

МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ «САЛЬСКИЙ ИНДУСТРИАЛЬНЫЙ ТЕХНИКУМ»  
(ГБНОУ РО «СИТ»)

УТВЕРЖДАЮ:

Заместитель директора по учебной работе

 Т.В. Якимова

« 01 »  2025 г.

Номер регистрации РП 09.02.01 ОП.15

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

**ОП.15 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

(базовый уровень)

профиль обучения: технологический

для специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы

г. Сальск  
2025

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» разработана на основе ФГОС СПО по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 25 мая 2022 г. №362 (ред. от 03.07.2024)

Организация-разработчик: ГБПОУ РО «СИТ»

Разработчик: Халилова А.В., преподаватель ГБПОУ РО «СИТ»

Рекомендована (одобрена) цикловой комиссией общепрофессиональных дисциплин

Председатель Х / Халилова А.В.  
подпись

Протокол № 11 от « 17 » 06 2025 г.

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Израилюк Р.Б.  
(ФИО)  
М.П. Ростовский районный центр  
Служба СП Ростовской области  
Центральной статистической  
филиала САО «РЖД»

(подпись)

Начальник Сельского учета  
свечи и радио Ростовской  
региональный центр свечей  
ОАО «РЖД»

Листаренко С.А.  
(ФИО)  
М.П.

(подпись)

преподаватель, ГБПОУ РО «СИТ»  
(должность, организация)

М.П.

## **СОДЕРЖАНИЕ**

- 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**
- 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**

# 1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

## 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы

Рабочая программа учебной дисциплины является частью ППССЗ в соответствии с ФГОС по специальности (специальностям) СПО 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы. Особое значение дисциплина имеет при формировании и развитии ОК 01, ОК 02. Дисциплина «Мультимедийные технологии» является общепрофессиональной и входит в общепрофессиональный учебный цикл.

Рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» может быть использована в дополнительном профессиональном образовании в программах повышения квалификации и переподготовки работников в области информационных технологий.

Дисциплина «Мультимедийные технологии» реализуется частично в форме практической подготовки при освоении теоретического материала и практических занятий. Добавлена из часов вариативной части.

## 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

### 1.2.1 Студент, освоивший программу дисциплины «Мультимедийные технологии» обязан освоить общие и профессиональные компетенции:

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ПК 4.4. Выполнять подготовку цифровых данных для дальнейшей обработки и архивирования.

### 1.3. В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ОК 01. ОК 02. ПК 4.4.	<u>Уметь:</u> - разрабатывать мультимедиа продукты; - создавать и редактировать элементы мультимедиа; - создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа;	<u>Знать:</u> - теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот; - основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики; - основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео; - подходы к созданию анимации и её основные виды; - требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа

		продуктов; - этапы и технологию создания мультимедиа продуктов
--	--	--

**1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы дисциплины:**

Всего - 78 часов, в том числе:

обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 78 часа,

в том числе в форме практической подготовки - 50 часа,

консультации- 0 часа.

Промежуточная аттестация *в форме* дифференцированного зачета – 2 часа

## 2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

### 2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем в часах
<b>Объем образовательной программы учебной дисциплины</b>	<b>78</b>
<b>в т.ч. в форме практической подготовки</b>	<b>50</b>
в т. ч.:	
теоретическое обучение	26
практические работы	50
<i>Самостоятельная работа</i>	
Консультации	0
<b>Промежуточная аттестация в форме дифференцированного зачета</b>	<b>2</b>

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОП.15. Мультимедийные технологии

