

Подписано электронной подписью:
Вержицкий Данил Григорьевич
Должность: Директор КГПИ ФГБОУ ВО «КемГУ»
Дата и время: 2024-02-21 00:00:00
МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
47f0861ad29a3b30e24c728ab53661ab35e5d302f0ac10e73e03a5b6fdf6436
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Кемеровский государственный университет»
Кузбасский гуманитарно-педагогический институт

(Наименование филиала, где реализуется данная дисциплина)
Факультет информатики, математики и экономики
Кафедра информатики и общетехнических дисциплин

Утверждаю
Декан ФИМЭ
Фомина А.В.
23 июня 2021 г.

Рабочая программа дисциплины
Б1.В.ДВ.01.02 Видеомонтаж

Направление подготовки
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) подготовки
Технология и Информатика

Программа *академического бакалавриата*

Квалификация выпускника
бакалавр

Форма обучения
Очная

Год набора 2017

Новокузнецк 2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной образовательной программы	3
2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата	4
3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	6
3.1. Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах)	6
4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	7
4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах).....	7
4.2 Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам).....	7
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине	9
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине	10
6.1. Зачет.....	10
6.2 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций	14
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины	15
а) основная учебная литература.....	15
б) дополнительная учебная литература	15
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины	15
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	15
10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине	16

1. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения основной образовательной программы

В результате освоения ОПОП бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине:

Коды компетенции	Результаты освоения ООП Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-4	способность использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемого предмета	<p>Знать:</p> <p>современные педагогические технологии реализации компетентного подхода с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся; методы и технологии поликультурного, дифференцированного и развивающего обучения.</p> <p>Уметь:</p> <p>применять современные образовательные технологии, включая информационные, а также цифровые образовательные ресурсы для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения;</p> <p>разрабатывать и реализовывать программы развития универсальных учебных действий, образцов и ценностей социального поведения;</p> <p>Владеть:</p> <p>навыками планирования и организации учебно-воспитательного процесса, ориентированного на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов обучения;</p> <p>навыками регулирования поведения обучающихся для обеспечения безопасной развивающей образовательной среды.</p>
СПК-1	Способен осуществлять разработку и реализацию образовательных программ по информатике с использованием современных информационно-коммуникационных технологий	<p>Знать:</p> <p>содержание математических и информационно-технологических дисциплин, связанных с образовательной областью «Информатика».</p> <p>Уметь:</p> <p>формировать содержание обучения по информатике на основе изученных математических и информационно-технологических дисциплин;</p> <p>ориентироваться в современных концепциях и последних достижениях математических и информационно-технологических дисциплин, формирующих содержание обучения по информатике;</p> <p>использовать достижения науки для обоснования применяемых методов обучения информатике;</p> <p>Владеть:</p> <p>основными приемами работы с профессиональными базами данных и другими</p>

		информационными источниками по информационно-технологическим дисциплинам для разработки и реализации образовательных программ по информатике.
--	--	---

2. Место дисциплины в структуре ООП бакалавриата

Данная дисциплина относится к дисциплинам по выбору вариативной части цикла Б1. Дисциплина изучается на 5 курсе в 10 семестре.

Цель дисциплины «Видеомонтаж» - приобретение студентами знаний и компетенций в области создания презентационных видеороликов информационных систем, а также обучающих видеокурсов для пользователей информационных систем.

Задачи дисциплины «Видеомонтаж»:

- Изучить интерфейс и функциональные возможности свободно распространяемых программ скринкастинга, видео- и аудиоредакторов.
- Приобрести опыт разработки сценария и создания обучающего видеокурса с использованием свободно распространяемого программного обеспечения по обработке видео- и аудиоинформации.
- Приобрести опыт создания и публикации на видеохостинге интерактивных обучающих видеокурсов.

