

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.....	5
Содержание курса.....	6
Список литературы.....	14
Темы рефератов и курсовых работ.....	19
Вопросы к экзамену.....	20

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», а с 1999 г. – спецкурс для студентов.

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 конкретную мультимедийную программу, на основе которой готовят проект (мультимедийную презентацию, видеоролик, анимационный фильм и т.п.).

Курс адресован студентам факультета менеджмента и социально-информационных технологий, а также тем, кто интересуется новыми технологиями информационного общества.

Общий объем курса – 36 часов.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН КУРСА

№	Тема занятий	Все го	Лек ций	Прак тич.з.
1	Введение. Цель, предмет, задачи.	1	1	
2	<i>Раздел 1.Общее представление о мультимедиа</i>			
3	Тема 1. Феномен мультимедиа: определение понятия, истоки зарождения явления.	2	2	
4	Тема 2. Мультимедиа и Интернет.	1	1	
5	Тема 3. Субъекты мультимедиа.	2	2	
6	Тема 4.Области применения мультимедиа.	1	1	
7	<i>Раздел 2. Мультимедийные ресурсы и средства разработки мультимедиа: назначение, особенности, использование</i>			
8				
9	Тема 5. Аппаратное и программное обеспечение мультимедиа	1	1	
10	Тема 6. Классификация мультимедийных ресурсов.	2	2	
11	Тема 7. Средства разработки мультимедийных продуктов.	16		16
12	Тема 8. Учет и регистрация мультимедийных ресурсов.	2	2	
	Тема 9. Правовые аспекты создания и использования мультимедиа.	2	2	

13	<i>Раздел 3. Культура как объект Мультимедиа</i>			
14	Тема 10. Методологические проблемы сохранения культурного наследия в электронном виде.	2	2	
15	Тема 11. Мультимедиа в системе непрерывного образования.	2	2	
16	Тема 12. Международное сотрудничество в области мультимедиа.	2	2	
ИТОГО:		36	20	16

Введение. Цель, предмет, задачи курса

Раздел 1.Общее представление о мультимедиа

Тема 1. Феномен мультимедиа:

определение понятия, истоки зарождения явления

Существующие определения мультимедиа.

Мультимедиа как социокультурное явление. Мультимедиа – новое средство социокультурных коммуникаций и культурного обмена. Синкретичная форма творчества.

Мультимедиа как вид компьютерных технологий, комбинация инструментов, аппаратного и программного обеспечения, электронный носитель различных видов информации.

Мультимедиа – маркетинговый инструмент и предмет бизнеса.

Исторические вехи становления мультимедиа.

Тема 2. Мультимедиа и Интернет

Возможности WWW как гипертекстовой и мультимедийной системы. Использование звуков, видео, анимации, тех-

нологий осязания и обоняния в Интернете. Этапы интернетизации и медиатизации. Становление Интернета в России.

Общие сведения о гипертексте и гипертекстовом протоколе HTML, VRML. Вклад Тима Бернерса Ли в развитие «Всемирной паутины».

Видеоконференции: настоящее и будущее.

Тема 3. Субъекты мультимедиа

Основатели мультимедиа, модераторы и пользователи.

Пользователи Интернета. Исследовательские компании и маркетинговые агентства, изучающие портретную характеристику Сети. Динамика роста российской Интернет-аудитории. Методики и исследовательский инструментарий.

Пользователи CD-ROM и DVD-ROM продукции. Исследования зарубежных и отечественных компаний. Разработчики и издатели мультимедийных ресурсов. Распространители мультимедийных ресурсов. Провайдеры, обеспечивающие доступ в Интернет.

Влияние мультимедиа на культуру личности, способы восприятия и трансляцию информации.

Тема 4. Области применения мультимедиа

Культура как объект мультимедиа.

Сферы применения мультимедиа в играх, информационном обеспечении общества, лингвистике, технике программирования, рекламе, бизнесе, образовании, туризме и других сферах общественной жизни.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ по I разделу

1. Является ли мультимедиа феноменом культуры?
2. Роль медиатехнологий в современном обществе. Какова степень влияния современных стратегий развития техно-

логий на формирование творческих методов их использования?

