

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ  
І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**

Кафедра журналістики та мовної комунікації

Декан гуманітарно-педагогічного факультету  
« 25 травня 2022 року »



ЗАТВЕРДЖУЮ

СХВАЛЕНО

на засіданні кафедри  
журналістики та мовної комунікації,  
протокол № 11 від 25 травня 2022 р.

Завідувач кафедри

Весеф Наталія КОСТРИЦЯ

РОЗГЛЯНУТО

Гарант ОП «Журналістика»

Весеф Наталія КОСТРИЦЯ

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
«Мультимедіапродукція»**

Спеціальність 061 – Журналістика  
Освітня програма – Журналістика  
Гуманітарно-педагогічний факультет

Розробник – д-р філос. наук, проф. Добродум О. В.

Київ – 2022

## 1. Опис навчальної дисципліни

<b>Галузь знань, напрям підготовки, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень</b>		
Спеціальність	061 журналістика	
ОС	бакалавр	
<b>Характеристика навчальної дисципліни</b>		
Вид	вибіркова	
Загальна кількість годин	210	
Кількість кредитів ECTS	7	
Кількість змістових модулів	4	
Курсовий проект (робота) (якщо є в робочому навчальному плані)	—	
Форма контролю	залік (2 семестр, 3 курс), іспит (7 семестр, 4 курс)	
<b>Показники навчальної дисципліни для денної форми та скороченого терміну навчання</b>		
	денна форма навчання	скорочений термін навчання
Рік підготовки	3, 4	-
Семестр	VI, VII	-
Лекції	30	-
Практичні, семінарські заняття	60	-
Лабораторні заняття	—	-
Самостійна робота	120	-
Індивідуальні завдання	—	-
Кількість тижневих годин для денної форми навчання:		-
аудиторних	3, 3	
самостійної роботи студента	4, 4	

### 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Спеціальність, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 7	061 журналістика	вибіркова	
Модулів – 4		<b>Рік підготовки:</b>	
Змістових модулів – 4	Освітній ступінь – бакалавр	3-й, 4-й	-
Індивідуальне науково-дослідне завдання - не передбачено		<b>Семестр</b>	
Загальна кількість годин – 210		6-й, 7-й	-
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3, 3 самостійної роботи студента – 4, 4		<b>Лекції</b>	
		30 год.	–
		<b>Практичні, семінарські</b>	
		60 год.	–
		<b>Лабораторні</b>	
		–	–
		<b>Самостійна робота</b>	
	120 год.	–	
	<b>Індивідуальні завдання:</b>		
	–		
<b>Вид контролю:</b>			
		залік (6 семестр, 3 курс), іспит (7 семестр, 4 курс)	

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

**Мета курсу** полягає в формуванні у студентів теоретичних знань та навичок за основними елементами мультимедіа та основам технології створення мультимедійних додатків, концептуалізації мультимедійного дискурсу. Також до цілей освоєння дисципліни мультимедіа технології відносяться формування у студентів здатності оформляти отримані робочі результати у вигляді презентацій, науково-технічних звітів, статей і доповідей на науково-технічних конференціях, а також забезпечення володінням широкою загальною підготовкою (базовими знаннями) для вирішення практичних завдань в області інформаційних систем і технологій. Додаткові цілі навчання практичним навичкам створення мультимедійних додатків, елементів мультимедіа та подальшого їх використання в предметній галузі діяльності студента. Мультимедіапродукція ґрунтується на знаннях: конвергентної журналістики, розвитку інформаційного суспільства, інформатики, програмування, операційних систем, комп'ютерної графіки тощо.

**Завдання курсу** полягає в оволодіння методами:

- аналізу областей застосування мультимедійних додатків;
- вивчення мультимедійних продуктів навчального призначення;
- аналізу і вибору апаратних коштів мультимедійних технологій;
- вибору основних типів і форматів файлів: текстових файлів, растрової та векторної графіки, звукових файлів;
- вибору основних елементів мультимедійних технологій: анімація, звук, відео, віртуальна реальність;
- отримання знань про засоби для створення і редагування елементів мультимедіа;
- дослідження інструментальних інтегрованих програмних середовищ розробника мультимедійних продуктів;
- послідовного вивчення етапів і технологій створення мультимедійних продуктів;
- реалізації статичних і динамічних процесів з використанням засобів мультимедійних технологій.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти повинні **знати**:

- основні елементи мультимедіа, такі як, графіка, зображення, звук, мультиплікація, відео, конвергентні журналістика,
- основні формати файлів графіки і зображення,
- формати звукових файлів,
- основні вимоги до технічних засобів
- способи настройки мультимедіа-оточення.

**вміти**:

- працювати з елементами мультимедіа, такими як графіка, зображення, звук, мультиплікація, відео, конвергентні засоби ЗМК
- налаштовувати мультимедіа-оточення
- створювати елементи мультимедіа для електронних видань і Інтернет.

**Набуття компетентностей:**

Інтегральна компетентність	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в галузі соціальних комунікацій, що передбачає застосування положень і методів соціально-комунікаційних та інших наук і характеризується невизначеністю умов.
Загальні	ЗК01. Здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях.

компетентності (ЗК)	<p>ЗК02. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.</p> <p>ЗК03. Здатність бути критичним і самокритичним.</p> <p>ЗК04. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.</p> <p>ЗК05. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p>ЗК08. Здатність навчатися і оволодівати сучасними знаннями.</p>
<b>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності</b>	<p>СК01. Здатність застосовувати знання зі сфери соціальних комунікацій у своїй професійній діяльності.</p> <p>СК02. Здатність формувати інформаційний контент.</p> <p>СК03. Здатність створювати медіапродукт.</p> <p>СК04. Здатність організовувати й контролювати командну професійну діяльність.</p> <p>СК05. Здатність ефективно просувати створений медійний продукт.</p> <p>СК06. Здатність до провадження безпечної медіадіяльності.</p>
<b>Програмні результати навчання</b>	<p>ПР01. Пояснювати свої виробничі дії та операції на основі отриманих знань.</p> <p>ПР02. Застосовувати знання зі сфери предметної спеціалізації для створення інформаційного продукту чи для проведення інформаційної акції.</p> <p>ПР03. Оцінювати свій чи чужий інформаційний продукт, інформаційну акцію, що організована й проведена самостійно або разом з колегами.</p> <p>ПР04. Виконувати пошук, оброблення та аналіз інформації з різних джерел.</p> <p>ПР05. Використовувати сучасні інформаційні й комунікаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення для вирішення професійних завдань.</p> <p>ПР08. Виокремлювати у виробничих ситуаціях факти, події, відомості, процеси, про які бракує знань, і розкривати способи та джерела здобування тих знань.</p> <p>ПР09. Оцінювати діяльність колег як носіїв прав і обов'язків членів суспільства, представників громадянського суспільства.</p> <p>ПР13. Передбачати реакцію аудиторії на інформаційний продукт чи на інформаційні акції, зважаючи на положення й методи соціальнокомунікаційних наук.</p> <p>ПР14. Генерувати інформаційний контент за заданою темою з використанням доступних, а також обов'язкових джерел інформації.</p> <p>ПР16. Планувати свою роботу та роботу колег, спрямовану як на генерування інформаційного контенту, так і створення медіапродукту, а також його промоцію.</p> <p>ПР17. Розміщувати оперативну інформацію про свій медіапродукт на доступних інтернет-платформах.</p> <p>ПР18. Використовувати необхідні знання й технології для виходу з кризових комунікаційних ситуаціях на засадах толерантності, діалогу й співробітництва.</p>

**3. Програма навчальної дисципліни**  
**IV курс (VIII семестр)**  
**Зміст дисципліни «Мультимедіапродукція»**

**ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1.**  
**ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ МУЛЬТИМЕДІАПРОДУКЦІЇ.**  
**МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ПРОЕКТ**

**Тема 1. Мультимедійна журналістика**

Мультимедійна журналістика - напрямок у сучасній журналістиці, в основі якого лежить поширення контенту через два і більше каналів комунікації або у декількох форматах через мережу Інтернет. Це явище тісно пов'язане з процесом конвергенції у ЗМІ, який забезпечує злиття технологій, що використовуються для передачі даних, і злиття різних типів медіа. Мультимедійна журналістика мала великий вплив на процес створення і споживання контенту. Наразі мультимедійна журналістика міцно утвердилася як окремий напрямок у журналістиці, вона зробила серйозний вплив на специфіку створення контенту, на роботу редакції і характер споживання інформації.

