

Державний університет «Київський авіаційний інститут»

Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій

G20 Видавництво та поліграфія

Технології електронних мультимедійних видань





КАФЕДРА КОМП'ЮТЕРНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

**Відкрий нові горизонти
творчості в цифровому світі!**



ОПП «ТЕХНОЛОГІЇ ЕЛЕКТРОННИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ВИДАНЬ»

ОС «Бакалавр»

3 р., 10 м.

На базі загальної
середньої освіти

1. Національний мультипредметний тест
2. Мотиваційний лист

2 р., 10 м.

На базі молодшого
спеціаліста

ОС «Магістр»

1 р., 4 м.

На базі освітнього ступеня
«Бакалавр»

1. Єдиний вступний іспит
2. Фаховий вступний іспит

КОМПЛЕКСНА ПІДГОТОВКА

Цифрова поліграфія

Акцентуємо увагу на застосуванні цифрових технологій у друкарському процесі

Творчість і креативність

Від генерації ідей до їхнього втілення в інноваційних проєктах

Мультимедіа

Фокус на створенні візуальних та аудіорішень для цифрового простору

UX/UI та веброзробка

Практичні навички розробки вебінтерфейсів від проєктування до реалізації



ТЕХНОЛОГІЇ В ДІЇ: ПРОГРАМИ, ЯКІ БУДУТЬ ВИВЧАТИСЯ



Adobe Photoshop
Растрова графіка



Adobe Illustrator
Векторна графіка



Adobe Indesign
Верстання



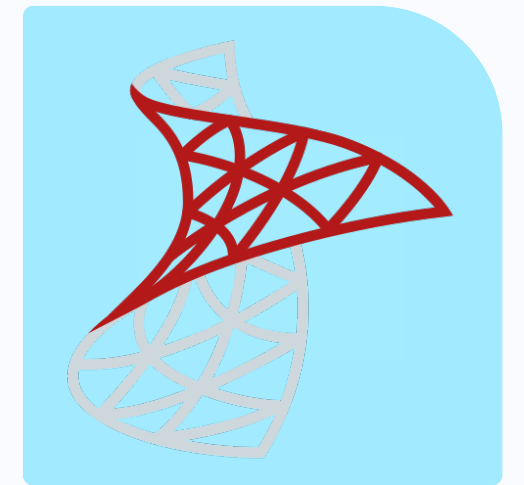
C++/#
Мова програмування



HTML
Мова розмітки



Javascript
Мова програмування



MS SQL Server
Бази даних



Adobe Premiere
Відеоредактор



Audacity
Аудіоредактор



Adobe Animate
Анімація



Blender
3D-моделювання



ZBrush
Скульптинг



Adobe Aero
Розробка AR

та багато
іншого.....

ОСНОВНІ НАВЧАЛЬНІ ДИСЦИПЛІНИ ОС «БАКАЛАВР»

інформатика

інженерна
і комп'ютерна графіка

основи мультимедійних
технологій

web-технології

основи композиції
і дизайну

теорія кольору

основи типографії

UX/UI дизайн

технології видавничо-
поліграфічного виробництва

видавничо-поліграфічні
матеріали

обладнання видавничо-
поліграфічного виробництва

додрукарське
опрацювання інформації

видавнича справа
і технічне редагування

мобільні застосунки

бази даних і знань

цифрова обробка аудіо-
і відеоінформації

гіпертекстова обробка
інформації

мультимедійне
видавництво

технології електронних
мультимедійних видань

ОСНОВНІ НАВЧАЛЬНІ ДИСЦИПЛІНИ ОС «МАГІСТР»

3D -технології
в мультимедіа

мультиплатформені
програмні засоби

проєктування
медіаконтенту

архівація і стиснення аудіо-
і відео інформації

технології мультимедійних
гіпервидань

віртуальне моделювання

відеовиробництво

електронні бібліотеки,
довідкові і пошукові
системи

дидактичні основи
розробки електронних
мм видань

видавничі бази даних

НАВИЧКИ

Що може робити спеціаліст з технологій електронних мультимедійних видань?

1. Планування та проєктування:

- планувати сценарії структури та функціонування електронного видання;
- розробляти дизайн друкованих та мультимедійних видань, презентацій, вебсайтів на автономних носіях та в інтернет-просторі;
- проєктувати та адмініструвати локальні комп'ютерні мережі.

2. Створення та обробка контенту:

- працювати з сучасними системами додрукарської підготовки текстової, графічної, відео- та аудіоінформації;
- створювати художні, анімаційні та технічні зображення;
- опрацьовувати статичні 3D-зображення та створювати динамічні відеокліпи.

3. Аналіз та управління:

- аналізувати ефективність роботи мультимедійних систем.

