

МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
образования "Российский государственный профессионально-педагогический университет"
Институт физической культуры, спорта и здоровья
Кафедра информационных систем и технологий

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**Б1.В.ДВ.01.02 ВИЗУАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ ДЛЯ СПОРТИВНЫХ
МЕРОПРИЯТИЙ**

Направление подготовки: 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Профиль подготовки: Информационные технологии в сфере физической культуры и спорта
(по элективным модулям)

Формы обучения: очная

Квалификация (степень) выпускника: Бакалавр

Объем: в зачетных единицах: 3 з.е.
в академических часах: 108 ак.ч.

Проректор по образовательной
деятельности

Л. К. Габышева

Разработчики:

Доцент кафедры информационных систем и технологий,
кандидат педагогических наук, доцент Федулова К. А.

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель освоения дисциплины - освоение творческих и технологических основ создания аудиовизуального контента для электронных образовательных ресурсов и новых медиа; формирование знаний, представлений и практических навыков использования сторителлинга как драматургического формата, способа подачи обучающей информации, трансляции ценностных основ коллективной идентичности сквозь личностные нарративы и смыслы в яркой эмоциональной форме, а также формирование понимания современных цифровых медиа и новых способов аудиовизуального повествования

Задачи изучения дисциплины:

- иметь представление о современных способах подачи визуального контента; о возможностях, предоставляемых интерактивными медиа для его представления; о видах современных интерактивных медиа; о новом способе взаимодействия схемы учитель-ученик;
- изучить особенности подготовки и трансляции аудиовизуального образовательного контента на площадках цифровых СМИ и новых медиа в информационно-телекоммуникационной сети Интернет;
- научиться создавать визуальный контент для освещения спортивных мероприятий, в основе которых лежит эмоционально-наполненное личностное повествование, история прожитого и пережитого сквозь призму социального;
- научиться производить мультимедийные истории для представления физической культуры, спортивных достижений средствами интернет-СМИ и других медиа с использованием современных технологий и сервисов.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Компетенции, индикаторы и результаты обучения

ПК-П1 Способен внедрять современные информационные технологий в образовательную и управленческую деятельность в области физической культуры и спорта, разрабатывать образовательные web и мультимедийные приложения, выполнять элементы графического дизайна интерфейсов

ПК-П1.3 Продвижение ИТ продуктов

Знать:

ПК-П1.3/Зн1 Методы создания рекламных текстов

ПК-П1.3/Зн2 Основы менеджмента в области связей с общественностью и работы со средствами массовой информации при продвижении ИТпродуктов

ПК-П1.3/Зн3 Средства и методы разработки и проведения презентации ИТпродуктов

Владеть:

ПК-П1.3/Нв1 Подготовка и размещение публикаций и сообщений об ИТпродуктах в доступных источниках

ПК-П1.3/Нв3 Организация распространения информации об ИТпродуктах по всем доступным коммуникационным каналам

ПК-П2 Способен проводить аналитическую деятельность и систематизацию данных обучающихся в области физической культуры и спорта с применением современного оборудования

ПК-П2.1 Мониторинг аппаратных комплексов и ППО управления цифровой информацией спортивного соревнования в виде спорта (спортивной дисциплине)

Знать:

ПК-П2.1/Зн1 Технологии цифровой обработки информации спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.1/Зн25 Требования, правила, регламенты, допуски к работе с информационными системами в области физической культуры и спорта и порядок их применения

Уметь:

ПК-П2.1/Ум1 Вести наблюдение и контролировать качество фиксации, записи (съемки) действий спортсменов или спортивной команды в процессе спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.1/Ум2 Вести постоянное наблюдение и контролировать качество цифровой обработки данных спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.2 Фиксация действий спортсменов и (или) спортивной команды и цифровая обработка информации, полученной в процессе спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

Знать:

ПК-П2.2/Зн1 Назначение, состав и структура аппаратных комплексов управления цифровой информацией спортивного соревнования в виде спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.2/Зн10 Основы техники и технологии монтажа аудио- и видеоматериалов

ПК-П2.2/Зн17 Инфраструктура отображения информации спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.2/Зн18 Методы и технологии преобразования и оцифровки зафиксированной, записанной (снятой) информации

Владеть:

ПК-П2.2/Нв4 Цифровая обработка информации о действиях спортсменов и (или) спортивной команды в процессе спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.2/Нв5 Передача цифровой информации на электронные средства отображения информации спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

ПК-П2.2/Нв8 Формирование базы цифровых данных спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

Уметь:

ПК-П2.2/Ум6 Подбирать и использовать методы и технологии преобразования и оцифровки зафиксированной информации спортивного соревнования по виду спорта (спортивной дисциплине)

3. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина Б1.В.ДВ.01.02 «Визуальный контент для спортивных мероприятий» относится к формируемой участниками образовательных отношений части образовательной программы и изучается в семестре(ах): 2.

Предшествующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.О.07.02 Архитектура ПК и периферийные устройства;

Б1.О.07.01 Введение в профессиональную деятельность;

Б1.О.06.01 Медико-биологические основы физической культуры и спорта;

Последующие дисциплины (практики) по связям компетенций:

Б1.О.06.07 IT-технологии в физической культуре и спорте;

Б1.О.07.07 Web-дизайн;

Б1.О.07.08 Web-программирование;

Б1.В.ДВ.02.02 Ардуинотехнологии в спорте;

Б1.О.07.05 Аудио- и видео технологии;

Б1.О.06.03 Базовые виды спорта и методика их преподавания;

Б1.О.07.06 Базы данных;

Б1.В.ДВ.03.02.02 Бренд-менеджмент в спорте;

Б3.01(Д) Выполнение и защита выпускной квалификационной работы;

Б1.В.ДВ.01.01 Иллюстративная компьютерная графика;

Б1.О.04.06 Информационно-коммуникационные технологии в образовании;

Б1.В.ДВ.03.01.03 Информационные технологии в физической культуре;

Б1.О.07.09 Искусственный интеллект в спорте;

Б1.О.06.06 История физической культуры и спорта;

Б1.О.06.01 Медико-биологические основы физической культуры и спорта;

Б1.О.05.03 Методика профессионального обучения;

Б1.О.06.08 Новые физкультурно-спортивные игры;

Б1.О.07.03 Основы алгоритмизации и программирования;

Б1.О.06.04 Правовые основы физической культуры и спорта;

Б2.О.06(Пд) Преддипломная практика;

Б1.О.07.11 Проектирование и архитектура сервисов соревновательной и спортивной деятельности;

Б2.О.03(П) Профессионально-квалификационная практика;

Б1.О.05.04 Профессионально-педагогические технологии;

Б1.В.ДВ.02.01 Робототехнические технологии в спорте высших достижений;

Б1.В.ДВ.03.01.02 Спортивная метрология;

Б1.О.06.09 Спортивные игры и методика преподавания;

Б1.О.06.02 Теоретические основы физической культуры и спорта;

Б1.О.07.04 Технологии программирования (по выбору);

Б1.В.ДВ.03.01.01 Технологии создания мультимедийного обучающего контента;

Б1.О.07.10 Трехмерная компьютерная графика и VR технологии;

Б1.В.ДВ.03.02.01 Цифровые маркетинговые исследования в спорте;

Б1.В.ДВ.03.02.03 Цифровые технологии в управлении;

Б1.О.06.05 Экономика и менеджмент в сфере физической культуры и спорта;

Б2.О.02(У) Эксплуатационная практика;

В процессе изучения дисциплины студент готовится к видам профессиональной деятельности и решению профессиональных задач, предусмотренных ФГОС ВО и образовательной программой.

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Период обучения	Общая трудоемкость (часы)	Общая трудоемкость (ЗЕТ)	Контактная работа (часы, всего)	Лабораторные занятия (часы)	Лекционные занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	Промежуточная аттестация (часы)
Второй семестр	108	3	48	32	16	60	Экзамен
Всего	108	3	48	32	16	60	

5. Содержание дисциплины

5.1. Разделы, темы дисциплины и виды занятий (часы промежуточной аттестации не указываются)

Наименование раздела, темы	Всего	Лабораторные занятия	Лекционные занятия	Самостоятельная работа
Раздел 1. Подготовка визуального контента для современных медиа	50	14	8	28
Тема 1.1. сторителлинг как формат мультимедийного повествования	14	4	2	8
Тема 1.2. Трансмедиа сторителлинг как технология подготовки замысла визуального контента	14	4	2	8
Тема 1.3. Основы текстосложения мультимедийного контента различного жанра	22	6	4	12
Раздел 2. Подготовка аудиовизуального контента для освещения спортивных мероприятий	58	18	8	32
Тема 2.1. Создание замысла будущего аудиовизуального образовательного контента и режиссерский анализ визуального наполнения, интерактивных сценариев, необходимых для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов	30	8	4	18
Тема 2.2. Разработка визуального контента для спортивных достижений с использованием современных информационных средств и технологий	28	10	4	14
Итого	108	32	16	60

