

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ястребов Олег Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 27.05.2026 11:01:26
Уникальный программный ключ:
ca953a01201891083f939673078ef1a9891ac18a

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы»**

Институт иностранных языков

(наименование основного учебного подразделения (ОУП)-разработчика ОП ВО)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

(наименование дисциплины/модуля)

Рекомендована МССН для направления подготовки/специальности:

45.04.02 ЛИНГВИСТИКА

(код и наименование направления подготовки/специальности)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной профессиональной образовательной программы высшего образования (ОП ВО):

ТЕОРИЯ КОММУНИКАЦИИ И МЕЖДУНАРОДНЫЕ СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ (PR)

(наименование (профиль/специализация) ОП ВО)

2026 г.

1. ЦЕЛЬ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Мультимедийные технологии» входит в программу магистратуры «Теория коммуникации и международные связи с общественностью (PR)» по направлению 45.04.02 «Лингвистика» и изучается в 1 семестре 1 курса. Дисциплину реализует Кафедра теории и практики иностранных языков. Дисциплина состоит из 6 разделов и 19 тем и направлена на изучение полного набора универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций, определенных соответствующим стандартом высшего профессионального образования. Овладение компетенциями происходит в рамках дисциплин учебного плана в несколько этапов.

Целью освоения дисциплины является овладение базовыми знаниями по основам рекламы, усвоение знаний правовых и этических основ рекламной деятельности, формирование навыков и умений применения технологий рекламы при решении конкретных коммуникационных задач.

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение дисциплины «Мультимедийные технологии» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций (части компетенций):

Таблица 2.1. Перечень компетенций, формируемых у обучающихся при освоении дисциплины (результаты освоения дисциплины)

Шифр	Компетенция	Индикаторы достижения компетенции (в рамках данной дисциплины)
ОПК-8	Способен использовать цифровые технологии и методы в профессиональной деятельности для: изучения и моделирования объектов профессиональной деятельности, анализа данных, представления информации и пр.	ОПК-8.1 Иметь представление о цифровых технологиях и методах, моделировании объектов профессиональной деятельности, анализе данных, представлении информации; ОПК-8.2 Проявлять способность использовать цифровые технологии и методы в профессиональной деятельности для изучения и моделирования объектов профессиональной деятельности, анализа данных, представления информации;
ПК-2	Способен разрабатывать современные методики сбора, хранения и представления баз данных и знаний в интеллектуальных системах различного назначения	ПК-2.1 Иметь представление о современных методиках сбора, хранения и представления баз данных и знаний в интеллектуальных системах различного назначения; ПК-2.2 Проявлять способность работать с современными методиками сбора, хранения и представления баз данных и знаний в интеллектуальных системах различного назначения; ПК-2.3 Обладать способностью к разработке современных методик сбора, хранения и представления баз данных и знаний в интеллектуальных системах различного назначения;

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОП ВО

Дисциплина «Мультимедийные технологии» относится к обязательной части блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы высшего образования.

В рамках образовательной программы высшего образования обучающиеся также осваивают другие дисциплины и/или практики, способствующие достижению запланированных результатов освоения дисциплины «Мультимедийные технологии».

Таблица 3.1. Перечень компонентов ОП ВО, способствующих достижению запланированных результатов освоения дисциплины

Шифр	Наименование компетенции	Предшествующие дисциплины/модули, практики*	Последующие дисциплины/модули, практики*
ОПК-8	Способен использовать цифровые технологии и методы в профессиональной деятельности для: изучения и моделирования объектов профессиональной деятельности, анализа данных, представления информации и пр.		Реклама;
ПК-2	Способен разрабатывать современные методики сбора, хранения и представления баз данных и знаний в интеллектуальных системах различного назначения		Научно-исследовательская работа; Преддипломная практика; Реклама;

* - заполняется в соответствии с матрицей компетенций и СУП ОП ВО

** - элективные дисциплины /практики

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Общая трудоемкость дисциплины «Мультимедийные технологии» составляет «2» зачетные единицы.

Таблица 4.1. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			1
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	36		36
Лекции (ЛК)	18		18
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	18		18
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	27		27
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	9		9
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72	72
	зач.ед.	2	2

Общая трудоемкость дисциплины «Мультимедийные технологии» составляет «2» зачетные единицы.

