Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Райхерт Татьяна Николаевна
Должность: Директор
Дата подписания: 12.04.2022 12:21:29
Уникальный программный ключ:
c914df807d771447164c08ee17f8e2f93dde816b

Министерство образования и науки Российской Федерации
Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал)
федерального государственного автономного образовательного учреждения
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Факультет художественного образования
Кафедра информационных технологий

УТВЕРЖДАЮ
Зам. директора по УМР

_____ Л. П. Филатова

«____»_____2017 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«МУЛЬТИМЕДИАТЕХНОЛОГИИ»

Уровень высшего образования	Бакалавриат
Направление подготовки	44.03.01 Педагогическое образование
Профиль	«Изобразительное искусство»
Форма обучения	Заочная

Нижний Тагил
2017

Рабочая программа дисциплины «Мультимедиатехнологии». Нижний Тагил: Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2017. – 13 с.

Настоящая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование.

Автор: кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационных технологий Е. А. Волкова

Рецензент: кандидат физ-мат. наук, доцент С. Э. Потоскуев

Одобрена на заседании кафедры информационных технологий 13 октября 2017 г., протокол №2.

Заведующая кафедрой ИТ М. В. Мащенко

Рекомендована к печати методической комиссией факультета изобразительных искусств _____ 20___ г., протокол № ___.

Председатель методической комиссии ФХО Кузьмина И.П.

Декан ФХО Н. С. Кузнецова

Зав отделом АВТ и МТО научной библиотеки О. В. Левинских

© Нижнетагильский государственный социально-педагогический институт (филиал) ФГАОУ ВО «Российский государственный профессионально-педагогический университет», 2017.
© Волкова Елена Александровна, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи освоения дисциплины 4

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 4

3. Результаты освоения дисциплины 4

4. Структура и содержание дисциплины 5

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы 5

4.2. Содержание и тематическое планирование дисциплины 5

4.3. Содержание курса 6

5. Образовательные технологии 7

6. Учебно-методические материалы 7

6. 1. Планирование самостоятельной работы 7

6.2. Задания для организации самостоятельной работы 8

6.3. Организация текущего контроля успеваемости 11

7.Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса 10

8. Итоговая аттестация 11

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения дисциплины – формирование у студентов системы теоретических знаний и практических умений использования современных мультимедиатехнологий в образовании.

Задачи курса:

– формирование базового понятийного аппарата, необходимого для изучения дисциплины;

– формирование знаний о перспективных направлениях применения мультимедиа технологий и интерактивных средств обучения в образовательном процессе;

– овладение базовыми и прикладными информационными технологиями и умение применять их для эффективной обработки мультимедиа информации и ориентирования в современном информационном пространстве;

– формирование навыков работы по созданию и редактированию собственных цифровых образовательных продуктов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Мультимедиатехнологии» является курсом по выбору студентов направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, профиль «Изобразительное искусство».

Дисциплина изучается в объеме 2-х зачетных единиц после курса «Информационные технологии». Следовательно, до изучения дисциплины студент должен знать и уметь использовать современные информационно-коммуникационные технологии (включая пакеты прикладных программ, локальные и глобальные сети) для сбора, обработки, хранения и передачи текстовой и числовой информации, иметь первоначальное представление о возможностях информационных технологий для обработки графических данных.

Освоение курса «Мультимедиатехнологии» должно обеспечить подготовку студента в области передачи, хранения и обработки средствами информационных технологий графической информации, разработки интерактивных дидактических средств и может использоваться студентами при изучении дисциплины «Компьютерное обеспечение образовательного процесса», «Теория и методика обучения по профилю».

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие следующей ***компетенций:***

ОК-3 – способностью использовать естественнонаучные и математические знания для ориентирования в современном информационном пространстве;

ПК-2-способностью использовать современные методы и технологии обучения и диагностики.