Сьогодні у користувачів є можливість брати участь у створенні контенту, розвивається блогосфера, соціальні мережі, що створює високу конкуренцію між професійними журналістами і друкерськими користувачами. Для підтримки цієї конкуренції засобам масової інформації доводиться залучати і утримувати увагу читача новими способами, як правило, візуальними — інфографіка, ілюстрації, фотографії. У цій ситуації народжується також головний жанр мультимедійної журналістики — мультимедійний лонгрид.

**Тема 2. Історія мультимедійних технологій**

Розвиток науки і техніки: розвиток механіки породило книгодрукування, розвиток електротехніки – радіо і телебачення, розвиток електроніки забезпечив нові засоби зберігання і накопичення інформації – механічний, магнітний і оптичний запис. Поява і розвиток комп'ютерів привела до створення абсолютно нового способу уявлення і зберігання різномірних матеріалів – мультимедіа. Термін мультимедіа – калька з англійського слова multimedia, що можна перевести як багато середовищ: це можливість роботи з інформацією в різних її видах, мається на увазі звукова і відеоінформація. Звичайне мультимедіа, так або інакше, співвідносять з комбінуванням різномірної інформації, звук і відео. Є підстави говорити про мультимедіа також у разі мультиплікації (анімації) і високоякісної графіки. З часом з'явилися інші різновиди комп'ютерної інформації, наприклад віртуальна реальність.

**Тема 3. Поняття мультимедіапродукції. Мультимедійні продукти навчального призначення**

Існуючі визначення мультимедіа. Мультимедіа як соціокультурне явище. Мультимедіа - новий засіб соціокультурних комунікацій і культурного обміну. Синкретичного форма творчості.

Мультимедіа як вид комп'ютерних технологій, комбінація інструментів, апаратного та програмного забезпечення, електронний носій різних видів інформації. Мультимедіа - маркетинговий інструмент і предмет бізнесу. Історичні віхи становлення мультимедіа.

Основні принципи і можливості. Засоби мультимедіа технології. Сфера використання. Поняття аудіоряду, відеоряду, текстового потоку. Класифікація і області застосування мультимедіа додатків.

#### **Тема 4. Загальне уявлення про мультимедіа. Суб'єкти мультимедіа**

Засновники мультимедіа, модератори і користувачі.

Користувачі Інтернету. Дослідницькі компанії і маркетингові агентства, які вивчають портретну характеристику Мережі. Динаміка зростання російської Інтернет-аудиторії. Методики і дослідницький інструментарій.

Користувачі мультимедійної продукції. Дослідження зарубіжних і вітчизняних компаній. Розробники і видавці мультимедійних ресурсів. Розповсюджувачі мультимедійних ресурсів. Провайдери, що забезпечують доступ в Інтернет.

Вплив мультимедіа на культуру особистості, способи сприйняття і трансляцію інформації.

#### **Тема 5. Мультимедійні ресурси і ресурси розробки мультимедіа: призначення, особливості, використання.**

Технології роботи зі звуком. Технології роботи із зображенням. Комп'ютерний відеомонтаж. Розкадрування і режисура проекту. Захоплення і оцифровка відеозображення. Монтаж і редагування кліпів в проекті. Накладення кліпів. Застосування монтажних переходів, звуковий монтаж. Остаточний прорахунок проекту.

Характеристика програм для підготовки презентацій. Microsoft PowerPoint: призначення, наповнення пакета, можливості програми. Програми мультимедіа: основні компоненти, специфічні особливості та сфери застосування.

#### **Тема 6. Роль і місце технологій мультимедіа в сучасних інформаційних технологіях**

Класифікація мультимедіа технологій. Области застосування і значення мультимедіа-додатків для вирішення соціально-економічних завдань. Використання мультимедіа в бізнесі та електронної комерції, презентації, навчанні, самоосвіті, рекламі, засобах масової інформації. Мультимедіа в системі гіпертексту. Сучасні тенденції використання мультимедіа технологій в створенні інтегрованих інформаційних систем.

#### **Тема 7. Етапи і методи створення мультимедійних проектів**

Розробка концепції проекту. Планування проекту мультимедіа. Вимоги до проекту. Розробка і створення проекту. Розробка структури проекту. Аналіз технічної та програмної платформи для реалізації проекту мультимедіа. Приклади складання списку витрат на створення і реалізацію проекту мультимедіа. Розробка користувальницького інтерфейсу. Публікація проекту. Методи швидкого створення презентацій. Програми для створення проекту мультимедіа. Методи створення сценаріїв для статичних і динамічних мультимедіа-додатків.

#### **Тема 8. Програмні засоби для створення і редагування елементів мультимедіа, конструювання програмних засобів мультимедіапродукції**

Інструментальні інтегровані програмні середовища розробника мультимедіа продуктів. Динамічний розвиток сцени. Етапи та технологія створення мультимедіа продуктів; приклади реалізація статичних і динамічних процесів з використанням засобів мультимедіа технології. Конструювання програмних засобів мультимедіа технології. Реалізація статичних процесів на мультимедіа засобах. Реалізація динамічних процесів на мультимедіа засобах. Технологія проведення мультимедіа презентацій.

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2.**

#### **ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МУЛЬТИМЕДІАПРОДУКЦІЇ**

#### **Тема 9. Огляд апаратних засобів мультимедіа**

Склад мультимедіа-набору (Multimedia Kit). Поняття про апаратних платформах мультимедіа. Типи і характеристики основних компонентів. Периферійні додаткові пристрої

систем мультимедіа: пристрої зберігання і запису інформації; пристрою зв'язку для передачі даних; пристрою обміну відео; пристрою створення, редагування і відтворення звукової інформації; пристрої введення, розпізнавання графічної інформації.

### **Тема 10. Стандартні засоби мультимедіа.**

Мультимедіа — поняття комплексне: воно має на увазі особливий тип документів, особливий клас програмного і апаратного забезпечення. Мультимедіа – це технологія використання комп'ютера із застосуванням всіх доступних технічних засобів: звуку, графічного зображення, відео зображення, мультиплікації, радіо, телебачення. Тобто мультимедіа технологія, дозволяє одночасно використовувати різні способи представлення інформації: числа, текст, графіку, анімацію, відео і звук. Важливою особливістю мультимедіа технології є її інтерактивність, тобто те, що користувачеві відводиться активна роль. Графічний інтерфейс мультимедійних проектів зазвичай містить різні управляючі значки (кнопки, текстові вікна і так далі). Мультимедійні документи відрізняються від звичайних тим, що окрім традиційних текстових і графічних даних можуть містити звукові і музикальні об'єкти, анімовану графіку (мультиплікацію), відеофрагменти.

### **Тема 11. Призначення і склад систем мультимедіа**

Основними відмінними ознаками систем мультимедіа є: інтеграція в одному програмному продукті різноманітних видів інформації: традиційних (текст, таблиці, ілюстрації) і оригінальних (мова, музика, фрагменти відеофільмів тощо), а також наявність у складі комп'ютера специфічних пристроїв, призначених для роботи з різними видами інформації (мікрофона, аудіосистеми, програвача оптичних компакт-дисків, телевізора, відеомагнітофона, цифрової відеокамери, електронних музичних інструментів та ін.). Поява можливості роботи з новими видами інформації призвело до того, що комп'ютер у мультимедійному виконанні став універсальним пристроєм, переробним різні види інформації. В її число входить: числова інформація, логічна інформація, символна інформація, аудіоінформація (монотонний звуковий сигнал (меандр), відеоінформація (статична і динамічна).

### **Тема 12. Анімаційні пристрої введення-виведення**

Для створення і демонстрації комп'ютерної графіки та анімації потрібні: висока продуктивність всього технічного комплексу, спеціалізовані перетворювачі інформації, технічні засоби для високоякісного відображення, введення-виведення і збереження великих обсягів інформації. Оскільки для відтворення фільмів необхідно виводити на екран не менше 24 кадрів в секунду, а людині для сприйняття зображення треба не менше 30 сек, для їх зберігання потрібні запам'ятовують пристрої великого обсягу. Це здорожує системи і призводить до пошуку способів стиснення інформації.