Таблица 4.2. Виды учебной работы по периодам освоения образовательной программы высшего образования для очно-заочной формы обучения.

Вид учебной работы	ВСЕГО, ак.ч.		Семестр(-ы)
			1
<i>Контактная работа, ак.ч.</i>	14		14
Лекции (ЛК)	14		14
Лабораторные работы (ЛР)	0		0
Практические/семинарские занятия (СЗ)	0		0
<i>Самостоятельная работа обучающихся, ак.ч.</i>	49		49
<i>Контроль (экзамен/зачет с оценкой), ак.ч.</i>	9		9
Общая трудоемкость дисциплины	ак.ч.	72	72
	зач.ед.	2	2

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 5.1. Содержание дисциплины (модуля) по видам учебной работы

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
Раздел 1	Теория коммуникации и международные связи с общественностью: мультимедийные парадигмы в новой реальности, опосредованной технологиями искусственного интеллекта.	1.1	Новая реальность и трансформации практик и теории коммуникации и международных связей с общественностью.	Мультимедийные технологии в структуре теории и практик коммуникации и PR в цифровой инфосфере, опосредованной технологиями искусственного интеллекта: сущность, модели, метрики эффективности.	ЛК, СЗ
		1.2	Императивы теории и практик коммуникации и PR.	Конвергенция, трансгрессивная медиатизация. Понятие и актуальные модели интегрированной, стратегической, бренд-коммуникации.	ЛК, СЗ
		1.3	Мультимедийные технологии в структуре теории и практик коммуникации и PR в цифровой инфосфере, опосредованной технологиями искусственного интеллекта.	Сущность, модели, метрики эффективности ИИ-инструментов для PR специалистов.	ЛК, СЗ
Раздел 2	Мультимедийные технологии в структуре теории и практик коммуникации и связей с общественностью: стратегии, сценарии и дизайн.	2.1	Мультимедийные технологии как инструмент коммуникации и связей с общественностью.	Презентация базисного субъекта PR с помощью мультимедийных технологий.	ЛК, СЗ
		2.2	Типология мультимедиа. Мультимедийные технологии в PR.	Виртуальный тренажер "VR-тур в Древний Китай"	ЛК, СЗ
		2.3	Мультимедийные проекты СМИ.	Понятие мультимедийной журналистики. Дата журналистика. Стратегии и дизайн мультимедийного проекта/кампании.	ЛК, СЗ
Раздел 3	Методология создания мультимедийного проекта.	3.1	Современные подходы к созданию, тестированию, оптимизации и реализации мультимедийного PR-проекта/кампании. Цели, целевые аудитории, ценности как основа MVP проекта.	Структура мультимедийного проекта продвижения бренда. Технологический цикл создания проекта. Бриф клиентский и агентский. Блок схема проекта.	ЛК, СЗ
		3.2	Виртуальный MVP проект для продвижения бренда образовательного учреждения.	Виртуальный тренажер "English VR Adventure".	ЛК, СЗ
Раздел 4	Мультимедийный проект в интернете: голосовой помощник, чат-бот, CGI как амбассадоры бренда.	4.1	Персонализация коммуникации как условие эффективности мультимедийного PR проекта.	Технологии распознавания речи и обработки естественного языка. Особенности создания амбассадоров.	ЛК, СЗ
		4.2	Понятие виртуального инфлюенсера бренда.	Искусственный интеллект для создания мультимедийного инфлюенсера.	ЛК, СЗ
		4.3	Computer Generated Influencer (CGI) как мультимедийная технология.	Компьютерная графика. Технологические инновации и маркетинговые стратегии для создания удобного и	ЛК, СЗ