Структурно-логическая схема формирования в ОПОП компетенций, закрепленных за дисциплиной

Код и название компетенции	Дисциплины и практики, формирующие компетенцию ОПОП
СПК-1 Способен осуществлять разработку и реализацию образовательных программ по информатике с использованием современных информационно-коммуникационных технологий	Б1.В.02 Предметное обучение: информатика
	Б1.В.02.01 Компьютерное моделирование
	Б1.В.02.02 Теория алгоритмов
	Б1.В.02.03 Численные методы
	Б1.В.02.04 Основы искусственного интеллекта
	Б1.В.02.05 Операционные системы
	Б1.В.02.06 Компьютерные сети и интернет-технологии
	Б1.В.02.09 Медиаобразование
	Б1.В.02.10 Информационные технологии в педагогическом тестировании
	Б1.В.ДВ.01.01 Программирование на Java-скрипт
	Б1.В.ДВ.01.02 Видеомонтаж
	Б1.В.ДВ.02.01 3-d моделирование
	Б1.В.ДВ.02.02 Компьютерная графика
	Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение
	Б1.В.ДВ.03.02 Новые информационные технологии
	Б1.В.ДВ.04.01 Программирование
	Б1.В.ДВ.04.02 Языки программирования
	Б1.В.ДВ.05.01 Практикум по решению задач на компьютере
	Б1.В.ДВ.05.02 Решение задач по информатике
	Б1.В.ДВ.06.01 Теоретические основы информатики
	Б1.В.ДВ.06.02 Теория программирования
	Б1.В.ДВ.07.01 Информационные системы
	Б1.В.ДВ.07.02 Системы управления базами данных
	Б1.В.ДВ.08.01 Архитектура компьютера
	Б1.В.ДВ.08.02 Вычислительная техника

	Б1.В.ДВ.09.01 Методы и средства защиты информации Б1.В.ДВ.09.02 Информационная безопасность Б1.В.ДВ.13.01 Программирование в виртуальных средах Б1.В.ДВ.13.02 Разработка интерактивных презентаций Б1.В.ДВ.16.01 Компьютерные измерения и анализ массивов данных Б1.В.ДВ.16.02 Проектирование электронной образовательной среды Б1.В.ДВ.19.01 Проектирование информационных систем Б1.В.ДВ.19.02 Проектирование цифровых образовательных ресурсов Б2.В.01(У) Учебная практика. Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности Б2.В.02(П) Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности Б2.В.03(П) Производственная практика. Педагогическая практика Б2.В.05(П) Производственная практика. Преддипломная практика Б3.Б.02(Д) Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты ФТД.01 Организация дистанционного образования
ПК-4 способностью использовать возможности образовательной среды для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов обучения и обеспечения качества учебно-воспитательного процесса средствами преподаваемых учебных предметов	Б1.Б.02 Психолого-педагогические основы профессиональной деятельности Б1.Б.02.01 Педагогика Б1.Б.02.02 Психология Б1.Б.02.06 Технологии психолого-педагогической диагностики и педагогических измерений Б1.В.01 Технологии и методы проектирования и реализации программ основного общего образования Б1.В.01.01 Методика обучения технологии Б1.В.01.02 Методика обучения информатике Б1.В.01.05 Организация исследовательской и проектной деятельности обучающегося по технологии Б1.В.01.06 Организация исследовательской и проектной деятельности обучающегося по информатике Б1.В.02 Предметное обучение: информатика Б1.В.02.11 Веб-дизайн Б1.В.ДВ.01.01 Программирование на Java-скрипт Б1.В.ДВ.01.02 Видеомонтаж Б1.В.ДВ.02.01 3-d моделирование Б1.В.ДВ.02.02 Компьютерная графика Б1.В.ДВ.03.01 Программное обеспечение Б1.В.ДВ.03.02 Новые информационные технологии Б1.В.ДВ.04.01 Программирование Б1.В.ДВ.04.02 Языки программирования

	Б1.В.ДВ.08.01 Архитектура компьютера
	Б1.В.ДВ.08.02 Вычислительная техника
	Б2.В.01(У) Учебная практика. Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности
	Б2.В.02(П) Производственная практика. Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности
	Б2.В.03(П) Производственная практика. Педагогическая практика
	Б2.В.05(П) Производственная практика. Преддипломная практика
	Б3.Б.01(Г) Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 2 зачетных единиц (ЗЕТ), 72 академических часа.