3. Каковы новые формы взаимодействия между технологическим и гуманитарным сообществами? Глобализация и выравнивание культур. Существует ли универсальный язык образов?
4. Технологический прогресс и культурный регресс. Прогресс и регресс в искусстве: как они соотносятся? Стирает ли «глобальная деревня» национальные самобытные культуры?
5. Каковы критерии оценки медиаискусства?
6. Появление виртуальных моделей отношений в современном обществе неминуемо влечет за собой трансформацию реального мира – как его образа в целом, так и его социально-политико-экономические сферы. Какие противоречия возникают в этом процессе? Как формируются и удовлетворяются интересы всех вовлеченных в этот процесс?
7. Основные характеристики информационного общества. Электронные средства массовых коммуникаций, их влияние на тип культуры, знания и мышление.
8. Информация – виртуальный товар, имеющий реальную ценность. Каким должен быть доступ к ней и средствам его производства, обработки и распространения?
9. Электронное правительство, электронная торговля – дань моде или веление времени? Пути реализации программы «Электронная Россия»: ошибки и достижения.
10. Как измерить аудиторию пользователей Интернетом? Существующие методики и критерии оценки Интернет-аудитории.
11. Области применения мультимедиа: реалии и перспективы.

Раздел 2. Мультимедийные ресурсы и средства разработки мультимедиа: назначение, особенности, использование

Тема 5. Аппаратное и программное обеспечение мультимедиа

Основные накопители информации. Типы файловых форматов.

Характеристика мультимедийного компьютера. Существующие виды видеоадаптеров. Назначение видеобластера, ТВ-тюнера, видеогрabbеров и др. Понятие «видеорежим».

Тема 6. Классификация мультимедийных ресурсов

Количественный и качественный анализ отечественной мультимедийной продукции. Классификация мультимедийных продуктов по общественному назначению и другим признакам.

Видовое разнообразие компьютерных игр.

Характеристика наиболее популярных бизнес-приложений.

Обучающие мультимедийные продукты: жанровое своеобразие, тематическая направленность. Энциклопедии и справочные издания, путеводители, художественные произведения с элементами обучения, рекламные издания, каталоги и др.

Каталог неигровых электронных изданий «Камертон» фирмы Кордис и Медиа. Медиатека компании «Кирилл и Мефодий». Каталог Центра по проблемам информатизации культуры Министерства культуры и массовых коммуникаций РФ и др.

Тема 7. Средства разработки мультимедийных продуктов

Технологии работы со звуком. Технологии работы с изображением. Компьютерный видеомонтаж. Раскадровка и режиссура проекта. Захват и оцифровка видеоизображения. Мон-

таж и редактирование клипов в проекте. Наложение клипов. Применение монтажных переходов, звуковой монтаж. Окончательный просчет проекта.

Характеристика программ для подготовки презентаций. Microsoft PowerPoint: назначение, наполнение пакета, возможности программы.

Программы Aura, Bryce, Macromedia Flash, Adobe Premier: основные компоненты, специфические особенности и области применения.

Тема 8. Учет и регистрация мультимедийных ресурсов

Концепция правового регулирования применения информационных технологий в Российской Федерации. Функции НПЦ «Информрегистр».

Системы учета, применяемые в Рунете.

Разработка стандартов описания объектов разных типов. Принципы составления библиографического описания мультимедийных CD-ROM изданий и сетевых ресурсов.

Регистрация ресурсов в Библиотеке Конгресса США.

Тема 9. Правовые аспекты создания и использования мультимедиа

Система законодательно-правовых актов в области мультимедиа. Специфика создания и распространения мультимедийных продуктов с правовой точки зрения.

Открытость информации и авторское право в Интернете. Правовые нормы в информационной деятельности. Пиратство. Трансграничная юрисдикция. Способы защиты произведений в Сети («водяные знаки» и др.).