Велика кількість різновидів оброблюваної в системах комп'ютерної графіки та анімації інформації призводить до необхідності використання різних пристроїв введення: клавіатур, систем координатного введення, оптичних читаючих пристроїв, пристроїв введення акустичної інформації, анімаційних пристроїв введення та ін і відповідних пристроїв виведення інформації: дисплеїв, графічних екранних станцій, синтезаторів мови, акустичних систем, анімаційних пристроїв виводу тощо. До складу анімаційних пристроїв введення-виведення входять: цифрова фотокамера, відеокамера, відеомагнітофон і телевізор і перетворювачі відеосигналів.

### **Тема 13. Віртуальна реальність: технології та їх втілення**

Людина має стереоскопічним зором - воно дозволяє візуально відчувати не тільки обриси предмета, а й віддаленість кожної точки розглянутого предмета. Людина завжди намагався моделювати реальність, але лише після появи прийнятних програмно-апаратних



засобів стало можливим моделювання, близьке до реальності. Так з'явилися світи, штучно створені людиною, інакше кажучи уявна, віртуальна реальність (ВР).

Для імітації віртуальної реальності сьогодні використовується велика кількість пристроїв для кожного з видів рецепторів. У першу чергу це рецептори зору і слуху, а потім вже больовий і тактильної чутливості. Пристрої для впливу на ці нервові закінчення можуть бути самими різними. Окуляри віртуальної реальності - принцип їх дії полягає в наступному. На екран виводиться зображення для одного ока в той момент, коли окуляри затемнюють інший і, по черзі показуючи для кожного ока своє зображення, окуляри створюють ілюзію 3-мірності зображення..

#### **Тема 14. Створення наукового мультимедійного ресурсу.**

Культура як об'єкт мультимедіа. Сфери застосування мультимедіа в іграх, інформаційному забезпеченні суспільства, лінгвістиці, техніці програмування, рекламі, бізнесі, освіті, туризмі та інших сферах суспільного життя.

Кількісний та якісний аналіз вітчизняної мультимедійної продукції. Класифікація мультимедійних продуктів за суспільним призначенням та іншими ознаками.

Наукові мультимедійні продукти: жанрова своєрідність, тематична спрямованість. Енциклопедії та довідкові видання, путівники, художні твори з елементами навчання, рекламні видання, каталоги та ін. Каталоги електронних видань в Україні.

#### **Тема 15. Використання мультимедійних засобів у сучасній освіті**

Мультимедіа є виключно корисною і плідною освітньою технологією, завдяки властивим їй якостям інтерактивності, гнучкості, інтеграції різних типів мультимедійної навчальної інформації, а також завдяки можливості враховувати індивідуальні особливості вчитися і сприяти підвищенню їх мотивації. Використання мультимедіа у навчально-виховному процесі освітньої вертикалі поряд з перевагами має певні проблеми і недоліки. В їх числі розсіювання уваги, відсутність «зворотного зв'язку», недостатня доступність, складність використання програмного і апаратного забезпечення і ряд інших аспектів.

Використання мультимедійних технологій задля навчання дає можливості: 1) розвитку внутрішнього досвіду учасників навчального процесу в опорі на притаманні їм модальності; 2) формування вмінь та навичок інформаційної та комунікативної взаємодії; 3) оптимального використання навчального часу викладачем та винаходу оригінальних методів викладання; 4) збільшення обсягу навчального матеріалу для творчого засвоєння і використання його студентами; 5) формування дослідницьких, пошукових умінь, уміння приймати оптимальні рішення тощо; 6) підготовки особистості „інформаційного суспільства”.

### **4. Структура навчальної дисципліни «МУЛЬТИМЕДІАПРОДУКЦІЯ»**

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усь-го	у тому числі					усь-го	у тому числі				
л		п	лаб	інд	с.р.	л		п	лаб	інд	с.р.	
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ МУЛЬТИМЕДІАПРОДУКЦІЇ. МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ ПРОЕКТ Семестр VIII (іспит)</b>												
Тема 1. Мультимедійна журналістика	14	2		4		8						
Тема 2. Історія мультимедійних технологій	14	2		4		8						

Тема 3. Поняття мультимедіапродукції. Мультимедійні продукти навчального призначення	14	2		4		8							
Тема 4. Загальне уявлення про мультимедіа. Суб'єкти мультимедіа	14	2		4		8							
Тема 5. Мультимедійні ресурси і ресурси розробки мультимедіа: призначення, особливості, використання.	14	2		4		8							
Тема 6. Роль і місце технологій мультимедіа в сучасних інформаційних технологіях	14	2		4		8							
Тема 7. Етапи і методи створення мультимедійних проєктів	14	2		4		8							
Тема 8. Програмні засоби для створення і редагування елементів мультимедіа	14	2		4		8							
<b>Разом за модулем 1</b>	<b>112</b>	<b>16</b>		<b>32</b>		<b>64</b>							
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. ПРОГРАМНІ ЗАСОБИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ МУЛЬТИМЕДІАПРОДУКЦІЇ</b>													
Тема 9. Огляд апаратних засобів мультимедіа	14	2		4		8							
Тема 10. Стандартні засоби мультимедіа	14	2		4		8							
Тема 11. Призначення і склад систем мультимедіа	14	2		4		8							
Тема 12. Анімаційні пристрої введення-виведення	14	2		4		8							
Тема 13. Віртуальна реальність, технології її втілення	14	2		4		8							
Тема 14. Створення наукового мультимедійного ресурсу	14	2		4		8							
Тема 15. Використання мультимедійних засобів у сучасній освіті	14	2		4		8							
<b>Разом за модулем 2</b>	<b>98</b>	<b>14</b>		<b>28</b>		<b>56</b>							
<b>Всього</b>	<b>210</b>	<b>30</b>		<b>60</b>		<b>120</b>							

### 5. Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	К-сть год.
	Не передбачено навчальним планом	

### 6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	К-сть год.
	Не передбачено навчальним планом	

### 7. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	К-сть год.
	<b>«МУЛЬТИМЕДІАПРОДУКЦІЯ» Семестр VIII</b>	
1.	Мультимедійна журналістика	4
2.	Історія мультимедійних технологій	4
3.	Поняття мультимедіапродукції. Мультимедійні продукти навчального призначення	4
4.	Загальне уявлення про мультимедіа. Суб'єкти мультимедіа	4
5.	Мультимедійні ресурси і ресурси розробки мультимедіа: призначення, особливості, використання.	4
6.	Роль і місце технологій мультимедіа в сучасних інформаційних технологіях	4
7.	Етапи і методи створення мультимедійних проєктів	4
8.	Програмні засоби для створення і редагування елементів мультимедіа	4
9.	Огляд апаратних засобів мультимедіа	4
10.	Стандартні засоби мультимедіа	4
11.	Призначення і склад систем мультимедіа	4
12.	Анімаційні пристрої введення-виведення	4
13.	Віртуальна реальність, технології її втілення	4
14.	Створення наукового мультимедійного ресурсу	4
15.	Використання мультимедійних засобів у сучасній освіті	4
	<b>Усього</b>	<b>60</b>

### 3. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	К-сть год.
	<b>«Мультимедіапродукція». Семестр VIII</b>	
1.	Конфігурація технічних засобів мультимедіа технологій; апаратні засоби мультимедіа технологій; типи і формати файлів; текстові файли; растрова і векторна графіка; гіпертекст; звукові записи.	8
2.	Апаратні засоби мультимедіа технології. Основні типи мультимедіа продуктів. Текстова інформація (інформаційні ресурси). Використання тексту. Гіпертекст. Потоки текстової інформації. Графіка. Статична графіка. Кольорознавство. Фізичні основи кольору.	8
3.	Властивості світла. Визначення кольору. Хроматичні і ахроматичні кольори. Кольорові моделі. Адитивні. Субтрактивні. Перцепційне. Фізіологічні основи кольору. Будова сітківки ока. Об'єктивні характеристики сприйняття кольору. Психологічні основи кольору. Асоціативне сприйняття кольору. Гармонійне сприйняття кольору. Типи гармонік.	8
4.	Тип графіки. Векторна графіка. Примітиви. Характеристики. Інструментальні системи обробки. Інтегроване використання різних типів. Формати графічних файлів.	8
5.	Основні поняття звуку: інтенсивність, рівень звукового тиску, рівень гучності, типи звукових хвиль, реверберація. Два види звуку. Цифровий звук. Властивості.	8

