

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина»

Факультет культуры и искусств

Кафедра библиотечно-информационных ресурсов

УТВЕРЖДАЮ:

Декан факультета



Т. М. Кожевникова

«21» июня 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине Б1.В.17 Мультимедиа в библиотеке

Направление подготовки/специальность: 51.03.06 - Библиотечно-информационная деятельность

Профиль/направленность/специализация: Информационно-аналитическая деятельность

Уровень высшего образования: бакалавриат

Квалификация: Бакалавр

год набора: 2023

Тамбов, 2023

Автор программы:

Кандидат исторических наук, доцент Медведева Ольга Владимировна

Рабочая программа составлена в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 51.03.06 - Библиотечно-информационная деятельность (уровень бакалавриата) (приказ Министерства образования и науки РФ от «06» декабря 2017 г. № 1182).

Рабочая программа принята на заседании Кафедры библиотечно-информационных ресурсов «16» июня 2023 г. Протокол № 10

Рассмотрена и одобрена на заседании Ученого совета Факультета культуры и искусств, Протокол от «21» июня 2023 г. № 6.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цели и задачи дисциплины.....	4
2. Место дисциплины в структуре ОП Бакалавриата.....	5
3. Объем и содержание дисциплины.....	5
4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства.....	7
5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	15
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	16
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы.....	17

1. Цели и задачи дисциплины

1.1 Цель дисциплины – формирование компетенций:

ПК-5 Готов к овладению перспективными методами библиотечно-информационной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий

1.2 Типы задач профессиональной деятельности, к которым готовятся обучающиеся в рамках освоения дисциплины:

- технологический

1.3 Дисциплина ориентирована на подготовку обучающихся к профессиональной деятельности в сферах: 06 Связь, информационные и коммуникационные технологии (в сфере проектирования, разработки, внедрения и эксплуатации информационных систем, управления их жизненным циклом), 07 Административно-управленческая и офисная деятельность (в сферах: урегулирования политических конфликтов и споров с помощью процедуры медиации; администрирования взаимоотношений между органами государственной власти, организаций сферы бизнеса и общественных организаций; политико-управленческой деятельности в политических партиях, международных организациях, общественных институтах, субъектах экономической и образовательной деятельности; организационного и документационного обеспечения управления организацией)

1.4 В результате освоения дисциплины у обучающихся должны быть сформированы:

Обобщенные трудовые функции / трудовые функции / трудовые или профессиональные действия (при наличии профстандарта)	Код и наименование компетенции ФГОС ВО, необходимой для формирования трудового или профессионального действия	Индикаторы достижения компетенций
	ПК-5 Готов к овладению перспективными методами библиотечно-информационной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий	Применяет мультимедиа-технологии в процессе создания информационных ресурсов и библиотечно-информационного обслуживания

1.5 Согласование междисциплинарных связей дисциплин, обеспечивающих освоение компетенций:

ПК-5 Готов к овладению перспективными методами библиотечно-информационной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий

№ п/п	Наименование дисциплин, определяющих междисциплинарные связи	Форма обучения												
		Очная (семестр)						Заочная (семестр)						
		3	4	5	6	7	8	3	4	5	6	7	8	9
1	Автоматизированные библиотечно-информационные системы			+	+	+				+	+	+	+	
2	Библиотечно-информационное обслуживание	+	+	+				+	+	+				
3	Преддипломная практика						+							+

2. Место дисциплины в структуре ОП бакалавриата:

Дисциплина «Мультимедиа в библиотеке» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, учебного плана ОП по направлению подготовки 51.03.06 - Библиотечно-информационная деятельность.

Дисциплина «Мультимедиа в библиотеке» изучается в 7, 8 семестрах.

3. Объем и содержание дисциплины

3.1. Объем дисциплины: 3 з.е.

Очная: 3 з.е.

Заочная: 3 з.е.

