

К

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра кібернетики та інформатики

«Затверджую»

Завідувач кафедри
С.В. Агаджанова (Агаджанова С.В.)
« 8 » 09 2020 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Сучасні мультимедійні технології

Спеціальність: 242 «Туризм», «162 Біотехнології та біоінженерія»

Галузь знань 24 Сфера обслуговування, 16 Хімічна та біоінженерія

Факультет: агротехнологій та природокористування

2020-2021 навчальний рік

Робоча програма з «Сучасні мультимедійні технології» для студентів спеціальності 242 «Туризм» та 162 «Біотехнології та біоінженерія» .

Розробники: *старший викладач Агаджанов-Гонсалес К.Х., доцент Логвіненко В.Г.*

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри *кібернетики та інформатики.*

Протокол від 17.06.2020 року № 10

Завідувач кафедри *С. Саджеев* (Агаджанова С.В.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Погоджено:

Гарант освітньої програми *О. М. Тихонова* (О.М.Тихонова)

Гарант освітньої програми *А. А. Подгаєцький* (А.А.Подгаєцький)

Декан факультету _____ (І.М.Коваленко)

Методист відділу якості освіти,
ліцензування та акредитації *Т. В. Ор* (*Т. В. Ор*)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Зареєстровано в електронній базі: дата: *08.09* 2020 р.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
СУМСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Кафедра кібернетики та інформатики

«Затверджую»

Завідувач кафедри

_____ (Агаджанова С.В.)

«___» _____ 2020 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Сучасні мультимедійні технології

Спеціальність: 242 «Туризм»

Галузь знань 24 Сфера обслуговування

Факультет: агротехнологій та природокористування

2020-2021 навчальний рік

Робоча програма з «Сучасні мультимедійні технології» для студентів спеціальності 242 «Туризм».

Розробники: *старший викладач Агаджанов-Гонсалес К.Х.*

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри *кібернетики та інформатики*.

Протокол від 17.06.2020 року № 10

Завідувач кафедри _____ (Агаджанова С.В.)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Погоджено:

Гарант освітньої програми _____ (О.М.Тихонова)

Декан факультету _____ (І.М.Коваленко)

Методист відділу якості освіти,
ліцензування та акредитації _____ (_____)
(підпис) (прізвище та ініціали)

Зареєстровано в електронній базі: дата: _____ 2020 р.

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни		
		Денна / заочна форма навчання		
Кількість кредитів – 4	Галузь знань: 24 Сфера обслуговування	<i>Нормативна</i>		
Модулів за семестр – 2	Спеціальність 242 Туризм	Рік підготовки: 2020-2021		
Змістових модулів за семестр: 4				
Загальна кількість годин за 1 семестр - 120			денна	заочна
			Курс	
			1	1
			Семестр	
		1(о)	1	
Тижневих годин для денної форми навчання аудиторних – 2 самостійної роботи студента - 2		Лекції		
		30	-	
		Практичні, семінарські		
		30	-	
		Лабораторні		
		-	-	
		Самостійна робота		
		60	-	
	Індивідуальні завдання: - год.			
	Вид контролю:			
	залік	-		

Примітка. Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить (%):
для денної форми навчання - 50/50 (60/60)

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета вивчення дисципліни: 1. Оволодіння студентами комплексом знань у сфері мультимедіа технологій, системами й методами модулювання, збереження та відтворення текстової, графічної, звукової, відеоінформації, їх складових і набуття на основі цих знань практичних навичок та теоретичних знань, необхідних для творчого підходу в подальшій професійній роботі. 2. Оволодіння студентами алгоритмами створення сучасних мультимедійних продуктів; сучасними методами, технологією; комп'ютерними програмними, технічними засобами у сфері мультимедіа: графічних, текстових, звукових та відеоредакторів і т.п. Набуття на основі набутих знань практичних навичок, необхідних для розробки мультимедіа продукції для різних галузей народного господарства країни. 3. Оволодіння концептуальними моделями розробки, розподілення, обробки, використання та зберігання мультимедійних документів; стратегією вибору систем мультимедіа.

