

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Жанры и формы цифровых медиа

Образовательная программа: 42.03.02 Журналистика, профиль: Конвергентная журналистика

Курс: 3, семестр : 6

Факультет гуманитарного образования

		Семестр
№	Вид деятельности	6
1	Всего зачетных единиц (кредитов)	3
2	Всего часов	108
3	Всего занятий в контактной форме, час.	61
4	Лекции, час.	18
5	Практические занятия, час.	36
6	Лабораторные занятия, час.	0
7	из них в активной и интерактивной форме, час.	10
8	Аттестация, час.	2
9	Консультации, час.	5
10	Самостоятельная работа, час.	47
11	Виды самостоятельной работы (курсовой проект, курсовая работа, РГЗ, подготовка к контрольной работе)	контр.
12	Вид аттестации	3

Внешние требования

Компетенция ФГОС: ОПК.13 способность следовать принципам работы журналиста с источниками информации, знать методы ее сбора, селекции, проверки и анализа, возможности электронных баз данных и методы работы с ними; <i>в части следующих результатов обучения:</i>
з2. знать возможности электронных баз данных и методы работы с ними
у2. уметь использовать возможности электронных баз данных и работать с ними
Компетенция ФГОС: ОПК.2 способность ориентироваться в мировых тенденциях развития медиаотрасли, знать базовые принципы формирования медиасистем, специфику различных видов СМИ, особенности национальных медиамоделей и реалии функционирования российских СМИ, быть осведомленным в области важнейших инновационных практик в сфере массмедиа; <i>в части следующих результатов обучения:</i>
з1. знать важнейшие инновационные практики в сфере массмедиа
у2. уметь использовать инновационные практики в сфере массмедиа
Компетенция ФГОС: ОПК.20 способность использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач, ориентироваться в современных тенденциях дизайна и инфографики в СМИ; <i>в части следующих результатов обучения:</i>
з1. знать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач

32. знать современные тенденции дизайна и инфографики в СМИ
у1. уметь использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач

Требования НГТУ к результатам освоения дисциплины

Результаты изучения дисциплины по уровням освоения (иметь представление, знать, уметь, владеть)	Формы организации занятий
---	---------------------------

Жанры и формы цифровых медиа

ОПК.2.31 знать важнейшие инновационные практики в сфере массмедиа	
1.о компьютерной анимации как раздела обработки видео изображений	Лекции; Практические занятия; Самостоятельная работа
ОПК.2.у2 уметь использовать инновационные практики в сфере массмедиа	
2.о программных, технических и прикладных средствах компьютерной анимации	Лекции; Практические занятия; Самостоятельная работа
ОПК.13.32 знать возможности электронных баз данных и методы работы с ними	
3.базовые понятия компьютерной анимации и ее основные разделы	Лекции; Практические занятия
ОПК.13.у2 уметь использовать возможности электронных баз данных и работать с ними	
4.методы компьютерной обработки анимационных изображений	Лекции; Практические занятия
ОПК.20.31 знать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач	
5.ориентироваться в области компьютерной обработки и получения анимационных изображений, пользоваться специальной литературой в изучаемой предметной области	Лекции; Практические занятия; Самостоятельная работа
6.обосновывать выбор программных средств для решения конкретных задач	Лекции; Практические занятия
ОПК.20.32 знать современные тенденции дизайна и инфографики в СМИ	
7.ориентироваться в структурах программных и технических средств получения анимационных изображений, их возможностях, назначениях, перспективах развития	Лекции; Практические занятия; Самостоятельная работа
ОПК.20.у1 уметь использовать современную техническую базу и новейшие цифровые технологии, применяемые в медиасфере, для решения профессиональных задач	
8.использовать основные программные, технические и прикладные системы компьютерной анимации	Лекции; Практические занятия; Самостоятельная работа
9.иметь опыт моделирования, текстурирования, анимации, цифровой обработки изображений трехмерной компьютерной графики	Лекции; Практические занятия

Литература

Основная литература

1. Армстронг Д. Macromedia Flash 8 : официальный учебный курс : [пер. с англ.] / Jay Armstrong, Jen deHaan. - М., 2007. - 155 с. : ил.
2. Переверзев, С. И. Анимация в Macromedia Flash MX [Электронный ресурс] : практикум / С. И. Переверзев. - 3-е изд. (эл.). - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. - 374 с.: ил. - ISBN 978-5-9963-1483-6. - Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=485561> - Загл. с экрана.

Интернет-ресурсы

1. ЭБС НГТУ : <http://elibrary.nstu.ru/>
2. ЭБС «Издательство Лань» : <https://e.lanbook.com/>
3. ЭБС IPRbooks : <http://www.iprbookshop.ru/>

4. ЭБС "Znanium.com" : <http://znanium.com/>

Методическое и программное обеспечение

Методическое обеспечение

1. Гужов В. И. Компьютерная анимация [Электронный ресурс] : электронный учебно-методический комплекс / В. И. Гужов ; Новосиб. гос. техн. ун-т. - Новосибирск, [2011]. - Режим доступа: http://elibrary.nstu.ru/source?bib_id=vtls000162797. - Загл. с экрана.

Специализированное программное обеспечение

1 Microsoft Office

2 Microsoft Windows

3 Adobe Flash

Материально-техническое обеспечение дисциплины

Презентационное оборудование

№	Наименование	Назначение
1	Презентационное оборудование (мультимедиа-проектор, экран, компьютер для управления)	для демонстрации наглядного материала

Специальное оборудование

№	Наименование	Назначение
1	Терминальный класс	для проведения практических занятий