Обзор инициатив по регулированию Интернета в России.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ по II разделу

1. Будут ли современные накопители информации использоваться через 10 лет?
2. Классификация мультимедийных ресурсов: существующие подходы и перспективы.
3. Какая информация и в каком объеме нужна потенциальному посетителю виртуального музея?
4. Какие существуют системы учета мультимедийных изданий, Интернет-ресурсов?
5. Попробуйте обосновать, какие стандарты приемлемы для описания информационных ресурсов (традиционных и нетрадиционных)?
6. Кто должен поддерживать сайт в актуальном состоянии и каких временных и финансовых затрат это требует?
7. Виртуальная библиотека – это миф или реальность?
8. Имеет ли юридическое право библиотека выставлять на своем сайте полнотекстовые документы?
9. Назовите основные положения законодательства об авторском праве и смежных правах применительно к мультимедийным продуктам.

Практическое занятие по итогам изученного материала в I и II разделах

Используя программный продукт (PowerPoint, E-Publishing, Macromedia Flash и др.), подготовить мультимедийную презентацию, фрагмент лекции или рекламного ролика.

В ходе подготовки и выполнения данного задания необходимо:

- разработать общий план проекта;
- отобрать текстовый материал, логично и аргументированно представить его в презентации;
- отсканировать иллюстрации и другие виды графической продукции, импортировать графические изображения из других программ;

- создать систему кнопок, связующих текст программы;
- создать гипертекстовые ссылки на Интернет-ресурсы и документы; созданные в других программах (например, Word, Excel и др.);
- включить фрагменты видеофильмов в созданный проект;
- включить звуковые файлы, записанные с помощью микрофона, а также переписанные с других носителей информации;
- продумать и реализовать цветное решение проекта, компьютерный дизайн, соответствующий содержанию наполнению работы.

В заключительной части работы обязательно наличие списка использованных источников, алгоритма поиска материала по теме проекта, а также обоснование технологических решений, принятых создателем проекта, и анализ достигнутых результатов.

По итогам подготовленных проектов предполагается проведение презентации студенческих работ и их обсуждение.

Раздел 3. Культура как объект мультимедиа

Тема 10. Методологические проблемы сохранения культурного наследия в электронном виде

Влияние теории Клода Шеннона на процессы оцифровки (дигитализации) культурного наследия в электронном виде.

Глобализация и проблемы самобытности наций и культур.

Программа сохранения цифровых хранилищ (США).

Web-семантика. Виртуальные и воображаемые музеи.

Виртуальные справочные службы. Вклад Маастрихтского ин-

ститута Маклюэна в развитие методов организации знаний и управления знаниями в распределенном мультимедийном мире.

Тема 11. Мультимедиа в системе непрерывного образования

Становление системы дистанционного образования. Электронные библиотеки и университеты распределенного типа. Виртуальные университеты и «школы без стен», их место в системе профессионального развития личности.

Обучающие системы e-learning. Мультимедийные технологии как предмет и средство преподавания.

Обучающие ресурсы Интернета. Медиатека: реалии и перспективы.

Появление новых типов профессий и подготовка специалистов для сферы мультимедиа.

Тема 12. Международное сотрудничество в области мультимедиа

Вклад международных организаций, ассоциаций в развитие индустрии мультимедиа. Проекты по сохранению культурного наследия. Международные программы в области высшего образования. Международные советы, национальные ассоциации и фонды.

Международные конференции по мультимедиа. Европейский проект EVA (Electronic Imaging and Visual Arts). Международные выставки, фестивали и конкурсы в области мультимедийных технологий.

ВОПРОСЫ К ОБСУЖДЕНИЮ по III разделу

1. Дистанционное обучение: надежда или очковтирательство?
2. Опасны ли для нас методики университетов, взятые в неизменном виде из мира бизнеса?

3. Действительно ли университет должен двигаться к модели все лучше управляемой корпорации, к бюрократической структуре, борющейся на рынке с другими подобными изолированными бюрократическими структурами в поисках потребителей образовательных услуг, торговлю которыми они хотят продолжить (т. е., двигаться «от коллегияльной академии к корпоративному предприятию»).
4. Станут ли ученые предпринимателями («академическими капиталистами»)? Является ли академическая деятельность все еще уникальной для нашей культуры? Является ли глобализация «режимом правды», новым фундаментом, влияние которого будет революционным для высшего образования?
5. Является ли высшее образование просто личным предметом потребления, или это общественный продукт?
6. Назовите наиболее интересные, на ваш взгляд, сайты, посвященные культуре и образованию.
7. Перечислите проекты по сохранению культурного наследия, которые успешно развиваются в настоящее время.

