



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

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

ЧОУ ДПО «АПК и ПП»



В.А. Протопопова

01 сентября 2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

«МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕК»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ

«ИННОВАЦИОННЫЕ 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 № 273-ФЗ;
2. Приказа Минобрнауки России № 499 от 01.07.2013 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
3. Приказа Минобрнауки России от 06.12.2017 г. № 1182 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 51.03.06 Библиотечно-информационная деятельность»;
4. Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 14.09.2022 № 527н «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по библиотечно-информационной деятельности»
5. других нормативных и правовых актов.

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:

Совершенствование знаний:

- основы информационно-коммуникационных технологий, в том числе поисковые возможности и сервисы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;
- основные принципы и области использования мультимедиа технологий;
- медиа-ресурсы, применяемые в практической деятельности библиотек.

Приобретение умения:

- решать стандартные задачи профессиональной деятельности, применяя мультимедиа технологии с учетом основных требований информационной безопасности;

Овладение навыками:

- реализации информационно-коммуникационных мультимедиа технологий в профессиональной деятельности библиотек с учетом основных требований информационной безопасности

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 библиотечного обслуживания».

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-3	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Знать: – основы информационно-коммуникационных технологий, в том числе поисковые возможности и сервисы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»; – основные принципы и области использования мультимедиа технологий; – медиа-ресурсы, применяемые в практической деятельности библиотек. Уметь: – решать стандартные задачи профессиональной деятельности, применяя мультимедиа технологии с учетом основных требований информационной безопасности; Владеть: – навыками реализации информационно-коммуникационных мультимедиа технологий в профессиональной деятельности библиотек с учетом основных требований информационной безопасности.

4. РАЗДЕЛЫ ДИСЦИПЛИНЫ

№ п/п	Наименование раздела	Всего	Лекции	Практ. занятия	Самостоятельная работа
1.	Тема 1. Мультимедиа	9	1	-	8
2.	Тема 2. Медиа ресурсы в практике работы библиотек.	11	1	2	8
Промежуточная аттестация (зачет)		4			
Итого		24	2	2	16

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.	1	ОПК-3

			Мультимедийная продукция. Мультимедийное обслуживание. Базовые понятия и информационные основы мультимедиа. Определения, отличительные признаки, преимущества и основные направления развития мультимедиа. Особенности человеческого восприятия. Оцифровка информации мультимедиа. Типы и форматы файлов мультимедиа. Требования к системе мультимедиа. Требования к информационной безопасности.		
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. Некоторые аспекты создания библиографических электронных изданий в библиотеке. Виртуальная книжная выставка в библиотеке. Виртуальные выставки: технология создания. Методические рекомендации по созданию веб-сайта библиотеки.	1	ОПК-3
		Практич. занятие	Выполнение практической работы «Работа с текстом. Создание визитной карточки» Рекомендации по выполнению практических заданий представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине (ФОС).	2	
3.	Самостоятельная работа			16	ОПК-3
4.	Промежуточная аттестация (зачет)	Компьютерное тестирование по основным разделам дисциплины с учетом качества выполнения практических заданий		4	
ИТОГО:				24	

5.1. Самостоятельная работа

№ п/п	Раздел дисциплины	Наименование работы	Количество часов
1.	Тема 1. Мультимедиа	Составьте презентацию на тему «Мультимедиа технологии». Материалы презентации в обязательном порядке должны содержать следующие аспекты тематики: определение терминов «мультимедиа», «Мультимедиа технологии»;	8