Вид учебной работы	Очная (всего часов)	Заочная (всего часов)
Общая трудоёмкость дисциплины	108	108
Контактная работа	64	38
Лекции (Лекции)	32	18
Практические (Практ. раб.)	32	20
Самостоятельная работа (СР)	44	66
Зачет	-	4

3.2. Содержание курса:

№ темы	Название раздела/темы	Вид учебной работы, час.						Формы текущего контроля
		Лекции		Практ. раб.		СР		
		О	З	О	З	О	З	
7 семестр								
1	Понятие мультимедиа. Виды мультимедиа	6	2	6	2	8	8	Тестирование
2	Использование мультимедиа в деятельности библиотек	6	2	6	2	8	12	Опрос
3	Мультимедиа-през ентации в библиотеке	4	2	2	4	4	8	Практическое задание; Тестирование
4	Компьютерная графики. Типы и виды компьютерной графики	6	4	6	4	8	14	Тестирование; Практическое задание
5	Использование анимации в библиотеке	6	4	6	4	8	12	Тестирование; Практическое задание
6	Цифровое видео в библиотеке	4	4	6	4	8	12	Практическое задание

Тема 1. Понятие мультимедиа. Виды мультимедиа (ПК-5)

Лекция.

Существующие определения мультимедиа. Мультимедиа как социокультурное явление. Исторические вехи становления мультимедиа. Составляющие части мультимедиа. Классификация мультимедиа приложений. Субъекты мультимедиа. Области применения мультимедиа.

Практическое занятие.

Семинар

1. Понятие мультимедиа.
2. Виды мультимедиа (подробно об одном из видов мультимедиа).
3. Применение мультимедиа в разных сферах

Задания для самостоятельной работы.

Подготовка к семинару

Тема 2. Использование мультимедиа в деятельности библиотек (ПК-5)

Лекция.

История использования мультимедиа в библиотечном деле. Мультимедиа в библиотечно-информационной деятельности, особенности применения. Проблемы применения мультимедиа в библиотеках. Основные виды мультимедиа, применяемые в деятельности библиотек.

Практическое занятие.

Практическая работа

Проанализировать, какие виды мультимедиа используются в библиотеках разных видов.

Задания для самостоятельной работы.

Изучение публикаций по теме практической работы

Тема 3. Мультимедиа-презентации в библиотеке (ПК-5)

Лекция.

Понятие «мультимедиа-презентации». Особенности мультимедиа-презентации. Основные типы презентаций. Общие правила оформления презентаций. Основы PowerPoint. Использование анимации в PowerPoint. Работа с гиперссылками в PowerPoint. Подготовка презентаций в различных офисных пакетах. Использование презентаций в деятельности библиотек.

Практическое занятие.

Подготовка презентации по теме.

Задания для самостоятельной работы.

Изучение программного обеспечения для создания презентаций.

Тема 4. Компьютерная графика. Типы и виды компьютерной графики (ПК-5)

Лекция.

Компьютерная графика как один из видов мультимедиа. Компьютерная графика как форма наглядной работы в библиотеке. Виды компьютерной графики. Векторная и растровая графика. Основные форматы изображений. Программы для работы с изображениями.

Практическое занятие.

Подготовка афиши мероприятия.

Задания для самостоятельной работы.

Изучение программного обеспечения для подготовки растровых и пиксельных изображений

Тема 5. Использование анимации в библиотеке (ПК-5)

Лекция.

Анимация (мультипликация) как один из видов мультимедиа. Понятие анимации (мультипликации). Виды мультипликации. Основные принципы анимации. Особенности ПО для создания анимации. Покадровая анимация. Форматы вывода анимации. Использование средств анимации и анимационных продуктов в работе библиотек.

Практическое занятие.

Подготовка анимационного фрагмента.

Задания для самостоятельной работы.

Изучение программного продукта для создания анимации

Тема 6. Цифровое видео в библиотеке (ПК-5)

Лекция.

