

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«ВОЛГОГРАДСКИЙ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГАПОУ «ВСПК»)

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАПОУ «ВСПК»
_____ А.С. Калинин
«01» октября 2021 г.



ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ РАБОЧИХ И СЛУЖАЩИХ

Наименование программы: 16.199 «Оператор электронно-вычислительных машин: аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов»

Категория слушателей: рабочие и служащие

Объем: 144 часа

Форма обучения: очная, с применением ДТО

Волгоград 2021

Авторы составитель: Васильев В.П., преподаватель ГАПОУ «ВСПК»

Программа рассмотрена на заседании кафедры информационных технологий обучения

Протокол заседания №1 от «30» августа 2021 г.

Заведующий кафедрой информационных технологий обучения


_____ к.п.н., доцент, Машихина Т.П.

Рассмотрена на заседании научно-методического совета ГАПОУ «ВСПК»

Протокол НМС № 1 от «6» сентября 2021г.

Заместитель по учебно-воспитательной работе


_____ Герасименко С.В.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Общие положения.....	4
1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы профессиональной подготовки	4
1.2. Общая характеристика программы.....	5
1.2.1. Цель и задачи программы	5
1.2.2. Срок освоения программы.....	8
2. Характеристика профессиональной деятельности выпускника по рабочей профессии «Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин» с вариативной частью в рамках компетенции «аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов».....	8
2.1. Трудовая функция и трудовые действия профессиональной деятельности выпускника.....	8
2.2. Виды профессиональной деятельности выпускника	9
2.3. Компетенции выпускника по профессии, формируемые в результате освоения программы	9
2.4. Результаты освоения программы ПП.....	13
3. Структура и содержание программы профессиональной подготовки по профессии оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин.....	13
4. Условия реализации программы профессионального обучения.....	21
4.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.....	21
4.2. Программное обеспечение.....	21
4.3. Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы.....	22
4.4. Информационное обеспечение обучения.....	22
4.5. Общие требования к организации образовательного процесса.....	27

1. Общие положения

1.1. Нормативно-правовые основания разработки программы профессиональной подготовки

Программа, разработана на основе профессионального стандарта «Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин» с вариативной частью в рамках компетенции «Аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов» **на основании нормативных документов:**

- Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — Федеральный закон об образовании)
- Закон РФ «О занятости населения в Российской Федерации» от 19.04.1991 N 1032-1
- Профессиональный стандарт «Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин» утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 31 октября 2018 года №682н;
- приказа Минобрнауки России от 18 апреля 2013 г. N 292 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным программам профессионального обучения»;
- приказа Минобрнауки России от 29 октября 2001 № 3477 «Об утверждении перечня профессий профессиональной подготовки»;
- Общероссийского классификатора профессий рабочих, должностей служащих и тарифных разрядов. ОК 016-94 (ОКПДТР) (принят постановлением Госстандарта РФ от 26 декабря 1994 г. N 367) (с изменениями и дополнениями 2007, 2012гг);
- Единого тарифно-квалификационного справочника работ и профессий рабочих (ЕТКС) (с изменениями и дополнениями), выпуск №2, часть №

2, утвержденным Постановлением Минтруда РФ от 15.11.1999 N 45 (в редакции Приказа Минздравсоцразвития РФ от 13.11.2008 N 645);

- Рекомендаций к разработке учебных планов и программ для краткосрочной подготовки граждан по рабочим профессиям, разработанным Институтом развития профессионального образования Министерства образования РФ в 1999 году, согласованными в Министерстве образования России 25.04. 2000 № 186/17-11;
- модели учебного плана для профессиональной подготовки персонала по рабочим профессиям (М., 1994 г., приказ Минобразования России № 407 от 21.10.94 г.);

1.2. Общая характеристика программы

1.2.1. Цель и задачи программы

Программа профессиональной подготовки реализуется на базе мастерской «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений».

Категория обучающихся — программа предназначена для реализации в системе дополнительного образования. Категория обучающихся — лица не имеющие диплом СПО и ВО.

Цель программы — формирование профессиональных умений и навыков по выполнению профессиональных функций оператора электронно-вычислительных и вычислительных машин с вариативной частью по направлению: аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов.

Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин **должен знать:**

- информационную деятельность человека и информационные основы процессов управления;
- основные устройства синтеза звука;

- устройство персонального компьютера;
- операционные системы и основные форматы записи и воспроизведения музыки;
- основные характеристики процессов сбора, передачи, поиска, обработки и накопления информации;
- физические свойства звука и музыкальную акустику;
- современные новейшие цифровые технологии, применяемые в медиа сфере;
- основы монтажа и видеосъемки;
- современную технику и новейшие технологии, используемые на телевидении и интернет-СМИ;
- правила охраны труда и здоровьесберегающие технологии, электро- и пожарной безопасности, пользование средствами пожаротушения.

Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин

должен уметь:

- ориентироваться в цифровых и аналоговых форматах записи музыки;
- работать в программах, предназначенных для обработки звука;
- пользоваться учебными программами для изучения аудиоконтента;
- использовать в работе новейшие цифровые технологии;
- пользоваться приемами композиционного монтажа;
- использовать полученные знания в практической работе для создания аудиовизуальной программы;
- использовать возможности стандартного программного обеспечения;
- организовывать проведение основных технологических процессов по созданию видеофильмов, телепрограмм и радиопередач;
- выполнять правила охраны труда и противопожарной безопасности.

Достижение поставленной цели при разработке и реализации программы предусматривает решение следующих основных задач:

- обеспечение соответствия программы профессиональной подготовки требованиям профессионального стандарта;
- достижение планируемых результатов освоения программы всеми обучающимися;
- установление требований к воспитанию и социализации обучающихся как части образовательной программы и соответствующему усилению воспитательного потенциала колледжа, формированию образовательного базиса, основанного не только на знаниях, но и на соответствующем культурном уровне развития личности, созданию необходимых условий для ее самореализации;
- взаимодействие образовательной организации при реализации программы ПП с социальными партнерами;
- развитие у обучающихся следующих личностных качеств: творческой активности, социальной мобильности, общекультурной грамотности, целеустремленности, организованности, трудолюбия, ответственности,
- самостоятельности, гражданственности, приверженности этическим ценностям, толерантности, настойчивости в достижении цели, умения творчески саморазвиваться, непрерывно самообразовываться в соответствии с изменениями в науке, технике и производстве, способности творчески относиться к профессиональной деятельности, коммуникативных умений.

1.2.2. Срок освоения программы

Нормативный срок освоения программы 144 часа (1 год) при очной форме подготовки (в том числе 72 часа с использованием ДОТ).

Квалификация: «Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин» с вариативной частью в рамках компетенции «Аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов»

Форма итоговой аттестации: квалификационный экзамен (демонстрационный экзамен).

По завершении освоения программы выдаётся свидетельство о

профессии рабочего, должности служащего.

2. Характеристика профессиональной деятельности выпускника по рабочей профессии оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин с вариативной частью в рамках компетенции «Аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов».

2.1. Трудовая функция и трудовые действия профессиональной деятельности выпускника

Трудовая функция: ввод и обработка цифровой информации.

Трудовые действия:

- Ввод, и обработка цифровой информации, в том числе звука, изображений, видео и мультимедиа на персональном компьютере, а также в локальных и глобальных компьютерных сетях.
- Работа с источниками аудиовизуальной информации.
- Использование звуко- и видеозаписывающего и воспроизводящего мультимедийного оборудования.
- Использование информационных ресурсов локальных и глобальных компьютерных сетей.
- Использование компьютерных систем.

2.2. Виды профессиональной деятельности выпускника:

Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин.

2.3. Компетенции выпускника по профессии, формируемые в результате освоения программы

Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин должен обладать общими компетенциями, включающими в себя способность:

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

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их

эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), за результат выполнения заданий.

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

ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

Оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин должен обладать профессиональными компетенциями, соответствующими видам деятельности, включающими в себя способность:

ПК - 1. Подготавливать к работе и настраивать аппаратное обеспечение, периферийные устройства, операционную систему персонального компьютера и мультимедийного оборудования.

ПК - 2. Выполнять ввод цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей.

ПК - 3. Конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы.