5. Содержание разделов, тем дисциплин

Раздел 1. Подготовка визуального контента для современных медиа

Тема 1.1. Сторителлинг как формат мультимедийного повествования

Исторические предпосылки возникновения «культуры рассказывания». Сторителлинг как нарративная практика. Сторителлинг и медиа ориентированная культура: путь в публичное пространство. Сторителлинг как драматургический формат. Востребованные истории – те, в

которых сочетается коллективная идентичность и стратегии борьбы, воспроизводство не спонтанного говорения, а насыщенного описания, выраженного в многомерном и эмоционально-насыщенном повествовании. Сторителлинг как часть освободительного дискурса отдельных социальных групп, форма радикальной демократической практики. Сторителлинг в телевизионных в монологовых программах, ток-шоу, кино, на радио. Сторителлинг в социальных меди

Тема 1.2. Трансмедиа сторителлинг как технология подготовки замысла визуального контента

Трансмедиа сторителлинг как технология, способ повествования, характеризующийся трансграничным, распространяющимся на разные платформы методом. «Вселенная истории» трансмедийного проекта. Ретроактивные и проактивные трансмедийные проекты. Три основных вида трансмедиа на основе критериев – количество нарративных пространств (герои, локации, время), количество медиаплатформ и способ их взаимодействия (последовательное, параллельное, синхронное, нелинейное), степень и тип вовлеченности аудитории – франшиза, портмонта, комплексное. Особенности демонстрации спортивных мероприятий, представления спорта высоких достижений, позитивной мотивации и развития

Тема 1.3. Основы текстосложения мультимедийного контента различного жанра

Трансформация репортажа в мультимедийном произведении с использованием сторителлинга. Субъективный репортаж: технология конструирования текста/содержания с использованием различных знаковых систем (фото, видео, печатный текст и др.). Драматургия – хроника, интонирование сторитейллера, признаки субъективности как отражение мировоззренческой позиции. Репортажно-содержательный контент личностной истории.

История спортивного успеха как востребованный формат повествования. История успеха и сторителлинг: общее и частное. История, успеха и очерк-портрет: сходства и отличия. Технология создания текста истории успеха в формате «сторителлинг» с использованием мультимедийных инструментов (фото, видео, печатного текста, графики, анимации и пр). Организация трансмедиа повествования «истории успеха». Драма, докудрама, мелодрама – востребованные жанры для определенных социальных групп. Драма от сторитейллера и глубинное интервью как результат работы журналиста: сходства и отличия. Технология создания мультимедиа произведения, в основе которого драма героя, рассказанная от первого лица (сторитейллера), и использованием мультимедийных инструментов

Особенности встраивания образовательного контента в мультимедийную историю. Проектирование средств обучения с позиции освещения физической культуры и спорта с помощью современных цифровых медиа

Раздел 2. Подготовка аудиовизуального контента для освещения спортивных мероприятий

Тема 2.1. Создание замысла будущего аудиовизуального образовательного контента и режиссерский анализ визуального наполнения, интерактивных сценариев, необходимых для воплощения цифровых аудиовизуальных проектов

Реализация замысла будущего аудиовизуального образовательного контента, развитие и обогащение его в процессе создания в сотрудничестве с другими участниками группы разработки (спортивными комментаторами, обозревателями, спортсменами и тренерами), применение в работе над содержанием разнообразных выразительных средств. Технологии аудиовизуального производства с учетом профиля подготовки - от написания режиссерского сценария визуального средства до окончательной версии обучающего видеоролика на материальном носителе, предназначенной для публичного использования. Технология создания по собственному замыслу мультимедийного контента различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, "Интернет"- ресурсов и веб-контента.

Тема 2.2. Разработка визуального контента для спортивных достижений с использованием современных информационных средств и технологий

Процесс разработки собственного визуального контента для образовательного мультимедиа продукта/проекта. Принципы формирования экранного пространства визуального контента с применением современных компьютерных средств для моделирования образовательной ситуации, объектов, фонов и других необходимых эффектов.