	Перетворення. Редагування. Форма подання звуку. Перетворення. Редагування. Формати звукових файлів. Рекомендації по використанню в мультимедіа.	
6.	Структура дисципліни «Мультимедіатехнології», її місце в програмі професійної підготовки. Сутність, завдання та цілі мультимедіа технології. Основні напрямки мультимедіа технологій в сфері поліграфії і книжкової справи	8
7.	Поняття мультимедіа технології; класифікація і області застосування мультимедіа додатків. Мультимедіа продукти навчального призначення	8
8	Основні принципи і можливості. Засоби мультимедіа технології. Сфера використання. Класи систем мультимедіа. Склад мультимедіа. Поняття аудіоряду, відеоряду, текстового потоку. Сцена Поняття сценарію, категорій сценарію.	8
9	Технологія створення і використання відео-елементів. Створення відео інформаційних об'єктів відповідно до індивідуального сценарієм мультимедіа-додатки. Використання різних інструментальних засобів. Використання технологій зв'язування об'єктів методами авторських систем.	8
10	Ознайомитися з тематикою «Тривимірна графіка і анімація». Графіка. Динамічні графічні об'єкти. Анімація. Принципи та методи анімації. Способи реалізації. 2D і 3D анімації. Технологія створення. Формати анімаційних файлів. Відео. Використання. Відеостандарти. Трансляції. Записи (зберігання). Системи відеомонтажу. Лінійний. Нелінійний.	8
11	Ознайомитися з тематикою «Графіка та відео». Відеовідтворення. Інтеграція комп'ютерів і телебачення. Різниця між комп'ютерним і телевізійним відео. Стиснення відеозображень. Звичайне, симетричне, асиметричне. Без втрати якості, з втратою якості. Покадрове, потокове. Методи стиснення. Формати запису відео. Характеристики динамічного об'єкта. Тривалість. Частота кадрів. Розмір. Сценарій динамічного об'єкта. Лініалізація сценарію. Паралельний монтаж. Асоціативний монтаж.	8
12	Ознайомитися з тематикою «Інструментальні інтегровані програмні середовища розробника мультимедіа продуктів» (Завдання синхронізації. Навігація в мультимедіа-продуктах. Способи організації управління. Ключові слова. Гіпертекст. Іконки. Гіпермедіа. Класифікація меню: за формою, по появі, по місцю розташування, станом, по архітектурі. Пристрої управління. Дигитайзер)	8
13	Ознайомитися з тематикою «Динамічний розвиток сцени» (Моделювання сценарію. Способи вибудовування сюжетної лінії. Динамічний розвиток сцени. Інтерактивне розвиток сцени - реакції на дії людини).	8
14	Вивчити засоби отримання та створення зображень, створення графічних композицій у пакетах векторної графіки, анімація сценаріїв з графічних об'єктів	8
15	Ознайомитися з переліком наочних та інших посібників, методичних вказівок по проведенню конкретних видів навчальних занять, а також методичних матеріалів до використовуваних в навчальному процесі технічних засобів (презентаційний комплекс, комплекс технічних засобів, що дозволяють проектувати зображення з програм підготовки презентацій тощо).	8
	<b>Усього</b>	<b>120</b>

## 9. Контрольні питання, комплекти тестових завдань

### ПИТАННЯ ДО ІСПИТУ З КУРСУ «Мультимедіапродукція»

1. Феномен мультимедіа.
2. Мультимедіа як засіб соціокультурної комунікації.
3. Мультимедіа як синкретичного форма творчості.
4. Мультимедіа як предмет бізнесу і маркетинговий інструмент.

5. Витоки зародження мультимедіа.
6. Сфери застосування мультимедіа.
7. Суб'єкти мультимедіа.
8. Мультимедіа в освіті.
9. Основні характеристики мультимедійного комп'ютера.
10. Основні типи накопичувачів інформації.
11. Класифікація мультимедійних продуктів.
12. Компанії, що випускають мультимедійні продукти.
13. Засоби розробки мультимедійних продуктів.
14. Програмне забезпечення мультимедіа.
15. Мультимедіа в Інтернеті.
16. Інтернет як мультимедійна система.
17. Медіатизація інформаційного простору.
18. Правові аспекти мультимедіа.
19. Облік і реєстрація мультимедійних ресурсів.
20. Методологічні аспекти збереження культурного спадку в електронному вигляді.
21. Персоналії, які зробили внесок у розвиток мультимедіа: Маршалл Маклюен, Клод Шеннон, Тім Бернерс Лі, Білл Гейтс та ін.
22. Чи є мультимедіа феноменом культури?
23. Роль медіа технологій в сучасному суспільстві. Який ступінь впливу сучасних стратегій розвитку технологій на формування творчих методів їх використання?
24. Які нові форми взаємодії між технологічною і гуманітарною спільнотами? глобалізація ім вирівнювання культур. Чи існує універсальна мова образів?
25. Технологічний прогрес і культурний регрес. Прогрес і регрес в мистецтві: як вони співвідносяться? Чи нівелює «глобальне село» національні самобутні культури?
26. Які критерії оцінки медіамистецтва?
27. Поява віртуальних моделей відносин в сучасному суспільстві неминуче тягне за собою трансформацію реального світу - як його образу в цілому, тому і його соціально-політико-економічні сфери, які протиріччя виникають в цьому процесі? як формуються і задовольняються інтереси всіх залучених в цей процес?
28. Основні характеристики інформаційного суспільства. Електронні засоби масових комунікацій, їхній вплив на тип культури, знання і мислення.
29. Інформація - віртуальний товар, який має реальну цінність. Яким повинен бути доступ до неї і засобів його виробництва, обробки і поширення?
30. Електронний уряд, електронна торгівля - данина моді чи веління часу? Шляхи реалізації програми «Електронна Росія»: помилки і досягнення.
31. Як виміряти аудиторію користувачів Інтернетом? Існуючі методики і критерії оцінки Інтернет-аудиторії.
32. Сфери застосування мультимедіа: реалії та перспективи.
33. Чи будуть сучасні накопичувачі інформації використовуватися через 10 років?
34. Класифікація мультимедійних ресурсів: існуючі підходи і перспективи.
35. Яка інформація і в якому обсязі потрібна потенціальному відвідувачу віртуального музею?
36. Які існують системи обліку мультимедійних Інтернет-ресурсів існують зараз?
37. Спробуйте обґрунтувати, які стандарти прийнятні для опису інформаційних ресурсів (традиційних і нетрадиційних)?
38. Хто повинен підтримувати сайт в актуальному стані і яких часових і фінансових витрат це вимагає?
39. Віртуальна бібліотека - це міф чи реальність?
40. Чи має юридичне право бібліотека виставляти на своєму сайті повнотекстові документи?
41. Назвіть основні положення законодавства про авторське право і суміжні права стосовно мультимедійних продуктів.
42. Дистанційне навчання: надія чи примара?

