



РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ

Заместник-министър на образованието и науката

ЗАПОВЕД

 Recoverable Signature

X РД09-4539/16.12.2024 г.

Исходящ №
Министерство на образованието и науката
Signed by: Tsetsa Valentinova Kasevska

На основание чл. 13д, ал. 2, т. 1 от Закона за професионалното образование и обучение, при спазване изискванията на чл. 66, ал. 1 и 2 от Административнопроцесуалния кодекс, във връзка с осигуряването на обучението по учебен предмет и Заповед № РД09-1339/29.05.2024 г. на министъра на образованието и науката

УТВЪРЖДАВАМ

Учебна програма за специфична професионална подготовка по учебен предмет – **мултимедийни технологии - теория за специалност код 2130501 „Компютърна анимация“ от професия код 213050 „Компютърен аниматор“ от професионално направление код 213 „Аудио-визуални изкуства и техники; производство на медийни продукти“** съгласно приложението.

 Recoverable Signature

X

ИНЖ. ТАНЯ МИХАЙЛОВА
Зам.-министър на образованието и науката
Signed by: Tanya Kirilova Metodieva-Mihaylova

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

УЧЕБНА ПРОГРАМА

ЗА СПЕЦИФИЧНА ПРОФЕСИОНАЛНА ПОДГОТОВКА

ПО

УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ

МУЛТИМЕДИЙНИ ТЕХНОЛОГИИ

УТВЪРДЕНА СЪС ЗАПОВЕД №



Recoverable Signature

X РД09-4539/16.12.2024 г.

Исходящ №

Министерство на образованието и науката

Signed by: Tsetsa Valentinova Kasevska

ПРОФЕСИОНАЛНО НАПРАВЛЕНИЕ:

код 213

**АУДИО-ВИЗУАЛНИ ИЗКУСТВА И ТЕХНИКИ;
ПРОИЗВОДСТВО НА МЕДИЙНИ ПРОДУКТИ**

ПРОФЕСИЯ:

код 213050

КОМПЮТЪРЕН АНИМАТОР

СПЕЦИАЛНОСТ:

код 2130501

КОМПЮТЪРНА АНИМАЦИЯ

София, 2024 година

I. ОБЩО ПРЕДСТАВЯНЕ НА УЧЕБНАТА ПРОГРАМА

Учебната програма по учебен предмет **мултимедийни технологии** е предназначена за професията с код 213050 „**Компютърен аниматор**“, специалност „**Компютърна анимация**“ от професионално направление „**Аудио-визуални изкуства техники; производство на медийни продукти**“ съгласно типовия учебен план за професионално образование с придобиване на трета степен на професионална квалификация, дневна форма на обучение, с прием след завършено основно образование.

В учебната програма е включен материал, с овладяването на който се цели въвеждане на учениците в професията и специалността и получаване на необходимите знания и умения.

Чрез учебното съдържание по предмета обучаемите да добиват обща представа за основните принципи на мултимедийните технологии. Задачата на тази дисциплина е да разшири мирогледа на бъдещите аниматори с цел постигане на познания за същността и смисъла на художествения образ при обектите на мултимедията, за овладяване умения да се ръководи и манипулира въздействието на мултимедията върху възприятията на човека в името на определен търсен художествен ефект.

Учениците се запознават с мултимедийните технологии и възможностите за прилагането им.

Учебното съдържание е разпределено по раздели и теми, конкретизиран е броят на учебните часове. Всяка тема се разпределя от учителя в началото на учебната година.

Обучението по предмета се извършва във взаимовръзка с учебните предмети от отрасловата и специфичната професионална подготовка.

Спецификата на обучението налага учебният процес да се провежда в специализирани кабинети, оборудвани с проектор и дъска, необходими са достатъчно големи и удобни маси, върху които да може да се разполагат по-големи формати. Приложният характер на учебния предмет изисква онагледяване с разнообразни материали и репродукции на художествени произведения, дело на водещи специалисти в областта, посещение на традиционни и мултимедийни изложби, виртуални библиотеки, сайтове и др.

II. ЦЕЛИ НА ОБУЧЕНИЕТО ПО УЧЕБНИЯ ПРЕДМЕТ

С обучението си по **мултимедийни технологии** се цели учениците да усвоят знания и умения за естетическото, творческото и професионалното създаване на мултимедийен продукт. Учениците трябва да придобият начални умения за прилагане на получените знания при решаване на конкретни проблеми в бъдещата си професионална дейност.

Изучаването на мултимедийни технологии съдейства за стимулиране на образното

мислене на учениците, за развиване на професионалните им интереси и за формиране на творческо отношение към мултимедийните продукти.

Основните задачи на учебно-възпитателната работа по предмета са:

да се изяснят и осмислят от учениците основните понятия в мултимедията;

да се развиват познавателните интереси на учащите се към производството на мултимедия;

на основата на придобитите знания учениците да придобият елементарни умения за творческо отношение към мултимедията;

да се формират качества на: естетика, самостоятелност, творчество, умения за преодоляване на трудностите. Учениците трябва да придобият начални умения за прилагане на получените знания при решаване на конкретни проблеми в бъдещата си производствена дейност.

С усвояването на знания по мултимедийни технологии се постига ефективност и високи показатели за определяне на нивото на познание в областта на мултимедията.

Основните задачи на учебно-възпитателната работа по предмета са:

да се изяснят и осмислят от учениците основните понятия в мултимедията;

да се развиват познавателните интереси на учащите се към мултимедийните продукти;

да се формират качества на: естетика, самостоятелност, творчество, умения за преодоляване на трудностите.

III. РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА УЧЕБНОТО ВРЕМЕ

Общият брой учебни часове по учебния предмет **мултимедийни технологии** се разпределя по класове в съответствие с утвърдения учебен план.

КЛАС	Брой учебни седмици	Общ брой часове
XI	36	72

IV. УЧЕБНО СЪДЪРЖАНИЕ

Структурирането на учебното съдържание е по раздели и теми. За всеки раздел са записани препоръчителен брой учебни часове. Учителят разпределя броя на часовете, предвидени по учебния план и по учебната програма в годишното си разпределение.

За постигане целите на обучението учителят разпределя учебните часове за нови знания, упражнения и контрол.

ВТОРИ ГИМНАЗИАЛЕН ЕТАП

XI КЛАС

№ по ред	Наименование на разделите и темите	Брой часове
1	Раздел 1. Видове медии	2
	Видове медии.	
	Основни термини и понятия.	
2	Раздел 2. Основни етапи при създаването на цифрови видеопродукции	20
	Основни етапи при създаването на видеопродукции.	
	Предпродукция и продукция.	
	Предпродукция. Продукция. Практически дейности.	
	Създаване на цифрови видеопродукции.	
	Цифров монтаж на видеоклип. Видеомонтаж.	
	Видеомонтаж. Работа с файлове.	
	Видеомонтаж. Преходи и филтри.	
	Управление на текст и звук.	
	Видеомонтаж.	
	Съхраняване на изходен файл.	
	Разпространение на цифрово видео.	
3	Раздел 3. Медии	5
	Хипертекст и хипермедия.	
	Мултимедия и интернет – специфика на проектирането на мултимедийни интернет приложения.	
	Методология за проектиране на мултимедийни приложения.	
	Интегриране на мултимедия при разработка на HTML страници.	
4	Раздел 4. Разработка на графични материали	5
	Специфика и технологии.	
	Файлови формати и инструментални средства.	
	Графика за World Wide Web	
5	Раздел 5. Разработка на анимация	10
	Специфика и технологии.	
	Основни етапи при създаването на цифрови видеопродукции	
	Файлови формати и инструментални средства.	
	Web анимация	
6	Раздел 6. Разработка на видео материали	10
	Специфика и технологии	
	Файлови формати и инструментални средства	
	Видео за World Wide Web.	
7	Раздел 7. Разработка на аудио материали	10

	Специфика и технологии.	
	Файлови формати и инструментални средства.	
	Аудио за World Wide Web.	
8	Раздел 8. 3D и виртуална реалност	10
	Специфика и технологии.	
	Файлови формати и инструментални средства.	
	Virtual Reality Modeling Language (VRML).	
	Общ брой учебни часове	72

Раздел 1. Видове медии

- 1.1. Видове медии.
- 1.2. Основни термини и понятия.
- 1.3. Хипертекст и хипермедия.
- 1.4. Мултимедия и интернет – специфика на проектирането на мултимедийни интернет приложения.
- 1.5. Методология за проектиране на мултимедийни приложения.
- 1.6. Интегриране на мултимедия при разработка на HTML страници.

Цели: Запознаване с видовете медии и мултимедийни приложения.

Раздел 2. Разработка на графични материали

- 2.1. Специфика и технологии.
- 2.2. Файлови формати и инструментални средства.
- 2.3. Графика за World Wide Web.

Цели: Запознаване с разработката на графични материали

Раздел 3. Разработка на анимация

- 3.1. Специфика и технологии.
- 3.2. Файлови формати и инструментални средства.
- 3.3. Web анимация.

Цели: Запознаване с разработката на анимация

Раздел 4. Разработка на видео материали

- 4.1. Специфика и технологии.
- 4.2. Файлови формати и инструментални средства.
- 4.3. Видео за World Wide Web.

Цели: Запознаване с разработката на видео материали

Раздел 5. Разработка на аудио материали

- 5.1. Специфика и технологии.

5.2. Файлови формати и инструментални средства.

5.3. Аудио за World Wide Web.

Цели: Запознаване с разработката на аудио материали

Раздел 6. 3D и виртуална реалност

6.1. Специфика и технологии.

6.2. Файлови формати и инструментални средства.

6.3. Virtual Reality Modeling Language (VRML).

Цели: Запознаване с 3D и виртуална реалност

V. ОЧАКВАНИ РЕЗУЛТАТИ ОТ УЧЕНОТО – ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ И КОМПЕТЕНТНОСТИ

В края на обучението учениците трябва да притежават следните знания, умения
и компетентности:

знания:

- основните елементи на мултимедията;
- спецификата на мултимедията;
- познават въздействието на мултимедията;
- познават психологическото въздействие на мултимедията;

умения:

- създават мултимедийни продукти;

компетентности:

- сравняват и коментират самостоятелно и в екип мястото и ролята на мултимедията;
- самостоятелно и творчески прилагат теоретичните знания в създаването на мултимедийни продукти.

VI. ЛИТЕРАТУРА

1. Miller, D. Web Multimedia Development. New Riders, 1996.
2. Weinman, L. Designing Web Graphics. New Riders, 1996.
3. Официален уеб сайт на проекта GIMP – <http://www.gimp.org/>.
4. Официален уеб сайт на проекта InkScape – <http://inkscape.org/>.
5. Официален уеб сайт на инструмента за 3D моделиране Blender – <http://www.blender.org/>.

АВТОРСКИ КОЛЕКТИВ

1. Албена Свещарова-Канариева, ПГ по текстил и моден дизайн, гр. Варна
2. Инж. Ганка Трендафилова, ПГ по текстил и моден дизайн, гр. Варна
3. Татяна Стоянова - III ПМГ "Академик Методий Попов", гр. Варна