Основні завдання вивчення дисципліни:

- знати архітектуру побудови сучасних мультимедійних систем;
- мати уявлення: про класифікацію й сфери застосування мультимедіа додатків і мультимедіа продуктів різного призначення;
- принципи формування та збереження мультимедійних, зокрема, відеозображень;
- знати і вміти використовувати: основні сучасні засоби растрової й векторної графіки; гіпертекстові можливості; використання звукових файлів; тривимірної графіки й анімації, відеопродукцію;
- володіти основними програмними засобами для створення й редагування елементів мультимедіа.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

знати:

- класифікацію сучасних засобів навчання, інформаційно-комунікаційних технологій, досягнення і перспективи розвитку й застосування їх у педагогічній практиці;
- психолого-педагогічні особливості застосування сучасних засобів навчання в навчально-виховному процесі та їх місце в системі педагогічних наук;
- види й основні властивості навчальної інформації, котра передається і сприймається учнями (студентами) за допомогою мультимедійних засобів навчання, особливостями її сприйняття й опрацювання людиною;
- будову, призначення і принцип дії сучасних засобів навчання, що утворюють мультимедійний комплекс;
- прийняту й застосовувану термінологію, стандарти й позначення, що стосуються мультимедійних засобів навчання;

ВМІТИ:

- застосовувати теоретичні знання та практичні вміння і навички використання мультимедійних засобів навчання в виховному процесі;
- відповідно до виховних завдань підбирати й готувати до роботи мультимедійні засоби навчання разом із носіями інформації (слайди, аудіо- й відеозаписи, компакт-диски, навчальні й контролюючі програмні засоби тощо), що дозволяють оптимально організувати робоче місце;
- виготовляти (створювати) найпростіші матеріали, що використовуються разом із мультимедійним устаткуванням;
- обслуговувати, робити найпростіші регулювання й налагодження мультимедійних засобів навчання;
- самостійно працювати з мультимедійними засобами навчання.

Вивчення навчальної дисципліни “Сучасні мультимедійні технології” передбачає формування у студентів **компетентностей**:

№	Програмна компетентність	Шифр
1	Здатність комплексно розв’язувати складні професійні задачі та практичні проблеми у сфері туризму і рекреації як в процесі навчання, так і в процесі роботи, що передбачає застосування теорій і методів системи наук, які формують туризмознавство, і характеризуються комплексністю та невизначеністю умов.	
2	Здатність реалізувати свої права і обов’язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.	K 01
3	Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.	K02
4	Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.	K03
5	Здатність до критичного мислення, аналізу і синтезу.	K04.
6	Прагнення до збереження навколишнього середовища.	K05.
7	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.	K06.
8	Здатність працювати в міжнародному контексті та полікультурному середовищі.	K07.
9	Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.	K08.

10	Вміння виявляти, ставити і вирішувати проблеми	K09.
11	Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.	K10.
12	Здатність спілкуватися іноземними мовами.	K11
13	Навички міжособистісної взаємодії.	K12.
14	Здатність планувати та управляти часом.	K13.
15	Здатність працювати в команді та автономно.	K14.
16	Знання та розуміння предметної області та розуміння специфіки професійної діяльності.	K15.
17	Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.	K16.
18	Здатність аналізувати рекреаційно-туристичний потенціал територій.	K17.
19	Здатність аналізувати діяльність суб'єктів індустрії туризму на всіх рівнях управління.	K18.
20	Розуміння сучасних тенденцій і регіональних пріоритетів розвитку туризму в цілому та окремих його форм і видів.	K19.
21	Розуміння процесів організації туристичних подорожей і комплексного туристичного обслуговування (готельного, ресторанного, транспортного, екскурсійного, рекреаційного).	K20.
22	Здатність розробляти, просувати, реалізовувати та організовувати споживання туристичного продукту.	K21.
23	Розуміння принципів, процесів і технологій організації роботи суб'єкта туристичної індустрії та її підсистем.	K22.
24	Здатність забезпечувати безпеку туристів у звичайних та складних форс-мажорних обставинах.	K23.
25	Здатність здійснювати моніторинг, інтерпретувати, аналізувати та систематизувати туристичну інформацію, уміння презентувати туристичний інформаційний матеріал.	K24.
26	Здатність використовувати в роботі туристичних підприємств інформаційні технології та офісну техніку.	K25.
27	Здатність визначати індивідуальні туристичні потреби, використовувати сучасні технології обслуговування туристів та вести презентаційну роботу.	K26.
28	Здатність до співпраці з діловими партнерами і клієнтами, уміння забезпечувати з ними ефективні комунікації.	K27.
29	Здатність працювати у міжнародному середовищі на основі позитивного ставлення до несхожості до інших культур, поваги до різноманітності та	K28.