ПК - 4. Обрабатывать аудио- и визуальный контент средствами звуковых, графических и видео-редакторов.

ПК - 5. Создавать и воспроизводить видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио-, визуальных и мультимедийных компонентов средствами персонального

компьютера и мультимедийного оборудования.

2.4. Результаты освоения программы ПП

В результате освоения программы выпускник приобретёт следующие навыки:

- Планировать и проводить анализ рынка цифровых технологий и сервисов;
- Понимать сущность и социальную значимость будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес;
- Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем;
- Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы;
- Находить и оценивать информационные ресурсы по вопросам развития цифровых компетенций, применения цифровых технологий и сервисов;
- Обработка цифровой информации различного типа;
- Ввод цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей, периферийного и мультимедийного оборудования;
- Конвертирование медиа-файлов в различные форматы;
- Обработка аудио, визуального и мультимедийного контента с помощью специализированных программ – редакторов;
- Создание и воспроизведение видео-роликов, презентаций, слайд-шоу и другой продукции из исходных аудио, визуальных и мультимедийных компонентов;
- Использовать современные информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности необходимые знания: методологические и теоретические основы консультирования, особенности консультирования по вопросам развития цифровых компетенций; направления и перспективы развития цифровых технологий и сервисов; базовые цифровые компетенции, тенденции их

развития; современные подходы, формы, методы и методики дополнительного образования и просвещения, особенности дополнительного образования и просвещения по вопросам развития цифровых компетенций; требования к информационным ресурсам по вопросам развития цифровых компетенций, применения цифровых технологий и онлайн-сервисов, ориентированным на различные группы населения; возрастные особенности различных групп клиентов; правила построения устного и письменного монологического сообщения, ведения профессионального диалога; нормы русского литературного языка; теоретические основы и практики проектной деятельности, организации работы малой группы; законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности, правила использования информационных материалов в Интернет; законодательство Российской Федерации об образовании и о персональных данных.

3. Структура и содержание программы профессиональной подготовки по профессии оператор электронно-вычислительных и вычислительных машин с вариативной частью в рамках компетенции «Аудиовизуальная обработка игровых и мультимедийных ресурсов»

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные работы и практические занятия, самостоятельная работа слушателей	Аудит. занятия	В том числе с ДОТ
1	2	3	4
ОП.00 Общепрофессиональный учебный цикл			
ОП.01 Этика и культура делового общения			
Раздел 1 Профессиональная этика.	<i>Содержание учебного материала</i>		
	Тема 1.1 Структура, виды, прикладные аспекты профессиональной этики. Общие правила поведения корпоративной этики, служебный этикет. Понятие о профессиональной этике. Основные принципы профессиональной этики. Профессионализм как нравственная черта личности и деятельности. Профессионально-служебная этика. Основные нормы служебной этики. Недопустимые нормы поведения и личностные качества. Этические нормы в отношениях с коллегами.	1	
	Практическое занятие № 1. Основные элементы делового этикета (тренинг)	2	
	Практическое занятие №2. Деловой этикет цифрового куратора (тренинг)	2	
	Практическое занятие №3. Специфика ведения деловых бесед, встреч, переговоров (тренинг)	2	
	Самостоятельная работа №1. Проработка конспекта занятия, работа с литературой		2
Раздел 2 Культура делового общения	<i>Содержание учебного материала</i>		