3.1. Объем дисциплины по видам учебных занятий (в часах)

Объем дисциплины	Всего часов	
	для очной формы обучения	для заочной формы обучения
Общая трудоемкость дисциплины	72	
Контактная работа обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) (всего)		
Аудиторная работа (всего**):	28	
в т. числе:		
лекции	10	
семинары, практические занятия		
практикумы		
лабораторные работы	18	
в т.ч. в активной и интерактивной формах	12	
Внеаудиторная работа (всего**):	44	
В том числе, индивидуальная работа обучающихся с преподавателем:		
курсовое проектирование		
групповая, индивидуальная консультация и иные виды учебной деятельности, предусматривающие групповую или индивидуальную работу обучающихся с преподавателем		
творческая работа (эссе)		
Самостоятельная работа обучающихся (всего)	44	
Вид промежуточной аттестации обучающегося (зачет / экзамен)	зачет	

4. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий (в академических часах)

для очной формы обучения

№ п/п	Раздел дисциплины	Общая трудоемкость (часов)	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся и трудоемкость (в часах)			Формы текущего контроля успеваемости
			аудиторные учебные занятия		самостоятель- ная работа обучающихся	
		всего	лекции	семинары, практические занятия		
1.	Использование достижений науки для обоснования применяемых методов обучения информатике. Видеомонтаж на компьютере: основные понятия.	14	2	4	8	Опрос, рецензирование письменных работ, допуск и защита лабораторных работ, защита программных проектов
2.	Обзор проприетарного и свободно распространяемого программного обеспечения по обработке видео- и аудиоинформации.	14	2	4	8	
3.	Создание обучающего видеокурса: основные этапы.	14	2	4	8	
4.	Интерфейс и функциональные возможности свободно распространяемых программ скринкастинга, видео- и аудиоредакторов.	14	2	4	8	
5.	Создание интерактивного видео и публикация на видеохостинге.	18	2	2	14	

4.2 Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам)

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание
1	Видеомонтаж на компьютере: основные понятия.	

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание
<i>Содержание лекционного курса</i>		
1.1.	Видеомонтаж на компьютере: основные понятия.	Использование достижений науки для обоснования применяемых методов обучения информатике. Характеристики видеосигнала: количество кадров в секунду, чересстрочная и прогрессивная развертка, разрешение, соотношение сторон кадра, ширина видеопотока (битрейт).
1.2	Видео- и аудиоформаты и кодеки.	Видеоформаты. Видеокодеки. Характеристики аудиосигнала. Аудиоформаты. Аудиокодеки. Мультимедиаконтейнеры.
<i>Темы лабораторных занятий</i>		
1.1.	Обзор и сравнительная характеристика цифровых аудиоформатов	Аудиоформаты без сжатия (WAV, AIFF и другие). Аудиоформаты со сжатием без потерь (FLAC, WMA, APE и другие). Аудиоформаты со сжатием с потерями (MP3, Ogg, WMA, RealAudio и другие).
1.2.	Обзор и сравнительная характеристика цифровых видеоформатов	Стандарты сжатия медиаданных MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4. H.261, H.262, H.263, H.264, H.265.
2	Обзор проприетарного и свободно распространяемого программного обеспечения по обработке видео- и аудиоинформации.	
<i>Содержание лекционного курса</i>		
2.1.	Проприетарное и свободно распространяемое программное обеспечение по обработке видеоинформации.	Свободные видеоредакторы Kino, Kdenlive, VideoLAN Movie Creator
2.2.	Проприетарное и свободно распространяемое программное обеспечение по обработке аудиоинформации	Свободный аудиоредактор Audacity, программы для синтеза речи Espeak, и звука FluidSynth
<i>Темы лабораторных занятий</i>		
2.1.	Свободные видеоредакторы Kino, Kdenlive, VideoLAN Movie Creator	Системные требования программ. Установка, интерфейс, функциональные возможности.
2.2.	Свободный аудиоредактор Audacity	Системные требования программы. Установка, интерфейс, функциональные возможности.
2.3.	Программы для синтеза речи Espeak, и звука FluidSynth	Системные требования программ. Установка, интерфейс, функциональные возможности.
3	Создание обучающего видеокурса: основные этапы.	
<i>Содержание лекционного курса</i>		
3.1.	Концептуальная разработка замысла обучающего видеокурса в свете современных образовательных технологий	Основные задачи и принципы концептуальной разработки замысла в свете современных образовательных технологий. Требования к конечному продукту со стороны автора, заказчика, аудитории, патентных организаций
3.2.	Режиссерский сценарий	Формулировка темы и задач проекта, определение

