

Московский государственный университет культуры и искусств
Кафедра виртуальных коммуникаций

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебная программа по специальности N 351400 –
Прикладная информатика (в менеджменте)
Квалификация: Информатик-менеджер

Москва 2004

Утверждена на заседании кафедры виртуальных коммуникаций от 15 сентября 2004 г., протокол №2

Рекомендована к изданию методическим советом факультета менеджмента и социально-информационных технологий МГУКИ от 20 октября 2004 г., протокол №3

Составитель: доктор культурологии, профессор
Шлыкова О.В.

Мультимедийные технологии: Учебная программа по специальности N351400 – Прикладная информатика (в менеджменте). Квалификация: Информатик-менеджер / Сост. О.В. Шлыкова. – М.:МГУКИ, 2004. – 14 с.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Тематический план курса.....	4
Содержание курса.....	5
Список литературы.....	10
Темы рефератов и курсовых работ.....	13
Вопросы к экзамену.....	14

ВВЕДЕНИЕ

Мультимедиа как учебный предмет появился сравнительно недавно. Первоначально это был раздел курса прикладной информатики, где наряду с другими технологиями информационного общества рассматривались и мультимедийные в частности. В качестве самостоятельной учебной дисциплины в ряде вузов, в том числе и российских, мультимедийные технологии начинают изучаться с начала 1990-х гг., хотя некоторые ответвления его, связанные с экранной культурой, медиаобразованием, имели место в 1960 – 70-е гг. и ранее.

Сам термин «мультимедиа» многозначен. Эта многозначность привела к тому, что в университетах в качестве предмета изучения в курсе «Мультимедиа»/«Hypermedia» выступают следующие аспекты: общие вопросы аппаратного и программного обеспечения мультимедийных технологий, особенности создания и использования отдельных CD-ROM-продуктов, выполненных на основе мультимедийной технологии, прикладные задачи по освоению конкретных программ и разработке на их основе различных электронных ресурсов и т.п.

При этом основными этапами овладения мультимедийной технологией становятся: 1) освоение процесса записи звука с помощью микрофона и с магнитных носителей и т.п.; 2) импортирование графических изображений из других программ (например, CorelDraw и др.), с оптических компакт-дисков; 3) сканирование фотографий, иллюстраций и других видов графики; 4) включение фрагментов видеофильма в создаваемую программу; 5) создание системы гипермедийных связей в программе; 6) освоение различных способов связи отдельных компонентов материала в единое целое, структурирование материала и его графическое решение; 7) ознакомление с общими вопросами компьютерного дизайна; 8) цветовое решение программы и др.

Будущим специалистам, которым предстоит работать в век электронной культуры, особенно важно иметь представление о принципах создания мультимедийных продуктов, программно-техническом обеспечении и перспективах предоставления мультимедийных услуг пользователям информационных учреждений. Для выполнения этих задач в Московском государственном университете культуры и искусств с 1996/97 учебного года был введен курс по выбору «Мультимедийные технологии в культуре и образовании», а с 1999 г. – спецкурс для студентов специализации «Мультимедийные технологии и Web-дизайн».

Курс «**Мультимедийные технологии**» дает общее представление о мультимедиа, о принципах создания мультимедийных продуктов, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования в различных областях деятельности.

Структурно курс представляет собой 2 части. В первой части представлены теоретико-методологические проблемы становления и развития мультимедиа, во второй части – собственно технология создания и использования мультимедийных ресурсов. На практических занятиях студенты осваивают