

Документ подписан простой электронной подписью  
 Информация о владельце:  
 ФИО: Карпова Елизавета Александровна  
 Должность: директор  
 Дата подписания: 04.05.2021 12:54:48  
 Уникальный программный ключ:  
 ad9053b6a9e639199a21a41d1a80dd3f5c40650966aaf85dff11a7fd7d02cbad



**СОЦИАЛЬНО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ**

**ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«УТВЕРЖДАЮ»**

Директор ЧУ ПО «СТК»

Е. А. Карпова

29.02.2020 г.



## **Практикум по созданию мультимедийных проектов**

### **рабочая программа дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой	<b>Цикловая комиссия по информатике и информационной безопасности</b>	
Учебный план	Дошкольное образование Профиль получаемого профессионального образования на базе программы основного общего образования: гуманитарный	
Год начала подготовки	2018	
Квалификация	<b>Воспитатель детей дошкольного возраста</b>	
Форма обучения	<b>очная</b>	
Часов по учебному плану	56	Виды контроля в семестрах: зачеты 4
в том числе:		
аудиторные занятия	38	
самостоятельная работа	18	

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		Итого	
	Неделя			
	19			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп
Лекции	19	19	19	19
Практические	19	19	19	19
Итого ауд.	38	38	38	38
Контактная работа	38	38	38	38
Сам. работа	18	18	18	18
Итого	56	56	56	56

Рабочая программа дисциплины

**Практикум по созданию мультимедийных проектов**

разработана в соответствии с ФГОС:

Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 44.02.01 Дошкольное образование (уровень подготовки кадров высшей квалификации). (приказ Минобрнауки России от 27.10.2014 г. № 1353)

составлена на основании учебного плана:

Дошкольное образование

Профиль получаемого профессионального образования на базе программы основного общего образования: гуманитарный  
утвержденного на заседании Педагогического Совета ЧУ ПО "СТК" 28.02.2019 протокол № 2.

### 1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	1. Приобретение умений и навыков методологических основ проектирования ИС и владения соответствующим инструментарием по созданию мультимедийных проектов
1.2	2. Приобретение умений и навыков студентами методики системного и детального проектирования ИС по созданию мультимедийных проектов

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Цикл (раздел) ООП:	ЕН
<b>2.1</b>	<b>Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>
2.1.1	Практика "Ребенок в образовательной среде детского сада и школы"
2.1.2	Практика учебная
2.1.3	Практика по организации учебно-познавательной деятельности детей
2.1.4	Введение в межкультурную коммуникацию
2.1.5	Модуль "Основы межкультурной коммуникации профессиональной деятельности педагога"
2.1.6	Практикум по риторике
2.1.7	Иностранный язык
2.1.8	Модуль "Саморазвитие и самосовершенствование педагога"
2.1.9	Организация работы по саморазвитию личности педагога
2.1.10	Русский язык и культура речи
2.1.11	Введение в профессию
2.1.12	Практикум: Студент в среде e-learning
2.1.13	Профессиональная этика
2.1.14	Безопасность жизнедеятельности
2.1.15	История
2.1.16	Основы культурологии
2.1.17	Теоретические основы дошкольного образования
<b>2.2</b>	<b>Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>
2.2.1	Методика логико-математического развития детей
2.2.2	Модуль "Проектирование социокультурного образовательного пространства для детей раннего и дошкольного возраста"
2.2.3	Развитие предметно-манипулятивной деятельности в раннем возрасте
2.2.4	Тренинг командообразования
2.2.5	Тренинг межличностной коммуникации
2.2.6	Практика преддипломная
2.2.7	Теоретические и методические основы взаимодействия педагога с семьей и сотрудниками дошкольной образовательной организации
2.2.8	Тренинг педагогического общения с родителями
2.2.9	Формы работы детского сада и семьи
2.2.10	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.11	Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена
2.2.12	Основы организации учебно-исследовательской деятельности
2.2.13	Организация работы по саморазвитию педагога

### 3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

**ОК 1: Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.**

**Знать:**

1	теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот
2	основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;
3	основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео

**Уметь:**

1	разрабатывать мультимедиа продукты
---	------------------------------------

2	создавать и редактировать элементы мультимедиа;
3	создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа
<b>Владеть:</b>	
1	навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов;
2	навыками обработки мультимедийной информации
3	навыками размещения, тестирования и обновления мультимедийных объектов