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание
	обучающего видеокурса: технология разработки	стиля и содержания. Создание «мультимедийного» режиссерского сценария обучающего видеокурса
<i>Темы лабораторных занятий</i>		
3.1.	Формулировка темы и задач видеокурса, определение стиля и содержания	
3.2.	Создание режиссерского сценария обучающего видеокурса	
4	Интерфейс и функциональные возможности свободно распространяемых программ скринкастинга, видео- и аудиоредакторов.	
<i>Содержание лекционного курса</i>		
4.1.	Функциональные возможности программ скринкастинга и видеоредакторов в подготовке монтаже видеоматериалов обучающего курса	Подготовка (запись) исходных видеоматериалов обучающего курса с использованием программ скринкастинга RecordMyDesktop, XVIDCap Screen Capture, VLC Media Player Монтаж видеоряда проекта, создание переходов и спецэффектов, титров, субтитров
4.2.	Функциональные возможности аудиоредакторов в подготовке и монтаже аудиосопровождения обучающего курса	Подготовка (запись) исходных аудиоматериалов обучающего курса с использованием программ звукозаписи. Монтаж звукового сопровождения обучающего курса в аудиоредакторах с использованием фильтров и спецэффектов.
<i>Темы лабораторных занятий</i>		
4.1.	Подготовка (запись) видеоматериалов	
4.2.	Монтаж видеоряда проекта, создание переходов и видеоэффектов, титров, субтитров	
4.3.	Подготовка (запись) аудиоматериалов	
4.4.	Синхронизация звука с изображением, создание аудиоэффектов	
5	Создание интерактивного видео и публикация на видеохостинге	
<i>Содержание лекционного курса</i>		
5.1.	Функциональные возможности видеохостинга YouTube	Создание и управление аккаунтом YouTube. Загрузка и редактирование видео с использованием встроенного редактора YouTube
5.2.	Создание интерактивных видео. Анализ статистики YouTube	Создание интерактивных видео. Добавление и изменение аннотаций. Добавление титров / субтитров. Вставка видео на другие веб-страницы. Статистика YouTube
<i>Темы лабораторных занятий</i>		
5.1.	Создание и управление аккаунтом YouTube. Загрузка и редактирование видео	
5.2.	Создание интерактивных видео и вставка на другие веб-сайты	

5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

№ п/п	Название раздела, темы	Самостоятельная работа студентов		
		Кол-во часов в соотв. с тем. планом	Задания, выносимые на самостоятельную работу	Сроки выполнения
1	Видеомонтаж на компьютере:	14	Аналитический	Устанавливаются

	основные понятия.		обзор ресурсов Интернет	преподавателем
2	Обзор проприетарного и свободно распространяемого программного обеспечения по обработке видео- и аудиоинформации.	14	Аналитический обзор ресурсов Интернет	Устанавливаются преподавателем
3	Создание обучающего видеокурса: основные этапы.	14	Аналитический обзор ресурсов Интернет, проект	Устанавливаются преподавателем
4	Интерфейс и функциональные возможности свободно распространяемых программ скринкастинга, видео- и аудиоредакторов.	14	Аналитический обзор ресурсов Интернет, проект	Устанавливаются преподавателем
5	Создание интерактивного видео и публикация на видеохостинге.	16	Аналитический обзор ресурсов Интернет, проект	Устанавливаются преподавателем

Формы контроля: рецензирование и рейтинговое оценивание подготовленных студентами аналитических обзоров ресурсов Интернет, защита и рейтинговое оценивание созданных программных проектов.