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа обучающихся, курсовая работа (проект) (если предусмотрены)	Объем часов	В форме практической подготовки	Коды компетенций, формированию которых способствует элемент программы
1	2	3		4
<b>Раздел 1 Основы обработки мультимедийной информации</b>		<b>76</b>		
<b>Тема 1.1 Понятие мультимедиа</b>	Содержание учебного материала	<b>8</b>		ОК 01. ОК 02. ПК 4.4
	1 Основные понятия мультимедиа. Классификация и области применения мультимедиа технологий.	2		
	2 Текст в мультимедиа системах. Основное назначение текста и его параметры. Характеристики текстового потока. Гипертекст.	2		
	3 Физиологические основы восприятия цвета. Понятие цвета. Физические основы цвета. Особенности восприятия цвета.	2		
	<b>Практические занятия:</b>	<b>2</b>		
<b>Тема 1.2 Векторная и растровая графика</b>	<b>Практическая работа №1</b> Анализ цветовой схемы сайта	2	2	
	Содержание учебного материала	<b>18</b>		
	1 Понятие векторной и растровой графики. Многообразие форматов графических файлов.	2		
	2. Обзор форматов TIFF. JPEG. GIF. PNG, WMF, PSD и др. Сетевые графические форматы.	2		
	<b>Практические занятия:</b>	<b>14</b>		
	<b>Практическая работа №2</b> Знакомство с интерфейсом Inkscape. Создание изображений из графических примитивов	2	2	
	<b>Практическое занятие № 3.</b> Основы работы с объектами	2	2	
	<b>Практическое занятие № 4.</b> Закраска рисунков	2	2	
	<b>Практическое занятие № 5.</b> Закраска рисунков и контуров. Вспомогательные режимы работы	2	2	
	<b>Практическое занятие № 6.</b> Создание рисунков из кривых	2	2	
<b>Практическое занятие № 7.</b> Методы упорядочивания и объединения	2	2		

	объектов		
	<b>Практическое занятие № 8.</b> Работа с текстом	2	2
<b>Тема 1.3 Основы обработки звуковой информации</b>	Содержание учебного материала	<b>14</b>	
	1 Физические основы звука. Особенности восприятия звука. Виды звука.	2	
	2 Форматы звуковых файлов. Возможность преобразования форматов. Физические основы сжатия звука. Типы алгоритмов сжатия.	2	
	<b>Практические занятия:</b>	<b>10</b>	
	1 <b>Практическое занятие № 9.</b> Изучение работы цифрового аудио-редактора	2	2
	2 <b>Практическое занятие № 10.</b> Методика измерения аудиограмм абсолютного порога слышимости	2	2
	3 <b>Практическое занятие № 11.</b> Методика измерения динамического диапазона и пикфактора цифровых фонограмм	2	2
	4 <b>Практическое занятие № 12.</b> Ознакомление с методиками измерения спектральных характеристик цифровых фонограмм	2	2
	5 <b>Практическое занятие № 13.</b> Методы исследования маскировки тональных звуков широкополосным белым шумом	2	2
<b>Тема 1.4. Создание анимированных информационных объектов</b>	Содержание учебного материала	<b>16</b>	
	1. Понятие анимации. Основные подходы, принципы и методы анимации. Анимация в мультимедиа системах.	2	
	2. Основные типы и виды анимации. Широко распространенные способы создания анимации. Примеры применения анимации в различных областях.	2	
	3 Основные принципы создания анимированного изображения посредством специализированного программного обеспечения.	2	
	<b>Практические занятия:</b>	<b>8</b>	
	<b>Практическое занятие № 14.</b> Программа SynfigStudio. Подготовка к работе. Импорт рисунка. Инструмент Кривые, Точки, Касательные.	2	2
	<b>Практическое занятие №15.</b> Слои. Параметры слоя. Копирование слоёв. Группировка, перемещение и масштабирование слоёв.	2	2
	<b>Практическое занятие № 16.</b> Приближение сцены, предпросмотр, визуализация. Анимация моргания.	2	2
	<b>Практическое занятие № 17.</b> Озвучка. Анимация разговора. Сведение анимации и звука.	2	2

	<b>Практическое занятие № 18.</b> Анимация движения. Анимация с изменением параметров слоёв. Окончательная обработка анимации.	2	2	
<b>Тема 1.5. Принципы создания мультимедиа-презентаций</b>	Содержание учебного материала	<b>6</b>		
	1 Понятие мультимедиа-презентации. Основные типы презентаций. Инструментальные средства создания мультимедиа-презентаций. Основные подходы к созданию мультимедиа-презентации.	2		
	<b>Практические занятия:</b>	<b>4</b>		
	<b>Практическое занятие № 19.</b> Разработка мультимедиа презентации	2	2	
	<b>Практическое занятие № 20.</b> Создание простейшего приложения в Power Point на основе триггеров.	2	2	
<b>Тема 1.6. Обработка видеoinформации</b>	Содержание учебного материала	<b>14</b>		
	1 Цифровое видео. Понятие цифрового видео. Физические принципы цифрового видео. Форматы видео.	2		
	2. Основы обработки видеoinформации в видеоредакторе.	2		
	<b>Практические занятия:</b>	<b>10</b>		
	<b>Практическое занятие № 21.</b> Начало работы в Windows Movie Maker. Основные сведения об интерфейсе Windows Movie Maker.	2	2	
	<b>Практическое занятие № 22.</b> Импорт существующих файлов мультимедиа. Сохранение проекта.	2	2	
	<b>Практическое занятие № 23.</b> Предварительный просмотр проектов и клипов. Монтаж клипов.	2	2	
	<b>Практическое занятие № 24.</b> Использование видеопереходов, видеоэффектов и названий. Добавление названий и титров.	2	2	
<b>Практическое занятие № 25.</b> Работа со звуком. Использование функции автофильма.	2	2		
<b>Консультация</b>		0		
<b>Промежуточная аттестация (дифференцированный зачет):</b>		2		
<b>Всего:</b>		<b>78</b>	<b>50</b>	