В результате изучения курса студенты должны **знать:**

– основные понятия в области мультимедиа и моделирования информационного пространства;

– принципы работы основных устройств ввода и вывода мультимедийной информации;

– основы современных технологий сбора, хранения, обработки, передачи и представления мультимедийной информации образовательного назначения;

– основные методы создания и обработки учебной информации для интерактивных средств обучения и построения образовательного информационного пространства;

уметь:

– использовать современные информационно-коммуникационные технологии (включая пакеты прикладных программ, локальные и глобальные сети) для получения, хранения, обработки и анализа учебной мультимедийной информации и ориентирования в современном информационном пространстве;

– классифицировать интерактивное программное обеспечение для работы с мультимедиа информацией, оценивать возможности и перспективы его использования с учетом решаемых профессиональных задач;

владеть:

– приемами работы в интерактивных программных средах;

– базовыми и прикладными информационными технологиями и умение применять их для эффективной обработки мультимедиа информации.

– навыками работы по созданию и редактированию собственных цифровых образовательных продуктов.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зач. ед. (72 часа), их распределение по видам работ представлено в таблице.

Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	**Кол-во часов**
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	**72**
Контактная работа, в том числе:	**8**
Лекции	-
Лабораторные занятия	8
Самостоятельная работа, в том числе:	**64**
Самоподготовка к текущему контролю знаний	60
Подготовка к зачету	4

4.2. Содержание и тематическое планирование дисциплины

4.2.1. Тематический план дисциплины для заочной формы обучения

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	**Всего, часов**	**Вид контактной работы, час**			**Самостоятельная работа, час**	**Формы текущего контроля успеваемости**
		Лекции	Лаб. работы	Из них в интерактивной форме		
1. Дидактические основы применения мультимедиа технологий в образовательном процессе	6	-		-	6	отчет по лаб. работе
2. Образовательные мультимедиа ресурсы и их использование.	14	-	2	-	12	отчет по лаб. работе
3. Психолого-педагогические особенности использования интерактивной доски в образовательном процессе	12	-	2	-	10	отчет по лаб. работе
4. Особенности создания образовательных мультимедиа	36	-	4	-	32	отчет по лаб. работе

проектов						
Зачет	4	-	-	-	4	
Итого	**72**	**-**	**8**		**64**	

4.3. Содержание курса

1. Дидактические основы применения мультимедиа технологий в образовательном процессе. Основные проблемы и недостатки применения мультимедиа в образовании. Дидактические особенности и возможности мультимедиа технологий. Дидактические принципы использования мультимедиа технологий. Принцип наглядности в обучении. Особенности применения принципа наглядности и проблемы взаимосвязи вербальных и визуальных средств обучения. Критерии отбора учебных мультимедиа.

2. Образовательные мультимедиа ресурсы и их использование. Цели создания мультимедийных образовательных ресурсов. Виды и типологизация. Особенности применения ресурсов в рамках образовательного процесса. Преимущества и недостатки применения мультимедиа в образовании. Практическое использование мультимедиа в обучении.

3. **Психолого-педагогические особенности использования интерактивной доски в образовательном процессе.** Психолого-педагогическое обоснование применения интерактивных средств в обучении. Устройства и основные виды интерактивных досок. ППО использования интерактивной доски. Преимущества и недостатки применения интерактивной доски. Формы работы на уроке с использованием интерактивной доски, основные приемы.

4. Особенности создания образовательных мультимедиа проектов. Разработка презентаций для учебного процесса в программе Power Point. Создание стартового меню мультимедийного информационного ресурса. Принципы создания и применения учебных мультимедиа средств. Основные типы мультимедийных образовательных продуктов. Основные этапы создания мультимедийных проектов: планирование; сбор и структурирование информации; оценка мультимедийного продукта и его доработка. Методические рекомендации по созданию мультимедиа продуктов. Техническое обеспечение создания мультимедиа. Программные средства создания мультимедийных электронных учебно-методических комплексов.