Содержание контрольных мероприятий:

Темы аналитических обзоров ресурсов Интернет:

- История развития компьютерного видеомонтажа.
- Сферы практического использования компьютерного видеомонтажа.
- Оборудование для компьютерного видеомонтажа.
- Понятие «Виртуальной студии», ее аналоги в компьютерных программах.
- Понятие «режиссерская экспликация мультимедийного продукта».
- Основные инструменты программы и способы создания видеомонтажа на компью-тере (на примере одной из программ).
- Основные задачи и принципы концептуальной разработки замысла видеопроекта.
- Технологические особенности программ компьютерного видеомонтажа.
- Особенности мультимедийного режиссерского сценария.
- Понятие «ключевые кадры» в компьютерной анимации.
- Технологические периоды производства видеопроекта.
- Этапы создания видеоролика на компьютере.

Темы проектов

Тема проекта выбирается студентом самостоятельно и согласовывается с преподавателем. Рекомендуется создавать обучающие видеокурсы по свободно распространяемым кроссплатформенным приложениям.

Методические указания по самостоятельной работе студентов опубликованы по адресу: https://skado.dissw.ru/table/#faculty-ed_bachelor-20

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

6.1. Зачет

Экзаменационный билет содержит два теоретических вопроса и практическое задание, предполагающее защиту созданного студентами проекта.

а) типовые задания

Примерные вопросы к зачету

1. История развития компьютерного видеомонтажа.
2. Видеомонтаж на компьютере. Виды видеомонтажа.
3. Оборудование для компьютерного видеомонтажа.
4. Основные характеристики видеосигнала (количество кадров в секунду, развёртка, разрешение, соотношение сторон кадра, битрейт).
5. Основные характеристики цифрового аудиосигнала.
6. Цифровые видеоформаты. Стандарты сжатия медиаданных MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4.
7. Цифровые видеоформаты. Стандарты сжатия медиаданных H.261, H.262, H.263, H.264, H.265.
8. Цифровые аудиоформаты. Аудиоформаты без сжатия (WAV, AIFF и другие).
9. Цифровые аудиоформаты. Аудиоформаты со сжатием без потерь (FLAC, WMA, APE и другие).
10. Цифровые аудиоформаты. Аудиоформаты со сжатием с потерями (MP3, Ogg, WMA, RealAudio и другие).
11. Видеокодеки. Сравнительные характеристики для оценки видеокодеков.
12. Видеокодеки с лицензией GPL (Theora, Dirac, Xvid, FFmpeg и другие).
13. Проприетарные видеокодеки (DivX, Windows Media Encoder, RealVideo и другие).
14. Аудиокодеки (Vorbis, Speex, MLP).
15. Аудиокодеки (WMA, FLAC, TrueAudio).
16. Мультимедиаконтейнеры (медиаконтейнеры) AVI, MP4, QuickTime.
17. Мультимедиаконтейнеры (медиаконтейнеры), Matroska, MXF, Ogg.
18. Сравнительная характеристика проприетарных видеоредакторов.
19. Сравнительная характеристика свободно распространяемых видеоредакторов.
20. Сравнительная характеристика проприетарных аудиоредакторов.
21. Сравнительная характеристика свободно распространяемых аудиоредакторов.
22. Скринкастинг.
23. Сравнительная характеристика проприетарных программ создания скринкастов.
24. Сравнительная характеристика свободно распространяемых программ создания скринкастов.
25. Требования, предъявляемые к обучающему видеоуроку.
26. Режиссерский сценарий обучающего видеокурса: технология разработки.
27. Функциональные возможности видеоредакторов в монтаже видеоматериалов обучающего курса.
28. Функциональные возможности программ скринкастинга в подготовке и монтаже видеоматериалов обучающего курса.
29. Подготовка (запись) видеоматериалов обучающего курса, монтаж видеоряда проекта, создание переходов и видеоэффектов.
30. Функциональные возможности аудиоредакторов в подготовке и монтаже аудиосопровождения обучающего курса.
31. Подготовка (запись) аудиоматериалов, синхронизация звука с изображением, создание аудиоэффектов.
32. Создание титров и субтитров для обучающего видеокурса.
33. Функциональные возможности видеохостинга YouTube.
34. Создание и управление аккаунтом YouTube. Загрузка и редактирование видео.
35. Бесплатный видеохостинг YouTube. Создание интерактивных видео.
36. Анализ статистики YouTube.

