Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Карпов Евгений Борисович
Должность: Ректор
Дата подписания: 31.08.2021 23:48:39
Уникальный программный ключ:
34e81b9ebf022d792ddf4ba544335e5bff5ea8f9d7bcf1d2f098d273e86a810b

ТЕХНОЛОГИИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ БИЗНЕС-ПРОЕКТОВ

Цели и задачи дисциплины. Цель преподавания дисциплины состоит в освоении студентами фундаментальных знаний по применению современных технологий мультимедиа для создания презентаций бизнес-проектов, а также в выработке навыков применения этих знаний. Дисциплина содержит сведения, необходимые для научно-исследовательской и практической работы в области использования и развития мультимедиа-технологий в бизнесе. Освещаются основные понятия мультимедиа, технологии создания мультимедийных бизнес-презентаций, работа с программой Adobe Flash CS3.

Дисциплина «Технологии представления бизнес-проектов» относится к «Профессиональному циклу дисциплин». Для изучения дисциплины требуются предварительные знания по курсу «Программирование».

В результате освоения дисциплины студент должен:

Знать: основные понятия мультимедиа, разновидности и содержание мультимедийных бизнес-презентаций, основные принципы представления мультимедийной информации.

Уметь: создавать мультимедийные бизнес-презентации в среде Adobe Flash CS3, решать типичные задачи обработки текстовой, графической, аудио- и видеоинформации, разрабатывать фирменный стиль и дизайн.

Владеть технологиями представления бизнес-проекта, основами программирования на языке ActionScript.

Требования к результатам освоения дисциплины

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих компетенций: (ПК-6).

Содержание дисциплины:

Тема 1. Понятие мультимедиа. Области применения мультимедиа. Характеристики мультимедиа. Базовые технологии мультимедиа. Мультимедийные презентации в бизнесе. Функции, преимущества, варианты использования, разновидности мультимедийных бизнес-презентаций.

Содержание и процесс создания бизнес-презентации. Этапы создания мультимедийной презентации бизнес- проекта.

Тема 2. Введение в Adobe Flash CS3. История Flash. Интерфейс. Слои и кадры. Работа с текстом и графическими объектами. Создание анимации «motion tweening», «shape tweening», «motion path tweening». Слои-маски. Сцены. Базовые действия ActionScript. Публикация Flash-фильмов. Примеры баннеров и бизнес- презентаций, созданных 2 5-7 0 3 25 Проверка лабораторных работ и курсового проекта, зачет при помощи Flash.

Тема 3. Язык ActionScript. Точечный синтаксис, переменные, типы данных, операторы, условные конструкции, циклы, функции. Объекты Array, Math, Date, String, Mouse. Программное управление графическими объектами. Работа со звуком и видео во Flash. Отладка сценариев ActionScript.

Тема 4. Возможности Flash для создания мультимедийных бизнес-презентаций: слайдовые презентации, шаблоны, компоненты, управление внешними приложениями и загрузка внешних данных, Flash- эффекты и фильтры.