Реализация программы предполагает использование современных форм обучения, таких, как информационно-коммуникационные технологии, интернерт- и мультимедиа-технологии, а также активных методов обучения. Основной образовательной технологией является метод проектов, который применяется при создании учебного видеофильма.

Содержание лабораторных работ по курсу

Тема занятия	**Количество часов**
	Заочная
1. Знакомство с инструментальной средой Smart Notebook	1
2. Работа в режиме таблицы. Создание интерактивного кроссворда	-
3. Создание и настройка анимационных объектов	-
4. Работа с интерактивными шаблонами Комплект интерактивных инструментов LAT. Коллекция Activities	1
5. Комплект интерактивных инструментов LAT. Коллекция Graphics	1

Тема занятия	Количество часов
6. Комплект интерактивных инструментов LAT. Коллекция Tools	-
7. Комплект интерактивных инструментов LAT. Коллекция Examples	1
8. Создание учебного видео в программе видеомонтажа	1
9. Вставка видео и звука, настройка основных свойств	1
10. Создание тестовых материалов для системы интерактивного опроса Smart Respons	1
11. Защита проекта	1

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Данный курс предусматривает наличие теоретических лекционных занятий, на которых студенты знакомятся с общими технологиями разработки мультимедийных продуктов, и практических – на которых осваивается программное обеспечение для их создания.

Основными методами, используемыми при объяснении теоретического материала, являются лекции с использованием демонстраций и интерактивной доски SmartBoard. Для практических занятий целесообразно использовать:

– проблемный методы, а также метод проектов, предполагающие постановку проблемных ситуаций, обеспечивающих необходимость детального изучения теоретических вопросов, связанных с организацией работы с использованием интерактивных технологий;

– конкурсная защита разработанных интерактивных средств обучения в виде деловой игры, имеющая практикоориентированный характер и позволяющая студентам максимально проявить свои профессиональные качества;

– эмпирические методы, основанные на непосредственном восприятии студентами изучаемых понятий и процессов и последующем анализе полученных результатов, путем обработки полученного материала.

6.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

6. 1. Планирование самостоятельной работы

Самостоятельная работа студентов заключается в изучении и анализе литературы; электронных учебников и источников Internet, необходимых для выполнения самостоятельных заданий. Помимо этого студентам необходима отработка навыков работы с изучаемыми программными продуктами для выполнения индивидуальных заданий на компьютере, выполнению творческих индивидуальных проектов. Демонстрация творческих работ на занятиях и защита проектов на зачете обеспечивают систематичность промежуточной аттестации студентов, организуют их самостоятельную работу и активизируют творческие способности.

Планирование самостоятельной работы (заочная форма обучения)

Название темы занятий	Распределение часов			Содержание самостоятельной работы	Формы контроля СРС
	Трудоемкость	Ауд. Занятия	Самос.		
Дидактические основы применения ММС в образовательном процессе	6	-	6	Подготовка реферата	Оценка выступления

Образовательные мультимедиа ресурсы и их использование.	14	2	12	Реализация игровых технологий в профессиональной деятельности на базе интерактивных технологий	Защита индивидуального учебного проекта в форме деловой игры. Оценка выступления
Психолого-педагогические особенности использования интерактивной доски в образовательном процессе	12	2	10	Разработка интерактивных дидактических материалов с помощью стандартных шаблонов Smart Notebook	Представление и защита работы в виде деловой игры
Особенности создания образовательных мультимедиа проектов	36	4	32	Создание учебно-методического пособия с применением интерактивных технологий	Представление и защита проекта
Сдача зачета	4		4		
Всего в часах	**72**	8	**64**		

6.2. Задания для организации самостоятельной работы

Самостоятельная работа обучаемых осуществляется в двух основных формах:

– в подготовке к лабораторным занятиям в контексте изучаемой темы;

– в создании индивидуальных и коллективных учебных мультимедийных пособий, которые оформляются в соответствии с установленными требованиями.

