



**ЧАСТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АКАДЕМИЯ ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ И
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ»**

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

ЧОУ ДПО «АПК и ПП»

А.Д. Рубан

21 мая 2017 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ ВОЗМОЖНОСТИ БИБЛИОТЕК»**

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА ПЕРЕПОДГОТОВКИ

**ИНОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
БИБЛИОТЕЧНОЙ ПРАКТИКЕ**

ОБЪЕМ АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ
ВСЕГО

24

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА НА ОСНОВАНИИ:

1. ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12. 2012 г. N 273-ФЗ
2. Приказа Минобрнауки России № 499 от 01.07.13 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
3. Приказа Минобрнауки России от 06.12.2017 г. N 1182 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 51.03.06 Библиотечно-информационная деятельность»;
4. других нормативных и правовых актов.

Академия повышения квалификации и профессиональной переподготовки
www.arkipr.ru

Академия повышения квалификации и профессиональной переподготовки
www.arkipr.ru

Академия повышения квалификации и профессиональной переподготовки
www.arkipr.ru

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Цель дисциплины – формирование у обучающихся системы знаний, умений, навыков в области применения мультимедиа технологий в деятельности библиотек.

1.2. Задачи дисциплины:

- формирование знаний о мультимедиа технологиях; приобретение умений и овладение навыками применения полученных знаний о медиа технологиях в профессиональной деятельности;
- формирование знаний о медиа ресурсах в практике работ библиотек; приобретение умений и овладение навыками применения мультимедийных технологий в деятельности библиотек.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Изучение дисциплины предполагает предварительное освоение дисциплин учебного плана: «Введение в библиотечную инноватику».

Изучение дисциплины является предшествующим для освоения следующих дисциплин прохождения практик: «Инновационный маркетинг в библиотечном деле», «Автоматизация инновационной библиотеки».

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

В результате освоения дисциплины, обучающиеся должны овладеть следующими компетенциями и трудовыми функциями:

Планируемые результаты освоения программы	Содержание компетенций и трудовых функций	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ОПК-1	Способен применять полученные знания в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Основные понятия, идеи и методы культуроведения и социокультурного проектирования <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Применять базовые понятия для построения теоретических моделей в исследования по культуроведению и социокультурному проектированию. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками применения полученных знаний в области культуроведения и социокультурного проектирования в профессиональной и социальной практике.
ОПК-3	Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Основные информационно-коммуникационные технологии и основные требования информационной безопасности. <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Культурой применения информационно-коммуникационных технологий с учетом основных требований информационной безопасности.

4. РАЗДЕЛЫ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела	Всего	Лекции	Практ. занятия	Самостоятельная работа
1.	Тема 1. Мультимедиа	10	4	-	6
2.	Тема 2. Медиа ресурсы в практике работы библиотек.	12	4	2	6
Промежуточная аттестация (зачет)					
Итого		24	8	4	12

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Тема	Вид занятия	Краткое содержание	Кол. часов	Формируемые компетенции
1.	Тема 1. Мультимедиа	Лекция	Основные определения понятия «мультимедиа». Основные принципы мультимедиа технологий. Области использования мультимедиа технологий. Возможности мультимедиа технологий. Мультимедийная продукция. Мультимедийное обслуживание.	4	ОПК-1 ОПК-3
2.	Тема 2. Медиа ресурсы в практике работы библиотек.	Лекция	Внедрение мультимедийных средств в практику работы библиотек. Мультимедийные библиотечные продукты в поддержку и продвижение чтения. Мультимедиа как форма приобщения детей к чтению.	4	ОПК-1 ОПК-3
		Практическое занятие	Рекомендации по выполнению практических занятий представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине (ФОО).	2	
3.	Самостоятельная работа			12	ОПК-1 ОПК-3
4.	Промежуточная аттестация (зачет)	Компьютерное тестирование по основным разделам дисциплины		2	
ИТОГО:				24	

5.1. Самостоятельная работа

Формами самостоятельной работы обучающихся являются:

- изучение и систематизация официальных документов – законов, постановлений, указов, нормативно-инструктивных материалов;
- изучение конспектов лекций, представленных в электронных учебно-методических комплексах;
- изучение информационных образовательных ресурсов (электронные учебники, электронные библиотеки и др.);
- написание эссе, рефератов;
- выполнение домашних заданий в виде решения отдельных задач;
- подготовка к итоговой аттестации;
- контроль успеваемости на базе электронных обучающих и аттестующих тестов.

