

**ИКОНОМИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ - ВАРНА**  
**ФАКУЛТЕТ „ИНФОРМАТИКА“**  
**КАТЕДРА „ИНФОРМАТИКА“**

---

Приета от ФС (протокол № 8 / 05.03.2020 г.)

Приета от КС (протокол № 6 / 17.02.2020 г.)

УТВЪРЖДАВАМ:

Декан:

(проф. д-р Владимир Сълов)

**У Ч Е Б Н А П Р О Г Р А М А**

ПО ДИСЦИПЛИНАТА: “МУЛТИМЕДИЯ ”;

ЗА СПЕЦ: Всички специалности от ПН 4.6 Информатика и компютърни науки;

ОКС „бакалавър“

КУРС НА ОБУЧЕНИЕ: 2; СЕМЕСТЪР: 4;

ОБЩА СТУДЕНТСКА ЗАЕТОСТ: 180 ч.; в т.ч. аудиторна 60 ч.

КРЕДИТИ: 6

**РАЗПРЕДЕЛЕНИЕ НА ОБЩАТА ЗАЕТОСТ ПО УЧЕБНИЯ ПЛАН**

<i>ВИД УЧЕБНИ ЗАНЯТИЯ</i>	<i>ОБЩО(часове)</i>	<i>СЕДМИЧНА НАТОВАРЕНОСТ (часове)</i>
АУДИТОРНА ЗАЕТОСТ:		
т. ч.		
• ЛЕКЦИИ	30	2
• УПРАЖНЕНИЯ (семинарни занятия/ лабораторни упражнения)	30	2
ИЗВЪНАУДИТОРНА ЗАЕТОСТ	120	-

Изготвили програмата:

1. ....  
(проф. д-р Владимир Сълов)

2. ....  
(гл. ас. д-р Стойчо Стоев)

Ръководител катедра: .....  
„Информатика“ (проф. д-р Юлиан Василев)

## **I. АНОТАЦИЯ**

*Дисциплината запознава студентите със съвременните технологии за създаване на мултимедийни приложения, видовете мултимедийни приложения и тяхната специфика. Разглеждат се основните елементи на мултимедията и тяхната роля при реализиране на проекти.*

*Отделните медии – текст, графика, анимация, звук, реч, видео се разглеждат с техните характеристики, технологии за реализация, средства за създаване и файлови формати.*

*Студентите ще се запознаят и ще имат възможност да приложат на практика някои от наложилите се методи за проектиране на мултимедийни приложения на базата на най-популярните среди за разработка.*

*В резултата от придобитите практически знания и умения при създаването на мултимедийни материали и приложения, се разработва индивидуален или групов курсов проект, в който студентите ще имат възможност да демонстрират усвоените знания и своята креативност.*

*Знанията, които получават студентите по дисциплината намират приложение във всички сфери на общественения живот – икономика, публична администрация, образование и др. Студентите ще са в състояние да създават и обработват видео съдържание, което да се използва за създаване на рекламни и образователни видеоклипове, видео игри, електронни пътеводители и др.*

## **II. ТЕМАТИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ**

No. по ред	НАИМЕНОВАНИЕ НА ТЕМИТЕ И ПОДТЕМИТЕ	БРОЙ ЧАСОВЕ		
		Л	СЗ	ЛУ
<b>ТЕМА 1. Същност на мултимедията</b>		<b>4</b>	<b>-</b>	
1.1.	Същност на мултимедията	1	-	
1.2.	Проектиране и реализация на мултимедийни приложения	1	-	
1.3.	Етапи на създаване на мултимедийно приложение	1	-	
1.4.	Еволюция на мултимедийните приложения. Мултимедийни програмни среди	1	-	
<b>ТЕМА 2. Видове медийни компоненти</b>		<b>2</b>	<b>4</b>	
2.1.	Видове медийни елементи – характеристики. Зависимост на мултимедийното приложение от графичните изображения и от аудио елементите	1	2	
2.2.	Специфични характеристики на едно мултимедийно приложение. Файлови формати за съхранение на медийни елементи	1	2	
<b>ТЕМА 3. Линеини мултимедийни приложения</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
3.1.	Линеини мултимедийни приложения	1	1	
3.2.	Възможности при изграждане на мултимедийни приложения	1	1	
3.3.	Изграждане на сценарий – разположение на елементите, продължителност, синхронизиране на отделните компоненти.	1	1	
4.4.	Настройка на работния екран към изискванията на приложението.	1	1	