### 3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 3.1. Минимальное материально-техническое обеспечение

Учебная дисциплина реализуется в лаборатории Информационных технологий;

Лаборатория «Информационных технологий» оборудована:

##### *1 Специализированная мебель и системы хранения*

- автоматизированные рабочие места обучающихся;
- автоматизированное рабочее место преподавателя;
- стол преподавателя с ящиками для хранения;
- кресло преподавателя;
- доска учебная;
- шкафы для хранения наглядных пособий и учебно-методического комплекса;
- стол ученический;
- стул ученический;
- посадочные места по количеству обучающихся.

##### *2 Технические средства*

- сетевой фильтр;
- аппаратный комплекс мобильный (проектор, мультимедийный экран);
- ноутбук преподавателя;
- офисный пакет программного обеспечения;
- лицензионное программное обеспечение;
- образовательный контент и система защиты от вредоносной информации;
- выход в локальную сеть;
- доступ к сети Интернет;
- принтер.

##### *4 Демонстрационные учебно-наглядные пособия:*

- комплект учебно-наглядных пособий;
- комплект учебно-методической документации, в том числе на электронном носителе (учебники и учебные пособия, карточки-задания, заданий для разных видов оценочных средств, текущей и промежуточной аттестации, комплекты тестовых заданий, методические рекомендации и разработки)
- демонстрационные стенды.

#### 3.2. Информационное обеспечение обучения

**Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы**

##### **Основная:**

1. Михеева Е.В. Информационные технологии в профессиональной деятельности: учебное издание / Михеева Е.В., Титова О.И. - Москва : Академия, 2025. - 400 с. (Специальности среднего профессионального образования).

##### **Дополнительная:**

1. Гришин В.Н, Панфилова Е.Е Информационные технологии в профессиональной деятельности: Учебник.- М: ФОРУМ: ИНФРА- М , 2005.- 416 с .
2. Советов, Б. Я. Информационные технологии : учебник для среднего профессионального образования / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский. — 8-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 414 с. — (Профессиональное

образование). — ISBN 978-5-534-20053-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560670>.

3. Руководство пользователя Synfig. Режим доступа <https://synfig.readthedocs.io/en/latest/index.html>.

4. Уроки по созданию анимированного изображения в программе Synfig Studio. Режим доступа <http://synfigstudio.blogspot.com/>.

#### 4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

**Контроль и оценка** результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий и лабораторных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов, исследований.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
1	2
<b>умения:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- разрабатывать мультимедиа продукты;</li> <li>- создавать и редактировать элементы мультимедиа;</li> <li>- создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа;</li> </ul>	<p>Проводить анализ гетерогенного мультимедиа контента и выделять в нем основные типы мультимедиа;</p> <p>Классифицировать мультимедиа продукты и ресурсы по различным основаниям;</p> <p>Ориентироваться в цветовых моделях.</p> <p>Определять форматы векторных и растровых изображений;</p> <p>Выбирать форматы изображения в соответствии с решаемой задачей;</p> <p>Отличать и выбирать тип компьютерной графики в соответствии с решаемой задачей;</p> <p>Выбирать звуковой контент в соответствии с требованиями решаемой задачи;</p> <p>Выбирать параметры звукового потока в соответствии с требованиями решаемой задачи;</p> <p>Создавать несложный анимационный контент;</p> <p>Понятие мультимедиа-презентации.</p> <p>Основные типы презентаций;</p> <p>Основы кодирования цифрового видео, основные форматы и их отличия.</p>
<b>Знания:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;</li> <li>- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;</li> <li>- основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео;</li> <li>- подходы к созданию анимации и её основные виды;</li> <li>- требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов;</li> <li>- этапы и технологию создания мультимедиа продуктов</li> </ul>	<p>Не менее 60 % правильных ответов</p> <p>Соответствие результатов выполнения практических работ примерам</p>