	<p>Тема 2.1 Сущность и основные характеристики общения. Специфика и формы делового общения. Сущность и основные характеристики общения. Общение как процесс взаимодействия и восприятия людьми друг друга. Содержание, цель и средства общения. Коммуникативная, интерактивная, перцептивная стороны общения. Исторический аспект возникновения и развития общения. Потребность в коммуникативном взаимодействии людей. Определение видов общения, их классификация. Специфика бытового и делового общения. Определение сущности и важнейших особенностей делового общения. Основные принципы делового общения, способствующие достижению успеха в деятельности. Регламентированность делового общения. Разновидности делового общения. Императивное, манипулятивное и диалогическое общение. Индивидуальное, групповое и публичное общение. Прямое и косвенное общение. Виды делового общения в зависимости от его целей. Основные зоны дистанции между собеседниками во время общения.</p>	1	
	<p>Практическое занятие №4 Определение собственной стратегии взаимодействия (ролевая игра)</p>	2	
	<p>Самостоятельная работа №2 Определение собственного стиля делового общения.</p>		2
	<p>Практическое занятие № 5 Создание собственной типологии стилей делового общения (дискуссия на основе просмотра видеоматериала). Дифференцированный зачёт.</p>	2	
	ИТОГО:	12	4
	<i>Содержание учебного материала</i>		
ПД.01 ОП.02 Программное и аппаратное обеспечение ПК и мобильных операционных платформ			
Тема 1. Устройство персонального компьютера			
<p>Тема 1.1. Основные элементы персонального компьютера. Магистральный принцип взаимодействия устройств</p>	Содержание учебного материала.		
	<p>Монитор. Мышь. Клавиатура. Системный блок. (Материнская плата. Порты. Процессор. Жёсткий диск. Оперативная память.) Назначение элементов. Архитектура аппаратного обеспечения. Информационная магистраль. Шины. Контроллеры. Адресация.</p>	1	1

Тема 1.2. Характеристики процессора, оперативной памяти и жёсткого диска.	Содержание учебного материала.		
	Тактовая частота. Разрядность. Объём оперативной памяти. Объём жёсткого диска. Внешние носители информации. Их характеристики.	1	
Тема 2. Карты расширения	Практические занятия.		
	Видеокарта. Звуковая карта. Сетевая карта. Их характеристики.	1	
Тема 3. Аппаратные средства мультимедиа.			
Тема 3.1. Понятие мультимедиа	Содержание учебного материала.		
	Понятие «многосредность». Основные элементы: графика, текст, видео, фотография, анимация, звуковое сопровождение.	2	
Тема 3.2. Аппаратные компоненты мультимедиа	Практические занятия.		
	Основные: мультимедиа-компьютер. Специальные: приводы CD-ROM, DVD, TV-тюнеры, фрейм-грабберы, звуковые платы с установленными микшерами и музыкальными синтезаторами.	1	1
Тема 4. Программное обеспечение	Практические занятия.		
	Понятие: программное обеспечение. Структура программного обеспечения.	2	
Тема 5. Операционные системы. Сервисные программы	Практические занятия.		
	IOS, Linux, Windows, Android. Сервисные программы, утилиты, архиваторы.	2	
	ИТОГО:	10	2
ПД.02 Профессиональный учебный цикл			
Раздел 1. Ввод и обработка видео и звука			
МДК.01.01 Разработка программных модулей			
Тема 1.1. Понятие мультимедиа	Содержание учебного материала		
	Понятие мультимедиа. Принципы представления мультимедиа в компьютере.	1	2
	Аппаратные и программные средства мультимедиа.	1	2
Тема 1.2. Ввод и обработка видео.	Форматы и компрессия видеофайлов. Конвертация видео.	1	2
	Программа видеомонтажа. Интерфейс программы. Этапы создания видео. Импорт графики и звука.	1	2
	Эффекты. Титры.	1	2

	Практические работы:		
	<i>Конвертация видео в различные форматы.</i>		2
	<i>Создание и обработка видеопфильма.</i>		2
Тема 1.3. Ввод и обработка звука.	Ввод и редактирование звука. Звуковой редактор. Интерфейс программы.	1	2
	Практические работы:		
	<i>Практическая работа: Обработка звука на компьютере.</i>		2
	ИТОГО:	6	18
ПД 0.3 Компьютер как музыкальный инструмент			
Тема 1. Музыкальная акустика	Понятие о формате MIDI.	1	1
	Стандарт General MIDI	1	1
	Передача информации	1	2
Тема 1.2. Цифровой музыкальный инструментарий	Интерфейс программы Magix Samplitude. Установка основных параметров: темп, размер, тональность.	1	2
	Особенности программирования. Копирование и вставка инструментов Управление программным синтезатором.	1	2
Тема 1.3. Создание и обработка музыкального звука: принципы, техники и технологии	Разрезание, вставка и редактирование аудио файлов.	1	2
	Удаление шумов.	1	2
	ИТОГО:	7	12
РАЗДЕЛ 2. Основы режиссуры и монтажа аудио.			
Тема 2.1. Музыкальное оформление.	Музыка; естественный фон (интершум); звуковые отбивки.	1	2
Тема 2.2. Звуковое сопровождение.	Характеристики микрофона. Типы микрофонов.	1	2
Тема 2.3. Монтаж и озвучивание.	Голосовые комментарии. Средства контроля и записи звука. Система двойной и одиночной звукозаписи. Методы записи звука.	1	2
	ИТОГО:	3	6
РАЗДЕЛ 3. Основы видеомонтажа в программе Adobe Premiere CS.			
Тема 1.1. Знакомство с программой. Линейный и нелинейный монтаж.	Основные инструменты. Характеристики линейного и нелинейного монтажа.	2	2
Тема 1.2. Виды монтажа. Монтаж по направлению во времени.	Назначение и практическое применение техники монтажа по направлению.	2	2

