

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 Б2.В.1

Направление подготовки: 031300.62 - Журналистика

Профиль подготовки: Телевидение

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очное

Язык обучения: русский

Автор(ы):

Даутова Р.В.

Рецензент(ы):

Сыченков В.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 941820817

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 " Б2.В.1 Общепрофессиональный" основной образовательной программы 031300.62 Журналистика и относится к вариативной части.

Осваивается на 4 курсе, 7 семестр.

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-14 (общекультурные компетенции)	способность использовать знания в области социальных и экономических наук (социология, политология, психология, социальная психология, правоведение, экономика) для понимания принципов функционирования современного общества, социальных, экономических, правовых, политических, психологических механизмов и регуляторов общественных процессов и отношений, способность анализировать социально значимые проблемы и процессы, умение использовать полученные знания в контексте своей социальной и профессиональной деятельности
ПК-12 (профессиональные компетенции)	понимание значения этических ориентиров и регуляторов журналистской деятельности, знание основных российских и международных документов по профессиональной этике
ПК-14 (профессиональные компетенции)	ориентация в актуальных проблемах страны, важнейших направлениях ее развития, знание основных тенденций формирования социальной структуры современного общества (особенностей процесса стратификации), представление о составе населения России

Шифр компетенции	Расшифровка приобретаемой компетенции
ПК-3 (профессиональные компетенции)	ориентация в основных мировых тенденциях развития медиаотрасли, (содержательных и технологических), понимание процессов конвергенции, осведомленность в области важнейших инновационных практик в сфере массмедиа, в том числе понимание процессов конвергенции
ПК-9 (профессиональные компетенции)	знание основных принципов разработки концепции медиапроекта (издания, программы, полосы, рубрики), в том числе моделирования и дизайна, а также методов их анализа и коррекции, видов планирования в СМИ

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 продемонстрировать способность и готовность:

применять полученные знания и навыки на практике.

4. Структура и содержание дисциплины/ модуля

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных(ые) единиц(ы) 108 часа(ов).

Форма промежуточного контроля дисциплины зачет в 7 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		2	1	0	Устный опрос
2.	Тема 2. Настройка среды программирования	7		2	1	0	Реферат
3.	Тема 3. Система цветов в компьютерной графике.	7		2	2	0	Дискуссия
4.	Тема 4. Растровая и векторная графика.	7		2	2	0	Творческое задание
5.	Тема 5. Введение в программу AdobePhotoshop.	7		2	2	0	Устный опрос Творческое задание
6.	Тема 6. Введение в программу CorelDraw.	7		2	2	0	Творческое задание
7.	Тема 7. Различные графические программы и их сочетание.	7		2	4	0	Творческое задание
8.	Тема 8. Компьютерная графика на телевидении.	7		4	4	0	Письменная работа Творческое задание
	Тема . Итоговая форма контроля	7		0	0	0	Зачет
	Итого			18	18	0	

4.2 Содержание дисциплины

Тема 1. Основные понятия компьютерной графики.

лекционное занятие (2 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 (2 часа(ов)):

Настройка среды программирования. Подготовка компьютера к графическим работам. Координатные системы. Описание точек, линий и полигонов. Векторная графика. Растровая графика. Фрактальная графика. Трёхмерная 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 (2 часа(ов)):

Дискуссия

Тема 4. Растровая и векторная графика.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

практическое занятие (2 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?. ?Объёмный 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 объема. 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.

лекционное занятие (2 часа(ов)):

Различные графические программы и их сочетание Достоинства и недостатки графических программ. Обмен файлами между графическими программами.

практическое занятие (4 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 (4 часа(ов)):

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

практическое занятие (4 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	6	устный опрос
2.	Тема 2. Настройка среды программирования	7		подготовка к реферату	6	реферат

N	Раздел Дисциплины	Семестр	Неделя семестра	Виды самостоятельной работы студентов	Трудоемкость (в часах)	Формы контроля самостоятельной работы
3.	Тема 3. Система цветов в компьютерной графике.	7		подготовка к дискуссии	8	дискуссия
4.	Тема 4. Растровая и векторная графика.	7		подготовка к творческому заданию	8	творческое задание
5.	Тема 5. Введение в программу Adobe Photoshop.	7		подготовка к творческому заданию	9	творческое задание
				подготовка к устному опросу	3	устный опрос
6.	Тема 6. Введение в программу CorelDraw.	7		подготовка к творческому заданию	12	творческое задание
7.	Тема 7. Различные графические программы и их сочетание.	7		подготовка к творческому заданию	8	творческое задание
8.	Тема 8. Компьютерная графика на телевидении.	7		подготовка к письменной работе	4	письменная работа
				подготовка к творческому заданию	8	творческое задание
	Итого				72	

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. Понятия о компьютерной графике. 2. Основная терминология. 3. История развития компьютерной графики. 4. Современная область применения. 5. Классификация компьютерной графики. 6. Методы представления графических изображений. 7. Форматы графических файлов. 8. 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 AdobePhotoshop.

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 AdobePhotoshop
<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 031300.62 "Журналистика" и профилю подготовки Телевидение .

Автор(ы):

Даутова Р.В. _____

"__" _____ 201__ г.

Рецензент(ы):

Сыченков В.В. _____

"__" _____ 201__ г.