

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ МОРДОВИЯ
ГБПОУ РМ «САРАНСКИЙ ЭЛЕКТРОМЕХАНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ РМ «Саранский
электромеханический колледж»

_____ С.А. Махалов
_____ 2020 г.

СОГЛАСОВАНО

Директор
ООО «Новые решения»

_____ М.Ю. Иванов
_____ 2020 г.

**ПРОГРАММА
ПО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ
(ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ)
«РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИА - ПРОДУКТОВ»**

2020 г.

ОДОБРЕНО

Методической комиссией

Профессионального цикла специальностей

09.02.01, 11.02.02, 11.02.15, 11.02.09, 09.02.07

Председатель

_____ Н.В. Володина

_____ 2020 г.

Разработчик:

Н.В. Володина, преподаватель профессионального цикла ГБПОУ РМ «Электромеханический колледж»;

Внутренняя экспертиза:

Г.В. Первушина, преподаватель профессионального цикла ГБПОУ РМ «Электромеханический колледж».

Внешняя экспертиза:

М.Ю. Иванов, директор ООО «Новые решения».

СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт программы	4	стр.
2	Планируемые результаты освоения программы	7	стр.
3	Структура и содержание программы	8	стр.
4	Контроль и оценка результатов освоения программы	18	стр.
5	Лист изменений и дополнений, внесенных в рабочую программу	20	стр.

1. Паспорт программы

1.1. Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов» (далее ДПО), реализуемая ГБПОУ РМ «Саранский электромеханический колледж», разработана с учетом требований регионального рынка труда Республики Мордовия и потребностей работодателей отраслей промышленности и строительства.

Реализация ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов» направлена на получение новой компетенции, необходимой для профессиональной деятельности или повышения профессионального уровня в рамках имеющейся квалификации.

Цель освоения программы - совершенствование профессиональных знаний, умений и навыков формирования у будущих специалистов знаний и владений использования современных компьютерных технологий и их возможностей по созданию, обработке и публикации мультимедийных продуктов.

Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов» регламентирует цели, ожидаемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса, оценку качества подготовки выпускника и включает в себя: график учебного процесса, учебный план, рабочие программы учебных предметов и дисциплин (модулей), программы производственной практики, методические материалы, обеспечивающие реализацию соответствующей образовательной технологии.

Содержание реализуемой ДПО учитывает профессиональные стандарты, квалификационные требования к профессиональным знаниям и навыкам, необходимым для исполнения должностных обязанностей.

1.2. Нормативные документы для разработки ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов».

Нормативно-правовую базу разработки ДПО составляют:

- Федеральный Закон Российской Федерации «Об образовании в РФ» от 29 декабря 2012 года № 273;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. N 499 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам"

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 16 августа 2013 г. N 968 г. Москва "Об утверждении Порядка проведения государственной итоговой аттестации по образовательным программам среднего профессионального образования";

- Министерства образования и науки Российской Федерации «Об утверждении положения о практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы среднего профессионального образования» от 18 апреля 2013 года № 291;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 03.06.2011 г. № 1994 «О внесении изменений в федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования, утвержденные приказом Министерства образования Российской Федерации от 9 марта 2004 г. № 1312»;

- Письмо Минобрнауки России от 20 октября 2010 № 12-696 «О разъяснениях по формированию учебного плана ОПОО НПО/СПО»;

- Приказ Ростехнадзора от 29.01.2007 г № 37 «О порядке подготовки и аттестации работников организаций, поднадзорных федеральной службе по экологическому, технологическому и атомному надзору».

1.3 Общая характеристика ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов».

К освоению дополнительной профессиональной программы «Разработка мультимедиа- продуктов» **допускаются:** лица, не имеющие среднее профессиональное образование.

Срок освоения ДПО (повышение квалификации) «Разработка мультимедиа- продуктов» - 144 часа, в том числе:

теоретические занятия – 36 часов;

практические занятия – 54 часа;

самостоятельная работа- 12 часов;

учебная практика – 30 часов;

демоэкзамен – 12 часов.

Форма обучения: очная форма обучения на базе колледжа и осуществляется в пределах рабочего времени, обучающегося по соответствующей программе ДПО.