**ОК 2: Организовывать собственную деятельность, определять методы решения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.**

<b>Знать:</b>	
1	подходы к созданию анимации и её основные виды;
2	требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов
3	этапы и технологию создания мультимедиа продуктов
<b>Уметь:</b>	
1	размещать мультимедиа продукты в сети Internet.
2	способностью оформлять полученные рабочие результаты в виде презентаций, научно-технических отчетов, статей и докладов на научно-технических конференциях
3	осуществлять ввод, хранение, обработку, передачу и публикацию цифровой информации, в т.ч. звука, изображений, видео и мультимедиа продуктов на персональном компьютере и глобальных компьютерных сетях
<b>Владеть:</b>	
1	навыками оформления полученных результатов в виде презентаций;
2	современными инструментальными средствами создания, модификации и просмотра мультимедийного продукта.
3	владение широкой общей подготовкой (базовыми знаниями) для решения практических задач в области информационных систем и технологий

**ОК 3: Оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях.**

<b>Знать:</b>	
1	аппаратный состав мультимедиа-компьютера
2	возможности использования современных компьютерных презентационных технологий в профессиональной деятельности
3	программное обеспечение, применяемое для подготовки и создания мультимедийных презентаций
<b>Уметь:</b>	
1	подготовить графические, анимационные, аудио и видео материалы для мультимедийных презентаций
2	использовать программное средство разработки мультимедиа проектов (например, MS Office PowerPoint, OpenOffice Impress),
3	разработать структуру и дизайн мультимедийной презентации
<b>Владеть:</b>	
1	технологиями проектирования и создания различных демонстрационных материалов с использованием компьютерных технологий
2	технологиями создания сетевых продуктов, включая использование технологии web 2.0
3	готовность внедрять и использовать современные информационные технологии в процессе профессиональной деятельности

**ОК 4: Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.**

<b>Знать:</b>	
1	аппаратный состав мультимедиа-компьютера
2	возможности использования современных компьютерных презентационных технологий в профессиональной деятельности
3	программное обеспечение, применяемое для подготовки и создания мультимедийных презентаций.
<b>Уметь:</b>	
1	подготовить графические, анимационные, аудио и видео материалы для мультимедийных презентаций
2	использовать программное средство разработки мультимедиа проектов (например, MS Office PowerPoint, OpenOffice Impress),
3	разработать структуру и дизайн мультимедийной презентации.
<b>Владеть:</b>	

1	технологиями проектирования и создания различных демонстрационных материалов с использованием компьютерных технологий
2	технологиями создания сетевых продуктов, включая использование технологии web 2.0.
3	готовность внедрять и использовать современные информационные технологии в процессе профессиональной деятельности

**ОК 5: Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности.**

<b>Знать:</b>	
1	виды мультимедийных продуктов;
2	составляющие мультимедиа;
3	форматы представления динамических данных;
<b>Уметь:</b>	
1	работать с программным обеспечением обработки отраслевой информации
2	работать с программами разработки презентаций;
3	работать с программным обеспечением для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического содержимого программных продуктов
<b>Владеть:</b>	
1	Проводить отладку и тестирование программного обеспечения отраслевой направленности
2	Разрабатывать и публиковать программное обеспечение и информационные ресурсы отраслевой направленности со статическим и динамическим контентом на основе готовых спецификаций и стандартов
3	Осуществлять продвижение и презентацию программного обеспечения отраслевой направленности.

**ОК 6: Работать в коллективе и команде, взаимодействовать с руководством, коллегами и социальными партнерами.**

<b>Знать:</b>	
1	теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот
2	основные типы и форматы файлов растровой и векторной графики;
3	основные технологии получения обработки цифрового аудио и видео
<b>Уметь:</b>	
1	разрабатывать мультимедиа продукты;
2	создавать и редактировать элементы мультимедиа;
3	создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа
<b>Владеть:</b>	
1	- навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов;
2	- навыками обработки мультимедийной информации;
3	- навыками размещения, тестирования и обновления мультимедийных объектов

**ОК 7: Ставить цели, мотивировать деятельность воспитанников, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за качество образовательного процесса.**

<b>Знать:</b>	
1	подходы к созданию анимации и её основные виды;
2	требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов
3	этапы и технологию создания мультимедиа продуктов
<b>Уметь:</b>	
1	создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа;
2	размещать мультимедиа продукты в сети Internet.
3	создавать и редактировать элементы мультимедиа;
<b>Владеть:</b>	
1	подходами к использованию информационных технологий при создании проекта мультимедийных объектов
2	инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов
3	навыками оформления полученных результатов в виде презентаций

**ОК 8: Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.**

<b>Знать:</b>	
1	требования к аппаратным средствам, которые используются для создания мультимедиа продуктов
2	этапы и технологию создания мультимедиа продуктов.