		основные принципы мультимедиа технологий; категории мультимедиа продуктов; применение мультимедиа технологий в деятельности библиотек и т.д.	
		Изучение методических материалов в системе дистанционного обучения Moodle.	
		Изучение учебно-методической литературы, указанной в пункте 7.1. данной рабочей программы.	
2.	Тема 2. Медиа ресурсы в практике работы библиотек.	1. Изучите главу 1.2. электронного учебника: Бондарева, Г. А. Мультимедиа технологии [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлениям подготовки: «Информационные системы и технологии», «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», «Радиотехника», «Сервис» / Г. А. Бондарева. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Вузовское образование, 2017. — 158 с. — 2227-8397. http://www.iprbookshop.ru/56283.html Охарактеризуйте основы воспроизведения звука. 2. Изучите главу 1.7. электронного учебника: Бондарева, Г. А. Мультимедиа технологии [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов, обучающихся по направлениям подготовки: «Информационные системы и технологии», «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», «Радиотехника», «Сервис» / Г. А. Бондарева. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Вузовское образование, 2017. — 158 с. — 2227-8397. http://www.iprbookshop.ru/56283.html Охарактеризуйте файловые системы компакт-дисков. Опишите свойства DVD-Video. Изучение методических материалов в системе дистанционного обучения Moodle. Изучение учебно-методической литературы, указанной в пункте 7.1. данной рабочей программы.	8
ИТОГО			16

Критерии оценки результатов самостоятельной работы:

- активность и ответственность обучающегося при выполнении самостоятельной работы;
- обоснованность, четкость, логика изложения ответа;
- полнота и развернутость ответа.

6. ТРЕБОВАНИЯ К АТТЕСТАЦИИ

6.1. Форма промежуточной аттестации

Промежуточный контроль по дисциплине осуществляется в виде практических заданий 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-3. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Компетенции и трудовые функции, регламентированные данной РПД	Электронный тест по тематике, практические задания	Количество вопросов теста, на которые слушатель дал верный ответ
			Качество выполнения практического задания

Порядок перевода оценки в уровень сформированности компетенций

Количество правильных ответов в %	Уровень достижений	Зачтено / не зачтено
82-100%	<i>продвинутый</i>	зачтено
66 -81%	<i>базовый</i>	зачтено
50 -65 %	<i>минимальный</i>	зачтено
меньше 50%	<i>не сформирован</i>	не зачтено

6.3. Практические задания как текущий контроль и тестирование как промежуточная аттестация содержатся в Фонде оценочных средств по данной дисциплине

6.4. Описание организации промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проводится в форме компьютерного тестирования с учетом качества выполнения практических заданий.

Количество предъявляемых вопросов – 15.

По окончании тестирования обучающийся ознакомляется с полученными результатами.

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Литература

№ п/п	Наименование источника	Ссылка на источник
1.	Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий: учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд. — Ростов-на-Дону, Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2017. — 198 с.	http://www.iprbookshop.ru/87445.html
2.	Гафурова, Н. В. Педагогическое применение мультимедиа средств: учебное пособие / Н. В. Гафурова, Е. Ю. Чурилова. — 2-е изд. — Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. — 204 с.	http://www.iprbookshop.ru/84293.html

№ п/п	Наименование источника	Ссылка на источник
3.	Бондарева, Г. А. Мультимедиа технологии: учебное пособие для студентов, обучающихся по направлениям подготовки: «Информационные системы и технологии», «Инфокоммуникационные технологии и системы связи», «Радиотехника», «Сервис» / Г. А. Бондарева. — Саратов: Вузовское образование, 2017. — 158 с.	http://www.iprbookshop.ru/56283.html

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

8.1. Перечень программного обеспечения

- ОС Windows;
- Офисный пакет OpenOffice.org;
- открытое программное обеспечение для видеоконференций – BigBlueButton;
- прикладное программное обеспечение – TeamViewer.

8.2. Электронная информационно-образовательная среда

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

Электронная информационно-образовательная среда обеспечивает:

- доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), к изданиям электронных библиотечных систем и электронным образовательным ресурсам;
- фиксацию хода образовательного процесса, результатов промежуточной аттестации и результатов освоения дополнительной профессиональной программы;
- проведение всех видов занятий, процедур оценки результатов обучения, реализация которых предусмотрена с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий;
- взаимодействие между участниками образовательного процесса, в том числе синхронное и (или) асинхронное взаимодействие посредством телекоммуникационной сети "Интернет".