Форма контроля: освоение ДПО завершается итоговой аттестацией обучающихся в форме демоэкзамена. Демоэкзамен проводится по методике Ворлдскиллс по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений». Демоэкзамен включает в себя задание для демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» и состоит из двух модулей.

При этом, демоэкзамен проводится за счет времени, отведенного на практические занятия. К проведению демоэкзамена привлекаются эксперты, участвующие в оценке демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Комплект оценочной документации для демонстрационного экзамена, находятся в разделе «Контроль и оценка результатов освоения программы оценка результатов освоения программы».

Условием реализации программы

Реализация ДПО предполагает наличие учебного кабинета для проведения теоретических занятий и выполнения ряда лабораторных и практических работ.

Оборудование учебного кабинета и рабочих мест мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений»:

- посадочные места по количеству студентов;
- рабочее место преподавателя;
- наглядные пособия (видеофильмы, презентации, анимационные ролики);
- раздаточный материал для студентов.

Технические средства обучения:

- компьютер с лицензионным программным обеспечением;
- аудиосистема;
- мультимедиапроектор;
- интерактивная доска.

Оборудование учебно-тренировочного полигона:

Мастерская по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» оснащена оборудованием с использованием традиционных технологий в соответствии со стандартами Ворлдскиллс Россия.

Освоение дополнительной профессиональной программы «Мультимедийные технологии» проходит в соответствии с учебным планом и календарным графиком, утвержденным директором ГБПОУ РМ «Саранский электромеханический колледж».

Образовательный процесс организуется строго по расписанию занятий, утвержденному директором ГБПОУ РМ «Саранский электромеханический колледж». При проведении практических и лабораторных занятий проводится деление группы обучающихся на подгруппы, численностью не более 12 чел.

С целью оказания помощи обучающимся при освоении теоретического и практического материала разрабатываются учебно-методические комплексы.

Текущий учет результатов освоения ДПО производится в журнале.

Лицам, успешно освоившим дополнительную профессиональную программу и прошедшим итоговую аттестацию, выдаются документы о квалификации: **удостоверение о повышении квалификации** по дополнительной профессиональной программе «Разработка мультимедиа- продуктов».

2. Планируемые результаты освоения программы

К моменту окончания обучения каждый обучаемый должен уметь самостоятельно выполнять все работы, предусмотренные квалификационными характеристиками.

Характеристика работ. Анализ и постановка задачи, представлений о мультимедийных технологиях, выработка умений применять их для решения жизненных задач, использования различных редакторов по обработке звука и видео, создания анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию мультимедиа – продуктов, построение интерфейса пользователя, отладка и тестирование проекта.

Должен знать: разработка игровых объектов и анимаций, настройка физики и методов взаимодействия пользователя с игровыми объектами, виды мультимедийных продуктов, составляющие мультимедиа, форматы представления динамических данных; мультимедийные технологии работы с динамическим содержанием программных продуктов, специальные термины в области динамического содержания программных продуктов, программное обеспечение для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического содержания программных продуктов, принципы проектирования пользовательских интерфейсов, понятие компьютерной модели и моделирования, принципы и этапы создания презентации, принципы анимации графических объектов, мультимедиа – продуктов.

3. Структура и содержание программы

3.1 Учебный план

Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов»

№	Наименование разделов, курсов, предметов	Формы промежуточной аттестации	Всего, часов	Всего часов во взаимодействии с преподавателем	Объем времени, отведенный на освоение программы профессионального обучения		
					Обязательная аудиторная учебная нагрузка обучающегося	Самостоятельная работа обучающегося	Учебная практика
1.	Основные понятия, технологии мультимедиа	ДЗ	30	26	24	4	2
2.	Программные средства разработки и редактирования мультимедиа - продукта	ДЗ	64	60	42	4	18
3	Звук и видео в мультимедиа -продукте	ДЗ	38	34	24	4	10
4	Дэмоэкзамен	ДЭ	12	12	-	-	12
	Итого		144	132	90	12	42

3.2 Тематический план и содержание учебных предметов, дисциплин (модулей)
Дополнительная профессиональная программа «Разработка мультимедиа- продуктов»