3	теоретические основы преобразования аналоговой информации в цифровую и наоборот;
<b>Уметь:</b>	
1	создавать презентации, содержащие элементы мультимедиа
2	размещать мультимедиа продукты в сети Internet
3	разрабатывать мультимедиа продукты;
<b>Владеть:</b>	
1	технологией создания мультимедиа-продуктов
2	способностью разрабатывать средства реализации информационных технологий (методические, информационные, математические, алгоритмические, технические и программные)
3	способностью оформлять полученные рабочие результаты в виде презентаций, научно-технических отчетов, статей и докладов на научно-технических конференциях

**ОК 9: Осуществлять профессиональную деятельность в условиях обновления ее целей, содержания, смены технологий.**

<b>Знать:</b>	
1	понятие мультимедиа-технологии
2	сферы применения и виды мультимедиа-технологий;
3	основные форматы файлов графики и изображения, форматы звуковых файлов;
<b>Уметь:</b>	
1	осуществлять ввод, хранение, обработку, передачу и публикацию цифровой информации, в т.ч. звука, изображений, видео и мультимедиа продуктов на персональном компьютере и глобальных компьютерных сетях;
2	сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах
3	размещать мультимедиа продукты в сети Internet
<b>Владеть:</b>	
1	инструментальными средствами создания и модификации мультимедийных объектов
2	навыками оформления полученных результатов в виде презентаций
3	современными инструментальными средствами создания, модификации и просмотра мультимедийного продукта

**ПК 3.2: Проводить занятия с детьми дошкольного возраста.**

<b>Знать:</b>	
1	программное обеспечение для сбора, обработки, хранения и демонстрации динамического содержимого программных продуктов
2	принципы проектирования пользовательских интерфейсов;
3	понятие компьютерной модели и моделирования;
<b>Уметь:</b>	
1	создавать gif-анимации в специализированном программном обеспечении.
2	создавать анимации графических объектов в специализированном программном обеспечении
3	работать с мультимедийными инструментальными средствами
<b>Владеть:</b>	
1	Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития
2	Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
3	Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество

**ПК 3.5: Вести документацию, обеспечивающую организацию занятий.**

<b>Знать:</b>	
1	правила техники безопасности и гигиенические требования при использовании средств ИКТ в образовательном процессе
2	основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи и поиска информационных объектов различного типа (текстовых, графических, числовых) с помощью современных программных средств;
3	аппаратное и программное обеспечение персонального компьютера, применяемое в профессиональной деятельности
<b>Уметь:</b>	

1	соблюдать правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ в профессиональной деятельности
2	создавать, редактировать, оформлять, сохранять, передавать информационные объекты различного типа с помощью современных информационных технологий для обеспечения образовательного процесса
3	использовать сервисы и информационные ресурсы сети Интернет в профессиональной деятельности
<b>Владеть:</b>	
1	- технологией создания мультимедиа-продуктов
2	навыками оформления полученных результатов в виде презентаций;
3	навыками рабочего проектирования мультимедийных объектов

**ПК 5.1: Разрабатывать методические материалы на основе примерных с учетом особенностей возраста, группы и отдельных воспитанников.**

<b>Знать:</b>	
1	основные форматы файлов графики и изображения, форматы звуковых файлов;
2	понятие мультимедиа-технологии; сферы применения и виды мультимедиа-технологий;
3	программные средства создания и редактирования элементов мультимедиа; инструментальные интегрированные программные среды разработки мультимедиа-продуктов;
<b>Уметь:</b>	
1	осуществлять ввод, хранение, обработку, передачу и публикацию цифровой информации, в т.ч. звука, изображений, видео и мультимедиа продуктов на персональном компьютере и глобальных компьютерных сетях
2	сохранять готовый мультимедийный продукт на современных накопительных устройствах
3	анализировать особенности национальных медиамоделей и реалии функционирования российских СМИ.
<b>Владеть:</b>	
1	навыками анализа и интерпретации результатов своей социальной и профессиональной деятельности
2	навыками применения важнейших инновационных практик в сфере массмедиа в процессе своей профессиональной деятельности.
3	способами представления общественной проблематики в виде аналитических текстах;