43. Чи небезпечні для нас методики університетів, взяті в незмінному вигляді зі світу бізнесу?
  44. Чи дійсно університет повинен рухатися до моделі все краще керованої корпорації, до бюрократичної структури, яка бореться на ринку з іншими подобними ізольованими бюрократичними структурами в пошуках споживачів освітніх послуг, торгівлю якими вони хочуть продовжити (тобто, рухатися «від колегіальної академії до корпоративного підприємства»)?
  45. Чи стануть вчені підприємцями («академічними капіталістами»)? Чи є академічна діяльність все ще унікальною для нашої культури? Чи не є глобалізація «режимом правди», новим фундаменталізмом, вплив якого буде революційним для вищої освіти?
  46. Чи є вища освіта просто особистим предпредметом споживання, або це суспільний продукт?
  47. Назвіть найбільш цікаві, на ваш погляд, сайти, присвячені культурі й освіті.
  48. Перерахуйте проекти зі збереження культурної спадщини, які успішно розвиваються в даний час.
  49. Формування і розвиток спеціалізації «Мультимедійні технології та Web-дизайн очима студента: матеріали соціологічного опитування.
  50. Дистанційні програми навчання: міфи і реальність.
  51. Порівняльний аналіз сайтів вузів культури і мистецтв України та Європи.
  52. Аналіз сайтів шкіл інформаційних наук США.
  53. Мультимедіа як наукова проблема і предмет викладання в вузах культури і мистецтв.
  54. Діяльність тренінг-центрів і курсів з навчання мультимедіа в Росії: сучасний стан і шляхи розвитку.
  55. Внесок сайтів архівів, бібліотек і музеїв в утворенні тельное простір Росії.
  56. Нові Інтернет-технології в освіті: стан і перспективи розвитку.
  57. Характеристика Інтернет-ресурсів в області культури.
  58. Мультимедійна реклама в Інтернеті.
  59. Електронні підручники в інформаційній сфері: розробка засобів.
  60. Медіатека: якою їй бути?
  61. Неурядові організації та фонди в допомогу системі безперервної освіти фахівців в області інформаційних технологій.
  62. Інтернет-ресурси в області науки і вузівської освіти.
  63. Як знайти грант: аналіз сайтів організацій та фондів, відкривають програми для стипендіатів, грантошукачів, стажистів.
  64. Можливості графічних програм в збереженні культурної спадщини.
  65. Технології створення музичних програм на комп'ютері: історія, сучасний стан та перспективи.
  66. Збереження культурної спадщини в електронному вигляді: шляхи вирішення проблеми.
  67. Теоретико-методологічні та технологічні аспекти створення і використання мультимедійних видань.
  68. Візуальна антропологія: український досвід.
- Перерахуйте основні переваги використання інформаційних та комунікаційних технологій (ІКТ) в освіті.
69. Перерахуйте основні види засобів ІКТ. Перерахуйте основні види навчальної діяльності, в яких доцільно застосування засобів ІКТ.
  70. Що таке інформаційна революція? Які інформаційні революції Ви знаєте? Яке суспільство є інформаційним?
  71. Які процеси відносяться до інформатизації освіти? Які види інформатизації освіти Ви знаєте? Як змінюється суспільство і його сфера освіти під впливом процесів інформатизації?
  72. Які технології отримали розвиток в результаті експерименту в області відкритого дистанційної освіти? Дайте їх визначення.
  73. Які особливості застосування засобів ІКТ в науково-дослідній та позанавчальної діяльності навчальних закладів?
  74. Перерахуйте основні негативні наслідки впровадження засобів ІКТ в освіту.

75. Що входить в поняття «електронне видання» і «освітнє електронне видання»? Які комп'ютерні засоби навчального призначення можна розглядати в якості компонентів освітнього електронного видання?
76. Які критерії можуть лежати в основі класифікації освітніх електронних видань? Наведіть приклади класифікацій освітніх електронних видань.
77. Які види вимог необхідно пред'являти до освітніх електронних видань?
78. Як рівень і форма освітнього процесу відображаються на системі вимог, що пред'являються до освітніх електронних видань?
79. Поясніть сенс понять «апробація» і «експертиза» освітніх електронних видань. Чим відрізняються ці поняття? Опишіть призначення і технологію апробації освітніх електронних видань. Опишіть призначення, етапи та технологію експертизи освітніх електронних видань.
80. Якими якостями повинен володіти педагог в умовах впровадження ІКТ в освіту? Які вимоги пред'являються до студентів в зв'язку з використанням засобів ІКТ в освіті?

## ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ

1. Що означає термін мультимедіа?
- а) це сучасна технологія дозволяє об'єднати в комп'ютерній системі звук, текст, відео та зображення;
  - б) це програма для обробки тексту;
  - в) це система програмування відео, зображення;
  - г) це програма компіляції коду.
2. Відзначте позитивну сторону технології мультимедіа:
- а) ефективний вплив на користувача, якому воно призначена;
  - б) використання відео і анімації;
  - в) конвертування відео;
  - г) використання відео і зображень.
3. Скільки моделей організації елементів в різних типах засобів інформатизації Ви знаєте?
- а) 2;
  - б) 4;
  - в) 5;
  - г) 3.
4. Який тип графіки складається з безлічі різних об'єктів ліній, прямокутників?
- а) векторна;
  - б) растрова;
  - в) інженерна;
  - г) 3D-графіка.
5. Скільки категорій програм для створення векторної графіки Ви знаєте?
- а) 2;
  - б) 3;
  - в) 4;
  - г) 5.
6. Яка програма відноситься до програми автоматизованого проектування?
- а) Компас;
  - б) Циркуль;
  - в) Гуркіт;
  - г) Adobe Draw.

7. Скільки підходів до моделювання тривимірних об'єктів існує?

- а) 3;
- б) 4;
- в) 2;
- г) 5.

8. До якого типу належить моделювання, в якому об'єкти описуються за допомогою алгоритму або процедури?

- а) процедурне моделювання;
- б) вільне моделювання;
- в) конструктивне моделювання;
- г) програмне моделювання.

9. З яких елементів складається растрова графіка?

- а) піксель;
- б) дуплекс;
- в) растр;
- г) геометричних фігур.

10. Що таке колірний режим?

- а) метод організації бітів з метою опису кольору;
- б) це управління колірними характеристиками зображення;
- в) це організація кольору;
- г) це режими колірної графіки.

11. Мультимедіа - це ...

- а) об'єднання в одному документі звуковий, музичної та відеоінформації, з метою імітації впливу реального світу на органи чуття
- б) постійно діюча програма, яка полегшує роботу в неграфічній операційній системі
- в) програма "хранитель екрану", що виводить під час довгого простою комп'ютера на монітор якусь картинку або ряд анімаційних зображень
- г) термінальне з'єднання по комутованого телефонному каналу

12. Важлива особливість мультимедіа продукції є:

- а) анімація
- б) багатозадачність
- в) інтерактивність
- г) оптимізація

13. У чому полягає різниця між слайдами презентації та сторінками книги?

- а) перехід між слайдами здійснюється за допомогою керуючих об'єктів
- б) на слайдах крім тексту можуть міститися мультимедійні об'єкти
- в) немає правильної відповіді
- г) в кількості сторінок

14. Комп'ютерна презентація - це ...

- а) програма призначена для обробки запитів від програм-клієнтів
- б) послідовність слайдів, що містять мультимедійні об'єкти
- в) схема запису інформації, що міститься в файлах, на фізичний диск

15. Перехід між слайдами здійснюється за допомогою:

- а) діаграм
- б) значка на екрані, положення якого змінюється при використанні пристрою позиціонування



- в) графіків
- г) керуючих об'єктів або гіперпосилань

16. Гіперпосилання - це ...

- а) будь-яке слово або будь-яка картинка
- б) слово, група слів або картинка, при підведення миші до якої її курсор приймає форму людської руки
- в) дуже великий текст
- г) текст, який використовує шрифт великого розміру

17. Панель Створити слайд містить:

- а) 24 варіанта розмітки слайда
- б) 12 варіантів розмітки слайда
- в) 2 варіанти розмітки слайда
- г) 3 варіанти розмітки слайда

18. Найдорожчий компонент iPhone?

- а) процесор
- б) дисплей
- в) динамік
- г) акумулятор

19. З якого матеріалу виконана задня панель iPhone?

- а) пластик
- б) метал
- в) плівка з целюлози
- г) скло

20. Хто був зображений на першому логотипі Apple?

- а) Нікола Тесла
- б) Ісаак Ньютон
- в) Архімед
- г) Стів Джобс

21. Чим характеризується звук?

- а) амплітудою
- б) масою
- в) частотою

22. Технологія мультимедіа - це ...

- а) технологія, що забезпечує одночасну роботу зі звуком, відеороликами, анімаціями, статистичними зображеннями і текстами в інтерактивному (діалоговому) режимі.
- б) об'єднання тексту, звуку, графіки та відео в одному інформаційному об'єкті. публічний спосіб представлення інформації, наочний і ефективний.