	мультикультурності, розуміння місцевих і професійних традицій інших країн, розпізнавання міжкультурних проблем у професійній практиці.	
30	Здатність діяти у правовому полі, керуватися нормами законодавства.	K29.
31	Здатність працювати з документацією та здійснювати розрахункові операції суб'єктом туристичного бізнесу.	K30.
32	Здатність виявляти природно-ресурсні передумови розвитку та функціонування просторової організації туристичної сфери.	K31.
33	Здатність знаходити способи удосконалення туристичної інфраструктури для організації сільського зеленого туризму.	K32.
34	Здатність усвідомлювати та поширювати природоохоронне ставлення до довкілля шляхом розробки та реалізації екологічних турів.	K33.

2.3. Програмні результати навчання

У результаті вивчення навчальної дисципліни “ Сучасні мультимедійні технології” студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:

7 – Програмні результати навчання	
<i>Когнітивна (пізнавальна сфера)</i>	
<p>ПР01. Знати, розуміти і вміти використовувати на практиці основні положення туристичного законодавства, національних і міжнародних стандартів з обслуговування туристів.</p> <p>ПР02. Знати, розуміти і вміти використовувати на практиці базові поняття з теорії туризму, організації туристичного процесу та туристичної діяльності суб'єктів ринку туристичних послуг, а також світоглядних та суміжних наук. ПР03. Знати і розуміти основні форми і види туризму, їх поділ.</p> <p>ПР04. Пояснювати особливості організації рекреаційно-туристичного простору.</p> <p>ПР05. Аналізувати рекреаційно-туристичний потенціал території.</p> <p>ПР06. Застосовувати у практичній діяльності принципи і методи організації та технології обслуговування туристів.</p> <p>ПР07. Розробляти, просувати та реалізовувати туристичний продукт.</p> <p>ПР08. Ідентифікувати туристичну документацію та вміти правильно нею користуватися.</p> <p>ПР09. Організувати процес обслуговування споживачів туристичних послуг на основі використання сучасних інформаційних, комунікаційних і сервісних технологій та дотримання стандартів якості і норм безпеки.</p> <p>ПР10. Розуміти принципи, процеси і технології організації роботи суб'єкта туристичного бізнесу та окремих його підсистем (адміністративно-управлінська, соціально-психологічна, економічна, техніко-технологічна).</p>	
<i>Афективна (емоційна сфера)</i>	
<p>ПР11. Володіти державною та іноземною (ними) мовою (мовами), на рівні, достатньому для здійснення професійної діяльності.</p> <p>ПР12. Застосовувати навички продуктивного спілкування зі споживачами туристичних</p>	

послуг.

ПР13. Встановлювати зв'язки з експертами туристичної та інших галузей. ПР14. Проявляти повагу до індивідуального і культурного різноманіття.

ПР15. Проявляти толерантність до альтернативних принципів та методів виконання професійних завдань.

ПР16. Діяти у відповідності з принципами соціальної відповідальності та громадянської свідомості.