**ПК 5.2: Создавать в группе предметно-развивающую среду.**

<b>Знать:</b>	
1	процессы и явления, организующие социальную и профессиональную деятельность, понимать их социальноэкономические и политические последствия, общественное значение в целом
2	иметь представление о мировых тенденциях развития медиаотрасли
3	базовые принципы формирования медиасистем, специфику различных видов СМИ.
<b>Уметь:</b>	
1	использовать полученные знания общегуманитарных социальных наук в профессиональной деятельности по установлению коммуникации с различными социокультурными группами;
2	использовать для осуществления социально ориентированных исследований и проектов полученные знания, работать над междисциплинарными проектами
3	анализировать особенности национальных медиамоделей и реалии функционирования российских СМИ
<b>Владеть:</b>	
1	навыками анализа и интерпретации результатов своей социальной и профессиональной деятельности
2	навыками применения важнейших инновационных практик в сфере массмедиа в процессе своей профессиональной деятельности
3	способами представления общественной проблематики в виде аналитических текстах;

**ПК 5.3: Систематизировать и оценивать педагогический опыт и образовательные технологии в области дошкольного образования на основе изучения профессиональной литературы, самоанализа и анализа деятельности других педагогов.**

<b>Знать:</b>	
1	двойственную природу аудитории СМИ (реципиента сообщений и участника маркетинговой коммуникации);
2	качественные и количественные характеристики аудитории СМИ как субъекта их потребления;
3	основания для выделения различных аудиторных групп;
<b>Уметь:</b>	
1	понимать потребности, предпочтения и ценности целевой аудитории СМИ;
2	осмысливать современные практики медиапотребления и использовать это в производственной деятельности СМИ;

3	использовать техники манипулирования массовым сознанием СМИ;
<b>Владеть:</b>	
1	навыками изучения фактических аспектов коммуникативного поведения аудитории СМИ (частота и продолжительность контактов с медиа, жанровые предпочтения, вкусы и пр.)
2	навыками сегментирования аудитории СМИ;
3	навыками разработки и обоснования рекомендаций по развитию, расширению границ и повышению лояльности аудитории СМИ

#### ПК 5.4: Оформлять педагогические разработки в виде отчетов, рефератов, выступлений.

<b>Знать:</b>	
1	сущность журналистской деятельности во всей ее многоаспектности
2	специфику индивидуальной работы журналиста и работы в коллективе
3	основные особенности текстовой и внетекстовой работы (проектной, продюсерской, организаторской);
<b>Уметь:</b>	
1	использовать полученные знания о современном этапе развития печатной прессы и интернет-журналистики, телевидения и радиовещания в журналистской деятельности
2	применять полученные знания при выполнении творческих задач конвергентного журналиста, анализировать ситуацию на медиарынке с творческой, экономической, аудиторной и других точек зрения
3	анализировать и обобщать полученную информацию
<b>Владеть:</b>	
1	навыками подготовки собственных журналистских материалов;
2	уверенными навыками работы с монтажными компьютерными программами для радио, телевидения (Sound Forge, Vegas, Audition, Adobe Premiere и др.);
3	совершенствовать навыки работы с традиционными и новыми технологиями производства журналистских программ

#### ПК 5.5: Участвовать в исследовательской и проектной деятельности в области дошкольного образования.

<b>Знать:</b>	
1	теоретические и технологические основы организации современной мультимедийной среды в сфере журналистских коммуникаций
2	принципы и алгоритмы подготовки различных типов медиапродуктов.
3	основные социологические подходы к изучению общественной жизни
<b>Уметь:</b>	
1	использовать правила орфографии и пунктуации, иметь навыки по определению условий орфограммы и пунктограммы
2	создавать устные и письменные тексты в соответствии с нормами литературного языка;
3	оценивать устную и письменную коммуникацию с точки зрения языкового оформления, эффективности достижения коммуникативных задач
<b>Владеть:</b>	
1	навыками работы со словарями всех типов – орфографическими, толковыми и т.д
2	навыками устной и письменной речи при подготовке профессиональных материалов;
3	владеть навыками редактирования текстов.