Ниже приводится оценка учебно-методического пособия с применением интерактивных технологий. Проект считается выполненным в случае, если по каждому из критериев он может быть оценен не менее, чем на 2 балла.

Балл	Интеграция средств мультимедиа	Обучение	Оценивание	Применение
4	Использование средств мультимедиа в учебном проекте помогает учащимся глубже понять важнейшие концепции и ведущие идеи содержания учебной темы, поддерживает и развивает мыслительные умения высокого уровня и развивает жизненные умения. Мультимедиа средства и интерактивные приемы соответствуют возрасту учащихся и учитывают их индивидуальные особенности. сотрудничества и навыков общения. Мультимедиа в проекте, обоснованы и выполнимы в конкретных условиях учебной ситуации.	Работа, которую учащиеся выполняют в данном проекте, является аутентичной, значимой и имеет сходство с работой, выполняется в реальной жизни. Проект четко ориентирован на требования ФГОС и требует тщательного и глубокого понимания ключевых концепций, искусного применения умений, оригинального мышления и объединения концепций внутри и между дисциплинами. Цели и задачи обучения четко сформулированы, ясно изложены, взяты из стандартов и поддерживаются направляющими вопросами. Проект учитывает различные интересы учащихся и в нем используются конкретные и качественно разработанные приемы.	Методы оценивания ясно и полностью соотносятся со всеми выбранными стандартами и целями обучения. Проект включает в себя несколько методов и средств оценивания, и все они ориентированы на ученика, непрерывны и предоставляют обоснованную и надежную информацию об обучении и преподавании.	План проекта хорошо продуман, имеет детальные указания к действию и процедурам, упрощающих применение проекта. Компоненты проекта – проработаны, четко поддерживают основную цель применения проекта.
3	Использование средств мультимедиа помогает учащимся понять концепции и ведущие идеи содержания учебной темы, освоить мыслительные умения. Интерактивные технологии соответствуют возрасту учеников и показывают, что я учитываю их индивидуальные особенности. Мультимедиа технологии обоснованы, хотя довольно трудно выполнимы в конкретных условиях учебной ситуации	Работа, которую учащиеся выполняют в данном проекте, является значимой и имеет элементы, сходные с работой, выполняемой в реальной жизни. Проект четко ориентирован на требования ФГОС и требует глубокого понимания концепций и применения жизненных умений. Выбранные цели и задачи обучения сформулированы, взяты из стандартов и поддерживаются основополагающим вопросом и вопросами учебной темы. Проект использует некоторые приемы для того, чтобы учитывались интересы учащихся с разным уровнем подготовки.	методы оценивания соотносятся со всеми выбранными стандартами и целями обучения. проект содержит несколько методов и средств оценивания, которые ориентированы на ученика, непрерывны и предоставляют информацию об обучении и преподавании.	План проекта имеет указания к действию и мероприятиям, четко описывающие применение проекта. Компоненты проекта — модели, поддерживают удобство применение проекта.

