

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.02.05 МОДУЛЬ "ПРЕДМЕТНО-ПРАКТИЧЕСКИЙ"

Цифровой видеоконтент

наименование дисциплины (модуля) в соответствии с учебным планом

Направление подготовки / специальность

44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль)

44.03.01.32 Педагогический дизайн цифровой образовательной среды

Форма обучения

заочная

Год набора

2021

Красноярск 2023

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили _____

канд.филоф.наук, Доцент, В.Н. Шестаков

должность, инициалы, фамилия

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины

Цель преподавания дисциплины – подготовить будущих специалистов-практиков к использованию методов и средств создания цифрового видеоконтента.

1.2 Задачи изучения дисциплины

Обучающийся должен знать: современные способы и методы создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента.

Обучающийся должен уметь: использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента.

Обучающийся должен иметь навыки: разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента.

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-9: Способен разрабатывать цифровой текстовый, графический, аудиовизуальный образовательный контент	
ПК-9.1: Знает современные способы и методы создания цифрового, текстового, графического и аудиовизуального контента	современные способы и методы создания цифрового текстового, графического использовать современные способы и методы создания цифрового текстового, графического навыком использования современных способов и методов создания цифрового текстового, графического
ПК-9.2: Умеет использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального контента	способы использования различных программных продуктов в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента использовать различные программные продукты в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента навыком использования различных программных продуктов в процессе создания цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента

ПК-9.3: Владеет навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента	способы разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента. разрабатывать цифровой текстовый, графический и аудиовизуальный образовательный контент.
	навыками разработки цифрового текстового, графического и аудиовизуального образовательного контента.

1.4 Особенности реализации дисциплины

Язык реализации дисциплины: .

Дисциплина (модуль) реализуется без применения ЭО и ДОТ.

2. Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад. час)	Семестр					
		1	2	3	4	5	6

3 Содержание дисциплины (модуля)

3.1 Разделы дисциплины и виды занятий (тематический план занятий)

№ п/п		Модули, темы (разделы) дисциплины		Контактная работа, ак. час.							
				Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				Самостоятельная работа, ак. час.	
						Семинары и/или Практические занятия		Лабораторные работы и/или Практикумы			
						Всего	В том числе в ЭИОС	Всего	В том числе в ЭИОС		
1. Цифровой видеоконтент											
1. Цифровой видеоконтент		1									
2. Цифровой видеоконтент				1							
3.									8		
4. Средства создания		2									
5. Средства создания				4							
6.									28		
7. Средства размещения		1									
8. Средства размещения				1							
9. Контрольная работа									18		
10.									4		
Всего		4		6					58		

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

1. Кеннеди Э. Видеомонтаж в Avid Media Composer 7(Москва: ДМК Пресс).
2. Райтман М. А. Видеомонтаж в программе Sony Vegas Pro 13(Москва: ДМК Пресс).
3. Пташинский В. С. Видеомонтаж в Canopus Edius 8(Москва: ДМК Пресс).
4. Кеннеди Э. Профессиональный видеомонтаж в Avid Media Composer 8 (Москва: ДМК Пресс).
5. Резников Ф.А., Комягин В.Б. Видеомонтаж на персональном компьютере. Adobe Premiere 6. x и Adobe After Effects 5.x: учеб. пособие (М.: ТРИУМФ).
6. Иванов А. Видеомонтаж на компьютере. Adobe Premiere 5.0(Санкт-Петербург: Велена).

4.2 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства (программное обеспечение, на которое университет имеет лицензию, а также свободно распространяемое программное обеспечение):

1. ОС Windows XP, 7 и выше
2. Adobe Premier Pro
3. Adobe Photoshop
- 4.

4.3 Интернет-ресурсы, включая профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

5 Фонд оценочных средств

Оценочные средства находятся в приложении к рабочим программам дисциплин.

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Для обеспечения учебного процесса по данной дисциплине необходим компьютерный класс с локальной сетью на 10-12 посадочных мест, оснащенных программным обеспечением и выходом в Интернет.