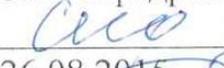


Министерство культуры Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«КРАСНОДАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КУЛЬТУРЫ»**

Информационно-библиотечный факультет
Кафедра информатики

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой информатики

 В.С. Сидоренко
26.08.2015

**АННОТАЦИЯ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Б1.В.ДВ.6.1 «ВИРТУАЛЬНЫЕ МУЗЕИ»

Направление подготовки – **50.03.01 «Искусства и гуманитарные науки»**

Профиль подготовки – **«Информационные системы в искусстве и гуманитарной сфере»**

Квалификация (степень) выпускника – **бакалавр**

Форма обучения – **очная, заочная**

Составитель:

Пашнина И.И. к.п.н., доцент

кафедры информатики


(подпись) (Ф.И.О.)

**Краснодар
2015**

1.Цели освоения дисциплины (модуля): формирование творческого мышления, воображения, способности к самостоятельному и инициативному решению проблем, умения интерактивно использовать типовые инструментально-технологические средства и эффективно работать с различными интернет- приложениями при разработке виртуального музея.

Задачи:

- сформировать у студентов понятийный аппарат по предмету «Виртуальные музеи»;
- раскрыть специфику аудиовизуальной информации и форм ее предъявления;
- представить новые принципы организации музейной среды;
- познакомить с мировым и российским опытом использования мультимедиа в учреждениях культуры;
- сформировать представление о технологии создания музейных мультимедиа проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

В соответствии со структурой учебного плана по направлению подготовки 50.03.01«Искусства и гуманитарные науки» учебная дисциплина «Виртуальные музеи» входит в состав Б1.В.ДВ.8 блока дисциплин вариативная часть в качестве дисциплины.

Для успешного освоения дисциплины студент должен обладать основами знаний по следующим дисциплинам: «Информатика и программирование», «Мировые информационные ресурсы и сети», «Проектирование информационных систем», «Программирование в Интернете». Дисциплина, для которой данная дисциплина является предшествующей: «Web-дизайн», «Компьютерная графика».

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование элементов следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО по данному направлению подготовки (специальности):

а) профессиональных (ПК)

– способностью самостоятельно или в составе творческой группы создавать художественные произведения (ПК-7);

– способностью разрабатывать и реализовывать проекты различного типа в образовательных организациях и культурно-просветительских учреждениях, в социально-педагогической, гуманитарно-организационной, книгоиздательской, массовой и коммуникативной сферах (ПК-9).

4. ОБЪЕМ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единицы (108 часов). Дисциплина реализуется в 8 семестре. Форма промежуточной аттестации – зачет в 8 семестре.