Психомоторна сфера

ПР17. Управляти своїм навчанням з метою самореалізації в професійній туристичній сфері.

ПР18. Адекватно оцінювати свої знання і застосовувати їх в різних професійних ситуаціях.

ПР19. Аргументовано відстоювати свої погляди у розв'язанні професійних завдань.

ПР20. Виявляти проблемні ситуації і пропонувати шляхи їх розв'язання. ПР21. Приймати обґрунтовані рішення та нести відповідальність за результати своєї професійної діяльності.

ПР22. Професійно виконувати завдання в невизначених та екстремальних ситуаціях.

ПР23. Виявляти природно-ресурсні передумови розвитку та функціонування просторової організації туристичної сфери.

ПР24. Знаходити способи удосконалення туристичної інфраструктури для організації сільського зеленого туризму.

ПР25. Поширювати природоохоронне ставлення до довкілля шляхом розробки та реалізації екологічних турів.

1. Програма навчальної дисципліни

Навчальна програма з дисципліни " Сучасні мультимедійні технології" знаходиться на апробації, робочу програму схвалено на засіданні кафедри кібернетики і інформатики, протокол №12 від 27.05.2019 року.

Змістовий модуль 1. Вступ в мультимедіа технології. Вступ в мультимедіа. Історія розвитку мультимедіа технологій. Складові мультимедіа. Напрями застосування технологій мультимедіа. **Зберігання мультимедіа даних.** Зберігання цифрових зображень. Зберігання аудіо. Зберігання відео. Зберігання гіпертекстових документів. Зберігання комп'ютерної анімації. Зберігання текстових даних. **Вступ в мультимедійні системи.** Поняття мультимедіа і мультимедійної системи. Базова архітектура мультимедійної системи. Види мультимедійних даних. Лінійне і нелінійне мультимедіа. Класифікація програмного забезпечення мультимедіа. Види прикладних мультимедійних систем. **Засоби розробки мультимедійних систем.** Класифікація засобів розробки мультимедійних систем. Концепція мультимедійної платформи. Огляд розповсюджених мультимедійних платформ.

Змістовий модуль 2. Алгоритми стиснення мультимедіа даних. Особливості стиснення мультимедійних даних. Алгоритми стиснення зображень. Алгоритми стиснення аудіо. Алгоритми стиснення відео. **Програмні інтерфейси для створення мультимедіа застосунків.** Графічна бібліотека OpenGL. Програмний інтерфейс DirectX. **Основи кодування графіки. Загальні відомості про комп'ютерну графіку.** Растрова двовимірний графіка. Векторна двовимірний графіка. Тривимірний графіка. Воксельні моделі. Узагальнений формат растрової графіки. Поняття глибини кольору. Кодування пікселя при різних глибинах кольору. Короткий огляд популярних форматів зображень. **Стиск мультимедійних даних.** Поняття стиску даних. Принципи

стиску даних. Види стиску даних. Коефіцієнт стиску. Допустимість втрат при стиску. Системні вимоги алгоритмів. Алгоритми стиску даних невідомого формату. Кодування довжин серій (RLE). Словникове кодування — алгоритми сімейства LZ.

Змістовий модуль 3. Засоби підготовки і подання презентацій. Загальні відомості про мультимедійну технологію. Мультимедійні комп'ютери. Мультимедійні проектори. Термінали для відео конференцій. **Авторські засоби мультимедіа.** Класифікація авторських засобів мультимедіа. Мова сценаріїв. Образотворче керування потоком даних. Кадр. Картка з мовою сценаріїв. Тимчасова шкала. Ієрархічні об'єкти. Гіпермедіа-посилання. Маркери. **Комп'ютерна анімація.** Загальні відомості. Визначена анімація. Процедурна анімація. Програмувальна анімація. Конструктори анімацій. Зберігання анімації. Застосування анімації. **Кодування аудіоданих.** Основи цифрового представлення звуку. Антіалайзинг і дитеринг. Якість звуку. Швидкість потоку (бітрейт). Огляд форматів файлів, що використовуються для зберігання цифрового звуку. Опис структури формату RIFF WAVE. Відтворення звуку в програмах Windows.