В качестве практического задания необходимо продемонстрировать и "защитить" опубликованный на YouTube обучающий видеоролик, созданный по предварительно разработанному сценарию.

Сценарий должен быть оформлен в виде текстового файла в следующем формате:

Тема видеоурока: ...

Цель видеоурока: ...

Итоги урока: ...

Длительность видеоурока: ... (от 3 до 5 минут)

№ плана	Начало	Окончание	Описание и содержание монтажного плана	Звуковое сопровождение монтажного плана	Титры	Субтитры
1	00:00:00:00	00:00:03:00	Вводная часть урока.	Здравствуйте. Вы смотрите видеоурок, посвященный работе с ... в программе ...	Название видеоурока	
2				Для того чтобы выполнить ..., необходимо ...		
...						
			Заключительная часть урока.	Итак, в данном уроке мы рассмотрели ...	Титры с информацией о создателе фильма, и ссылки на использованные при создании фильма материалы	

б) критерии оценивания компетенций (результатов)

Критерии оценивания ответов на теоретические вопросы:

Критерии	Балл	Примечание
Студент в полном объеме владеет терминологией предметной области, четко, логично и системно раскрывает суть технологии линейного и нелинейного видеомонтажа и функциональные возможности программного обеспечения различных категорий в создании обучающих видеофильмов	5	Максимальное значение
Студент владеет ключевой терминологией предметной области, знает основные этапы технологии создания обучающих видеороликов на компьютере, демонстрирует владение функционалом программного обеспечения для линейного видеомонтажа, но допускает в их решении некоторые неточности	3-4	
студент демонстрирует фрагментарное знание терминологии предметной области, описывает основные возможности программных систем для создания обучающего видео на компьютере, но затрудняется в их выборе и применении для решения конкретных задач	1-2	Пороговое значение
студент не владеет терминологией предметной области, не может описать возможности программного обеспечения для решения типовых задач создания видеофильма, однако не владеет функционалом систем линейного видеомонтажа	0	

Критерии оценивания проекта:

Критерии	Балл	Примечание
Созданный видеоролик полностью удовлетворяет требованиям к конечному продукту со стороны заказчика и целевой аудитории; структура и содержание полностью соответствует представленному режиссерскому сценарию; монтаж видеоряда, аудиосопровождения, титров и субтитров выполнен с использованием приемов нелинейного видеомонтажа; имеет высокий рейтинг на видеохостинге	8-10	Максимальное значение
Созданный видеоролик удовлетворяет основным требованиям к конечному продукту со стороны заказчика и целевой аудитории; структура и содержание не менее чем на 75% соответствует представленному режиссерскому сценарию; монтаж видеоряда, аудиосопровождения, титров и субтитров выполнен с использованием приемов линейного видеомонтажа; имеет положительный рейтинг на видеохостинге	5-7	
Созданный видеоролик удовлетворяет минимальным требованиям к конечному продукту со стороны заказчика и целевой аудитории; структура и содержание в общих чертах соответствует представленному режиссерскому сценарию; монтаж видеоряда, аудиосопровождения, титров и субтитров выполнен с использованием приемов линейного видеомонтажа; на видеохостинге есть как положительные, так и отрицательные отзывы	3-4	Пороговое значение
Созданный видеоролик не удовлетворяет требованиям к конечному продукту со стороны заказчика и целевой аудитории; режиссерский сценарий отсутствует, или его структура и содержание не совпадает с видеороликом; недостатки в монтаже видеоряда, аудиосопровождения, титров и субтитров выполнен; на видеохостинге доминируют отрицательные отзывы	1-2	
Видеоролик не создан	0	

Оценивание проектных заданий осуществляется в соответствии с рейтингом, полученным видеороликом на видеохостинге YouTube - статистика за выбранный период времени, включающая:

- активность просмотров в различных регионах;
- относительная популярность видео в определенном регионе со всеми другими видео в этом регионе;
- демографическая статистика по зрителям;
- оценка интереса к видео по продолжительности воспроизведения, оценкам, комментариям;
- анализ путей перехода зрителей на видео (поиск, электронная почта, встроенный проигрыватель и т. д.).