23. Виберіть характерні особливості мультимедійних продуктів

- а) наявність інтерактивного режиму роботи;
- б) широкі можливості навігації;
- в) недружній призначений для користувача інтерфейс;
- г) можливість швидкого пошуку інформації;

24. Термін "мультимедіа" в перекладі з латинської дослівно означає:

- а) "Великі середовища"
- б) "Великі знання"

в) "Багато середовищ"

25. Частота дискретизації - це ...

- а) кількість бітів, що виділяються для запису кожного результату вимірювань.
- б) скільки разів в секунду буде виміряно вихідний сигнал.

26. Розрядність дискретизації - це ...

- а) кількість бітів, що виділяються для запису кожного результату вимірювань.
- б) скільки разів в секунду буде виміряно вихідний сигнал.

27. Мультимедіа – це ...

- а) поєднання різних способів подання повідомлень
- б) набір пристроїв, необхідних для перегляду відео
- в) набір пристроїв, необхідних для опрацювання аудіо- та відеооб'єктів

28. Яке розширення НЕ відповідає формату відеофайла?

- а) .avi
- б) .bmp
- в) .mov
- г) .mpeg

29. Редактори – це ...

- а) програми для перегляду або прослуховування мультимедійних даних
- б) програми для запису (Захоплення) звуку та відео
- в) програми для перекодування файлів з одного формату в Інший
- г) програми для створення, редагування музичних творів, відеофільмів тощо.

30. Велику кількість відео- и аудіоформатів розроблено через те, що:

- а) існує багато різних аудіо- и відеопрістроїв
- б) є багато художніх фільмів
- в) для кожного фільму потрібен свій формат
- г) різні формати мають різне призначення

31. Цифровий звукозапис - це подання звуку у вигляді:

- а) намагніченої доріжки магнітофонної стрічки
- б) оптичної доріжки на кіноплівці
- в) спіральної доріжки на грамплатівці
- г) набору двійкових цифр - бітів

32. Чому відео та аудіо для людини є найбільш інформативними?

- а) Існують комп'ютери
- б) Понад 90% інформації людина сприймає зором и слухом
- в) Люди порівняно довго дивляться телевизор
- г) Людина окрім відео- и аудіоповідомлень нічого більше не сприймає

33. Які сайти виділяють за загальними критеріями?

- а) інформаційні та сервісні;
- б) інформаційні та аналітичні;
- в) сервісні та рекламні.

34. Які сайти належать до сервісних ресурсів?

- а) аналітичні та розважальні інтернет-видання;
- б) онлайн-перекладачі, інтернет-магазини;
- в) блоги, акаунти в соціальних мережах.

35. Яка мета інформаційних ресурсів?

- а) привабити читачів цікавим контентом;
- б) створити згодом друковане видання;
- в) позбавитись реклами на ресурсі.

36. На які категорії поділяють ресурси за тематикою?

- а) самоокупні, дотаційні;
- б) аудіо-, відеоресурси;
- в) розважальні, суспільно-політичні, спортивні та інші.

37. Яка класифікація і є спільною для класичних та інтернет-медіа?

- а) за масовістю;
- б) за статевим складом аудиторії;
- в) за рівнем соціальності.

38. У якій сфері в Україні спеціалізовані видання мають комерційний успіх?

- а) екологічній;
- б) бізнесовій;
- в) політичній.

39. Яким чином видання, які не можуть самоокупуватись підтримують своє фінансове становище?

- а) за допомогою кредитив;
- б) за допомогою держави;
- в) за допомогою співпраці з іншими бізнес-структурами.

40. Яку природу мають замовні статті в інтернет-медіа?

- а) рекламну;
- б) гумористичну;
- в) «жовту».

41. Чи може «чорний рекламодавець» бути серед номінальних власників видання?

- а) такого поняття в українських ЗМІ не існує;
- б) ні, якщо ЗМІ функціонує як самоокупне;
- в) так, якщо ЗМІ функціонує як самоокупне.

42. Яку назву має принцип, за яким робота ресурсу підтримується коштами читачів?

- а) краудфандинг;
- б) добродійність;
- в) принцип членських внесків.

43. Чому в інтернет-медіа важко встановити форму власності?

- а) не існує системи реєстрації;
- б) ресурс не реєструється як ЗМІ;
- в) не юридична особа реєструє доменне ім'я ресурсу.

44. Який показник відповідає за включеність аудиторії в створення контенту?

- а) соціальність видання;
- б) персоніфікованість видання;
- в) соціалізація видання.

45. Чи можна вважати блоги видом медіа?

- а) ні, бо їх творці не є фахівцями;

б) так, бо це громадська журналістика;

в) ні, оскільки блоги часто не мають великої кількості постійних читачів.

46. Чому інтернет-видання складно розділити на групи за критеріями професійності?

а) вони не мають офіційно зареєстрованого штату працівників;

б) видання не мають державного сертифікату;

в) деякі професійні видання починалися як блоги.

47. Що можна віднести до спеціальних проектів онлайн-видань, а не до повноцінної журналістики?

а) «жовті» видання;

б) блоги, які функціонують у певний час, у цікавому місці;

в) спортивні видання.

48. З якою метою новинні портали перетворюються на інтернет-холдинги?

а) для зменшення кількості опрацьовуваних даних;

б) зменшення чи збільшення штату; в) охоплення максимальної аудиторії.

49. Краудфандингова модель близька до класичної системи існування ЗМІ у яких країнах?

а) західних;

б) пострадянських;

в) східних.

50. Чому вузькопрофільні видання не є популярними серед українців?

а) неякісний контент;

б) нерозвинений рекламний ринок;

в) непрофесійність авторів.

51. До якої категорії ресурсів належать веб-мапи?

а) інформаційних;

б) бізнесових;

в) сервісних.

52. Інтернет-ресурси, що надають певні послуги, наприклад, в обробці інформації, називають.

а) інформаційними;

б) сервісними;

в) пошуковими.

53. Особисті блоги, акаунти у соціальних мережах, корпоративні сайти належать до:

а) пошукових сайтів;

б) сервісних сайтів;

в) інформаційних сайтів.

54. Інтернет-видання поділяють на суспільно-політичні, бізнесові, культурні, «жовті» видання за:

а) тематичною класифікацією;

б) комерційною моделлю;

в) формою власності.

55. До специфічних мережевих параметрів ЗМІ в Інтернеті відносять:

а) комерційну модель видання та форму власності;

б) тематику та масовість;

в) соціальність та професійність.

56. Великі новинні інтернет-портали для охоплення максимальної аудиторії перетворюються на:

- а) офлайн-медіа;
- б) краудфандингові портали;
- в) інтернет-холдинги.

57. Причиною повільного розвитку вузькопрофільних видань в Україні є:

- а) недостатня розвиненість рекламного ринку в Мережі;
- б) їх комерційна неуспішність;
- в) неможливість їх виходу на самоокупність.

58. ЗМІ розподіляють на самоокупні та дотаційні за:

- а) комерційною моделлю;
- б) масовістю;
- в) соціальністю.

59. Стаття, у якій автор дотримується формальних журналістських стандартів та в якій відсутня відверта реклама називається:

- а) рекламною;
- б) замовною;
- в) редакційною.

60. Принцип краудфандингу передбачає:

- а) поповнення бюджету видання за допомогою замовних статей;
- б) співпрацю з іншими бізнес-структурами;
- в) перерахування грошей читачами для забезпечення роботи ресурсу.