№	Наименование дисциплин, профессиональных модулей	Содержание учебного материала и производственной практики	Кол-во часов	Вид занятия
Основные понятия, технологии мультимедиа			24	
1	Основные понятия, истоки и эволюция мультимедийных технологий	Основы физиологии органов чувств человека, виды информации. Основные понятия, истоки и эволюция мультимедийных технологий. Основные понятия графической информации и мультимедийных технологий. Характеристика, возможности и области применения мультимедийных приложений.	2	Лекция
2	Средства представление мультимедиа-информации	Линейное и структурное представление мультимедиа-информации. Гипермедиа. Организация систем поиска, навигации и гиперссылок в гипермедиа.	2	Комбинированный урок
3	Типы мультимедиа продуктов	Мультимедийные приложения – энциклопедии, архивы, интерактивные обучающие курсы, Компьютерные игры, Интернет-приложения, тренажеры, электронные средства торговой рекламы, электронные презентации и др. Использование мультимедийных технологий в полиграфии, радиотрансляции и радиовещании, цифровом кинематографе, телевидении, Интернет.	2	Комбинированный урок
4	Составляющие мультимедиа	Понятия аудиоряда, видеоряда, текстового потока. Использование текста. Гипертекст. Поток текстовой информации. Классификация шрифтов (Шрифты с засечками. Шрифты без засечек. Декоративные. Рукописные. Моноширинные). Элементы шрифта (Гарнитура. Начертание Кегль. Насыщенность. Ориентация). Подбор шрифтов. Параметры подбора	2	Практическое занятие

5	Понятие сценария, категории сценария.	Понятие брифа мультимедийного проекта, литературного и режиссерского сценария, экспликации. Понятие сценария, категорий сценария. Сцена. Среда. Сюжет, ситуация, мизансцена.	2	Комбинированный урок
6	Интерактивное развитие сценария	Обзор программного обеспечения мультимедиа Основы работы в среде MacromediaFlash	2	Практическое занятие
7	Этапы и технологии создания мультимедиа продуктов.	Планирование. Разработка и создание мультимедиа проекта. Тестирование и поставка проекта. Конструирование программных средств мультимедиа технологии. Реализация динамических процессов на мультимедиа средствах.	2	Комбинированный урок
8	Требования, предъявляемые к составляющим мультимедиа продуктов.	Этапы работы с оригинал-макетом печатной графики и экранной аудиовизуальной продукцией.	2	Комбинированный урок
9	Проектирование пользовательского интерфейса.	Средства отображения информации, форматы и коды. Командные режимы, язык «пользователь — интерфейс». Диалоги, взаимодействие и транзакции между пользователем и компьютером, обратная связь с пользователем; поддержка принятия решений в конкретной предметной области.	2	Комбинированный урок
10	Обратная связь с пользователем	Порядок использования программы и документация на неё.	2	Комбинированный урок
11	Анимация. Виды анимации.	Общие сведения о технологии аудио. Кодировании звуковой информации с помощью компьютера. Общие сведения о графической информации. Понятие, задачи и основные области применения.	2	Комбинированный урок
12	Средства создания анимации.	Принципы и методы анимации. Способы реализации 2D и 3D анимации. Форматы анимационных файлов.	2	Комбинированный урок
Программные средства разработки и редактирования мультимедиа - продукта			42	
1	Принципы и этапы создания мультимедийной	Общие сведения о технологии видео. Видеоносители. Общие сведения о характеристиках видеосигнала.	2	Комбинированный урок

	презентации	Видеокодеки. Основные форматы аналогового и цифрового видео. Съёмка видеороликов и оборудование для видеозаписи. Видео конверторы.		
2	Работа в среде Microsoft Power Point	Разработка презентации в среде Microsoft Power Point	10	Практическое занятие
3	Создание мультимедиа - продукта в среде MacromediaFlash	Общая характеристика и история создания мультимедийной платформы Adobe применения. Публикация и экспортирование роликов. Специфика работы с FLA Flash, области ее файлом. Задание параметров публикации для файлов Flash. Просмотр и редактирование документов. Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Комбинированный урок
4	Основы работы в среде MacromediaFlash	Основы работы в среде MacromediaFlash	2	Практическое занятие
5	Основы работы в среде MacromediaFlash	Анимация движения в MacromediaFlash	2	Практическое занятие
6	Основы работы в среде MacromediaFlash	Анимация формы в MacromediaFlash.	2	Практическое занятие
7	Основы работы в среде MacromediaFlash	Создание элементов управления в MacromediaFlash.	2	Практическое занятие
8	Основы работы в среде MacromediaFlash	Создание приложений Flash.	2	Практическое занятие
9	Создание мультимедиа продукта в среде MacromediaFlash	Создание мультимедиа продукта в среде MacromediaFlash	4	Практическое занятие
10	Средства разработки, эксплуатации и сопровождения Internet/Intranet приложений	Работа с HTML-редактором Adobe Dreamweaver. Этапы и правила построения заглавной страницы сайта, форматирования HTML-страниц, создания гипертекстовых ссылок, создания и форматирования таблиц Использование графических материалов при разработке сайта. Создание шаблона сайта, особенности размещения информации	2	Практическое занятие
11	Основы работы в среде MacromediaDreamweaver	Создание web-сайта в среде MacromediaDreamweaver	2	Практическое занятие
12	Средства разработки,	Создание персонального web-сайта	6	Практическое