Цифровое видео как вид мультимедиа. Понятие цифрового видео. Основные характеристики цифрового видео. Форматы видео. Обработка видео. Собственный видеоконтент библиотеки. Видеоконтент библиотеки как средство привлечения читателей.

Практическое занятие.

Подготовка видеоролика для библиотечного мероприятия.

Задания для самостоятельной работы.

Изучение программного обеспечения для создания видеороликов.

4. Контроль знаний обучающихся и типовые оценочные средства

4.1. Распределение баллов:

7 семестр

- посещаемость – 10 баллов
- текущий контроль – 70 баллов
- контрольные срезы – 2 среза по 10 баллов каждый
- премиальные баллы – 20 баллов

Распределение баллов по заданиям:

№ темы	Название темы / вид учебной работы	Формы текущего контроля / срезы	Мах. кол-во баллов	Методика проведения занятия и оценки
1.	Понятие мультимедиа. Виды мультимедиа	Тестирование	10	по 1 баллу за каждые 10% правильных ответов
2.	Использование мультимедиа в деятельности библиотек	Опрос	10	по 1 баллу за каждый правильный ответ
3.	Мультимедиа-презентации в библиотеке	Практическое задание	10	10 - информативная, грамотно оформленная, с использованием средств анимации презентация, 8-9 - недочеты в оформлении или содержании презентации, 6-7 - недостаточное использование средств графики и анимации, 4-5 - преобладание текста в презентации, 1-3 - слабое раскрытие темы, неграмотное и недостаточное использование возможностей программного продукта
		Тестирование	10	по 1 баллу за каждые 10% правильных ответов
4.	Компьютерная графика. Типы и виды компьютерной графики	Тестирование(контрольный срез)	10	по 1 вопросу за каждые 10% правильных ответов
		Практическое задание	10	10 - подготовка графического продукта в полном объеме, 8-9 - недочеты в содержании или оформлении продукта, 6-7 - несоответствие оформления продукта поставленным задачам, 4-5 - слабое использование возможностей графического редактора, 1-3 - подготовка продукта в текстовом редакторе

5.	Использование анимации в библиотеке	Тестирование	10	по 1 баллу за каждые 10% правильных ответов
		Практическое задание	10	10 - создание оригинального мультфильма с использованием возможностей графики, аудио и определенным сюжетом и учетом целевой аудитории, 7-9 - создание оригинального мультфильма с аудио/текстом, 4-6 - использование при создании мультфильма готовых шаблонов без применения аудио/текста, 1-3 - использование при создании мультфильма готовых шаблонов без учета целевой аудитории
6.	Цифровое видео в библиотеке	Практическое задание(контрольный срез)	10	10 - создание оригинального ролика с использованием аудио и учетом целевой аудитории, 7-9 - технические недочеты, 4-6 - недостатки в композиции и исполнении ролика, 1-3 - подготовка ролика без учета целевой аудитории с содержательными и техническими ошибками
7.	Посещаемость		10	100% посещение занятий
8.	Премиальные баллы		20	подготовка доклада/статьи по тематике курса
9.	Индивидуальные задания, с помощью которых можно набрать дополнительные баллы		50	выполнение заданий по курсу
10.	Итого за семестр		100	

Итоговая оценка по зачету выставляется в 100-балльной шкале и в традиционной четырехбалльной шкале. Перевод 100-балльной рейтинговой оценки по дисциплине в традиционную четырехбалльную осуществляется следующим образом:

100-балльная система	Традиционная система
50 - 100 баллов	Зачтено
0 - 49 баллов	Не зачтено

4.2 Типовые оценочные средства текущего контроля

Опрос

Тема 2. Использование мультимедиа в деятельности библиотек

1. Что такое мультимедиа?
2. Какие технические средства мультимедиа могут использоваться в библиотеках?
3. Что такое мультимедиапроектор?
4. Приведите примеры применения мультимедиа в научных библиотеках.
5. Какие мультимедиа-технологии используются в детских библиотеках?
6. Какие мультимедиа-технологии подходят для массовых библиотек?
7. Что такое интерактивная доска?
8. Какие средства мультимедиа подходят для лиц с ограничениями зрения?
9. Приведите примеры организации кружков по созданию мультфильмов в библиотеках.
10. Какие средства мультимедиа будут полезны в вузовской библиотеке?

