

**ПРЕПОДАВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ДИСЦИПЛИН
НА ФАКУЛЬТЕТЕ ЖУРНАЛИСТИКИ БЕЛГОСУНИВЕРСИТЕТА.
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.**

**ст. преподаватель кафедры технологий коммуникации
Шибут Ирина Петровна**

Программа подготовки журналистов по специальности «Информация и коммуникация» предусматривает изучение целого ряда компьютерных дисциплин. В первом и втором семестре студенты приобретают основные навыки работы с компьютером, изучая предмет «Основы информатики». В третьем семестре при изучении предмета «Новейшие коммуникационные технологии» на практических занятиях студенты знакомятся с возможностями, предоставляемыми Интернет: электронной почтой, группами новостей, сервисом FTP, сервисом WWW (гипертекст, Web-страницы). С пятого семестра начинается изучение курса «Программное обеспечение мультимедийных технологий», который по существующей в настоящее время программе заканчивается в девятом семестре экзаменом.

Основная цель данного курса: освоение приемов создания, обработки и анимации графических изображений; освоение технологий веб-дизайна. На теоретических занятиях студенты знакомятся с основными понятиями и определениями компьютерной графики; возможностями, предоставляемыми графическими редакторами при создании, оцифровке, обработке и преобразовании графических изображений; с основными понятиями и определениями теории дизайна, материалами и инструментами дизайнера, фундаментальными принципами теории дизайна; с возможностями Интернет-программирования. На практических занятиях студенты получают навыки создания и редактирования объектов векторной и растровой графики; создания и редактирования плоского и объемного текста; добавления цвета к черно-белому изображению; создания псевдо-объемных цветных изображений из рисованной графики; работы со слоями, цифровыми масками, каналами, фильтрами, сохранения изображения для Web-страницы; создания анимированных gif-файлов; создания интерактивной flash-анимации, звуковых и видео-эффектов; работы с текстовыми кодировками, графическими форматами, языками разметки (HTML и XML); создания сценариев, модулей и динамических страниц; работы с источниками информации в Интернет: электронными библиотеками; тематическими базами данных, энциклопедиями, справочниками; электронными версиями журналов, газет; электронными досками объявлений; библиотеками файлов; работы с поисковыми системами. При изучении данного курса студенты также получают представление о дополнительных возможностях графических редакторов, редакторов визуального проектирования; о месте графических редакторов и редакторов визуального проектирования в ряду аналогичных программных продуктов; о творческих возможностях программ работы с графикой и редакторов визуального проектирования.

В основу курса «Программное обеспечение мультимедийных технологий» заложена блочно-модульная модель. Применение данной модели предполагает проектирование гибкой структуры курса и разработку полного методического обеспечения каждого модуля.

Каждый блок курса имеет следующую структуру:

- ✓ введение;
- ✓ теоретические и практические модули в рекомендуемом порядке изучения;
- ✓ итоговое контрольное задание;
- ✓ терминологический словарь.

В кратком введении формулируется цель изучения блока и его содержание в виде перечисления названий модулей. Итоговое контрольное задание предназначе-

но для тестирования приобретенных навыков и умений. Терминологический словарь формируется из основных определений, приведенных в учебных текстах модулей.

Под модулем понимается логически целостный фрагмент учебного процесса, имеющий определенную структуру и длительность. Множество модулей, предназначенных для изучения относительно автономной темы учебного курса, составляют блок. В соответствии со стандартными формами обучения в высших учебных заведениях модули подразделяются на теоретические (лекционные) и практические. Для всех учебных материалов курса выбрана табличная форма представления, позволяющая выделить структуру и существенно облегчить процедуру чтения текстов. Практические модули следуют непосредственно за соответствующими теоретическими модулями, содержат упражнения с подробным описанием технологии выполнения, аналогичные задания для самостоятельной работы и краткую справку по основным функциональным возможностям изучаемого программного продукта. Наличие контрольных вопросов и заданий по каждому модулю и блоку позволяет соблюдать принцип целостности и непрерывности дидактического цикла обучения.