Змістовий модуль 4. Види і типи презентацій. Види презентацій. Презентація із сценарієм. Інтерактивна презентація. Автоматична презентація. **Відеоконференції.** Призначення відео конференції. Архітектура і стандарти систем відео конференц зв'язку. Канали зв'язку для проведення відео конференцій. Якість відеозв'язку. Обладнання для відео конференції. **Кодування відеоданих.** Основні поняття комп'ютерного відео. Поняття розгорнення відеосигналу. Поняття медіа контейнера. Огляд розповсюджених медіа контейнерів. Поняття кодека. Принципи стиску відео. Технологія компенсації руху. **Стандарт опису мультимедійних даних MPEG-7.** Призначення стандарту MPEG-7. Структурні складові MPEG-7.

4. Структура навчальної дисципліни (денна форма)

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	Усьо- го	у тому числі				
л		п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7
Модуль 1. Вступ в мультимедіа технології						
Тема 1. Вступ в мультимедіа технології.	8	2	2			4
Тема 2. Зберігання мультимедіа даних.	12	4	4			4
Разом за змістовим модулем 1	20	6	6			8
Тема 3. Алгоритми стиснення мультимедіа даних.	16	4	6			6
Тема 4. Програмні інтерфейси для створення мультимедіа застосунків.	24	4	4			16
Разом за змістовим модулем 2	40	8	8			22
Усього годин за модуль 1	60	14	14			30

Модуль 2. Засоби підготовки і подання презентацій						
Тема 5. Засоби підготовки і подання презентацій.	18	8	4			6
Тема 6. Авторські засоби мультимедіа.	12		4			8
Разом за змістовим модулем 3	30	8	8			14
Тема 7. Види і типи презентацій.	14	4	4			6
Тема 8. Відеоконференції.	18	4	4			10
Разом за змістовим модулем 4	32	8	8			16
Усього годин за модуль 2	62	16	16			30
Усього годин за семестр	120	30	30			60

5. Теми та план лекційних занять (денна форма навчання)

№ з/п	Назва теми та план	Кількість годин
1	Тема 1. Вступ в мультимедіа технології. 1.1. Вступ в мультимедіа 1.2. Історія розвитку мультимедіа технологій 1.3. Складові мультимедіа 1.4. Напрями застосування технологій мультимедіа	2
2	Тема 2. Зберігання мультимедіа даних. 2.1. Зберігання цифрових зображень 2.2. Зберігання аудіо 2.3. Зберігання відео 2.4. Зберігання гіпертекстових документів 2.5. Зберігання комп'ютерної анімації 2.6. Зберігання текстових даних	4
3	Тема 3. Алгоритми стиснення мультимедіа даних. 3.1. Особливості стиснення мультимедійних даних 3.2. Алгоритми стиснення зображень 3.3. Алгоритми стиснення аудіо 3.4. Алгоритми стиснення відео	4
4	Тема 4. Програмні інтерфейси для створення мультимедіа застосунків. 4.1. Графічна бібліотека OpenGL 4.2. Програмний інтерфейс DirectX	4
5	Тема 5. Засоби підготовки і подання презентацій. 5.1. Загальні відомості про мультимедійну технологію. 5.2 Мультимедійні комп'ютери. 5.3. Мультимедійні проектори. 5.4 Термінали для відео конференцій.	8
6	Тема 6. Авторські засоби мультимедіа. 6.1. Класифікація авторських засобів мультимедіа. 6.2. Мова сценаріїв. 6.3. Образотворче керування потоком даних. 6.4. Кадр. 6.5. Картка з мовою сценаріїв. 6.6. Тимчасова шкала.	4