Практическое задание

Тема 3. Мультимедиа-презентации в библиотеке

Подготовка презентации в разных офисных пакетах на любую из тем:

1. История одной книги (по любому произведению)

2. К юбилею писателя (поэта/политического деятеля/деятели искусства и т.д.)

3. К юбилею исторического события

Тема 4. Компьютерная графика. Типы и виды компьютерной графики

Подготовка в графическом редакторе обложки библиографического указателя или афиши библиотечного мероприятия с учетом вида библиотеки, назначения продукта и целевой аудитории.

Тема 5. Использование анимации в библиотеке

Подготовка мини-мультфильма с использованием программного обеспечения для создания анимации.

Тема 6. Цифровое видео в библиотеке

Подготовка видеоролика для видеоконтента библиотеки (презентация книги/ библиографический обзор и др.)

Тестирование

Тема 1. Понятие мультимедиа. Виды мультимедиа

1. Какая часть компьютерной игры является мультимедийным продуктом:

- а) вся игра полностью является мультимедийным продуктом +
- б) анимационная составляющая
- в) ролики-заставки, вставленные в игру

2. Как ещё можно назвать интерактивный режим работы:

- а) динамический
- б) диалоговый +
- в) сетевой

3. Какой один из основных недостатков мультимедийных продуктов:

- а) требовательны к операционной системе
- б) требуют использования дорогостоящей аппаратуры
- в) требуют большого объёма памяти +

4. Какой элемент компьютера преобразует звук из непрерывной формы в дискретную и наоборот:

- а) звуковая карта +
- б) аудио кодеки
- в) микрофон

5. Что такое амплитуда звука:

- а) высота звука
- б) количество колебаний в секунду
- в) сила звука +

6. Что из перечисленного является примером использования мультимедийных технологий в культуре:

- а) покупка билета в музей через интернет
- б) виртуальные экскурсии по музеям +
- в) цифровые репродукции картин

7. Как дословно переводится с латинского языка термин «мультимедиа»:

- а) «Большой объём»
- б) «Многие знания»
- в) «Многие средства» +

8. Что предпринимается, чтобы объём видеофайла не был чрезмерно большим:

- а) используются специальные алгоритмы сжатия +

б) большой видеофайл разделяют на несколько частей

в) содержимое видеофайла сокращают, оставляя только самое существенное

9. Какое из этих устройств не требуется для работы с мультимедийными продуктами:

а) звуковая карта

б) микрофон

в) принтер +

10. Что такое аудиоадаптер:

а) переходник для разъёма колонок или микрофона

б) другое название звуковой карты +

в) программа, преобразующая компьютерный код в звук и обратно

11. Многослойная структура, на нем могут быть размещены информационные объекты и управляющие кнопки:

а) слайд презентации +

б) файл презентации

в) метод презентации

12. Дополнительное компьютерное оборудование, позволяющее преобразовывать звук из непрерывной формы в дискретную при записи и наоборот при воспроизведении:

а) видео карта

б) звуковая карта +

в) визуальная карта

13. Мультимедийный продукт, представляющий собой последовательность выдержанных в одном графическом стиле слайдов:

а) компьютерная презентация +

б) компьютерная графика

в) компьютерная программа

14. Особенность технологии-мультимедиа:

а) одновременная работа со звуком, анимацией, видео, статичными объектами +

б) возможность обработки графических изображений

в) возможность обработки графики и текста

15. Особенность мультимедийных продуктов:

а) наличие графических изображений

б) возможность интерактивного взаимодействия +

в) наличие числовых выражений

Тема 3. Мультимедиа-презентации в библиотеке

1. Как называется одна страница презентации:

