

# ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИИ

## 1. Цель освоения дисциплины

Сформировать опыт использования информационных технологий в профессиональной деятельности специалиста в области туризма.

## 2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Интернет-технологии» относится к вариативной части блока дисциплин и является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Интернет-технологии» обучающиеся используют знания, умения, способы деятельности и установки, сформированные в ходе изучения дисциплины «Информатика».

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего изучения дисциплин «Информационные технологии в туристской индустрии», «Маркетинг в туристской индустрии», «Технологии продаж», «Инновации в туризме», «Инновационные процессы развития туризма», «Логика», «Межличностное общение и коммуникация», «Разработка рекламного продукта», «Реклама в туристской индустрии», «Связи с общественностью», «Статистика туризма», «Технологии производства рекламы в туризме», прохождения практик «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (Основы сервиса)», «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (Учебно-исследовательская)», «Преддипломная практика».

## 3. Планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины выпускник должен обладать следующими компетенциями:

- способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности, использовать различные источники информации по объекту туристского продукта (ОПК-1);
- способностью к продвижению и реализации туристского продукта с использованием информационных и коммуникативных технологий (ПК-11).

**В результате изучения дисциплины обучающийся должен:**

### *знать*

- особенности различных видов компьютерной графики и способы их применения для решения профессиональных задач специалиста в области туризма;
- способы использования аудио и видеoinформации в профессии специалиста в области туризма;

### *уметь*

- использовать растровые графические редакторы для улучшения качества, ретуширования фотографий и дизайна фотоизображений; создавать логотипы и др. рекламные изображения в векторных графических редакторах;
- записывать и обрабатывать звук (наложение, обрезка, изменение тона, сцепка и т.п.) с последующим его использованием в видеомонтаже;

### *владеть*

- инструментальной основой технологий обработки графической информации при решении профессиональных задач;

– представлениями об использовании аудио и видеoinформации в профессиональной деятельности.

#### **4. Общая трудоёмкость дисциплины и её распределение**

количество зачётных единиц – 4,

общая трудоёмкость дисциплины в часах – 144 ч. (в т. ч. аудиторных часов – 18 ч., СРС – 122 ч.),

распределение по семестрам – 2 курс, зима,

форма и место отчётности – зачёт (2 курс, зима).

#### **5. Краткое содержание дисциплины**

Технология обработки графической информации.

Графическая информация, виды, характеристика. Растровая графика. Пиксель. Палитра. Растровые изображения, черно-белые и многоцветные. Масштабирование. Векторная графика. Способы задания графических объектов. Достоинства и недостатки растровой и векторной графики. Форматы графических файлов. Основные инструменты графического редактора Gimp: инструменты выделения (прямоугольной и эллиптической областей, произвольных областей, лассо, волшебная палочка), инструмент кадрирования изображения, аэрограф и т.д. Режим быстрой маски: изменение формы выделенной области с помощью режима быстрой маски, кнопки переключения режимов, создание быстрой маски без использования выделенной области. Слои: понятие слоя, операции над слоями (создание нового слоя, копирование, перемещение, удаление слоев, редактирование). Режим наложения слоев. Создание многослойных изображений. Типовые приемы коррекции фотографий средствами Gimp. Простая коррекция изображения (удаление даты; удаление эффекта красных глаз); удаление мелких царапин (пыль, грязь и т.д.); повышение резкости кадра; коррекция фокусировки. Алгоритм улучшения цветности снимка. Коррекция цвета (баланс белого); коррекция яркости и тона; применение художественных приемов обработки; увеличение резкости. Графический редактор InkScape. Интерфейс программы. Панель свойств. Основные инструменты графического редактора: формы по работе с частью объектов, кривые, масштаб, фигуры, заливка, интерактивные инструменты. Приемы создания простейших изображений. Создание сложных контуров. Приемы преобразования кривых. Кривые Безье. Работа с интерактивными инструментами

Технология работы с аудио и видеoinформацией.

Звук. Основные понятия звука (интенсивность, уровень звукового давления, уровень громкости, типы звуковых волн, реверберация). Цифровой звук. Форматы звуковых файлов. Аудиоредактор Audacity. Инструменты и опции. Редактирование звуковой дорожки. Удаление шума. Усиление сигнала. Разбиение аудиозаписи на фрагменты. Оборудование для видеозахвата. Видео. Видеостандарты. Трансляции. Записи (хранения). Системы видеомонтажа. Видеовоспроизведение. Сжатия видеозаписей (обычное, симметричное, асимметричное; без потери качества, с потерей качества; покадровое, потоковое); методы сжатия. Форматы записи видеоданных. Microsoft Windows Movie Maker: интерфейс, захват видео, монтаж, экспорт фильма. Pinnacle VideoSpin: интерфейс, захват видео, монтаж, спецэффекты, титры, меню диска, DVD-формат, экспорт фильма.

#### **6. Разработчик**

Филиппова Евгения Михайловна, доцент кафедры физики, методики преподавания физики и математики, ИКТ ФГБОУ ВО "ВГСПУ",

Крючкова Катерина Сергеевна, доцент кафедры физики, методики преподавания физики и математики, ИКТ ФГБОУ ВО "ВГСПУ",

Смыковская Татьяна Константиновна, профессор кафедры физики, методики преподавания физики и математики, ИКТ ФГБОУ ВО "ВГСПУ".