	6.7. Ієрархічні об'єкти. 6.8. Гіпермедіа-посилання. 6.9. Маркери.	
7	Тема 7. Види і типи презентацій. 7.1. Види презентацій. 7.2. Презентація із сценарієм. 7.3. Інтерактивна презентація. 7.4. Автоматична презентація.	4
	Разом	30

6. Теми практичних робіт (денна форма навчання)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Практична робота №1. Вступ в мультимедіа технології.	2
2	Практична робота №2. Зберігання мультимедіа даних.	4
3	Практична робота №3. Алгоритми стиснення мультимедіа даних.	4
4	Практична робота №4. Програмні інтерфейси для створення мультимедіа застосунків.	4
5	Практична робота №5. Засоби підготовки і подання презентацій.	4
6	Практична робота №6. Авторські засоби мультимедіа.	4
7	Практична робота №7. Види і типи презентацій.	4
8	Практична робота №8. Відеоконференції.	4
	Разом	30

6. Самостійна робота (денна форма навчання)

№ з/п	Назва теми та перелік питань	Кіль-ть годин
1	Тема 1. Вступ в мультимедійні системи. 1. Поняття мультимедіа і мультимедійної системи. 2. Базова архітектура мультимедійної системи. 3. Види мультимедійних даних. 4. Лінійне і нелінійне мультимедіа. 5. Класифікація програмного забезпечення мультимедіа. 6. Види прикладних мультимедійних систем.	4
2	Тема 2. Засоби розробки мультимедійних систем. 1. Класифікація засобів розробки мультимедійних систем. 2. Концепція мультимедійної платформи. 3. Огляд розповсюджених мультимедійних платформ.	4
3	Тема 3. Основи кодування графіки. 1. Загальні відомості про комп'ютерну графіку. 2. Растрова двовимірна графіка. 3. Векторна двовимірна графіка. 4. Тривимірна графіка. 5. Воксельні моделі. 6. Узагальнений формат растрової графіки.	6

	7. Поняття глибини кольору. Кодування пікселя при різних глибинах кольору. 8. Короткий огляд популярних форматів зображень.	
4	Тема 4. Стиск мультимедійних даних. 1. Поняття стиску даних. 2. Принципи стиску даних. 3. Види стиску даних. 4. Коефіцієнт стиску. 5. Допустимість втрат при стиску. 6. Системні вимоги алгоритмів. 7. Алгоритми стиску даних невідомого формату. 8. Кодування довжин серій (RLE). 9. Словникове кодування — алгоритми сімейства LZ.	16
5	Тема 5. Комп'ютерна анімація. 1. Загальні відомості. 2. Визначена анімація. 3. Процедурна анімація. 4. Програмувальна анімація. 5. Конструктори анімацій. 6. Зберігання анімації. 7. Застосування анімації.	6
6	Тема 6. Кодування аудіоданих. 1. Основи цифрового представлення звуку. 2. Антіалайзинг і дитеринг. 3. Якість звуку. 4. Швидкість потоку (бітрейт). 5. Огляд форматів файлів, що використовуються для зберігання цифрового звуку. 6. Опис структури формату RIFF WAVE. 7. Відтворення звуку в програмах Windows.	8
7	Тема 7. Кодування відеоданих. 1. Основні поняття комп'ютерного відео. 2. Поняття розгорнення відеосигналу. 3. Поняття медіаконтейнера. 4. Огляд розповсюджених медіаконтейнерів. 5. Поняття кодека. 6. Принципи стиску відео. Технологія компенсації руху.	6
8	Тема 8. Стандарт опису мультимедійних даних MPEG-7. 1. Призначення стандарту MPEG-7. 2. Структурні складові MPEG-7.	10
	Разом	60

7. Методи навчання

1. Методи навчання за джерелом знань:

1.1. *Словесні*: розповідь, пояснення, лекція, інструктаж, робота з книгою (читання, конспектування, виготовлення таблиць, графіків).

1.2. *Наочні*: демонстрація, ілюстрація.

1.3. *Практичні*: лабораторний метод, практична робота.