	эксплуатации и сопровождения			занятие
13	Динамическая симуляция 3D-объектов.	Основные функции и возможности 3D программ. Проецирование двумерных графических изображений на поверхность 3-D объекта. Цифровой звук. Работа в редакторе 3D-моделирования	2	Комбинированный урок
14	Основные функции и возможности 3D программ	Работа в редакторе 3D- моделирования	2	Практическое занятие
Звук и видео в мультимедиа -продукте			24	
1	Форматы звуковых файлов	Аудиокодеки и форматы аудиофайлов. Цифровые форматы. Общие сведения о стереофонии. Моно-,стерео- и квадрофония в мультимедийных технологиях. Два вида звука. Цифровой звук. (Свойства. Частота квантования. Размер кванта. Преобразования. Редактирование). MIDI-звук. Редактирование.	2	Комбинированный урок
2	Аудиоредакторы	Средства и системы записи, воспроизведения и трансляции аудиозаписей. Джинглы. Рингтоны. Звуковые редакторы. Риппинг. Мастеринг.	2	Практическое занятие
3	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов	2	Практическое занятие
4	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта	2	Практическое занятие
5	Видеозапись в технологии мультимедиа. Основы цифрового видео	Общие сведения о технологии видео. Видеоносители. Общие сведения о характеристиках видеосигнала. Видеокодеки. Основные форматы аналогового и цифрового видео. Съёмка видеороликов и оборудование для видеозаписи.	2	Комбинированный урок
6	Программное обеспечение для работы с видео	История появления видеоредакторов. Программы нелинейного монтажа. Сервисы сохранения потокового	2	Комбинированный урок

		видео для оффлайн-просмотра. Программы захвата видео с экрана для создания учебных роликов. Видеоплееры. Основные понятия компьютерного видеокомпозитинга.		
7	Программное обеспечение для работы с видео	Видеозапись и компьютерный видеомонтаж	2	Практическое занятие
8	Программное обеспечение для работы с видео	Внедрение видео в мультимедиа проект по заданной тематике	2	Практическое занятие
9	Создание GIF-анимации	Методика создания GIF анимированных файлов электронной почты, анимированных аватаров для контактов ICQ, форумов, блогов, баннеров для веб-сайтов Интернет	2	Комбинированный урок
10	Методика создания GIF анимированных файлов	Создание GIF-анимации	2	Практическое занятие
11	Методика создания GIF анимированных файлов	Создание баннера	2	Практическое занятие
12	Аппаратные средства технологии мультимедиа	Конфигурация технических средств мультимедиа. Реализация аппаратных модулей мультимедиа системы. Базовый и расширенный комплект мультимедиа-компьютера. Графические адаптеры и акселераторы. Звуковые карты. Устройства накопления информации. Устройства ввода информации, эргономичные клавиатуры, сканеры, манипуляторы, графические планшеты, микрофоны, цифровые фото- и видеокамеры.	2	Комбинированный урок
Учебная практика			30	
1	Основы работы в среде MacromediaFlash	Понятие брифа мультимедийного проекта, литературного и режиссерского сценария, экспликации. Понятие сценария, категорий сценария. Сцена. Среда. Сюжет, ситуация, мизансцена.	2	Учебная практика
2	Разработка презентации в среде MicrosoftPowerPoint	Видеоносители. Общие сведения о характеристиках видеосигнала. Видеокодеки. Основные форматы аналогового и цифрового видео. Съёмка видеороликов и оборудование для видеозаписи. Видео конверторы.	2	Учебная практика

