, 500Gb), конференц-микрофон, беспроводной микрофон, блок управления оборудованием, интерфейсы подключения: USB, audio, HDMI. Интерактивная трибуна преподавателя является ключевым элементом управления, объединяющим все устройства в единую систему, и служит полноценным рабочим местом преподавателя. Преподаватель имеет возможность легко управлять всей системой, не отходя от трибуны, что позволяет проводить лекции, практические занятия, презентации, вебинары, конференции и другие виды аудиторной нагрузки обучающихся в удобной и доступной для них форме с применением современных интерактивных средств обучения, в том числе с использованием в процессе обучения всех корпоративных ресурсов. Мультимедийная аудитория также оснащена широкополосным доступом в сеть интернет. Компьютерное оборудование имеет соответствующее лицензионное программное обеспечение.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВПО и учебным планом по направлению 42.03.02 "Журналистика" и профилю подготовки Телевидение.

Автор(ы):

Даутова Р.В. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Даутова Р.В. _____

"__" _____ 201__ г.