СПИСОК ОСНОВНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воройский Ф. С. Информатика. Новый систематизированный словарь-справочник. Вводный курс по информатике и вычислительной технике в терминах. – 2-е изд., перераб., доп. – М.: Либеря, 2001. – 536 с.
2. Культура мультимедиа: Допущено Министерством образования РФ в качестве учеб. пособ. – М.: Гранд-Фаир, 2004. – 414 с.
3. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры: Монография. – М.: МГУКИ, 2003. – 268 с.
4. Электронные образовательные информационные ресурсы: Справочное издание для общеобразовательных учебных заве-

дений / Седякин В.П., Каптерев А.И., Шлыкова О.В.; Под общ. ред. А.А. Полякова. – М.: Янус-К, 2003. – 152 с.

СПИСОК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

5. Алексеева И. Возникновение идеологии информационного общества // Информационное общество. – 1999. – № 1. То же на сайте: <http://www.iis.ru/events/1998/11/30/alexeeva.ru.html>
6. Армс В. Электронные библиотеки / Пер. с англ. – М.: ПИК ВИНТИ, 2001. – 273 с.
7. Бачило И. Л. Важный шаг в признании легитимности информационного права // Информационное общество. – 2000. – № 6. – С. 58 – 60.
8. Белов В. В., Виталиев Г. В., Денисов Г. М. Интеллектуальная собственность: Законодательство и практика его применения: Учеб. пособ. – М.: Юристь, 2002. – С. 158 – 161.
9. Варганова Е. Л. Новые проблемы и приоритеты цифровой эпохи // Информационное общество. – 2001. – № 3. – С. 50 – 56.
10. Вернер Ингенблек. Все о мультимедиа. – Киев: ВНУ, 1996. – 352 с.
11. Виртуальные и классические университеты: конфликт или сотрудничество // Высшее образование в Европе. – 2001. – Вып.26. – № 4.
12. Галеев Б. М. Компьютер и искусство // Человек. – 2001. – № 4. – С. 114 – 125.
13. Гейтс Б. Дорога в будущее / Пер. с англ. – М.: Изд. дом «Русская редакция», ТОО «Channel Trading Ltd», 1996. – 312 с.
14. Гейтс Б. Бизнес со скоростью мысли / Пер. с англ. – М.: Эксмо-Пресс, 2000. – 477 с.
15. Горюнова О. Медиа: История экспансий. См.: <http://www.dxlab.org/ru/lectures/>
16. Гуманитарные исследования в Интернете / Под ред. А. Е. Войскунского. – М., 2000. – 432 с.

17. Дьяконов В. П. Популярная энциклопедия мультимедиа. – М.: АБФ, 1996. – 390 с.
18. Европейские проекты цифровой библиотеки // Научные и технические библиотеки. – 2002. – № 1. – С. 114 – 122.
19. Информационное общество: Сб. – М.: ООО «Изд-во АСТ», 2004. – 507 с.
20. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен. – М.: ИПО Профиздат, 2002. – 224 с.
21. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культуры / Пер. с англ.; под ред. О. И. Шкаратана. – М.: ГУВШЭ, 2000. – 608 с.
22. Кречман Д. П., Пушков А. И. Мультимедиа своими руками. – СПб: БХВ – СПб, 1999. – 511 с.
23. Левнер М. В., Седакин В. П. Справочник по компакт-дискам CD-ROM и мультимедиа / Междунар. центр науч. и техн. информации; Ред. В. П. Седакин, С. А. Христочевский. – М., 1995. – 277с.
24. Маклюэн М. Понимание медиа. Внешние расширения человека / Пер. с англ. – М.-Жуковский: Канон-ПРЕСС-Ц, Пучково поле, 2003. – 464 с.
25. Малиновский Б. Н. История вычислительной техники в лицах. – Киев: КИТ – АСК, 1995. – 380 с.
26. Маркота В. В. Видеотехника и видеотелетехнология: Учеб. пособ. Ч. 2. – М.: МГУКИ, 2001. – 153 с.
27. Марысаев В. Б. Интернет и мультимедиа. – М.: Тера-Книжный клуб, 2001. – 319 с.
28. Международные организации и программы в области развития информационно-коммуникационных технологий: Аналитический обзор / Фонд экономических исследований «Новая экономика». – СПб., 2002. – 40 с.
29. Новикова А. А. Медиаобразование в США: проблемы и тенденции // Педагогика. – 2000. – № 3. – С.68 – 75.
30. Новые инфокоммуникационные технологии в социально-гуманитарных науках и образовании: современное состояние,