Номер раздела	Наименование раздела дисциплины	Наименование темы		Содержание темы	Вид учебной работы*
				запоминающегося взаимодействия с аудиторией.	
Раздел 5	Мультимедийный текст как инструмент управления коммуникацией с аудиторией.	5.1	Коммуникативный акт и мультимедийный коммуникативный акт.	Понятие текста, медиатекста, мультимедийного текста.	ЛК, СЗ
		5.2	Типологии мультимедийных текстов по различным основаниям.	Типология мультимедийных текстов по контенту.	ЛК, СЗ
		5.3	Особенности функционирования мультимедийного текста.	Структура мультимедийного текста PR.	ЛК, СЗ
		5.4	Social Media Release как формат PR текста: структура, параметры эффективности.	Ключевые особенности и преимущества формата SMR. Адаптация SMR под разные социальные платформы. Качественные метрики для оценки успеха SMR.	ЛК, СЗ
Раздел 6	Инновационные парадигмы развития мультимедийных технологий	6.1	Интерактивная иммерсия как эффективная технология PR.	Метавселенная как площадка, технология, инструмент мультимедийной коммуникации для PR.	ЛК, СЗ
		6.2	Виртуальная и дополненная реальность как площадка проведения международных переговоров	Виртуальный тренажер "Global Negotiation Quest "	ЛК, СЗ
		6.3	Новейшие форматы текстов для иммерсивных мультимедийных проектов.	Иммерсивный копирайтинг. VR-поэзия. Интерактивные документальные проекты. Трансмедийные истории. Геймифицированные нарративы. Мультисенсорные тексты. Тексты с интеграцией ИИ. 360°-нарративы.	ЛК, СЗ
		6.4	Особенности измерения эффективности мультимедийных иммерсивных технологий, проектов, кампаний.	Технические показатели погружения. Поведенческие метрики. Когнитивные и эмоциональные метрики. Коммуникационные и маркетинговые метрики. Бизнес-результаты. Инструменты сбора данных.	ЛК, СЗ

* - заполняется только по **ОЧНОЙ** форме обучения: ЛК – лекции; ЛР – лабораторные работы; СЗ – практические/семинарские занятия.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Таблица 6.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Тип аудитории	Оснащение аудитории	Специализированное учебное/лабораторное оборудование, ПО и материалы для освоения дисциплины (при необходимости)
Лекционная	Аудитория для проведения занятий лекционного типа, оснащенная комплектом специализированной мебели; доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций.	Моноблок ASUS Zen Aio Pro Z340IC – 1 шт, Проектор BenQ MW535 – 1 шт, активная акустическая система – 1 комплект, ПО Операционная система Microsoft Windows Лицензия № 72828973 дата продления 30.04.2024, Офисный пакет Microsoft Office 365 Лицензия № 72828973 дата продления 30.04.2024.
Компьютерный класс	Компьютерный класс для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная персональными компьютерами (в количестве 16 шт.), доской (экраном) и техническими средствами мультимедиа презентаций. Лаборатория на 15 рабочих мест и 1 место преподавателя: персональный компьютер (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) с минимальными требованиями: Процессор Intel® Core™ i7-10700, видеокарта Nvidia GeForce RTX 3070, ОЗУ 32 ГБ, VR-оборудование (VR-шлемы, контроллеры).	Виртуальный тренажер «VR-тур в Древний Китай» направлен на усвоение и закрепление понятий «цифровая грамотность», «цифровая трансформация образования», «цифровая образовательная среда», «онлайн-курс», «мобильное обучение», «E-learning», «Геймификация», «блокчейн», «искусственный интеллект», «виртуальная реальность: VR, AR, MR», «Чинглиш». Тема: «Типология мультимедиа. Мультимедийные технологии в PR». Тренажер «Global Negotiation Quest» направлен на ознакомление с

		протоколом и этикетом официальных визитов. В
--	--	---

		<p>процессе выполнения заданий семинарского занятия студенты приобретают базовые знания и навыки в области вербального и невербального общения, установления дипломатических связей и проведения международных переговоров. Тема «Виртуальная и дополненная реальность как площадка проведения международных переговоров» Тренажер «English VR Adventure: Idioms» направлен на приобретение навыков разработки образовательного цифрового продукта в виде франшизы, а также развития компетенции художественного перевода через интерактивное погружение в литературные VR-сцены. Тема: Виртуальный MVP проект для продвижения бренда образовательного учреждения.</p>
Семинарская	<p>Аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом специализированной мебели и техническими средствами мультимедиа презентаций.</p>	<p>Ноутбук 15.6/i5/8/256 – 1шт, Проектор BenQ – 1шт, активная акустическая система – 1комплект, ПО Операционная система Microsoft Windows, Лицензия № 56278518 дата продления 30.04.2022, Офисный пакет Microsoft Office 365 Лицензия № 56278518 дата продления 30.04.2022</p>
Для самостоятельной работы	<p>Аудитория для самостоятельной работы обучающихся (может использоваться для проведения семинарских занятий и консультаций), оснащенная комплектом</p>	<p>Моноблок ASUS Zen Aio Pro Z340IC – 12шт, Проектор BenQ MW535 – 1шт, Ноутбук Aser 15,6 –</p>