Балл	Интеграция средств мультимедиа	Обучение	Оценивание	Применение
2	Использование средств мультимедиа практически не связано с поддержкой и углублением понимания и развития умений учащихся. Иногда мультимедиа в проекте не соответствуют возрасту учащихся, не учитываются адекватно нужды учеников. Использование мультимедиа осуществляет ограниченную поддержку развития навыков исследования, создания публикаций, сотрудничества и навыков общения у учеников. Мультимедиа, использованные в моем портфолио, требуют от меня больших усилий и могут быть невыполнимы.	Работа, которую в данном проекте выполняют учащиеся, имеет несколько элементов, отражающих работу, выполняемую в реальной жизни. проект ориентирован на некоторые требования ФГОС. Выбранные цели и задачи обучения не сформулированы четко, но соотносятся со стандартами и в некоторой степени поддерживаются основополагающим вопросом и вопросами учебной темы. Проект поддерживает некоторые стили обучения, но практически не учитывает различные интересы и опыт учащихся.	Методы оценивания соотносятся с некоторыми выбранными стандартами и целями обучения. проект содержит несколько методов и средств оценивания, которые ориентированы на ученика, непрерывны и предоставляют некоторую информацию об обучении и преподавании.	План проекта имеет указания к действию и мероприятиям, но некоторые из них не четки, что затрудняет их применение. Компоненты проекта выполнены, но плохо детализированы.
1	Проект может быть использован в обучении более эффективно без использования средств мультимедиа. Часто мультимедиа в проекте не соответствуют возрасту учащихся. Проект не использует преимущества исследовательской работы, сотрудничества или возможностей общения. В конкретных обстоятельствах учебной ситуации интерактивные задания, использованные в проекте, невыполнимы.	Задания, выполняемые учащимися в этом проекте, не имеет сходства с аутентичной работой по предмету. Проект не ориентирован на требования ФГОС и может быть выполнен при условии поверхностного понимания концепций и идей содержания учебной темы. Выбранные цели и задачи обучения сформулированы нечетко, не связаны со стандартами и неявно поддерживаются основополагающим вопросом и вопросами учебной темы. Проект не требует от учащихся знания ответов на направляющие вопросы. Задания учебного проекта не предлагает условий для поддержки различных стилей обучения или особых интересов учащихся.	Методы оценивания не соотносятся или соотносятся с немногими выбранными стандартами и целями обучения. Методы и средства оценивания, включенные в проект, не ориентированы на ученика, не непрерывны и не предоставляют информации об обучении..	Проект выполнен не четко и не имеет эффективного плана применения. Компоненты проекта — незавершенные или нечеткие модели, которые не поддерживают общей концепции применения проекта.

7.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Основная литература

Волкова, Е.А. Мультимедиатехнологии: Учебно-методическое пособие [Текст] / Е.А. Волкова. – Нижний Тагил : НТГСПИ (ф) РГППУ, 2016 – 100 с.	13
Трайнев, В.А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании [Электронный ресурс] / В. А. Трайнев, В. Ю. Теплышев, И. В. Трайнев. - 2-е изд. - М.: Издательско-торговая корпорация "Дашков и К-", 2013. - 320 с. - ISBN 978-5-394-01685-1.	http://znanium.com/bookread.php?book=430429
Крапивенко, А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Электронный ресурс]: учеб. Пособие. М.: Издательство "Лаборатория знаний", 2015. 274 с.	https://e.lanbook.com/book/70759.

Источники Интернет

1. Hi-news.ru – Новости высоких технологий. [Электронный ресурс]. URL: https://hi-news.ru/multimedia

2. Мультимедийные технологии. [Электронный ресурс]. URL: http://multimedia.to-build.ru/mos/Frontpage/

3. Педагогическая мастерская «Открытый урок». [Электронный ресурс]. URL: http://открытыйурок.рф/

Программное обеспечение

Браузер Google chrome/Mozilla Firefox
Microsoft Office
Smart Notebook

8. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Компьютерный класс на 11 рабочих мест (монитор, персональный компьютер), оборудованный интерактивной доской, проекционным оборудованием, цифровой камерой, колонками, наушниками, микрофонами, сканером, лазерным принтером.

9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА УСВОЕНИЯ ЗНАНИЙ

Текущий контроль усвоения знаний ведется по итогам выполнения практических заданий, сделанных студентами в ходе лабораторных занятий. На занятиях ведется также проверка владения терминами и понятиями в форме устного или письменного опроса. По отдельным темам для проверки текущих знаний проводится компьютерное тестирование.

Текущий контроль учебных достижений студентов может быть проведен с использованием накопительной балльно-рейтинговой системы оценки (НБРС). В этом случае оценке в баллах подлежат как результаты текущих опросов, так и результаты выполнения практических заданий. Для оценки используется шкала баллов, разработанная в соответствии с Положением о НБРС.