а) страница

б) сайт

в) слайд +

2. В рабочем окне программы PowerPoint нет элемента:

а) область задач

б) строка панель +

в) область рабочего слайда

3. Показ, представление чего-либо нового, выполняемые докладчиком с использованием всех возможных технических и программных средств:

а) мультимедийное представление

б) знакомство

в) презентация +

4. С помощью графического редактора Paint можно:
 - а) создавать и редактировать графики, диаграммы
 - б) создавать и редактировать простые графические изображения +
 - в) настраивать анимацию графических объектов
5. Программа для создания презентации:
 - а) Power Point +
 - б) Paint
 - в) Opera
6. Процедура автоматического форматирования текста предусматривает:
 - а) запись текста в буфер
 - б) отмену предыдущей операции, совершенной над текстом
 - в) автоматическое расположение текста в соответствии с определенными правилами +
7. Редактирование текста представляет собой:
 - а) процесс внесения изменений в имеющийся текст +
 - б) процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста
 - в) процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла
8. Как добавить рисунок на слайд?
 - а) вставка – рисунок+
 - б) правка - рисунок
 - в) файл - рисунок
9. Можно ли заменить другим макет добавленного в презентацию слайда?
 - а) можно в соответствии со своими потребностями+
 - б) это сделать невозможно
 - в) можно, но только для определенного количества слайдов
10. Как производится запуск демонстрации слайдов?
 - а) F5+
 - б) F1
 - в) F11
11. Чтобы посмотреть, как презентация будет выглядеть на печати, необходимо воспользоваться функцией...
 - а) вывода на печать
 - б) редактирования
 - в) предварительного просмотра+
12. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint
 - а) .doc
 - б) .xls
 - в) .pptx, .ppt+

Тема 4. Компьютерная графика. Типы и виды компьютерной графики

1. Одной из основных функций графического редактора является:
 - а) Создание рисунка;
 - б) Ввод рисунка и текста;
 - в) Создание рисунка и манипулирование им+
2. Инструментами в графическом редакторе являются:
 - а) Кривая, скругленный прямоугольник, овал
 - б) Прямая, ластик, многоугольник
 - в) Распылитель, масштаб, выбор цвета+
3. Чтобы изменить размер изображения, можно:
 - а) использовать инструмент Выделение

- б) вставить фрагмент из буфера обмена
 - в) использовать инструмент Лупа +
4. Чтобы изменить размер изображения, можно:
- а) вставить фрагмент из буфера обмена
 - б) выделить фрагмент и растянуть рамку выделения +
 - в) использовать инструмент Выделение
5. Закрасить фрагмент средствами графического редактора можно с помощью этого инструмента:
- а) Ластик
 - б) Выбор цветов
 - в) Заливка +
6. Что нужно использовать, чтобы отобразить симметрично выделенный фрагмент средствами графического редактора:
- а) инструмент Повернуть +
 - б) один из пунктов меню Файл
 - в) клавишу Delete
7. Как называется устройство, которое чаще всего используют для создания графических файлов:
- а) видеокамера
 - б) клавиатура
 - в) графический планшет +
8. Укажите лишнее в перечне:
- а) линия
 - б) ластик +
 - в) кривая
9. После выделения части текста и выбора команды ВЫРЕЗАТЬ, в графическом редакторе этот фрагмент:
- а) исчезнет с экрана и будет помещен в буфер обмена +
 - б) останется на экране
 - в) останется на экране и не будет помещен в буфер обмена
10. Пиксель является:
- а) основой векторной графики
 - б) основой растровой графики +
 - в) основой трёхмерной графики
11. Графическим объектом НЕ является:
- а) текст письма +
 - б) чертёж
 - в) рисунок
12. Программа для создания и редактирования рисунков:
- а) графический директор
 - б) графический режиссер
 - в) графический редактор +
13. Для ввода изображения в компьютер используются:
- а) сканер +
 - б) монитор
 - в) принтер
14. К какому типу компьютерной графики относится программа Paint:
- а) трёхмерная
 - б) растровая +
 - в) фрактальная
15. Графический редактор Paint находится в группе программ:

- а) утилиты
 - б) Microsoft Office
 - в) стандартные +
16. Чем больше разрешение, тем изображение:
- а) темнее
 - б) качественнее +
 - в) светлее
17. Наименьшим элементом изображения на графическом экране монитора является:
- а) символ
 - б) линия
 - в) пиксель +
18. Что относится к функциям графического редактора?
- а) набор текста
 - б) редактирование фотографий +
 - в) редактирование сочинения
19. Чтобы изменить размер изображения, можно:
- а) вставить фрагмент из буфера обмена
 - б) воспользоваться пунктом меню Изменить размер +
 - в) использовать инструмент Контур
20. Удалить часть изображения средствами графического редактора можно с помощью:
- а) инструмента Кисть
 - б) одного из пунктов меню Файл
 - в) выделения и клавиши Delete +

Тема 5. Использование анимации в библиотеке

- 1. При съемке мультфильма его замысел предварительно фиксируется**
- а) в сценарном плане
 - б) в раскадровке
 - в) во всех вышеперечисленных формах+
- 2. Простейшая мультипликация из 2 картинок**
- а) мини-мультик
 - б) двухфазовка+
 - в) двухразовка
- 3. Героями анимации могут быть**
- а) рисованные картинки
 - б) подручные предметы
 - в) все вышеперечисленное+
- 4. Оптимальная скорость съемки составляет**
- а) 12 кадров в секунду
 - б) 24 кадра в секунду+
 - в) 60 кадров в секунду
- 5. Как называется съемка с плоскими куклами, где покадрово меняют положение их ручек-ножек?**
- а) изменчивая съемка
 - б) кукольно-изменяемая съемка
 - в) съемка на перекладках+
- 6. Как в кино называется конструкция, позволяющая освещать снимаемую сцену с разных сторон?**

а) мультиэффект

б) мультисвет

в) мультистанок+

7. В анимации также используют объемных кукол — их еще называют

а) двухмерными

б) трехмерными+

в) четырехмерными

8. Кто движет объемными куклами при съемке мультфильма?

а) аниматор+

б) оператор

в) кукловод

9. Для репетиций игровых сцен мультлика нужен

а) оператор

б) аниматор

в) и оператор, и аниматор+

10. На что необходимо обращать внимание при скачивании файлов с сайта YouTube, чтобы не нарушить авторские права?

а) На лицензию Creative Commons+

б) На комментарии под файлами

в) Ни на что. Все файлы с YouTube можно скачивать и использовать в личных целях

г) На количество просмотров

4.3 Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме зачета

Типовые вопросы зачета (ПК-5)

1. Понятие «мультимедиа».
2. Мультимедиа технологии.
3. Функции мультимедиа.
4. Разновидности мультимедиа.
5. История использования мультимедиа в библиотечном деле.
6. Мультимедиа в библиотечно-информационной деятельности, особенности применения.
7. Компьютерная графика как один из видов мультимедиа.
8. Компьютерная графика как форма наглядной работы в библиотеке.
9. Виды компьютерной графики.
10. Векторная и растровая графика.
11. Анимация (мультипликация) как один из видов мультимедиа.
12. Цифровое видео как вид мультимедиа.
13. Собственный видеоконтент библиотеки.
14. Видеоконтент библиотеки как средство привлечения читателей.

Типовые задания для зачета (ПК-5)

Охарактеризовать любой программный продукт, применяемый для создания мультимедиапродукта в библиотеке.