3	Основы работы в среде MacromediaFlash	Общая характеристика и история создания мультимедийной платформы Adobe применения. Публикация и экспортирование роликов.	2	Учебная практика
4	Анимация движения в MacromediaFlash	Специфика работы с FLA Flash, области ее файлом. Задание параметров публикации для файлов Flash. Просмотр и редактирование документов. Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
5	Анимация формы в MacromediaFlash.	Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
6	Создание элементов управления в MacromediaFlash.	Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
7	Создание приложений Flash.	Задание параметров публикации для файлов Flash. Просмотр и редактирование документов. Использование программы Flash для создания анимации и мультимедийного контента.	2	Учебная практика
8	Создание web-сайта в среде MacromediaDreamweaver	Работа с HTML-редактором Adobe Dreamweaver. Этапы и правила построения заглавной страницы сайта, форматирования HTML-страниц, создания гипертекстовых ссылок, создания и форматирования таблиц.	2	Учебная практика
9	Создание персонального web-сайта	Использование графических материалов при разработке сайта. Создание шаблона сайта, особенности размещения информации	2	Учебная практика
10	Работа в редакторе 3D-моделирования	Проецирование двумерных графических изображений на поверхность 3-D объекта.	2	Учебная практика
11	Запись и компьютерный монтаж аудиоматериалов	Средства и системы записи, воспроизведения и трансляции аудиозаписей.	2	Учебная практика
12	Синхронизация аудиоматериала и других составляющих мультимедиа проекта	Джинглы. Рингтоны. Звуковые редакторы. Риппинг. Мастеринг.	2	Учебная практика
13	Видеозапись и компью-	История появления видеоредакторов. Программы	2	Учебная практика

	терный видеомонтаж	нелинейного монтажа. Сервисы сохранения потокового видео для оффлайн-просмотра.		
14	Внедрение видео в мультимедиа проект по заданной тематике	Программы захвата видео с экрана для создания учебных роликов. Видеоплееры. Основные понятия компьютерного видеокомпозитинга.	2	Учебная практика
15	Создание GIF-анимации	Методика создания GIF анимированных файлов электронной почты, анимированных аватаров для контактов ICQ, форумов, блогов, баннеров для веб-сайтов Интернет	2	Учебная практика
16	Создание баннера	Методика создания GIF анимированных файлов электронной почты, анимированных аватаров для контактов ICQ, форумов, блогов, баннеров для веб-сайтов Интернет	2	Учебная практика
Демозкзамен			12	
17	Самостоятельное выполнение заданий с использованием оборудования под наблюдением эксперта или назначенным лицом старше 18 лет	Инструктаж на рабочем месте по безопасности труда, пожарной безопасности, электробезопасности и организации рабочего места. Самостоятельное выполнение заданий для демонстрационного экзамена по компетенции состоящее из двух модулей. Безопасное выполнение работ. Контроль качества выполняемых работ.	12	Практическая часть демозкзамена
Итого			42	
Самостоятельная работа		Линейное и структурное представление мультимедиа-информации. Гипермедиа. Организация систем поиска, навигации и гиперссылок в гипермедиа. Классификация и характеристика основных видов mass-media. Историческое развитие шрифта. Размерности сцен в мультимедиа продуктах.	12	

	Реализация статических процессов на мультимедиа средствах. Устройства и технологии ввода данных. Программы для создания компьютерной анимации, область применения, форматы хранения. Линейный и нелинейный видеомонтаж. Цифровой звук. Свойства. Форма представления звука. Преобразования. Видео конверторы. Линейный и нелинейный видеомонтаж. Анализ редакторов: AdobeAfterEffects, AdobePremiere, UleadMediaStudioPro. Базовый и расширенный комплект мультимедиа-компьютера. Графические адаптеры и акселераторы. Звуковые карты.		
Итого максимальная нагрузка		144	

3.3 Информационное обеспечение обучения (перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы)

Основные источники:

1. Алексеева М.Б., Балан С.Н. Технология использования систем мультимедиа: Учебное пособие.- СПб: Изд. дом «Бизнес-пресса», 2002.
2. Горюнов В.А., Стась А.Н. Обработка и монтаж аудиозаписей с использованием Audacity (ПО для обработки и монтажа аудиозаписей): Учебное пособие. — Москва: 2008.
3. Графический редактор GIMP: первые шаги / И.А. Хахаев – М. : ALT Linux; Издательский дом ДМК-пресс, 2009.
4. Дунаев В.В. HTML, скрипты и стили.- СПб.: БХВ- Петербург, 2005.
5. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. – СПб.: Питер, 2003.
6. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах : учебное пособие / Н.В. Майстренко, А.В. Майстренко ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». - Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. - 82 с.