6. ТРЕБОВАНИЯ К АТТЕСТАЦИИ

6.1. Форма промежуточной аттестации

Промежуточный контроль по дисциплине «Мультимедиа технологии в деятельности библиотек» осуществляется в виде промежуточной аттестации, проводимой согласно Положению о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

В соответствии с учебным планом промежуточная аттестация по данной дисциплине проводится в форме *зачета*.

6.2. Паспорт комплекта оценочных средств

Предмет оценивания	Объекты оценивания	Средства оценивания	Показатели оценки
ОПК-1. Способен применять полученные знания в области культуры поведения и социокультурного проектирования в профессиональной деятельности и социальной практике.	Компетенции и трудовые функции, регламентированные данной РПО	Электронный (письменный) тест по тематике	Количество вопросов теста, на которые слушатель дал верный ответ
ОПК-3. Способен решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.			

Порядок перевода оценки в уровень сформированности компетенций

Количество правильных ответов в %	Уровень достижений	Зачтено / не зачтено
90-100%	<i>продвинутый</i>	зачтено
66 -89%	<i>базовый</i>	зачтено
50 -65 %	<i>минимальный</i>	зачтено
меньше 50%	<i>не сформирован</i>	не зачтено

6.3. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Тестовые задания для промежуточной аттестации

1. Мультимедиа – это ...

- А. объединение в одном документе звуковой, музыкальной и видеоинформации, с целью имитации воздействия реального мира на органы чувств
- В. постоянно работающая программа, облегчающая работу в неграфической операционной системе

- С. программа "хранитель экрана", выводящая во время долгого простоя компьютера на монитор какую-нибудь картинку или ряд анимационных изображений
- Д. терминальное соединение по коммутируемому телефонному каналу
2. Важная особенность мультимедиа технологии является:
- А. анимация
- В. многозадачность
- С. интерактивность
- Д. оптимизация
3. В чем состоит разница между слайдами презентации и страницами книги?
- А. в количестве страниц
- В. переход между слайдами осуществляется с помощью управляющих объектов
- С. на слайдах кроме текста могут содержаться мультимедийные объекты
- Д. все ответы верны
4. Укажите положительную сторону технологии мультимедиа?
- А. эффективное воздействие на пользователя, которому оно предназначена;
- В. использование видео и анимации;
- С. конвертирование видео;
- Д. использование видео и изображений.
5. К какому типу относится моделирование, в котором объекты описываются с помощью алгоритма или процедуры?
- А. процедурное моделирование;
- В. свободное моделирование;
- С. конструктивное моделирование;
- Д. программное моделирование.
6. Для чего необходим аналого-цифровой преобразователь?
- А. определяет уровень звукового сигнала и превращает в цифровой код;
- В. аналоговое видео - изображение превращает в цифровое;
- С. цифровое видео – изображение переводит в аналоговое;
- Д. одновременно звук и видео из аналогового сигнала переводит в цифровой
7. Что такое фонема?
- А. это звук, образованный одной или несколькими буквами в их сочетании с другими буквами;
- В. это способность системы распознавать слова;
- С. это акустический сигнал;
- Д. это звук, образованный сочетанием слов.
8. Для чего используется протокол FTP?
- А. для передачи файлов от одного компьютера к другому;
- В. для просмотра информации в WorldWideWeb;
- С. для передачи электронной почты от одного узла к другому;
- Д. для передачи данных между узлами Интернет.

9. Какие технологии относятся к мультимедиа?

- A. технологии развития физических способностей человека с использованием компьютерного тестирования и управления;
- B. технология изготовления компьютеров и программного обеспечения к ним;
- C. информационные компьютерные технологии с одновременным использованием нескольких видов информации.

10. При применении какой технологии лучше всего использовать мультимедиа?

- A. здоровьесберегающие технологии
- B. технология использования в обучении игровых методов
- C. информационно-коммуникативные технологии

11. Что означает термин «презентация»?