4.4. Шкала оценивания промежуточной аттестации

Оценка	Компетенции	Дескрипторы (уровни) – основные признаки освоения (показатели достижения результата)
--------	-------------	--

«зачтено» (50 - 100 баллов)	ПК-5	В целом успешно применяет мультимедиа-технологии в процессе создания информационных ресурсов и библиотечно-информационного обслуживания
«не зачтено» (0 - 49 баллов)	ПК-5	Не владеет знанием мультимедиа и не применяет мультимедиа-технологии в процессе создания информационных ресурсов и библиотечно-информационного обслуживания

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

5.1 Методические указания по организации самостоятельной работы обучающихся:

Приступая к изучению дисциплины, в первую очередь обучающимся необходимо ознакомиться содержанием рабочей программы дисциплины (РПД), которая определяет содержание, объем, а также порядок изучения и преподавания учебной дисциплины, ее раздела, части.

Для самостоятельной работы важное значение имеют разделы «Объем и содержание дисциплины», «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» и «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы».

В разделе «Объем и содержание дисциплины» указываются все разделы и темы изучаемой дисциплины, а также виды занятий и планируемый объем в академических часах.

В разделе «Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины» указана рекомендуемая основная и дополнительная литература.

В разделе «Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы» содержится перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины.

5.2 Рекомендации обучающимся по работе с теоретическими материалами по дисциплине

При изучении и проработке теоретического материала необходимо:

- просмотреть еще раз презентацию лекции в системе MOODLe, повторить законспектированный на лекционном занятии материал и дополнить его с учетом рекомендованной дополнительной литературы;
- при самостоятельном изучении теоретической темы сделать конспект, используя рекомендованные в РПД источники, профессиональные базы данных и информационные справочные системы;
- ответить на вопросы для самостоятельной работы, по теме представленные в пункте 3.2 РПД.
- при подготовке к текущему контролю использовать материалы фонда оценочных средств (ФОС).

5.3 Рекомендации по работе с научной и учебной литературой

Работа с основной и дополнительной литературой является главной формой самостоятельной работы и необходима при подготовке к устному опросу на семинарских занятиях, к дебатам, тестированию, экзамену. Она включает проработку лекционного материала и рекомендованных источников и литературы по тематике лекций.

Конспект лекции должен содержать реферативную запись основных вопросов лекции, в том числе с опорой на размещенные в системе MOODLe презентации, основных источников и литературы по темам, выводы по каждому вопросу. Конспект может быть выполнен в рамках распечатки выдачи презентаций лекций или в отдельной тетради по предмету. Он должен быть аккуратным, хорошо читаемым, не содержать не относящуюся к теме информацию или рисунки.

Конспекты научной литературы при самостоятельной подготовке к занятиям должны содержать ответы на каждый поставленный в теме вопрос, иметь ссылку на источник информации с обязательным указанием автора, названия и года издания используемой научной литературы. Конспект может быть опорным (содержать лишь основные ключевые позиции), но при этом позволяющим дать полный ответ по вопросу, может быть подробным. Объем конспекта определяется самим студентом.

В процессе работы с основной и дополнительной литературой студент может:

- делать записи по ходу чтения в виде простого или развернутого плана (создавать перечень основных вопросов, рассмотренных в источнике);

- составлять тезисы (цитирование наиболее важных мест статьи или монографии, короткое изложение основных мыслей автора);
- готовить аннотации (краткое обобщение основных вопросов работы);
- создавать конспекты (развернутые тезисы).

5.4. Рекомендации по подготовке к отдельным заданиям текущего контроля

Собеседование предполагает организацию беседы преподавателя со студентами по вопросам практического занятия с целью более обстоятельного выявления их знаний по определенному разделу, теме, проблеме и т.п. Все члены группы могут участвовать в обсуждении, добавлять информацию, дискутировать, задавать вопросы и т.д.

Устный опрос может применяться в различных формах: фронтальный, индивидуальный, комбинированный. Основные качества устного ответа подлежащего оценке:

- правильность ответа по содержанию;
- полнота и глубина ответа;
- сознательность ответа;
- логика изложения материала;
- рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи;
- своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе;
- использование дополнительного материала;
- рациональность использования времени, отведенного на задание.