проблемы, перспективы развития: Материалы междунар. Интернет-конф. 15.01-29.03.2002 на портале www.auditorium.ru / Ин-т «Открытое общество» (Фонд Сороса – Россия); Под ред. А. Н. Кулика. – М., 2003. – 423 с.

31. Ратбон Эдди. Мультимедиа и CD-ROM для «чайников»: Для сомневающих. – Киев: Диалектика, Информейшн Компьютер Энтерпрайз, 1996. – 268 с.

32. Скибб Л. Дж., Хэйфмейстер Сюзен, Чеснат Анжела М. Оптимизация мультимедиа ПК / Пер. с англ. – Киев: НИПФ «ДиаСофт Лтд», 1997. – 352 с.

33. Учебник третьего тысячелетия: Материалы III междунар. науч.-практ. конф. и юбилейного Всерос. семинара-совещания, 23–25 июня, Санкт-Петербург. – СПб.: Изд-во СПбГПУ, 2003. – 259 с.

34. Федоров А. Медиаобразование: История, теория и методика: Монография.– Ростов-на-Дону: Изд-во ООО ЦВВР, 2001. – 708 с.

35. Хайм М. Метафизика виртуальной реальности. – См.: <http://www.relis.ru/MEDIA/news/pwvr/vm1-hime.html>

36. Шариков А. В. Медиаобразование: Мировой и отечественный опыт. – М.: Изд-во АПН СССР, 1990. – 65 с.

37. Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст. <http://www.artinfo.ru/text> [20.05.1998]

38. Электронные изображения и визуальные искусства: Материалы междунар. конф. «Новые информационные технологии в сфере культуры, Кооперация между Россией и Европейским Союзом: Препринт / VASARI, Соединенное Королевство, Центр по проблемам информатизации сферы культуры М-во культуры РФ, Гос. Третьяковская галерея. – М., 1998-2004.

ГОСТЫ

39. Библиографическое описание аудиовизуальных материалов: ГОСТ 7.40–82. – Введ. 01.01.84. – Переизд. март 1987. – М.: Изд-во стандартов, 1987. – 35 с.

40. Библиографическое описание документа. Общие требования и правила составления: ГОСТ 7.1–84. – Введ. 01.01.86. – М., 1984. – 75 с. – (Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу).
41. Коды физической формы: ГОСТ 7.72–96. – Минск, Москва: Изд-во стандартов, 1997. – 4 с.
42. Описание баз данных и машиночитаемых информационных массивов. Состав и обозначение характеристик: ГОСТ 7.70–96. – Введ. 01.01.97. – Минск: Изд-во стандартов, 1997. – 46 с.
43. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Основные положения: ГОСТ 7.55–89. – Введ. 01.01.90. – М.: Изд-во стандартов, 1989. – 4 с.
44. Электронные издания. Основные виды и выходные сведения: ГОСТ 7.83 – Минск, Москва: Изд. стандартов, 2002. – 13 с.

Эту группу работ дополняют периодические издания – печатные и электронные.