	специализированной мебели и компьютерами с доступом в ЭИОС.	1 шт., активная акустическая система – 1 комплект, ПО Операционная система Microsoft Windows, Лицензия № 56278518 дата продления 30.04.2022, Офисный пакет Microsoft Office 365, Лицензия № 56278518, дата продления 30.04.2022, SDL TRADOS Studio 2019 Professional, Сублицензионный договор № 31/10/19-LS1 от 12.11.2019 – 33 лицензии
--	---	--

* - аудитория для самостоятельной работы обучающихся указывается **ОБЯЗАТЕЛЬНО!**

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Основная литература:

1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий / Г. П. Катунин. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — 784 с. — ISBN 978-5-507-46863-8. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/322652> (дата обращения: 15.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586108> (дата обращения: 15.04.2026).

Дополнительная литература:

1. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа: учебное пособие для СПО / Ю. А. Жук. — 3-е изд., стер. — Санкт-Петербург: Лань, 2026. — 208 с. — ISBN 978-5-507-56595-5. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/517854> (дата обращения: 20.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Мультимедийные технологии: учебное пособие / П. В. Орехов, Д. В. Галиев. — М.: Московский университет МВД России имени В.Я. Кикотя, 2021. — 100 с. ISBN 978-5-9694-0995-8

- Магомедалиева, М. Р. Мультимедиа технологии: учебное пособие / М. Р. Магомедалиева. — Махачкала: ДГПУ, 2022. — 123 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/262232> (дата обращения: 23.04.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

- Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Издательство Юрайт, 2026. — 418 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-21622-6. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/582993> (дата обращения: 15.04.2026).

- Методические указания по использованию виртуального тренажёра «VR-

тур в Древний Китай» <https://disk.yandex.ru/i/FCDpwnPC4K37Cw>

- Методические указания по использованию виртуального тренажёра «Global Negotiation Quest» <https://disk.yandex.ru/i/4UF2Xy0hKv1mPQ>

- Методические указания по использованию виртуального тренажёра «English VR Adventure» https://disk.yandex.ru/i/2QPXVp3Gt04x_A

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. ЭБС РУДН и сторонние ЭБС, к которым студенты университета имеют доступ на основании заключенных договоров

- Электронно-библиотечная система РУДН – ЭБС РУДН
<https://mega.rudn.ru/MegaPro/Web>

- ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <http://www.biblioclub.ru>

- ЭБС «Юрайт» <http://www.biblio-online.ru>

- ЭБС «Консультант студента» www.studentlibrary.ru

- ЭБС «Знаниум» <https://znanium.ru/>

2. Базы данных и поисковые системы

- Sage <https://journals.sagepub.com/>

- Springer Nature Link <https://link.springer.com/>

- Wiley Journal Database <https://onlinelibrary.wiley.com/>

- Научометрическая база данных Lens.org <https://www.lens.org>

Учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся при освоении дисциплины/модуля:*

1. Курс лекций по дисциплине «Мультимедийные технологии».

* - все учебно-методические материалы для самостоятельной работы обучающихся размещаются в соответствии с действующим порядком на странице дисциплины **в ТУИС!**

РАЗРАБОТЧИК:

Доцент кафедры теории и практики
иностраннных языков

Должность, БУП



Подпись

Петрова Марина
Георгиевна

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ БУП:

Заведующий кафедрой

Должность БУП



Подпись

Соколова Наталия
Леонидовна

Фамилия И.О.

РУКОВОДИТЕЛЬ ОП ВО:

Заведующий кафедрой

Должность, БУП



Подпись

Соколова Наталия
Леонидовна

Фамилия И.О.