Тема 1.3. Монтаж по ориентации в пространстве. Монтажный переход.	Назначение и практическое применение техники монтажа по ориентации в пространстве. Понятие «монтажный переход» и его применение.	2	2
Тема 1.4. Прямой и черновой монтажи.	Отличительные особенности чернового и прямого монтажа.	2	2
Тема 1.5. Спецэффекты, порядок кадров, длительность эпизода, сюжета, монтажный ритм.	Понятия и практическое применение.	2	2
Тема 2.1. Монтаж по композиции кадра, тону, цвету.	Принципы монтажа и их связки. Применение на практике.	2	3
Тема 2.2. Заполнение экрана.	Приемы монтажа. Практическое и целесообразное применение различных техник.	2	3
Тема 2.3. Масштабные совмещения.	Работа с таблицами, фотографиями, видеофрагментами различного качества и размера.	2	2
Тема 2.4. Титры, графика, фон для титров.	Применение готовых пресетов. Создание собственного стиля титров. Копирование и вставка.	2	2
Тема 3.1. Инструменты и методы их выбора.	Основные и вспомогательные инструменты для работы в Adobe Premiere CS. Интеллектуальные инструменты.	2	4
Тема 3.2. Электронные эффекты, временные эффекты.	Практическое применение электронных и временных эффектов.	2	2
Тема 3.3. Подбор спецэффектов, переходов.		2	4
Тема 3.4. Добавление фотографий. Их корректировка. Добавление фона для фотографий.	Работа с фотоматериалом. Его добавление и обработка средствами Adobe Premiere CS.	2	4
Тема 3.5. Экспорт видеоматериала в различных форматах.	Вывод материала для дальнейшего его использования.	2	2
	ИТОГО:	28	30
	Демонстрационный экзамен (Итоговый экзамен)	6	
ИТОГО		72	72

4.2. Информационное обеспечение обучения

Учебная литература

1. Иопа Н.И. Информатика (для технических направлений) учебное пособие 2-е изд., стер. М.: Кнорус, 2016.
2. Киселев С.В. Оператор ЭВМ: учебн. Пособ. 7 - изд., испр. М.: Изд. Академия, 2014.
3. Кравченко Л.В. Практикум по Microsoft Office 2007, (Word, Excel, Access), Photoshop: учебно-методическое пособие, М.: ФОРУМ; НИЦ ИНФРА-М, 2017.
4. Михеева Е.В., Титова О.И. Информатика. М.: Академия, 2017. Михеева Е.В., Титова О.И. Информационные технологии в профессиональной деятельности. М.: Академия, 2017.
5. Михеева Е.В., Титова О.И. Практикум по информатике. М.: Академия, 2017.
6. Михеева Е.В., Титова О.И. Практикум по информационным технологиям в профессиональной деятельности. М.: Академия, 2017.
7. Беляков Г. И. Основы обеспечения жизнедеятельности и выживание в чрезвычайных ситуациях: учебник для среднего профессионального образования / Г. И. Беляков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 354 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-03180-5. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/436500>
8. Каракеян В. И. Безопасность жизнедеятельности : учебник и практикум для среднего профессионального образования / В. И. Каракеян, И. М. Никулина. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2019. — 313 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-04629 — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/433348>
9. Чернышова Л. И. Психология общения: этика, культура и этикет делового общения: учебное пособие для среднего профессионального