Курс «Программное обеспечение мультимедийных технологий» состоит из 4 теоретических и 23 практических модулей. Содержание курса представлено в следующей таблице:

1.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (5 СЕМЕСТР)	КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЦИФРОВЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ
2.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ОСНОВЫ ДИЗАЙНА
3.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	ПЕЧАТНЫЙ ДИЗАЙН
4.	ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (8 СЕМЕСТР)	ДИЗАЙН ВЕБ-САЙТОВ. ВЕБ-ГРАФИКА. РЕКЛАМА В ИНТЕРНЕТ. ПОИСК В ИНТЕРНЕТ
6.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (5 СЕМЕСТР)	ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ CORELDRAW 9.0
7.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (5 СЕМЕСТР)	CORELDRAW 9.0. СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ТЕКСТА
8.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (5 СЕМЕСТР)	CORELDRAW 9.0. РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ. ЭФФЕКТЫ
9.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (5 СЕМЕСТР)	CORELDRAW 9.0. РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ. ЭФФЕКТЫ ПЕРЕТЕКАНИЯ И ОРЕОЛЫ ОБЪЕКТОВ
10.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (5 СЕМЕСТР)	CORELDRAW 9.0. РАБОТА С ТОЧЕЧНОЙ ГРАФИКОЙ, ЦВЕТОВЫМИ МАСКАМИ И РАСТРОВЫМИ ЭФФЕКТАМИ
11.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP 6.0. ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ РИСОВАНИЯ
12.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP 6.0. РЕДАКТИРОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ
13.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP 6.0. РАБОТА С ЦВЕТОМ
14.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP 6.0. ИНСТРУМЕНТЫ ВЫДЕЛЕНИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЯ
15.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP 6.0. РАБОТА С ФИЛЬТРАМИ
16.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (6 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PHOTOSHOP 6.0. РАБОТА С ОПЕРАЦИЯМИ

17.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР FLASH 5. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ
18.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР FLASH 5. СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ВЕБ-АНИМАЦИИ
19.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР FLASH 5. СОЗДАНИЕ ЗВУКОВЫХ И ВИДЕОЭФФЕКТОВ
20.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	РЕДАКТОР FRONT PAGE EDITOR 2000. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ
21.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	РЕДАКТОР FRONT PAGE EDITOR 2000. СОЗДАНИЕ ВЕБ-САЙТОВ
22.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (7 СЕМЕСТР)	РЕДАКТОР FRONT PAGE EDITOR 2000. РАБОТА С КАРТОЙ САЙТА
23.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (8 СЕМЕСТР)	РЕДАКТОР MACROMEDIA DREAMWEAVER 4. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ПРОГРАММОЙ
24.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (8 СЕМЕСТР)	РЕДАКТОР MACROMEDIA DREAMWEAVER 4. СОЗДАНИЕ ВЕБ-СТРАНИЦ
25.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (8 СЕМЕСТР)	РЕДАКТОР MACROMEDIA DREAMWEAVER 4. РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНЫХ ВЕБ-СТРАНИЦ
27.	ПРАКТИЧЕСКИЙ МОДУЛЬ (9 СЕМЕСТР)	СОЗДАНИЕ ВЕБ-СТРАНИЦ СРЕДСТВАМИ ЯЗЫКА HTML

Наличие контрольных вопросов и заданий по каждому модулю и блоку позволяет внедрить систему непрерывного контроля знаний и умений в учебный процесс и обеспечить индивидуальную траекторию обучения. Контрольные задания по модулям можно использовать для входного тест-контроля по блоку, который является необязательным и предназначен, в основном, для учащихся, знакомых с данным материалом. Результаты тестирования в этом случае считаются промежуточными. По желанию учащегося они заносятся в его личную рейтинговую карту. Пройдя входной контроль блока, обучаемый может не посещать аудиторные занятия в рамках тех модулей, где он демонстрирует необходимые знания и умения на должном уровне. Повышение уровня самостоятельности приводит к усилению ответственности учащегося, что в свою очередь, стимулирует его познавательную деятельность. После каждого практического модуля проводится обязательный выходной тест-контроль, состоящий из выполнения контрольных заданий по модулю с оцениванием по установленным правилам. Результаты тестирования заносятся в рейтинговые карты учащегося. Прохождение блока завершается выходным тест-контролем, представляющим собой выполнение контрольного задания по блоку.