Программа предусматривает получение консультаций преподавателя в режимах on-line и off-line.

8.3. Электронная библиотечная система

- <http://www.iprbookshop.ru/>

8.4. Информационно-правовой портал

- <https://www.garant.ru/>



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

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

ЧОУ ДПО «АПК и ПП»

В.А. Протопопова

01 сентября 2023 года



**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

«МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ БИБЛИОТЕК»

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА –
ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ
КВАЛИФИКАЦИИ

«ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В
БИБЛИОТЕЧНОЙ ПРАКТИКЕ»

Ростов-на-Дону
2023

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Перечень компетенций приведен в пункте 3 рабочей программы дисциплины.

2. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ.

Предмет оценивания	Объекты оценивания	Средства оценивания	Показатели оценки
ОПК-3. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Компетенции и трудовые функции, регламентированные данной РПД	Электронный тест по тематике, практические задания	Количество вопросов теста, на которые слушатель дал верный ответ
			Качество выполнения практического задания

2.2 ШКАЛА ОЦЕНИВАНИЯ

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в системе дистанционного обучения по 100-балльной шкале, где:

«Отлично» (82-100%) заслуживает слушатель, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебно-программного материала; умение свободно выполнять задания, предусмотренные программой; освоивший основную и познакомившийся с дополнительной литературой, рекомендованной программой; усвоивший взаимосвязь основных понятий дисциплины (модуля) в отношении приобретаемой профессии; проявивший творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала.

«Хорошо» (66 - 81%) заслуживает слушатель, обнаруживший полное знание учебно-программного материала; успешно выполняющий предусмотренные в программе задания; освоивший основную литературу, рекомендованную в программе; показавший систематический характер знаний по дисциплине и способный к самообразованию в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.

«Удовлетворительно» (50 - 65%) заслуживает слушатель, обнаруживший знания основного учебно-программного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по специальности, справляющийся с выполнением заданий, предусмотренных программой, знакомый с основной литературой, рекомендованной программой, допустивший погрешности в ответе на зачет/ экзамене при выполнении заданий, но обладающий необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

«Неудовлетворительно» (менее 50%) выставляется слушателю, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебно-программного материала; допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий; не продемонстрировавшему готовность приступить к профессиональной деятельности без дополнительного образования по соответствующей дисциплине (модулю).

Оценка «зачтено» (50-100%) выставляется обучающемуся, обнаружившему всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеющему качественно выполнять практические задания, предусмотренные программой, усвоившему рекомендуемую литературу, верно выполнившему более 50% итогового тестирования.

Оценка «не зачтено» (менее 50%) выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допускающему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий; верно выполнившему менее 50% итогового тестирования.

Критерии оценки практических работ

1. Актуальность изложенного текста.
2. Соответствие концептуальным установкам нормативных правовых актов, регулирующих профессиональную сферу.
3. Полнота содержания.
4. Логичность изложения материала.
5. Уникальность и оригинальность текста не менее 50 %.

3. БАНК ЗАДАНИЙ К ТЕКУЩЕМУ КОНТРОЛЮ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

3.1. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

Практическая работа «Работа с текстом. Создание визитной карточки.

Обеспечивающие средства: ОС Windows 7 или выше; программа CorelDRAW.

Задание: создать визитные карточки, результат представить в фор-матах .jpg и .cdr.