- A. способ представления информации с помощью средств мультимедиа
- B. оптический прибор, предназначенный для создания действительного изображения плоского предмета небольшого размера на большом экране массив цифровой информации.

12. Выберите основной принцип мультимедиа технологий?

- A. представление информации с помощью комбинации множества воспринимаемых человеком сред;
- B. наличие нескольких сюжетных линий в содержании продукта (в том числе и выстраиваемых самим пользователем на основе «свободного поиска» в рамках предложенной в содержании продукта информации);
- C. художественный дизайн интерфейса и средств навигации;
- D. все варианты верны

13. Компьютер, на котором предполагается работать с мультимедийными продуктами, должен быть дополнительно укомплектован:

- A. звуковой картой
- B. флеш-накопителем
- C. фотоаппаратом
- D. специальной клавиатурой

14. Какие презентации считаются интерактивными?

- A. презентации, в которых задан сценарий изложения информации и изменить его можно незначительно используя гиперссылки, но можно произвольно выбирать время демонстрации каждого слайда;
- B. презентации, в которых можно произвольно выбирать порядок представления информации и время демонстрации каждого слайда;
- C. презентации, в которых жестко задан порядок представления информации и жестко задано время демонстрации каждого слайда и всей презентации. они обычно выполняются в автоматическом режиме.

15. Где используются мультимедиа технологии?

- A. образование – использование обучающих интерактивных уроков, тестов;
- B. реклама – представление мультимедийных рекламных материалов;
- C. наука – моделирование сложных процессов;

- Д. техника – конструирование сложной техники и проверка ее характеристик посредством компьютерного моделирования;
- Е. искусство – представление музейных материалов посредством использования интерактивных мультимедийных видео экскурсий;
- Ф. все варианты верны.

6.4. Описание организации промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проводится в форме компьютерного тестирования.

Длительность аттестации для каждого обучающегося составляет 2 часа.

Количество предъявляемых вопросов – 10.

По окончании тестирования обучающийся ознакомляется с полученными результатами.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Литература

№ п/п	Наименование источника	Ссылка на источник
1.	Гордеева И.В. Мультимедиа технология [Текст]: учеб. пособие / И.В. Гордеева. – 2-е изд., перераб. и доп. – Новосибирск: СГГА, 2010. – 158 с.	http://e.ssga.ru/fulltext/2010/%D0%93%D0%B2%D1%80%D0%B4%D0%B5%D0%B5%D0%B2%D0%B0%20%D0%98.%D0%92.%20%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B0%20%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F.pdf
2.	Информатика и ИКТ. Мультимедийные средства образования: учебник / В.В. Андисев, Н.В. Герова, А.А. Москвитина, М. Роговая ; РГУ им. С.А. Есенина. – Рязань, 2012. – 128 с.	http://dspace.rsu.edu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/820/%D0%98%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B8%20%D0%B8%20%D0%98%D0%A%D0%A2.%20%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B9%D0%BD%D1%8B%D0%B5%D0%D1%81%D1%80%D0%B5%D0%B4%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%B0%20%D0%B2%20%D0%BE%D0%B1%D1%80%D0%B6%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8.pdf?sequence=1

8. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1. Перечень программного обеспечения

- ОС Windows;
- Офисный пакет OpenOffice.org.

8.2. Электронная информационно-образовательная среда

- <http://web-apkipr.ru>

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Информационно-образовательная среда Академии, включает в себя электронные информационно-образовательные ресурсы, обеспечивающие обучение обучающимися образовательных программ полностью или частично независимо от места нахождения обучающихся.

Рабочее место педагогического работника оборудовано персональным компьютером и компьютерной периферией (веб-камерой, микрофоном и др.).

Формирование информационно-образовательной среды осуществляется с помощью системы дистанционного обучения и других средств коммуникаций в сети «Интернет». Для эффективного использования дистанционных образовательных технологий Академия предоставляет обучающимся и педагогическим работникам доступ к системе дистанционного обучения через личный кабинет и, также, при необходимости, через другие средства коммуникации.

Необходимым минимальным условием использования дистанционных образовательных технологий является наличие интернет - браузера и подключения к сети «Интернет». Академия обеспечивает наличие качественного доступа педагогических работников к информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее - сеть Интернет).