2. Методи навчання за характером логіки пізнання.

2.1. *Аналітичний*.

2.2. *Методи синтезу*.

2.3. *Індуктивний метод*.

2.4. *Дедуктивний метод*.

3. Методи навчання за характером та рівнем самостійної розумової діяльності студентів.

3.1. *Проблемний* (чи проблемно-інформаційний)

3.2. *Частково-пошуковий (евристичний)*

3.3. *Дослідницький*

3.4. *Репродуктивний*

3.5. *Пояснювально-демонстративний*

4. Активні методи навчання - використання технічних засобів навчання, самооцінка знань, використання навчальних та контролюючих тестів, використання конспектів лекцій.

5. Інтерактивні технології навчання - використання мультимедійних технологій, mind maps, kahoot.

8. Методи контролю

1. Рейтинговий контроль за 100-бальною шкалою оцінювання ЄКТС.

2. Проведення проміжного контролю протягом семестру (проміжна атестація)

3. Полікритеріальна оцінка поточної роботи студентів:

- рівень знань, демонстрований на лабораторних заняттях;
- активність під час виконання завдання на занятті;
- результати виконання та захисту лабораторних робіт;
- експрес-контроль під час аудиторних занять;
- самостійне опрацювання теми в цілому чи окремих питань;
- оформлення рефератів, звітів;
- результати тестування;
- письмові завдання при проведенні контрольних робіт.

9. Розподіл балів, які отримують студенти (залік)

Поточне тестування та самостійна робота								Разом за модулі та СРС	Атестація	Сума
Модуль 1 – 35 балів				Модуль 2 – 35 балів						
Змістовий модуль 1		Змістовий модуль 2		Змістовий модуль 3		Змістовий модуль 4				
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8			
5	10	10	10	5	10	10	10	85 (70+15)	15	100

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
75-81	C		
69-74	D	задовільно	
60-68	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

11. Методичне забезпечення

- Сучасні мультимедійні технології. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://cdn.snau.edu.ua/moodle/course/view.php?id=3727>
- В'юнєнко О.Б., Сучасні мультимедійні технології. Навчальний посібник для студентів 1-го курсу, денної та заочної форм навчання, освітнього ступеню бакалавр / Суми: СНАУ, 2020 рік, 116с.

12. Рекомендована література

Базова

- Гуржій А.М. Мультимедійні технології та засоби навчання: навчальний посібник / А.М. Гуржій, Р.С. Гуревич, Л.Л. Коношевський, О.Л. Коношевський; за ред. академіка НАПН України Гуржія А.М. – Вінниця : Нілан-ЛТД, 2017. – 556 с.

2. Гуржій А. М. Інформаційно-комунікаційні технології у професійно-технічній освіті: [монографія] / А.М. Гуржій, Р.С. Гуревич, М.Ю. та ін.; за ред. академіка НАПН України Гуржія А.М. У 2 частинах. – Ч. 1. – Вінниця : Нілан-ЛТД, 2016. – 412 с.
3. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий: Учебное пособие / Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики. – Новосибирск, 2017. – 794 с.
4. Ненов О. Л. Програмні засоби мультимедійних систем: Навчальний посібник. Частина 1. — Одеська національна академія харчових технологій, 2016. — 38 с.
5. Робота в програмі Adobe Photoshop (конспекти уроків виробничого навчання) – К.:ДНЗ «ЦПО ІТПД», 2016 – 84 с.
6. Мірошніченко В.О. Використання сучасних інформаційних технологій: формування мультимедійної компетентності (для спеціальності-історія) [текст] навч. посіб / за ред. Бохамова К.О. – К.: «Центр учбової літератури», 2015. - 296 с.
7. Мультимедійні технології та засоби навчання : навчальний посібник / А.М. Гуржій, Р.С. Гуревич, Л.Л. Коношевський, О.Л. Коношевський; за ред. академіка НАПН України Гуржія А.М. – Вінниця : Нілан-ЛТД, 2017. – 556 с.
8. Основы информатики та обчислювальної техніки: підручник / В.Г. Іванов, В.В. Карасюк, М.В. Гвозденко; за заг.ред. В.Г. Іванова. – Х.: Право, 2015 – 312 с.
9. Пушкар О. І. Мультимедійне видавництво: навчальний посібник для студентів спеціальності "Технології електронних мультимедійних видань" / О. І. Пушкар, О. С. Завгородня. – Х. : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2015. – 204 с.