Устный опрос может сопровождаться презентацией, которая подготавливается по одному из вопросов практического занятия. При выступлении с презентацией необходимо обращать внимание на такие моменты как:

- содержание презентации: актуальность темы, полнота ее раскрытия, смысловое содержание, соответствие заявленной темы содержанию, соответствие методическим требованиям (цели, ссылки на ресурсы, соответствие содержания и литературы), практическая направленность, соответствие содержания заявленной форме, адекватность использования технических средств учебным задачам, последовательность и логичность презентуемого материала;
- оформление презентации: объем (оптимальное количество), дизайн (читаемость, наличие и соответствие графики и анимации, звуковое оформление, структурирование информации, соответствие заявленным требованиям), оригинальность оформления, эстетика, использование возможности программной среды, соответствие стандартам оформления;
- личностные качества: ораторские способности, соблюдение регламента, эмоциональность, умение ответить на вопросы, систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам программы;
- содержание выступления: логичность изложения материала, раскрытие темы, доступность изложения, эффективность применения средств ИКТ, способы и условия достижения результативности и эффективности для выполнения задач своей профессиональной или учебной деятельности, доказательность принимаемых решений, умение аргументировать свои заключения, выводы.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Основная литература:

1. Абалакова О. В. Мультимедийные технологии : учебно-методический комплекс дисциплины для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.06 (071900) «Библиотечно-информационная деятельность», профиль подготовки «Информационно-аналитическая деятельность», квалификация (степень) выпускника «бакалавр», 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде. - Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2014. - 72 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=274220>

2. Абалакова, О. В. Мультимедийные технологии. Часть 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде : учебно-методический комплекс дисциплины для студентов очной и заочной форм обучения по направлению подготовки 51.03.06 (071900) «библиотечно-информационная деятельность», профиль подготовки «информационно-аналитическая деятельность», квалификация (степень) выпускника «бакалавр». - Весь срок охраны авторского права; Мультимедийные технологии. Часть 1. Мультимедиа в современной соц. - Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 72 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/29686.html>

3. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий : учебное пособие. - Весь срок охраны авторского права; Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий. - Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017. - 198 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/87445.html>

6.2 Дополнительная литература:

1. Гафурова Н. В., Чурилова Е. Ю. Педагогическое применение мультимедиа средств : учебное пособие. - 2-е изд., перераб. и доп.. - Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. - 204 с. - Текст : электронный // ЭБС «Университетская библиотека онлайн» [сайт]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678>

2. Марченко, И. О. Мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие. - 2025-02-05; Мультимедиа технологии. - Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет, 2017. - 64 с. - Текст : электронный // IPR BOOKS [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/91610.html>

6.3 Иные источники:

1. «КомпьютерПресс». - www.compress.ru
2. <http://www.bibliotekar.ru/> - <http://www.bibliotekar.ru/>

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины, программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Для проведения занятий по дисциплине необходимо следующее материально-техническое обеспечение: учебные аудитории для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещения для самостоятельной работы.

Учебные аудитории и помещения для самостоятельной работы укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Помещения для самостоятельной работы укомплектованы компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Для проведения занятий лекционного типа используются наборы демонстрационного оборудования, обеспечивающие тематические иллюстрации (проектор, ноутбук, экран/ интерактивная доска).

Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

LibreOffice

Yandex браузер

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

1. Государственная информационная система «Национальная электронная библиотека» . – URL: <https://rusneb.ru>
2. Справочная правовая система "Консультант плюс". – URL: <http://www.consultant.ru>

https://auth.tsutmb.ru/authorize?response_type=code&client_id=moodle&state=xyz

Взаимодействие преподавателя и студента в процессе обучения осуществляется посредством мультимедийных, гипертекстовых, сетевых, телекоммуникационных технологий, используемых в электронной информационно-образовательной среде университета.