- Оценивание знаний, умений, навыков и опыта деятельности обучающихся осуществляется с использованием балльно-рейтинговой системы оценки достижений.

с) описание шкалы оценивания

Шкала оценивания ответа на теоретические вопросы 5-балльная.

Шкала оценивания проекта – 10-балльная.

Итоговая оценка вычисляется как среднее арифметическое всех трех оценок.

6.2 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

Результаты текущей учебной деятельности и промежуточной аттестации учитываются в итоговой аттестации по дисциплине следующим образом:

Балльно-рейтинговая оценка результатов учебной работы обучающихся по видам (БРС)

Составляю- щие учебной работы	Сум- ма баллов	Учебная деятельность студента	Оценка в аттестации	Баллы
Текущая учебная работа в семестре	80	Посещение занятий по расписанию.	1-2 балл посещение 1 занятия	9 - 18
		Лабораторные работы	2 балла - посещение 1 практического или лабораторного занятия и выполнение работы на 51-65% 3 балла - посещение 1 практического или лабораторного занятия и выполнение работы на 66-85% 4 балла – посещение 1 занятия и существенный вклад на занятии в работу всей группы, самостоятельность и выполнение работы на 86-100%	18 - 36
		Контрольная работа	24 балла (пороговое значение) 46 баллов (максимальное значение)	24-46
Итого по текущей работе в семестре				51 - 100
Промежуто- чная аттестация (зачет)	20 (100 баллов приведен- ной шкалы)	Теоретическая часть	3 балла (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	3 - 10
		Практическая часть	7 баллов (пороговое значение) 10 баллов (максимальное значение)	7 - 10
Итого по промежуточной аттестации (зачету)				(51 – 100% по приведенной шкале) 10 – 20 б.
Суммарная оценка по дисциплине/ Сумма баллов по текущей и промежуточной аттестации				51 – 100 б.

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

а) основная учебная литература

1. Алешин Л.И. Компьютерный видеомонтаж / Л.И. Алешин. - М.: Форум, 2012. - 176 с.: 60х90 1/16. (обложка) ISBN 978-5-91134-634-8 [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=264644>
2. Киселев, С. В. Средства мультимедиа [Текст] : учебное пособие / С. В. Киселев. - Москва : Академия, 2009. – 6 1, [3] с. - (Непрерывное профессиональное образование). - Библиогр.: с. 63 (7 назв.). – ISBN 9785769557071.
3. Мамчев, Г.В. Цифровое телевизионное вещание : учебное пособие / Г.В. Мамчев ; Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение высшего профессионального образования «Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики», Федеральное агентство связи. - 2-е изд., перераб. и доп. - Новосибирск : Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2014. - 449 с. : табл., схем. - Библиогр. в кн.. ; То же [Электронный ресурс]. - URL: [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=431525](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=431525)
4. Спиридонов, О.В. Создание видеуроков в Camtasia Studio/ / О.В. Спиридонов. - 2-е изд., испр. - М. : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 262 с. : ил. ; То же [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428997](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428997)

б) дополнительная учебная литература

1. История любительского кино-, фото- и видеотворчества : учебно-методический комплекс / Министерство культуры Российской Федерации, ФГБОУ ВПО «Кемеровский государственный университет культуры и искусств», Институт визуальных искусств, Кафедра фотовидеотворчества и др. - Кемерово : КемГУКИ, 2014. - 39 с. : табл. ; То же [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275362](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275362)
2. Семендяева, О.В. Аудиовизуальные технологии обучения : учебное пособие / О.В. Семендяева. - Кемерово : Кемеровский государственный университет, 2011. - 156 с. - ISBN 978-5-8353-1209-2 ; То же [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=232473](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=232473)
3. Рознатовская, А.Г. Создание компьютерного видеоролика в Adobe Premiere Pro CS 2 / А.Г. Рознатовская. - М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 80 с. - (Лицей информационных технологий). - ISBN 978-5-9963-0039-6 ; То же [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [//biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209](http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233209)

8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. YouTube: официальный сайт. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/>, свободный.