образования / Л. И. Чернышова. — Москва: Издательство Юрайт, 2019. — 161 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10547-6. — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт].— URL: <https://www.biblio-online.ru/bcode/430797>

10. Петелин Р.Ю., Петелин Ю.В. Звукозапись на компьютере. СПб.: БХВ-Петербург, 2010. - 816 с.
11. Лоянич А.А. Запись и обработка звука на компьютере. Серия: Просто как дважды два. М.: Эксмо, 2008. - 320 с.
12. Медведев У., Трусова В. Виртуальная студия на PC. Аранжировка и обработка звука (+ DVD-ROM). М.: ДМК Пресс, 2007. - 424 с.

Дополнительная литература

1. <http://digital-edu.ru/> - справочник образовательных ресурсов «Портал цифрового образования»
2. <http://fcior.edu.ru> - Федеральный центр информационно образовательных ресурсов (ФЦИОР)
3. <http://freeschool.altlinux.ru/> - Портал Свободного программного обеспечения
4. <http://lms.iite.unesco.org/> - Открытые электронные курсы «ИИТО ЮНЕСКО» по информационным технологиям
5. <http://ru.iite.unesco.org/publications/> - открытая электронная библиотека «ИИТО ЮНЕСКО» по ИКТ в образовании
6. <http://school-collection.edu.ru/> - Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
7. <http://window.edu.ru/> - Единое окно доступа к образовательным ресурсам Российской Федерации
8. <http://www.ict.edu.ru> - Портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании»
9. <http://www.intuit.ru/studies/courses> - открытые Интернет-курсы
10. «Интуит» по курсу «Информатика»
11. Информатика и информационные технологии: конспект лекций. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://fictionbook.ru>

- 12.Современные тенденции развития компьютерных и информационных технологий: [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.do.sibsutis.ru>
- 13.Электронный учебник «Информатика» [Электронный ресурс] –
- 14.Режим доступа: <http://vovtrof.narod.ru>
- 15.Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru>
- 16.Официальный сайт фирмы «Корс-Софт», предоставляющий свободно распространяемое программное обеспечение для образовательных целей www.kors-soft.ru.
- 17.ЕТКС
- 18.Селевко Г.К., Бабурина Н.И., Левина О.Г. Реализуй себя. М.: Народное образование, 2001. Серия «Самосовершенствование личности».
- 19.Селевко Г.К. Самосовершенствование личности: Методическое пособие по преподаванию курса. М.: Народное образование, 2000.
- 20.Харуто А. В. Музыкальная информатика. Теоретические основы
Издательство: ЛКИ, 2009. - 400 с.

4.3. Контроль и оценка результатов освоения рабочей программы

Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины осуществляется преподавателем в процессе лабораторных работ, внеаудиторных самостоятельных работ, выполнения обучающимся отчёта по работе, а также тестирования.

Результаты освоения программы	Основные показатели оценки результата
ПК 1.1. Подготавливать к работе и настраивать аппаратное обеспечение, периферийные устройства, операционную систему персонального	Подготовка к работе и настройка аппаратного обеспечения, периферийных устройств, операционной системы согласно инструкциям по эксплуатации. Соблюдение основных этапов установки и настройки параметров функционирования

компьютера и мультимедийного оборудования.	периферийных устройств и оборудования.
ПК 1.2. Выполнять ввод цифровой и аналоговой информации в персональный компьютер с различных носителей.	<p>Ввод информации в ПК с прозрачных и непрозрачных оригиналов с помощью сканера в соответствии с алгоритмом работы с устройством.</p> <p>Ввод аналоговой информации в ПК с помощью микрофона в соответствии с инструкцией.</p> <p>Ввод звуковой, видео и мультимедийной информации в ПК с дисков, флэш-карт в соответствии с инструкцией.</p> <p>Ввод информации в ПК с помощью web- камеры в соответствии с инструкцией.</p>
ПК 1.3. Конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы.	Преобразование звуковых, графических, видео - и мультимедийных файлов в различные форматы в соответствии с алгоритмом работы в программе-конверторе.
ПК 1.4. Обработать аудио- и визуальный контент средствами звуковых, графических и видеоредакторов.	<p>Подавление шумов, наложение звуковых фильтров, добавление реверберации, улучшение качества звучания звуковых файлов средствами звуковых редакторов согласно алгоритму.</p> <p>Изменение динамического диапазона; гамма-коррекция, цветовая коррекция, отмывка, растушевка, обтравка, набивка и монтаж изображений в соответствии с алгоритмом работы в графическом редакторе.</p> <p>Монтаж фильмов, создание названий и титров, эффектов, фоновых изображений видео-файлов в соответствии с алгоритмом работы в видео- редакторе.</p>
ПК 1.5. Создавать и воспроизводить видеоролики,	Создание мультимедийных альбомов, музыкальных видеороликов, фото-презентаций, мультимедийных открыток в