Для получения новой информации по курсу рекомендуем:

- использовать материалы периодических изданий информационной проблематики: «Домашний компьютер», «Интернет-Zhurnal.ru», «Компьютерра», «Компьютер в школе», «Мир Интернета», «Открытые системы сегодня», «Технологии и средства связи», «ComputerWeek», «Научно-технические библиотеки», «Информационные ресурсы России», «Медиатека» «Computer-World», «Hard and Soft», «PC magazine», «PCWeek» и др.;
- знакомиться с содержанием электронных изданий, помещенных в Интернете, например, изданиями, помещенными на сайте Федерации Интернет-образования – <http://www.fio.ru>, на образовательном портале – <http://www.audiorium.ru>, на сайте Центра информатизации М-ва образования РФ (<http://www.informika.ru>), на сайте – <http://www.osi.ru/pcworld/>,

публикующем информацию из журналов «Мир ПК», «ComputerWorld», «Сети», «Lan magazine», «Publish», «Открытые системы» и др.;

- осуществлять «библиографическое слежение» за реферативной информацией – РЖ ВИНТИ «Информатика», обзорными изданиями ИНИОН, выпусками сборников научных конференций Московского государственного университета культуры и искусств, ГПНТБ России, БЕН, ИНИОН, ВИНТИ, Информрегистр и др. организаций, посвященных развитию информатики и новых информационных технологий;
- посещать ежегодные семинары и выставки в Москве, такие, как: «EVA», «Интернет/Интранет», «Softool», и др.

Темы рефератов и курсовых работ

1. Формирование и развитие специализации «Мультимедийные технологии и Web-дизайн» глазами студента: Материалы социологического опроса (для студентов дневного и заочного отделений).
2. Дистанционные программы обучения: мифы и реальность.
3. Сравнительный анализ сайтов вузов культуры и искусств России и СНГ.
4. Анализ сайтов школ информационных наук США.
5. Мультимедиа как научная проблема и предмет преподавания в вузах культуры и искусств.
6. Деятельность тренинг-центров и курсов по обучению мультимедиа в России: современное состояние и пути развития.
7. Вклад сайтов архивов, библиотек и музеев в образовательное пространство России.
8. Новые Интернет-технологии в образовании: состояние и перспективы развития.
9. Характеристика Интернет-ресурсов в области культуры.
10. Мультимедийная реклама в Интернете.

11. Электронные учебники в информационной сфере: средства разработки.
12. Медиатека: какой ей быть?
13. Неправительственные организации и фонды в помощь системе непрерывного образования специалистов в области информационных технологий.
14. Интернет-ресурсы в области науки и вузовского образования.
15. Как найти грант: анализ сайтов организаций и фондов, открывающих программы для стипендиатов, грантоискателей, стажеров.
16. Возможности графических программ в сохранении культурного наследия.
17. Технологии создания музыкальных программ на компьютере: история, современное состояние и перспективы.
18. Сохранение культурного наследия в электронном виде: пути решения проблемы.
19. Теоретико-методологические и технологические аспекты создания и использования мультимедийных изданий.
20. Визуальная антропология: российский опыт.

Темы рефератов и курсовых работ могут быть предложены студентами, но в обязательном порядке согласованы с преподавателем.

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ

1. Феномен мультимедиа.
2. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.
3. Мультимедиа как синкретичная форма творчества.
4. Мультимедиа как предмет бизнеса и маркетинговый инструмент.
5. Истоки зарождения мультимедиа.
6. Сферы применения мультимедиа.
7. Субъекты мультимедиа.

8. Мультимедиа в образовании.
9. Основные характеристики мультимедийного компьютера.
10. Основные типы накопителей информации.
11. Классификация мультимедийных продуктов.
12. Компании, выпускающие мультимедийные продукты.
13. Средства разработки мультимедийных продуктов.
14. Программное обеспечение мультимедиа. Программы PowerPoint, Tool Book, ToonBoom, 3D Studio, Macromedia Flash, Adobe Premier и др.
15. Мультимедиа в Интернете.
16. Интернет как мультимедийная система.
17. Медиатизация информационного пространства.
18. Правовые аспекты мультимедиа.
19. Учет и регистрация мультимедийных ресурсов.
20. Методологические аспекты сохранения культурного наследия в электронном виде.
21. Персоналии, внесшие вклад в развитие мультимедиа: Маршалл Маклюэн, Клод Шеннон, Тим Бернерс Ли, Билл Гейтс и др.

Подписано в печать . Формат 60x84 1/16.
Усл.печ.л. 1,2. Уч.-изд.л. 1,2. Тираж 100 экз.
Заказ . Ротапринт МГУКИ