#### В результате освоения дисциплины обучающийся должен

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	Теоретические основы проектирования экономических информационных систем на основе современных информационных технологий.
<b>3.2</b>	<b>Уметь:</b>
3.2.1	Проектировать экономические информационные системы. Применять современные технологии проектирования (RUP, Case-средства, 1C).
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	Современным программным обеспечением для проектирования ЭИС.

#### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов
	<b>Раздел 1. Основные понятия и определения предмета</b>		
1.1	Проектирование ЭИС по созданию мультимедийных проектов /Ср/	4	2



1.2	Проектирование ЭИС по созданию мультимедийных проектов /Лек/	4	19
1.3	Проектирование ЭИС по созданию мультимедийных проектов /Пр/	4	2
1.4	Планирование проекта. Microsoft Project /Ср/	4	2
1.5	Планирование проекта. Microsoft Project /Пр/	4	2
1.6	Разработка проекта в StarUML /Пр/	4	2
1.7	Оценка рисков проекта /Ср/	4	2
1.8	Оценка рисков проекта /Пр/	4	2
1.9	Планирование проекта. Microsoft Project /Ср/	4	1
<b>Раздел 2. Разработка проекта современной ЭИС</b>			
2.1	Выбор модели ЖЦ. Подготовка проектной документации /Пр/	4	2
2.2	Разработка структуры системы и сопровождающей документации по созданию мультимедийных проектов /Пр/	4	2
2.3	Программные средства для обеспечения переносимости и кроссплатформенности по созданию мультимедийных проектов /Пр/	4	2
2.4	Программные средства тестирования ЭИС /Пр/	4	2
2.5	Программное обеспечение для отладки и сопровождения функционирования ЭИС /Пр/	4	3
2.6	Программное обеспечение для отладки и сопровождения функционирования ЭИС /Ср/	4	2
2.7	Программные средства тестирования ЭИС /Ср/	4	5
2.8	/Зачёт/	4	4

## 5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

### 5.1. Вопросы для самоконтроля и текущей аттестации

1. Понятие управлением проектом. Состав проектных групп.
2. Типовые схемы организации работ при проектировании ИС.
3. Принципы организации труда разработчиков ИС.
4. Содержание процессов планирования проекта.
5. Формализация представления состава проектных работ.
6. Инструментальные средства для планирования и контроля проекта.
7. Основные нормативные документы для проекта ИС.
8. Российские классификаторы.
9. Выявления объектов классификации и кодирования.
10. Понятие документа, разбиение его на зоны.
11. Требования к формированию новых документов.
12. Унифицированная система документации.
12. Принципы определения требований к системе.
13. Инструментальные средства анализа и описания предметной области.
14. Постановка задачи.
15. Принципы и способы организации информационной базы.
16. Принципы оценки эффективности проекта.
17. Понятие технологического процесса обработки данных, требования ГОСТ.
18. Особенности различных форм реализации проекта.
19. Организация интерфейса системы.
20. Понятие прототипа системы.
21. Сущность прототипной (RAD) технологии.
22. Сущность и структура типового проектного решения.
23. Методы типового проектирования.
24. Процесс генерации программного приложения.
25. Классы пакетов прикладных программ.
26. Принципы адаптации типовых решений.

### 5.2. Темы письменных работ (контрольных и курсовых работ, рефератов)

Не предусмотрено.

### 5.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

ФОС представлен в УМК дисциплины.

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Рекомендуемая литература

<b>6.1.1. Основная литература</b>			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год, эл. адрес
Л1.1	Иванов О. Е.	Проектный практикум: конспект лекций: Учебная литература для ВУЗов	Йошкар-Ола: ПГТУ, 2016 <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&amp;id=459484&amp;sr=1">https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&amp;id=459484&amp;sr=1</a>
<b>6.1.2. Дополнительная литература</b>			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год, эл. адрес
Л2.1	Грошев А.С.	Информационные технологии: Лабораторный практикум	М.-Берлин: Директ-Медиа, 2015 <a href="https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=434666">https://biblioclub.ru/index.php?page=book&amp;id=434666</a>
<b>6.2.1 Перечень программного обеспечения</b>			
6.3.1.1	Microsoft Windows, Microsoft Project, доступ в сеть Интернет.		
<b>6.2.2 Перечень информационных справочных систем и ресурсов сети Интернет</b>			
6.3.2.1	<a href="http://www.consultant.ru/">http://www.consultant.ru/</a> Справочная правовая система «КонсультантПлюс».		
6.3.2.2	<a href="http://sdo.tie1.ru">sdo.tie1.ru</a> - Электронная информационно-образовательная среда(ЭИОС)		
6.3.2.3	<a href="http://biblioclub.ru/">http://biblioclub.ru/</a> ЭБС «Университетская библиотека online»		
6.3.2.4	<a href="http://library.tie1.ru/">http://library.tie1.ru/</a> - ЭЛЕКТРОННАЯ НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА		