Ход работы:

1. Создайте новый рабочий лист (Файл / Новый). Следующий этап – нужно изменить размер на «Визитная карточка» и ориентацию листа – на «Альбомная». Это можно сделать двумя способами: командой Формат / Настройка страницы либо нажать на панели инструментов кнопку смены ориентации и выбора размера листа.
 2. На весь рабочий лист рисуем прямоугольник. Далее делаем заливку данной фигуры, нажав на панели инструментов кнопку Заливка или выбрав цвет в палитре.
 3. Для художественного оформления создайте еще один прямоугольник в верхней части нашей будущей визитки.
 4. Создайте фигурный текст. Для этого выберите инструмент Рисование на Панели инструментов. Нарисуйте кривую линию. Затем выберите инструмент Текст, наведите курсор на линию и нажмите левую клавишу мыши. После этого над линией или под линией будет моргать курсор, введенный текст будет соответствовать отрезку.
 5. Удалите направляющую линию, на которой располагается текст. Нажмите на ней правой клавишей мыши и в открывшемся меню выберите пункт Удалить.
- Фигурный текст можно форматировать, выделив его инструментом Текст и нажав на вкладку Текст / Свойства текста или изменяя настройки на панели инструментов. Цвет текста можно изменить с помощью инструмента Заливка либо воспользовавшись меню Свойства объекта, которое располагается в правой части окна.

6. К фигурному тексту добавьте тень. На Панели инструментов выберите кнопку Интерактивная тень. Для применения инструмента Интерактивная тень необходимо щелкнуть им на объекте и, не отпуская кнопку мыши, отвести ее указатель в сторону, а затем отпустить. Нарисуйте тень.
7. Для того чтобы сделать каждую букву в тексте одну ниже другой, нужно в начале выделить текст левой клавишей мыши, а затем воспользоваться инструментом Форма. Потянув за квадратик, расположенный под буквой, можно её переместить в любое место рабочей области.
8. Следующий этап посвящен созданию простого текста. Это можно сделать также с помощью инструмента Текст. Указатель мыши наведите на рабочую область и, удерживая левую клавишу мыши, растягивайте прямоугольник необходимой длины и ширины.
9. Затем в этом прямоугольнике можно ввести необходимый текст. Введенный текст можно форматировать, используя команды на панели Свойства текста.
10. Можно добавить различные графические эффекты. Отредактировать текст.

3.2. ПРИМЕРНЫЕ 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. Отметьте 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 World Wide Web;
 - С. для передачи электронной почты от одного узла к другому;
 - Д. для передачи данных между узлами Интернет.
9. Какие технологии относятся к мультимедиа?
- А. технологии развития физических способностей человека с использованием компьютерного тестирования и управления;
 - В. технология изготовления компьютеров и программного обеспечения к ним;
 - С. информационные компьютерные технологии с одновременным использованием нескольких видов информации.
10. При применении какой технологии лучше всего использовать мультимедиа?
- А. здоровьесберегающие технологии
 - В. технология использования в обучении игровых методов
 - С. информационно-коммуникативные технологии
11. Что означает термин «презентация»?
- А. способ представления информации с помощью средств мультимедиа
 - В. оптический прибор, предназначенный для создания действительного изображения плоского предмета небольшого размера на большом экране
 - С. массив цифровой информации.
12. Выберите основной принцип мультимедиа технологий?
- А. представление информации с помощью комбинации множества воспринимаемых человеком сред;

- В. 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);
- С. художественный дизайн интерфейса и средств навигации;
- Д. все варианты верны.

13. Компьютер, на котором предполагается работать с мультимедийными продуктами,

должен быть дополнительно укомплектован:

- А. звуковой картой
- В. флеш-накопителем
- С. фотоаппаратом
- Д. специальной клавиатурой

14. Какие презентации считаются интерактивными?

- А. презентации, в которых задан сценарий изложения информации и изменить его можно незначительно используя гиперссылки, но можно произвольно выбирать время демонстрации каждого слайда;
- В. презентации, в которых можно произвольно выбирать порядок представления информации и время демонстрации каждого слайда;
- С. 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?

- А. образование – использование обучающих интерактивных уроков, тестов;
- В. реклама – представление мультимедийных рекламных материалов;
- С. 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.