Дополнительные источники:

1. Диков, А.В. Веб-технологии HTML и CSS : учебное пособие / А.В. Диков. - 2-е изд. - М. : Директ-Медиа, 2012. - 78 с.
2. Катунин, Г.П. Создание мультимедийных презентаций : учебное пособие / Г.П. Катунин ; Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики», Федеральное агентство связи. - Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. - 221 с.
3. Сэломон Д. Сжатие данных, изображений и звука.- М.: Техносфера, 2006.
4. Ярошук, И.В. Применение мультимедийных технологий в образовании : учебное пособие / И.В. Ярошук, Н.И. Федунец. - М. : Московский государственный горный университет, 2006. - 86 с.

Электронные образовательные ресурсы (ЭОР):

1. «Университетская библиотека online» — электронная библиотечная система-<http://biblioclub.ru/>.
2. Справочно-правовая информационная система Консультант Плюс <http://www.consultant.ru/>.
3. Уроки в Adobe Flash // <http://compteacher.ru/graphics/flash/>

4 Контрольно-измерительный материал по оценке освоения дополнительной профессиональной программы «Разработка мультимедиа- продуктов»

4.1 Паспорт Комплекта оценочной документации

Комплект оценочной документации (далее – КОД) разработан в целях организации и проведения демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Содержание КОД соответствует:

09.02.06 Сетевое и системное администрирование;

09.02.03 Программирование в компьютерных системах;

09.02.04 Информационные системы (по отраслям);

09.02.05 Прикладная информатика (по отраслям);

09.02.07 Информационные системы и программирования;

10.02.05 Обеспечение информационной безопасности автоматизированных систем;

38.03.05 Бизнес-информатика.

Комплект оценочной документации рассчитан на оценку выполнения задания с максимально возможным баллом 90 и продолжительностью 12 часов.

Минимальное количество экспертов, участвующих в оценке демонстрационного экзамена по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» - 3 чел.

Количество экспертов рассчитывается исходя из количества участников демонстрационного экзамена и количества и расположения рабочих места на площадке.

Список оборудования и материалов, запрещенных на площадке (при наличии).

1) Запрещено использование клавиатур и мышек с подключением по беспроводным каналам. Устройства ввода не должны быть программируемыми.

2) Участникам запрещено приносить:

– портативные электронные устройства (планшеты, и т.п.); – смарт-часы;

– устройства для хранения информации (флэш-накопители, диски, и т.п.).

3) Оборудование не должно иметь доступ к внутренним устройствам для хранения информации.

4) Эксперты обладают правом запретить определенное оборудование в зоне экзамена.

5) Экспертам запрещено пользоваться личными компьютерами, планшетами или мобильными телефонами, находясь в помещении для экспертов, когда документы, относящиеся к экзамену, находятся в комнате, без согласования с Главным экспертом.

6) Участникам и экспертам запрещается использовать личные устройства для фото- и видеосъемки на рабочей площадке до завершения экзамена без согласования с Главным экспертом.

Задание для демонстрационного экзамена по компетенции включает в себя следующие разделы:

1. Формы участия
2. Модули задания и необходимое время
3. Критерии оценки
4. Необходимые приложения

Количество часов на выполнение задания: 12 ч.

Форма участия – индивидуальная.

План проведения ДЭ корректируется главным экспертом площадки проведения ДЭ в зависимости от времени, выделенного на площадке проведения ДЭ, количества участников и рабочих мест.

**5 ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ,
ВНЕСЕННЫХ В ПРОГРАММУ
«РАЗРАБОТКА МУЛЬТИМЕДИА- ПРОДУКТОВ»**

№ изменения; Дата изменения; № страницы	Основание изменения	Было	Стало	Подпись