## **7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

7.1	Специальные помещения представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Специальные помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории. Для проведения занятий лекционного типа предлагаются наборы демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие примерным программам дисциплин (модулей), рабочим учебным программам дисциплин (модулей). Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно - образовательную среду.
-----	--

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

<p>Обучающимся необходимо помнить, что качество полученного образования в немалой степени зависит от активной роли самого обучающегося в учебном процессе. Обучающийся должен быть нацелен на максимальное усвоение подаваемого лектором материала, после лекции и во время специально организуемых индивидуальных встреч он может задать лектору интересующие его вопросы.</p> <p>Лекционные занятия составляют основу теоретического обучения и должны давать систематизированные основы знаний по дисциплине, раскрывать состояние и перспективы развития соответствующей области науки, концентрировать внимание обучающихся на наиболее сложных и узловых вопросах, стимулировать их активную познавательную деятельность и способствовать формированию творческого мышления.</p> <p>Главная задача лекционного курса - сформировать у обучающихся системное представление об изучаемом предмете, обеспечить усвоение будущими специалистами основополагающего учебного материала, принципов и закономерностей развития соответствующей научно-практической области, а также методов применения полученных знаний, умений и навыков.</p> <p>Основные функции лекций: 1. Познавательная-обучающая; 2. Развивающая; 3. Ориентирующе-направляющая; 4. Активизирующая; 5. Воспитательная; 6. Организующая; 7. информационная.</p> <p>Выполнение практических заданий служит важным связующим звеном между теоретическим освоением данной дисциплины и применением ее положений на практике. Они способствуют развитию самостоятельности обучающихся, более активному освоению учебного материала, являются важной предпосылкой формирования профессиональных качеств будущих специалистов.</p> <p>Проведение практических занятий не сводится только к органическому дополнению лекционных курсов и самостоятельной работы обучающихся. Их вместе с тем следует рассматривать как важное средство проверки усвоения обучающимися тех или иных положений, даваемых на лекции, а также рекомендуемой для изучения литературы; как форма текущего контроля за отношением обучающихся к учебе, за уровнем их знаний, а следовательно, и как один из важных каналов для своевременного подтягивания отстающих обучающихся.</p> <p>При подготовке важны не только серьезная теоретическая подготовка, но и умение ориентироваться в разнообразных практических ситуациях, ежедневно возникающих в его деятельности. Этому способствует форма обучения в виде практических занятий. Задачи практических занятий: закрепление и углубление знаний, полученных на лекциях и приобретенных в процессе самостоятельной работы с учебной литературой, формирование у обучающихся умений и навыков работы с исходными данными, научной литературой и специальными документами. Практическому занятию должно предшествовать ознакомление с лекцией на соответствующую тему и литературой, указанной в плане этих занятий.</p>
--

При проведении учебных занятий обеспечиваются развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая при необходимости проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплин (модулей) в форме курсов, составленных на основе результатов научных исследований, проводимых организацией, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей). Самостоятельная работа может быть успешной при определенных условиях, которые необходимо организовать. Ее правильная организация, включающая технологии отбора целей, содержания, конструирования заданий и организацию контроля, систематичность самостоятельных учебных занятий, целесообразное планирование рабочего времени позволяет привить студентам умения и навыки в овладении, изучении, усвоении и систематизации приобретаемых знаний в процессе обучения, привить навыки повышения профессионального уровня в течение всей трудовой деятельности.

Для контроля знаний студентов по данной дисциплине необходимо проводить оперативный, рубежный и итоговый контроль.

Оперативный контроль осуществляется путем проведения опросов студентов на семинарских занятиях, проверки выполнения практических заданий, а также учета вовлеченности (активности) студентов при обсуждении мини-докладов, организации ролевых игр и т.п.

Контроль за самостоятельной работой студентов по курсу осуществляется в двух формах: текущий контроль и итоговый. Рубежный контроль (аттестация) подразумевает проведение тестирования по пройденным разделам курса. В тестирование могут быть включены темы, предложенные студентам для самостоятельной подготовки, а также практические задания.