**РЕЦЕНЗИЯ**  
на рабочую программу  
по дисциплине «Мультимедийные технологии»

для специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы  
квалификация выпускника – специалист по компьютерным системам  
профиль –технологический  
форма обучения – очная

Автор Кашшова А. В., преподаватель ГБПОУ РО «СИТ».

В рабочей программе, представленной на рецензирование, отражены:

- Цели освоения дисциплины, соотношенные с общими целями программы подготовки специалистов среднего звена.
- Место дисциплины в структуре образовательной программы: цикл общепрофессиональных дисциплин.
- Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины согласно ФГОС СПО по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы, утвержденного Приказом Минпросвещения России от 25.05.2022 №362 (ред. от 03.07.2024). Указан перечень и описание компетенций, а так же требования к знаниям, умениям и навыкам, полученным в ходе изучения дисциплины.
- Структура и содержание дисциплины, включающая общую трудоемкость в часах, формы контроля по учебному плану – дифференцированный зачет; тематический план содержания дисциплины; тематика лекционных и лабораторно-практических занятий, списки литературы и электронных образовательных ресурсов.
- Образовательные технологии, указанные по видам учебной деятельности.
- Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации, учебно-методическое обеспечение.

Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины содержит перечень основной и дополнительной литературы, программного обеспечения и электронных образовательных ресурсов.

В разделе «Материально-техническое обеспечение» указаны специализированные лаборатории и кабинеты с перечнем оборудования и технических средств обучения, обеспечивающих реализацию всех видов учебной работы.

При изучении дисциплины приняты во внимание специализация с учетом региональных особенностей структуры предприятий.

**Заключение:** данная рабочая программа учебной дисциплины «Мультимедийные технологии» рекомендуется к использованию при подготовке специалистов среднего звена по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы.

Рецензент:

Израилов Роман Борисович  
(фамилия, имя, отчество)  
Нагашевский Савельевич  
(должность, образование) высшее

Подпись  дата \_\_\_\_\_ Телефон \_\_\_\_\_



РЕЦЕНЗИЯ  
на рабочую программу  
по дисциплине «**Мультимедийные технологии**»  
для специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы  
квалификация выпускника – специалист по компьютерным системам  
профиль –технологический  
форма обучения – очная

Автор Намилова А.В., преподаватель ГБПОУ РО «СИТ».

Рабочая программа учебной дисциплины «**Мультимедийные технологии**» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по программе подготовки специалистов среднего звена специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы.

Учебная дисциплина «**Мультимедийные технологии**» является обязательной частью общепрофессионального цикла примерной основной образовательной программы в соответствии с ФГОС СПО по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы. Добавлена из часов вариативной части.

В каждом разделе четко обозначены: цели и задачи изучения дисциплины, направленные на формирование у обучающихся умений:

- разрабатывать мультимедиа продукты;
- создавать и редактировать элементы мультимедиа;
- создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа.

Выделены требования к входным знаниям, умениям, компетенциям обучающихся и предоставлены ожидаемые результаты образования и компетенции по завершении освоения дисциплины «**Мультимедийные технологии**».

В результате освоения учебной знать:

- теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;
- основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;
- основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео;
- подходы к созданию анимации и её основные виды;
- требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов;
- этапы и технологию создания мультимедиа продуктов.

Рабочая программа «**Мультимедийные технологии**» соответствует требованиям для образовательных учреждений среднего профессионального образования и требованиям к уровню подготовки обучающихся по специальности 09.02.01 Компьютерные системы и комплексы. Оформление и содержание рабочей программы не вызывает замечаний. Данная рабочая программа может быть рекомендована к практическому применению.

Рецензент:

Митаренко Сергей Александрович  
(фамилия, имя, отчество)

преподаватель, высшее  
(должность, образование)

Подпись

дата

Телефон