9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Курс «Видеомонтаж» дает общее представление о способах и средствах профессионального видеомонтажа на компьютере, о принципах создания обучающих видеокурсов, необходимом программно-техническом обеспечении и перспективах использования компьютерного видеомонтажа в сфере образования.

Без мультимедийных пособий скоро будет немыслимо ни одно занятие в школе, ни одна лекция в университете. Видеокурсы появляются регулярно и в большом количестве, они посвящены самым разным темам. Однако в настоящее время самую большую долю видеокурсов составляют материалы на компьютерную тематику: изучение принципов работы с приложениями, уроки создания собственного сайта, примеры обработки звука и видео на компьютере и многое другое. Обучающий видеоролик может также раскрывать преимущества

какой-либо программы или даже просто рекламировать интернет-ресурс. Желающих попробовать себя в роли «учителя» очень много, однако, в условиях жесткой конкуренции, для того чтобы видеокурс не стал «одним из многих», создателям обучающего видео необходимо грамотно оформлять материалы, использовать в видеофрагментах элементы анимированной графики, вырезать ошибки, допущенные в процессе записи и т.д.

Если начать создавать обучающее видео, с первых шагов станет очевидно, что для достижения этой цели понадобится не одна и не две, а сразу набор различных программ. Это - аудиоредактор, программа для обработки видео, утилита для захвата экрана, программа для создания единой оболочки, наподобие меню с автозапуском на CD; возможно, по ходу работы, понадобятся также другие инструменты.

На практических занятиях студенты осваивают программное обеспечение, используемого в процессе создания обучающих видеокурсов, на основе которой готовят свой проект (видеоролик или анимационный фильм).зачет. Основным требованием к зачету является защита разработанного видеопрокта, выполненного с помощью комплекса изученных компьютерных программ, и соответствующего требованиям, предъявляемым к образовательным видеокурсам. Методические указания размещены по адресу: https://skado.dissw.ru/table/#faculty-ed_bachelor-20

10. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Видеомонтаж	<p>303 Компьютерный класс. Учебная аудитория (мультимедийная) для проведения занятий:</p> <ul style="list-style-type: none"> - семинарского (практического) типа; - групповых и индивидуальных консультаций; - текущего контроля и промежуточной аттестации. <p>Специализированная (учебная) мебель: доска маркерно-меловая, столы компьютерные, стулья. Оборудование для презентации учебного материала: стационарное - ноутбук преподавателя, экран, проектор. Оборудование: компьютеры для обучающихся (11 шт.).</p> <p>Используемое программное обеспечение: MSWindows (MicrosoftImaginePremium 3 year по лицензионному договору № 1212/KMP от 12.12.2018 г. до 12.12.2021 г.), LibreOffice (свободно распространяемое ПО), Firefox 14 (свободно распространяемое ПО), Java (бесплатная версия), Blender(свободно распространяемое ПО),</p>	654027, Кемеровская область - Кузбасс, г. Новокузнецк, пр-кт Пионерский, д.13, пом. 2
-------------	--	---

	<p>Qucs(свободно распространяемое ПО), Gimp 2(свободно распространяемое ПО), Paint.NET(свободно распространяемое ПО), Dia(свободно распространяемое ПО), Qcad(свободно распространяемое ПО), Audacity(свободно распространяемое ПО), AdobeReaderXI(свободно распространяемое ПО), WinDjView(свободно распространяемое ПО), WxMaxima(свободно распространяемое ПО), kturtle(свободно распространяемое ПО). Интернет с обеспечением доступа в ЭИОС.</p>	
--	---	--

Составитель:



Бойченко Г.Н, доцент кафедры ТиМПИ
(фамилия, инициалы и должность преподавателя (ей))

Макет рабочей программы дисциплины (модуля) разработан в соответствии с приказом Минобрнауки России от 19.12.2013 № 1367, одобрен научно-методическим советом (протокол № 8 от 09.04.2014 г.) и утвержден приказом ректора от 23.04.2014 № 224/10..

Макет обновлён с поправками в части подписей на титульной странице, п.3 добавлена строка для указания часов, проводимых в активной и интерактивной формах обучения, добавлен п. 12.1 Особенности реализации дисциплины для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (протокол НМС № 6 от 15.04.2015 г.), утвержден приказом ректора.