### ЗРАЗОК ЕКЗАМЕНАЦІЙНОГО БІЛЕТА

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ			
<b>ОС</b> «Бакалавр» 061 Журналістика	<b>Кафедра</b> журналістики та мовної комунікації 2021/2022 н.р.	<b>ЕКЗАМЕНАЦІЙНИЙ БІЛЕТ</b> <b>№1</b> з дисципліни «Мультимедіапродукція»	<b>ЗАТВЕРДЖУЮ</b> Завідувач кафедри д. п. н., проф. _____ Костиця Н.М. (підпис)
<b>Екзаменаційні питання:</b>			
1. Що таке «віртуальна реальність»? Чи можна відносити системи «віртуальної реальності» до мультимедійних засобів навчання?			
2. Опишіть області застосування мультимедійних моделей в професійній діяльності			
<b>Тестовий блок</b>			
1. Що означає термін мультимедіа?			
а) це сучасна технологія, що дозволяє об'єднати в комп'ютерній системі звук, текст, відео та зображення;			
б) це програма для обробки тексту;			
в) це система програмування відео, зображення;			
г) це програма компіляції коду.			
2. <b>Поняття мультимедіа: основні принципи та</b> <b>можливості</b> _____			

**3.** Відзначте позитивну сторону технології мультимедіа:

- а) ефективний вплив на користувача, якому воно призначена;
- б) використання відео і анімації;
- в) конвертування відео;
- г) використання відео і зображень.

**4.** До якого типу належить моделювання, в якому об'єкти описуються за допомогою алгоритму або процедури?

- а) процедурне моделювання;
- б) вільне моделювання;
- в) конструктивне моделювання;
- г) програмне моделювання.

**5.** З яких елементів складається растрова графіка?

- а) піксель;
- б) дуплекс;
- в) растр;
- г) геометричних фігур.

**6.** Чому відео та аудіо для людини є найбільш інформативними?

- а) Існують комп'ютери
- б) Понад 90% інформації людина сприймає зором и слухом
- в) Люди порівняно довго дивляться телевизор
- г) Людина окрім відео- и аудіоповідомлень нічого більше не сприймає

**7.** До якого типу належить моделювання, в якому об'єкти описуються за допомогою алгоритму або процедури?

- а) процедурне моделювання;
- б) вільне моделювання;
- в) конструктивне моделювання;
- г) програмне моделювання.

**8.** З яких елементів складається растрова графіка?

- а) піксель;
- б) дуплекс;
- в) растр;
- г) геометричних фігур.

**9.** Мультимедіа - це ...

- а) об'єднання в одному документі звуковий, музичної та відеоінформації, з метою імітації впливу реального світу на органи чуття
- б) постійно діюча програма, яка полегшує роботу в неграфічній операційній системі
- в) програма "хранитель екрану", що виводить під час довгого простою комп'ютера на монітор якусь картинку або ряд анімаційних зображень
- г) термінальне з'єднання по комутваного телефонному каналу

**10.** Важливою особливістю мультимедіа-продукції є:

- а) анімація
- б) багатозадачність
- в) інтерактивність
- г) оптимізація

## 10. Методи навчання

1. Особистісно орієнтовані методи навчання. Творчо-дослідницькі завдання.
2. Проблемне навчання.
3. Комп'ютерне навчання.

## 11. Форми контролю

Усне опитування, практичні завдання з укладання словникових статей, завдання для проміжного і підсумкового контролю.

## 12. Розподіл балів, які отримують студенти

Оцінювання студента відбувається відповідно до положення «Про екзамени та заліки у НУБіП України» від 20.03.2018 р. протокол № 6 з табл. 1.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Оцінка національна	Оцінка ЄКТС	Оцінка ECTS	Рейтинг студента, бали
Відмінно	A	<b>ВІДМІННО</b> – відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок	<b>90–100</b>
Добре	B	<b>ДУЖЕ ДОБРЕ</b> – вище середнього рівня з кількома помилками	<b>82–89</b>
	C	<b>ДОБРЕ</b> – в загальному правильна робота з певною кількістю грубих помилок	<b>74–81</b>
Задовільно	D	<b>ЗАДОВІЛЬНО</b> – непогано, але зі значною кількістю недоліків	<b>64–73</b>
	E	<b>ДОСТАТНЬО</b> – виконання задовольняє мінімальні критерії	<b>60–63</b>
Незадовільно	FX	<b>НЕЗАДОВІЛЬНО</b> – потрібно працювати перед тим, як отримати залік (позитивну оцінку)	<b>35–59</b>
	F	<b>НЕЗАДОВІЛЬНО</b> – необхідна серйозна подальша робота	<b>01–34</b>

Для визначення рейтингу студента (слухача) із засвоєння дисципліни  $R_{\text{дис}}$  (до 100 балів) одержаний рейтинг з атестації (до 30 балів) додається до рейтингу студента (слухача) з навчальної роботи  $R_{\text{НР}}$  (до 70 балів):  $R_{\text{дис}} = R_{\text{НР}} + R_{\text{ат}}$ .

Рейтинг з додаткової роботи  $R_{\text{ДР}}$  додається до  $R_{\text{НР}}$  і не може перевищувати 20 балів. Він визначається лектором і надається студентам рішенням кафедри за виконання робіт, які не передбачені навчальним планом, але сприяють підвищенню рівня знань студентів з дисципліни.

Рейтинг штрафний  $R_{\text{ШТР}}$  не перевищує 5 балів і віднімається від  $R_{\text{НР}}$ . Він визначається лектором і вводиться рішенням кафедри для студентів, які матеріал змістового модуля засвоїли невчасно, не дотримувалися графіка роботи, пропускали заняття тощо.

## 13. Методичне забезпечення

Джефкінс Ф. Реклама. Практичний посібник / пер. з англ: Вид. 4 Київ : Знання, 2008.

Попова Н. В. Основи реклами : навчальний посібник / Н. В. Попова. – Х. : Видавництво «ВДЕЛЕ», 2016. – 145 с.

## 14. Рекомендована література

### СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

#### Основна література

1. Бачило І. Л. Важливий крок у визнанні легітимності інформаційного права // Інформаційне суспільство. - 2000. - №6. - С. 58 - 60.
2. Белов В. В., Віталієв Г. В., Денисов Г. М. Інтелектуальна власність: Законодавство і практика його застосування: Учеб. посіб. - К.: МАУП, 2002. - С. 158 - 161.
3. Вартанова Е. Л. Нові проблеми і пріоритети цифрової епохи // Інформаційне суспільство. - 2001. - № 3. - С. 50 - 56.
4. Вернер Інгенблек. Все про мультимедіа. - Київ: ВНУ, 1996. - 352 с.
5. Віртуальні і класичні університети: конфлікт або співпраця // Вища освіта в Європі. - 2001. - Вип.26. - № 4.
6. Галеев Б. М. Комп'ютер і мистецтво // Людина. - 2001. - № 4. - С. 114 - 125.
7. Горюнова О. Медіа: Історія експансії. див.: <http://www.dxlab.org/ru/lectures/>
8. Європейські проекти цифрової бібліотеки // Наукові та технічні бібліотеки. - 2002. - № 1. - С. 114 - 122.
9. Малиновський Б. Н. Історія обчислювальної техніки в особах. - Київ: КИТ - АСК, 1995. - 380 с.
10. Новикова А. А. Медіаосвіта в США: проблеми тенденції // Педагогіка. - 2000. - № 3. - С.68 - 75.
11. Ратбон Едді. Мультимедіа та CD-ROM для «чайників»: Для тих, хто сумнівається. - Київ: Діалектика, Інформейшн Комп'ютер Ентерпрайз, 1996. - 268 с.
12. Скіббе Л. Дж., Хейфмейстер Сюзен, Чеснат Анжела М. Оптимізація мультимедіа ПК / Пер. з англ. - Київ: НДВФ«ДиаСофт Лтд», 1997. - 352 с.
15. Опис баз даних і машиночитуваних інформаних масивів. Склад і позначення характеристик: ГОСТ 7.70-96. - Введ. 01.01.97. - Мінськ: Вид-во стандартів, 1997.
44. Електронні видання. Основні види і вихідні відомостей: ГОСТ 7.83 - Мінськ: Изд. стандартів, 2002. - 13 с.