Допоміжна

1. Видеоконференция. URL: <http://trueconf.ru/videokonferenciya.html> (дата обращения: 15.04.2020).
2. Виды компьютерной графики и форматы изображений. URL: http://www.compbegin.ru/articles/view/_77 (дата обращения: 15.04.2020).
3. Глоссарий терминологии в трехмерной графике и видео. URL: <http://mason-music.ru/index.php/component/k2/item/431> (дата обращения: 15.04.2020).
4. История развития форматов видеосжатия. URL: <https://habrahabr.ru/company/intel/blog/133198/> (дата обращения: 15.04.2020).
5. Литвинова С.Г. Хмарні сервіси Office 365: навчальний посібник / С.Г. Литвинова, О.М. Спірін, Л.П. Анікіна. – Київ.: Компринт, 2015. – 170 с. і іл. 213
6. Правова інформація та комп'ютерні технології в юридичній діяльності / [В.Г. Іванов, С.М. Іванов, В.В. Карасюк та ін.]. – Харків: Право, 2014. – 240 с.
7. Семёнов Ю.А. Методы сжатия информации. URL: book.itep.ru (дата обращения: 25.12.2015).
8. Сушности MPEG. URL: <http://www.osp.ru/nets/2000/06/141187/> (дата обращения: 15.04.2020).
9. Типы цифровых фотоаппаратов. URL: <http://vasilipphoto.com/articles/digital-camera-types.html#ixzz433nsJLpi> (дата обращения: 15.04.2020).

10. Устройство проектора LCD, DLP, CRT, D-ILA. URL: http://leaterplus.com.ua/ru/arenda_docs/405/detail.php?ID=234 (дата обращения: 15.04.2020).

Інформаційні ресурси

1. Основи інформатики та обчислювальної техніки. Практикум. – http://ua.kursoviks.com.ua/metodychni_vkazivky/article_post/878-praktikum-osnovi-informatiki-ta-obchislyvalnoi-tekhniki-nudpsu-natsionalniy-universitet-derzhavnoi-podatkovoi-sluzhbi-ukraini
2. Платформа LIGA:ЗАКОН – Режим доступу до ресурсу: <https://platforma.ligazakon.net/about-ua/>.
3. Пошук документів законодавства України на базі системи ЛІГА:ЗАКОН – Режим доступу до ресурсу: <http://search.ligazakon.ua/>
4. Професійна правова система Мега-НАУ – Режим доступу до ресурсу: <http://nau.kiev.ua/>
5. Офіційний портал Верховної Ради України – Режим доступу до ресурсу: <http://rada.gov.ua/>
6. Міністерство юстиції України – Режим доступу до ресурсу: <https://minjust.gov.ua/ua>

ДОДАТОК 1

Результати навчання за освітнім компонентом та їх зв'язок з програмними результатами навчання

Результати навчання за ОК: після закінчення вивчення освітнього компонента (дисципліни) студент буде здатен:	Програмні результати навчання на досягнення яких спрямований ОК (зазначити номер згідно з нумерацією, наведеною в ОП)			
	ПРН3	ПРН5	ПРН6	ПРН4
ДРН1. Демонструвати знання та розуміння складових ГІС-технологій, принципів їх роботи та управління.	+			
ДРН2. Використовувати інструментальні засоби в роботі з ГІС-проектами.		+		
ДРН3. Виконувати ГІС-аналіз даних.				+
ДРН4. Створювати презентації даних, які отримані на базі ГІС-аналізу.			+	