6. Рекомендуемые образовательные технологии

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Технологии проведения занятий в форме диалогового общения, которые переводят образовательный процесс в плоскость активного взаимодействия обучающегося и педагога. Обучающийся занимает активную позицию и престаает быть просто слушателем семинаров или лекций. Технологии представлены: групповыми дискуссиями, конструктивный совместный поиск решения проблемы, тренинг (микрообучение и др.), ролевые игры (деловые, организационно-деятельностные, инновационные, коммуникативные и др.).
2. Технология обучения в сотрудничестве применяются при проведении семинарских, практических и лабораторных занятий, нацелены на совместную работу в командах или группах и достижение качественного образовательного результата.
3. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;
- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;
- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);
- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

7. Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение дисциплины

7.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

Основная литература

1. Кириллова, Н. Б. Аудиовизуальное творчество / Н. Б. Кириллова. - Екатеринбург: УрГПУ, 2021. - 145 - 978-5-7186-1783-2. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://e.lanbook.com/book/254075> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

2. Сергодеева,, Е. А. Коммуникативные технологии в информационном обществе:

практикум / Е. А. Сергодеева,, М. Т. Асланова,, Е. В. Сапрыкина,. - Коммуникативные технологии в информационном обществе - Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2016. - 106 с. - 2227-8397. - Текст: электронный. // IPR SMART: [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/69391.html> (дата обращения: 28.06.2023). - Режим доступа: по подписке

3. Бурняшов,, Б. А. Основы информационных технологий: практикум для студентов-бакалавров, обучающихся по направлению подготовки «экономика» / Б. А. Бурняшов,. - Основы информационных технологий - Краснодар, Саратов: Южный институт менеджмента, Ай Пи Эр Медиа, 2017. - 83 с. - 2227-8397. - Текст: электронный. // IPR SMART: [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/67214.html> (дата обращения: 28.06.2023). - Режим доступа: по подписке

4. Самойлов,, В. Д. Педагогика и психология высшей школы: учебник / В. Д. Самойлов,. - Педагогика и психология высшей школы - Москва, Вологда: Инфра-Инженерия, 2021. - 248 с. - 978-5-9729-0719-9. - Текст: электронный. // IPR SMART: [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/114950.html> (дата обращения: 28.06.2023). - Режим доступа: по подписке

Дополнительная литература

1. Катунин,, Г. П. Аудиовизуальные средства мультимедиа. Обработка звука с помощью программы Sound Forge: учебное пособие для бакалавров / Г. П. Катунин,, Е. С. Абрамова,. - Аудиовизуальные средства мультимедиа. Обработка звука с помощью программы Sound Forge - Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2021. - 312 с. - 978-5-4497-0766-6. - Текст: электронный. // IPR SMART: [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/99908.html> (дата обращения: 28.06.2023). - Режим доступа: по подписке

2. Хованская, Т. В. Аудиовизуальные технологии в избранном виде спорта: учебно-методическое пособие / Т. В. Хованская. - Волгоград: ВГАФК, 2020. - 127 - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://e.lanbook.com/book/173459> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

3. Конструирование электронного учебного контента для кружков с применением технологий электронного обучения: методические рекомендации / Уфа: БГПУ имени М. Акмуллы, 2018. - 34 - 978-5-87-978-944-7. - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://e.lanbook.com/book/115686> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

4. Паршин, А. Ю. Обработка аудио- и видеoinформации: Учебное пособие / А. Ю. Паршин. - Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2018. - 100 - Текст: электронный. // : [сайт]. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/121458.html> (дата обращения: 09.11.2023). - Режим доступа: по подписке

7.2. Профессиональные базы данных и ресурсы «Интернет», к которым обеспечивается доступ обучающихся

Профессиональные базы данных
Не используются.

Ресурсы «Интернет»

1. <http://www.vlib.org> - Всемирная виртуальная библиотека

2. <http://window.edu.ru> - Единое окно доступа к информационным ресурсам

3. <http://naukatehnika.com> - "Журнал ""Науки и техника"""

4. <http://elibrus.lgb.ru/psi.shtml> - Интернет библиотека электронных книг Elibrus

7.3. Программное обеспечение и информационно-справочные системы, используемые при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

Перечень программного обеспечения

(обновление производится по мере появления новых версий программы)

1. Office Professional Plus;
2. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room»;
3. Операционная система Windows;

Перечень информационно-справочных систем

(обновление выполняется еженедельно)

Не используется.

7.4. Специальные помещения, лаборатории и лабораторное оборудование

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:

1. Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.
2. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского (практического) типа, проведения групповых и индивидуальных консультаций, проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.
3. Помещения для самостоятельной работы.

Для практических занятий

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (0-217)

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (0-211)

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (0-215)

Учебная аудитория "Компьютерный класс" (0-213)

Читальный зал помещение для самостоятельной работы (2-231)