#### Додаткова література

3. Банах В. М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. Historical and Cultural Studies. 2016. Т. 3. №1. С. 1-5. URL: <https://u.to/E89ZfQ>
4. Березюк Т. Особливості та специфіка побудови інтерактивних музейних експозицій. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Музеєзнавство і пам'яткознавство. 2018. Вип. 1. С. 48-55.
5. Гураль Р. І. Новітні технології у музейній справі // II Науково-практична конференція "Музейна педагогіка – проблеми, сьогодення, перспективи". (25-26 вересня, 2014 р., м. Київ). Київ, 2014. С 26-28.
6. Жук Ю.А. Мультимедийные технологии [Электронный ресурс]: учеб. пособие. Сыктывкар: СЛИ, 2012. URL: <http://62.182.30.44/ft/301-000285.pdf>
7. Інформаційні технології мультимедіа в сучасному суспільстві. Аналітичний огляд: інструменти, застосування, перспективи URL: <http://referat-ok.com.ua/work/informacijni-tehnologii-multimedia/>
8. Маньковська Р.В. Новітні технології у формування сучасного музейного простору.
9. Питання історії науки і техніки. 2013. №2. С. 78-80.
10. Петрович В., Рябчикова Ф. Проблеми застосування новітніх технологій в обліку музейних предметів. Острозький краєзнавчий збірник. 2012. Вип. 5. С. 173-177.
11. Сизон О.О. Інноваційні музейні заклади у світі та в Україні. Географія та туризм. 2010. Вип. 8. С. 182-188.
12. Разувалова Е. В., Руденко К. А. Визуальные и виртуальные реконструкции в музейном пространстве. Russian Digital Libraries Journal. 2015. V. 18. No 5. С. 302- 317.



13. Carreras C., Mancini F. A Story of Great Expectations: Past and Present of Online/Virtual Exhibitions. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*. 2014. Vol. 34, No. 2, pp. 87-96.
14. Foo, S. Online virtual exhibitions: Concepts and design considerations. *DESIDOC (Defence Scientific Information & Documentation Centre) Bulletin of Information Technology*. 2008. 28(4), pp. 22-34.
15. Бережна О. Б. Технології підготовки та виробництва мультимедійних видань (типографіка) : конспект лекцій / О. Б. Бережна, В. В. Браткевич. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2009. – 122 с.
16. Дурняк Б. В. Системний аналіз та оптимізація параметрів книжкових видань : монографія / Б. В. Дурняк, І. В. Піх, В. М. Сеньківський. – Львів : Українська академія друкарств, 2006. – 197 с.
17. Величко С. П. Підготовка вчителів фізики до впровадження комп'ютерно-орієнтованих технологій у навчально-виховний процес / С. П. Величко // Зб. наук. праць Уманського пед. ун-ту імені Павла Тичини. – Умань : СПД Жовтий, 2008. – Ч. 2. – С. 89–97.
18. Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога: [зб. наук. праць] / Кам'янець-Подільський держ. ун-т / В. М. Федорчук (відп. ред.). – Кам'янець-Подільський : Абетка-НОВА, 2003. – 208 с.
19. Всемирный доклад по образованию, 1998 г. : Учителя, педагогическая деятельность и новые технологии / ЮНЕСКО. – Париж : ЮНЕСКО, 1998. – 175 с.
20. □ Высшее образование в XXI веке: Информационно-Коммуникация-Мультимедиа (МНМК) /Е. В. Пашков (ред.кол.). – Севастополь, 2003. – 288 с.
21. Галапчук С. Г. Фізика та елементи астрономії: Комп'ютерні лабораторні роботи / Галапчук С. Г., Галапчук М. М. – К. : Університет економіки та права «КРОК», 2004. – 52 с.
22. Гуржій А. М. Організація навчально-виховного процесу у кабінеті фізики загально-освітнього навчального закладу (науково-педагогічні основи) : навч. посіб. / Гуржій А. М., Жук Ю. О., Костюкевич Д. Я. – К. : ІЗМН, 1998. – 187 с.
23. Жалдак М. И. Основы информационной культуры учителя // Использование информационной технологии в учебном процессе : [сб. научных работ] / М. И. Жалдак. – К. : МНО УССР. ҚДПИ им. А. М. Горького, 1990. – С. 3–24.
24. Жалдак М. І. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики : посібник [для вчителів] / Жалдак М. І., Лапінський В. В., Шут М. І. // Вкладка газети «Інформатика». – 2004. – С. 41–48 (281–288). – 64 с.
25. Заболотний В. Ф. Демонстраційні комп'ютерні моделі в системі засобів формування фізичних понять / Заболотний В. Ф., Мислицька Н. А. – Вінниця : ВДПУ, 2008. – 110 с.
26. Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні [Електронний ресурс]. —Режим доступу : <http://www.roippo.rivne.com/konsep.html>.
27. Мокрогуз О. П. Інноваційні технології на уроках історії / О. М. Мокрогуз. – Х. : Основа, 2007. – 192 с.
28. Морзе Н. Методичні рекомендації для тренерів-методистів, Intel Corporation / Морзе Н., Дементієвська Н. – К., 2005. – 124 с.
29. Бібліотека ОНУ ім.І.І.Мечникова <http://lib.onu.edu.ua/>
30. Бібліотека ім. М. Горького <http://www.ognb.odessa.ua/>
31. Бібліотека ім. В.Вернадського <http://www.nbu.gov.ua/>
32. The renowned 1911 Edition of the Encyclopaedia Britannica [http://www.1911encyclopedia.org/Alphabetical\\_index](http://www.1911encyclopedia.org/Alphabetical_index)
33. «Енциклопедія сучасної України»: <http://esu.com.ua/alphabet.php>
34. Бібліотека ім. Максимовича КНУ ім. Т.Шевченка <http://lib-gw.univ.kiev.ua/>

#### **ПЕРЕЛІК ІНФОРМАЦІЙНИХ РЕСУРСІВ**

1. [weblibrary.biz](http://weblibrary.biz) - Посилання на файли мультимедіа / Прийоми розмітки гіпертексту
2. [www.onlandia.org.ua](http://www.onlandia.org.ua) - Ресурс з онлайн-безпеки

3. <http://www.ixbt.com> - Сайт інформаційних технологій.
4. [www.musicmultimedia.com](http://www.musicmultimedia.com) - Мультимедійний портал
5. <http://www.mon.gov.ua> – Офіційний веб-сайт Міністерства освіти і науки України
6. <http://www.ime.edu-ua.net> – Сайт Інституту засобів навчання АПН України
7. <http://www.intel.com/education/teach> – Intel®Навчання для майбутнього
8. <http://osvita.org.ua> - освітній портал – каталог освітніх ресурсів, новини освіти, вищі навчальні заклади України і Росії
9. <http://www.ccf.kiev.ua>- – соціальна освіта в Україні
10. <http://www.lib.com.ua> - електронна бібліотека
11. <http://bse.sci-lib.com> - Велика Радянська Енциклопедія
12. <http://mirslivare.com> - колекція словників і енциклопедій
13. [www.uk.wikipedia.org](http://www.uk.wikipedia.org) – Словникенциклопедія
14. [www.iit.nau.edu.ua](http://www.iit.nau.edu.ua) - Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій, Інститут комп'ютерних технологій при Національному авіаційному університеті (Київ, Україна)
15. [www.kstu-kai.ru](http://www.kstu-kai.ru) - Інститут радіоелектроніки та телекомунікацій / Казахський державний технічний університет (КДТУ) ім. Туполєва
16. [www.aleo56.wix.com/education](http://www.aleo56.wix.com/education) - сайт з мультимедіа.
17. [www.wix.com](http://www.wix.com) – Платформа проектування Інтернет-сайтів та мультимедіа продуктів
18. <http://www.repository.hneu.edu.ua/jsrui/handle/123456789/5872> - Мультимедійні видання : навчальний посібник {Електронний ресурс}/ Пушкар О. І., Климнюк В. Є., Браткевич В. В. – Х. : Вид. ХНЕУ, 2012. – 144 с. (Укр. мов.)
19. <http://www.indigorse.com/products/autoplay-media-studio/> - Електронний ресурс по використанню програми AutoPlay Media Studio 8.3 у створенні мультимедіа.
20. <http://www.udc.ntu-kpi.kiev.ua/ua/resources/dc/> - Сайт Українського інституту інформаційних технологій в освіті Національного Технічного Університету України «КПІ»
21. <http://dls.kherson.ua/dls/Default.aspx>. – Мультимедійний програмно- методичний комплекс «Віртуальна біологічна лабораторія», програмно-методичний комплекс «ТерМ» підтримки практичної навчальної математичної діяльності, програмний засіб «програмне середовище «Системи лінійних рівнянь».