<p>презентации, слайд- шоу, медиа- файлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио-, визуальных и мультимедийных компонентов средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования.</p>	<p>соответствии с заданной тематикой. Создание растровой и покадровой анимации, создание мультимедийных презентаций, создание анимированных объектов для web- страниц в соответствии с заданным шаблоном.</p>
<p>ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.</p>	<p>Текущий контроль в форме</p> <ul style="list-style-type: none"> - защиты практических заданий; - тестовых заданий; - контрольных работ; - фронтальный и индивидуальный опрос; - итоговый тест.
<p>ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	
<p>ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.</p>	
<p>ОК 4. Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития.</p>	
<p>ОК 5. Использовать информационно-коммуникативные технологии в профессиональной деятельности</p>	
<p>ОК 6. Работать в коллективе и в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством,</p>	

потребителями.	
ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчинённых), за результат выполнения заданий.	
ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.	
ОК 9. Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.	

Форма и вид аттестации по модулю:

Слушатель допускается к сдаче итогового тестирования если он выполнил все задания разделов (тем) лабораторного практикума (все задания выполнены в полном объеме и в соответствии с методическими указаниями); свободно владеет материалом выполненных заданий; исчерпывающе и правильно отвечает на основные и дополнительные вопросы по содержанию выполненных заданий; или если слушатель хорошо владеет материалом выполненных заданий; полно и правильно отвечает на дополнительные вопросы по содержанию выполненных заданий.

Промежуточная аттестация слушателей проводится в форме тестирования
Слушателем предлагается:

Время прохождения теста (20 вопросов) ограничено (40 минут)

Задача проходящего тест — проанализировать информацию, изложенную в вопросе, и из нескольких ответов выбрать правильный. В каждом вопросе возможен только один правильных вариант.

Критерии оценки:

Наименования оценки	Основания для оценки
«отлично»	Теоретическое содержания освоено полностью, без пробелов, умения сформированы, все предусмотренные программой учебные занятия выполнены, качество выполнения оценено высоко
«хорошо»	Теоретическое содержания освоено полностью, без пробелов, некоторые умения сформированы недостаточно, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, некоторые виды заданий выполнены с ошибками
«удовлетворительно»	Теоретическое содержание освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, необходимые умения работы с освоенным материалом в основном сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий содержат ошибки
«неудовлетворительно»	Теоретическое содержание не освоено, необходимые умения не сформированы, выполненные учебные задания содержат грубые ошибки

4.2. Общие требования к организации образовательного процесса.

Наличие автоматизированных рабочих мест мастерской по компетенции «Разработка компьютерных игр и мультимедийных приложений» рассчитано на 10 человек.

Продолжительность учебного часа теоретических и практических занятий в аудиторном формате и дистанционном режиме составляет 1 академический час (45 минут) на группу, демонстрационный экзамен 6 часов.

Педагогические работники: преподаватели, реализующие программу профподготовки, должны удовлетворять квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках по соответствующим должностям и профессиональном стандарте педагога.

5. Итоговая аттестация

К итоговой аттестации допускаются слушатели, успешно прошедшие промежуточную аттестацию по модулю, предусмотренному учебным планом настоящей программы.

Итоговая аттестация проводится в форма демонстрационного экзамена.

Для итоговой аттестации используется комплект оценочной документации по компетенции WorldSkills «Разработка компьютерных игр и мультимедийный приложений» с применением оценочных материалов по КОД 1.1.