<b>ТЕМА 4. Техники и ефекти при реализиране на линейни сценарии</b>		<b>2</b>	<b>4</b>	
4.1.	Използване на Transition-и и Motion – ефекти (видове, параметри). Обработка на текстови данни. Ефекти върху текстови данни	1	2	
4.2.	Анимиране на текст, изображения или вграждане на видео елементи	1	2	
<b>ТЕМА 5. Използване на аудио данни</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	
5.1.	Вграждане на звук. Обработка на звукови ефекти	1	1	
5.2.	Експортиране и донастройка към краен мултимедиен продукт	1	1	
<b>ТЕМА 6. Нелинейни мултимедийни приложения</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
6.1	Същност на нелинейни мултимедийни приложения.	1	1	
6.2	Възможности на средата при изграждане на мултимедийни приложения.	1	1	
6.3	Изграждане на сценарий – разположение на елементите, продължителност, синхронизиране на отделните компоненти.	1	1	
6.4	Настройка на работния екран към изискванията на приложението.	1	1	
<b>ТЕМА 7. Техники и ефекти при реализиране на нелинейни сценарии</b>		<b>4</b>	<b>4</b>	
7.1.	Импортиране и настройка на основни компоненти	1	1	
7.2.	Видове и параметри на основните ефекти. Използване на Transition-и и Motion	1	1	
7.3.	Използване на графични изображения	1	1	
7.4.	Създаване и ефекти върху текстови данни	1	1	
<b>ТЕМА 8. Допълнителни възможности на средата</b>		<b>2</b>	<b>4</b>	
8.1.	Използване на скриптове. Библиотеки от готови скриптове. Синхронизиране изпълнението на скриптове с останалите компоненти на приложението	1	2	
8.2.	Използване на външни библиотеки	1	2	
<b>ТЕМА 9. Интерактивност на мултимедийно приложение.</b>		<b>2</b>	<b>2</b>	
9.1.	Проектиране на диалог и сценарий. Специфика на рекламния клип – динамика и баланс на основните мултимедийни компоненти	1	1	
9.2.	Оптимизиране параметрите на крайното приложение	1	1	
<b>ТЕМА 10. Интегрирани мултимедийни приложения в средата на Интернет.</b>		<b>4</b>	<b>2</b>	
10.1.	Особености на мултимедийните приложения в Интернет. Популярни среди за представяне на медийни реализации	2	1	
10.2.	Популяризиране и разпространение на мултимедийни продукти.	2	1	
<b>Общо:</b>		<b>30</b>	<b>30</b>	

### **III. ФОРМИ НА КОНТРОЛ:**

<b>№. по ред</b>	<b>ВИД И ФОРМА НА КОНТРОЛА</b>	<b>Брой</b>	<b>ИАЗ ч.</b>
<b>1.</b>	<b>Семестриален (текущ) контрол</b>		
1.1.	Практическо задание 1	1	30
1.2.	Практическо задание 2	1	30
<b>Общо за семестриален контрол:</b>		<b>2</b>	<b>60</b>
<b>2.</b>	<b>Сесиен (краен) контрол</b>		
2.1.	Изпит (проект)	2	60
<b>Общо за сесиен контрол:</b>		<b>2</b>	<b>60</b>
<b>Общо за всички форми на контрол:</b>		<b>4</b>	<b>120</b>

### **IV. ЛИТЕРАТУРА**

#### **ЗАДЪЛЖИТЕЛНА (ОСНОВНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. Adobe Premiere Pro CC (release 2015): Официален курс на Adobe Systems + DVD, АлексСофт, 2016
2. Adobe Photoshop CS6. Официален курс на Adobe System, АлексСофт, 2013
3. Мултимедия + CD, Коста Гъров, Ангел Ангелов, Галина Момчева-Гърдева, Красимир Харизанов, Изкуства, 2013
4. Multimedia Technologies: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications, Syad Mahbubur Rahman, Information Science Reference, 2008

#### **ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА (ДОПЪЛНИТЕЛНА) ЛИТЕРАТУРА:**

1. History of Multimedia, [www.acs.ucalgary.ca/~edtech/688/hist.htm](http://www.acs.ucalgary.ca/~edtech/688/hist.htm), (4.2.2020).
2. Macromedia Director MX Course, <http://www.vtc.com/products/Macromedia-Director-MX-tutorials.htm>, (4.2.2020).
3. Macromedia Director Tutorial and Training, <http://www.hwg.org/services/classes/directortraining.html>, (4.2.2020).
4. <https://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, (4.2.2020).
5. Lightworks, <https://www.lwks.com/>, (4.2.2020).
6. Kdenlive, <https://kdenlive.org/en/>, (4.2.2020).
7. Shotcut, <https://shotcut.org/>, (4.2.2020).