

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

«Мастерская цифровых технологий»

Автор:

Кандидат культурологии

О.В. Мороз

Преподаватель

А.В. Гискин

Заведующий кафедрой политических
и общественных коммуникаций,
профессор, PhD

С. Потолликио

Код и наименование направления подготовки, профиля: 42.04.01 Реклама и связи с общественностью направленность (профиль) «Медиаменеджмент».

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Цель освоения дисциплины:

Сформировать следующие компетенции:

Код компетенции	Наименование компетенции
ПК-9	Способность к выработке нестандартных решений

План курса:

Тема 1. Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий

Терминология систем мультимедиа. Базовые понятия: мультимедиа, мультимедиа приложения, мультимедиа продукт, системы мультимедиа, технология мультимедиа, аппаратные и программные средства мультимедиа, базовые платформы для разработки мультимедиа-приложений, проект мультимедиа, авторские инструментальные средства мультимедиа. Системы мультимедиа и их взаимосвязь.

Понятие о принципах и методах разработки цифровых технологий. Цифровые технологии и развитие систем мультимедиа.

Элементы мультимедиа как информационные объекты различного содержания: текстовая, графическая, иллюстрации, звуковая, видео, анимация.

Понятия о методах статического и динамического связывания информационных объектов мультимедиа: объектно-ориентированное программирование, технология OLE .

Понятия о методах создания технологий мультимедиа; гиперссылки, гипертекст,

гипермедиа, режим интерактивного интерфейса, система «виртуальной реальности».

Понятия о методах производства мультимедиа продукции: CD-ROM и DVD. Области применения продуктов мультимедиа.

Тема 2. Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий

Состав мультимедиа-набора. Понятие об аппаратных платформах мультимедиа. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов MPC (материнские платы, процессоры, звуковые и видео карты, жесткие диски, оперативная память, CD-ROM, DVD-ROM).

Периферийные устройства MPC (звуковые колонки, микрофоны, наушники, мышь, трекбол, джойстик). Периферийные дополнительные устройства систем мультимедиа: устройства хранения и записи информации (жесткие сменные диски, сменные диски емкостью от 100 Мб и более 1 Гб); устройства связи для передачи данных (модемы, сетевые карты, повторители, концентраторы, мосты, коммутаторы, маршрутизаторы); устройства обмена видеoinформацией (телевизоры, TV- тюнеры, видеомагнитофоны, видеокамеры); устройства создания, редактирования и воспроизведения звуковой информации (аудио- и MIDI-устройство, секвенсер); устройства ввода, распознавания графической информации (дигитайзеры, сканеры).

Базовые платформы программного обеспечения (Windows, OS2, Unix).

Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web адреса мультимедиа приложений.

Тема 3. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения

Разработка концепции проекта. Планирование проекта мультимедиа. Требования к проекту. Разработка и создание проекта. Разработка структуры проекта. Анализ технической и программной платформы для реализации проекта мультимедиа. Примеры составления списка затрат на создание и реализацию проекта мультимедиа. Разработка пользовательского интерфейса. Издание диска.

Методы быстрого создания презентаций. Программы для создания проекта мультимедиа.

Методы создания сценариев для статических и динамических мультимедиа-приложений.

Тема 4. Обзор инструментальных средств мультимедиа

Виды инструментальных средств мультимедиа: основные, дополнительные и обработки видео форматов. Обзор программных средств мультимедиа: специализированные ППП, авторские системы, языки программирования. Программный набор для офиса. Демонстрационные инструментальные средства. Классификация авторских инструментальных средств. Язык сценариев. Изобразительное управление потоками данных. Кадр. Пиктограммы. Временная шкала. Иерархические объекты. Гипермедиа-ссылки. Маркеры.

Типы инструментальных систем создания мультимедиа. Редакторы. Создание плана. Программирование. Интерактивность. Настройка работы системы. Воспроизведение.

Распространение. Совместимость платформ.

Обзор инструментальных систем: в виде книги и стопки карточек, на основе пиктограмм, на основе временной шкалы, объектно-ориентированные.

Тема 5. Технологии создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание

5.1. Технология создания текстовых объектов

Принципы и методы использования текстовой информации в объектах мультимедиа приложениях. Способы создания текстовых файлов в различных инструментальных средствах. Стандартные форматы текстовых файлов, поддерживаемые системой обмена данными в мультимедиа приложениях. Использование шрифтов и гарнитуров при подготовке текстовых элементов. Рекомендации по использованию и оформлению текстовых элементов мультимедиа. Меню для навигации, Интерактивные кнопки. Поля для чтения. Символы и пиктограммы. Анимация текста. Применение гипертекста.

5.2. Технология создания графических объектов

Типы графических объектов изображения. Принципы и методы создания неподвижных изображений. Особенности векторной и растровой графики. Способы создание графических файлов и их форматы.

Движущие изображения. Методы и способы создания файлов движущих изображений. Сжатие файлов изображения.

Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации. Форматы анимационных файлов. Создание анимации, анимационной сцены. Инструментальные средства анимации в системах 2D и 3D.

5.3. Технология создания звуковых элементов

Принципы и методы создания звуковых файлов. Достоинства и недостатки цифрового и представления звука в виде MIDI файла. Способы создания звуковых файлов и их расширения. Обработка звуковых файлов в среде Windows. Практические рекомендации по использованию звука в мультимедиа-приложениях.

5.4. Технология создания и использования видео элементов

Краткая информация о цифровом видео. Способы создания видео файлов и их форматы. Методы сжатия видеoinформации. Обзор программ для работы и видео файлами. Рекомендации по использованию видео элементов при разработке мультимедиа-приложения.

5.5. Технология связывания информационных объектов мультимедиа-приложения

Инструментальные средства создания интерактивного пользовательского интерфейса: рубрикаторы, шкала времени, поисковые механизмы, фильтры, гиперссылки и др.

Функциональные возможности приложения PowerPoint Microsoft OFFICE для создания презентаций. Основные методы и инструментальные средства связывания элементов мультимедиа: вставка рисунка, видео, звука; установка связей между элементами кадра и между страницами. Инструментальные средства разработки мультимедиа для системы World Wide Web.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации:
при проведении занятий семинарского типа:

опрос, дискуссия, контрольная работа,
 письменная самостоятельная работа, презентации
 при контроле результатов самостоятельной работы студентов:
 домашнее задание

Промежуточная аттестация проводится в виде зачета в форме устного ответа на вопросы.

Основная литература:

Воробьева Т.А.	Компьютерные технологии в рекламе и связях с общественностью	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2011	http://www.iprbookshop.ru/44943.html
Бондарева Г.А.	Мультимедиа технологии	Саратов: Вузовское образование	2017	http://www.iprbookshop.ru/56283.html
Эрик Шмидт	Новый цифровой мир	М. : Манн, Иванов и Фербер	2013	http://www.iprbookshop.ru/39303.html
Бердышев С.Н.	Секреты эффективной интернет-рекламы	М. : Дашков и К, Ай Пи Эр Медиа	2012	http://www.iprbookshop.ru/5983.html
Романов А.А.	Реклама. Интернет-реклама	М. : Евразийский открытый институт, Московский государственный университет экономики, статистики и информатики	2005	http://www.iprbookshop.ru/10813.html
Трошина Г.В.	Трехмерное моделирование и анимация	Новосибирск: Новосибирский государственный технический университет	2010	http://www.iprbookshop.ru/45048.html

