

МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

<i>Семестр</i>	7
<i>Освітньо-професійний ступінь</i>	Фаховий молодший бакалавр
<i>Кількість кредитів ЄКТС</i>	3
<i>Форма контролю</i>	Залік
<i>Аудиторні години</i>	56 (18 год. лекцій, 8 год. практичних, 30 год. лабораторних)

Загальний опис дисципліни

Мультимедійні технології у професійній діяльності покликані продемонструвати будь-якому спеціалісту можливі шляхи їх застосування з практичною метою у його повсякденній роботі, під час безпосереднього виконання ним своїх обов'язків. Прикладами засобів мультимедіа є відеокліп, презентація, відеоролик, анімаційний проект, аудіозапис.

Предметом навчальної дисципліни «Мультимедійні технології у професійній діяльності» є різні види мультимедійних технологій, які використовуються або можуть бути використані у діяльності підприємства задля реалізації його тактичних цілей, а об'єктом – шляхи і способи використання засобів мультимедіа у різних напрямках і видах діяльності певного суб'єкта господарювання.

Майбутній фахівець повинен мати наступні компетенції:

Інтегральна компетентність

Здатність вирішувати типові спеціалізовані задачі в галузі інформаційних технологій в процесі професійної діяльності або навчання, що вимагає застосування методів і технологій комп'ютерної інженерії та може характеризуватися певною невизначеністю умов; нести відповідальність за результати своєї діяльності, здійснювати контроль інших осіб у визначених ситуаціях.

Загальні компетентності

ЗК3. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК5. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.

ЗК7. Здатність працювати в команді.

ЗК8. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК10. Здатність застосовувати математичний апарат, а також теоретичні, методичні й алгоритмічні основи інформаційних технологій під час вирішення прикладних і наукових завдань в області інформаційних систем і технологій.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності

СК3. Здатність вільно користуватись сучасними комп'ютерними та інформаційними технологіями, прикладними та спеціалізованими комп'ютерно-інтегрованими середовищами для розробки, впровадження та обслуговування апаратних та програмних засобів комп'ютерної інженерії.

СК9. Здатність оформляти отримані робочі результати у вигляді презентацій, науково-технічних звітів.

СК17. Здатність опановувати та комплексно застосовувати базові знання в області комп'ютерної інженерії в обсязі, необхідному для розуміння базових принципів організації та функціонування апаратних засобів сучасних систем обробки інформації, основних характеристик, можливостей і областей застосування обчислювальних систем різного призначення.

Здобуті знання і вміння відображені в програмних результатах навчання

РН3. Знати сучасні методи та технології для розв'язання прикладних задач комп'ютерної інженерії.

РН7. Застосовувати знання для формулювання і розв'язування технічних задач спеціальності, використовуючи методи, що є найбільш придатними для досягнення поставлених цілей.

PH14. Використовувати сучасні інтегровані середовища, методи і технології розробки, впровадження, адміністрування комп'ютерних систем та мереж, баз даних і знань.

PH16. Спілкуватись усно та письмово з професійних питань українською та іноземною мовою.

PH20. Використовувати інформаційні технології для ефективного спілкування на професійному та соціальному рівнях.

Теми лекцій:

1. Вступ до мультимедійних технологій.
2. Форматування та обробка мультимедійних даних.
3. Створення та редагування графіки.
4. Робота з аудіо.
5. Робота з відео.
6. Анімація та 3D-моделювання.
7. Мультимедійні презентації.
8. Використання мультимедіа в Інтернеті.
9. Мультимедійні технології в інженерії.

Теми практичних занять:

1. Аналіз мультимедійних продуктів
2. Розробка концепції мультимедійного проекту
3. Створення графічного дизайну для проекту
4. Презентація мультимедійного проекту

Теми лабораторних занять:

1. Створення графічного контенту за допомогою GIMP.
2. Обробка аудіо за допомогою Audacity.
3. Монтаж відео за допомогою OpenShot.
4. Створення анімації за допомогою Synfig Studio.
5. Створення мультимедійної презентації.
6. Оптимізація мультимедійних файлів.
7. Створення мультимедійного веб-контенту.
8. Мультимедійні технології в інженерних проектах.
9. Підсумковий проект: створення мультимедійного продукту (наприклад, відеоролик, презентація або веб-сторінка).