

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 личные 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 технологии 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
<b>Раздел 1. Подготовка визуального контента для современных медиа</b>	<b>50</b>	<b>14</b>	<b>8</b>	<b>28</b>
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
<b>Раздел 2. Подготовка аудиовизуального контента для освещения спортивных мероприятий</b>	<b>58</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>32</b>
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
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>32</b>	<b>16</b>	<b>60</b>

### 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 монологических 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 сторителлера, 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 сторителлера и глубинное интервью как результат работы журналиста: сходства и отличия. Технология создания мультимедиа произведения, в основе которого драма героя, рассказанная от первого лица (сторителлера), 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)