Организация текущего контроля успеваемости

Текущий контроль успеваемости осуществляется в форме деловой игры с защитой и обсуждением созданных мультимедийных проектов и их оценкой–анализом. Обсуждение выполняется на лабораторном занятии. Текущий контроль по дисциплине предусматривает сочетание несложных заданий репродуктивного характера на начальном этапе изучения с более сложными видами творческих и проблемных заданий и разработкой индивидуальных творческих проектов в последующем. В процессе обучения предусмотрено заслушивание подготовленных студентами рефератов на тему «Применение мультимедиа технологий в образовании».

Подобное разнообразие видов текущего контроля дает основания для объективной оценки уровня подготовки каждого студента.

Типовые задания	Основные показатели оценки результата
Практическое задание: Реализация игровых технологий в профессиональной деятельности на базе интерактивных технологий	Определены основные сферы применения интерактивных средств, приведены наглядные практические примеры их использования.
Практическое задание: Подготовка и защита реферата	Определены: содержание, логика изложения материала, широта обзора. Качество анализа и конкретизация авторской точки зрения по рассматриваемому вопросу. пре
Практическое задание: Разработка интерактивных дидактических материалов с помощью стандартных шаблонов Smart Notebook	Оценивается содержательный компонент, разработанных дидактических интерактивных материалов, а также разнообразие подобранных для работы шаблонов Smart Notebook/
Практическое задание: создание учебного видео в любом ПО для видеомонтажа	Оценивается общая логика видеосюжета, использование титров, видеопереходов и спецэффектов.

Типовые задания	Основные показатели оценки результата
Практическое задание: Создание учебно-методического пособия с применением интерактивных технологий	Для оценки используется таблица критериев (см.п.6.2)

10. ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Промежуточная аттестация студентов представляет собой форму зачета, на котором проверяется уровень освоения студентами программы «Мультимедиа технология» в соответствии с требованиями, установленными к содержанию, структуре и условиям реализации программы.

Промежуточная аттестация состоит из двух частей. Первая часть – проверка теоретических знаний в области мультимедиа технологий по вопросам программы. Вторая часть – защита методического мультимедиа проекта, его презентация в форме деловой игры, показывающей методические умения использовать интерактивные средства на различных этапах урока.

Примерные вопросы для зачета

1. Понятие мультимедиа.
2. Каковы особенности обучения с помощью мультимедиа?
3. Формирование мотивации к обучению.
4. Как практически использовать мультимедиа?
5. Как применить стратегии использования мультимедийного программного обеспечения?
6. Зачем используются групповые методы обучения с применением мультимедиа?
7. Типы мультимедиа и соответствующие сценарии их применения.
8. Сценарии использования интерактивных обучающих средств.
9. Какие навыки нужны для создания мультимедийных продуктов?
10. Каковы особенности применения принципа наглядности при использовании мультимедиа?
11. Перечислите основные критериев отбора учебных мультимедиа.
12. Психолого-педагогическое обоснование применения мультимедиа в обучении.
13. Этические аспекты использования учебных мультимедиа приложений.
14. Законодательство о защите авторских прав и использование мультимедиа в учебном процессе.
15. Количественные и качественные концепции обучения.
16. Основные типы подходов к обучению.
17. Знания и умения, необходимые для эффективного применения мультимедиа в образовании.
18. Стратегии обучения с применением мультимедиа
19. Решение познавательных задач с помощью мультимедиа игр.
20. Социальное взаимодействие при использовании мультимедиа в обучении. Организация обучения в группах.

Критерии оценивания

«Зачтено»: выставляется студентам, выполнившим не менее 75% все практические задания, продемонстрировавшим умение использовать мультимедиа технологии в своей профессиональной деятельности, интерактивные учебные материалы выполнены на достаточном техническом и методическом уровне.

«Не зачтено» выставляется, если студент выполнил менее 75% практических заданий, а также показал существенные проблемы в использовании мультимедиа технологий в своей профессиональной деятельности, интерактивные учебные материалы выполнены на низком техническом и методическом уровне.