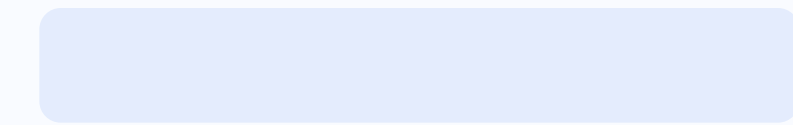
ПРОФЕСІЙНІ ПЕРСПЕКТИВИ

Видавнича та поліграфічна галузь



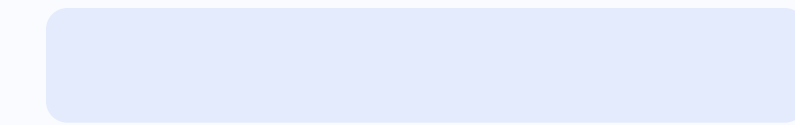
Виробничі підрозділи
видавничо-поліграфічних
підприємств
Репроцентри видавничо-
поліграфічних підприємств
Книжкові, журнальні,
мультимедійні видавництва
Редакції газет та журналів
Редакції електронних
видань

Цифрова медіаіндустрія



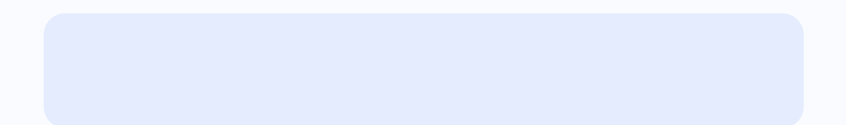
ІТ-компанії
Вебстудії
Підприємства
з розробки комп'ютерних
ігор
Підприємства
з розробки
мультимедійних продуктів

Дизайн та реклама



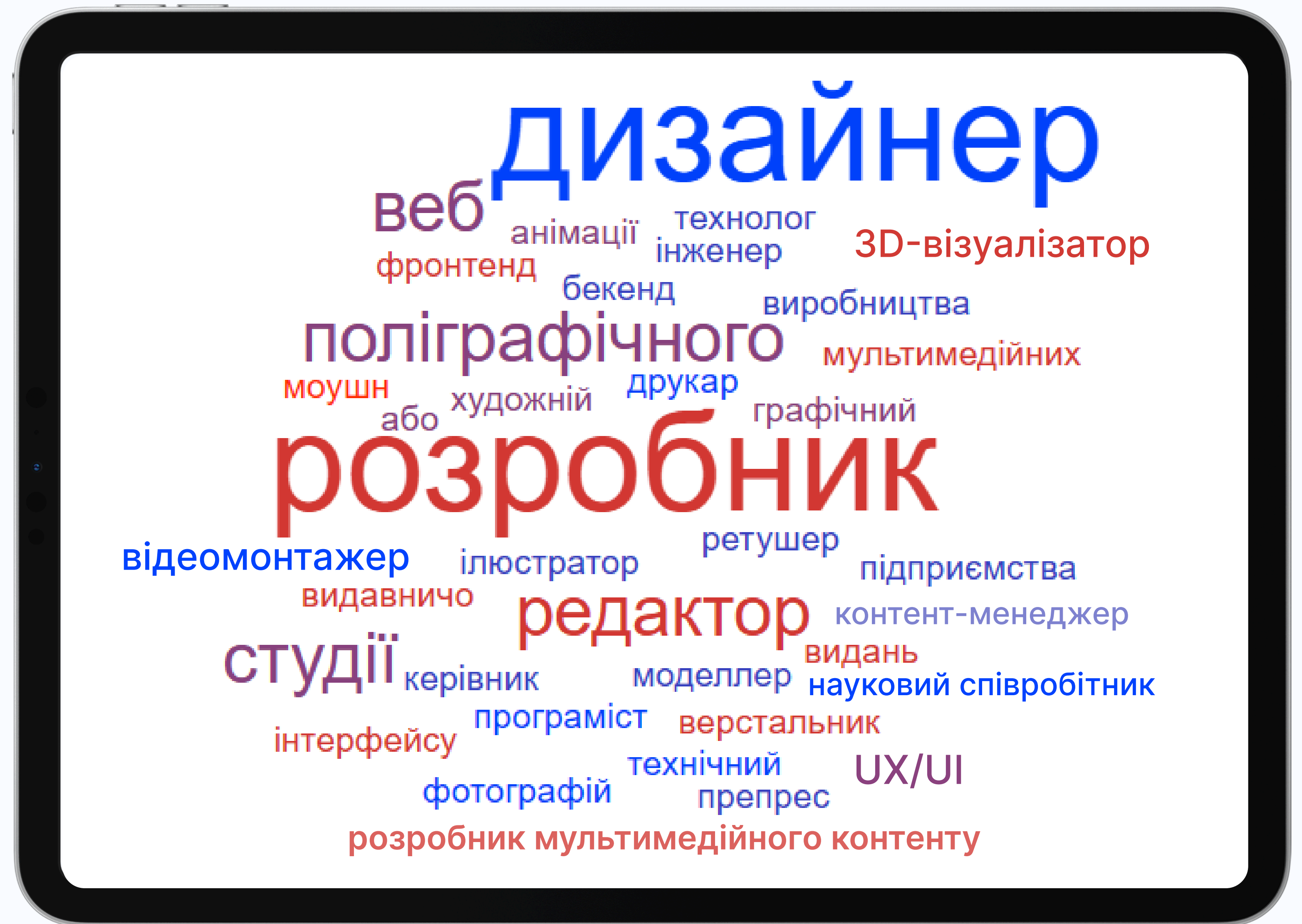
Архітектурні та
дизайнерські бюро
Рекламні агенції
Маркетингові агенції
Робота у сфері SMM

Освіта та наука

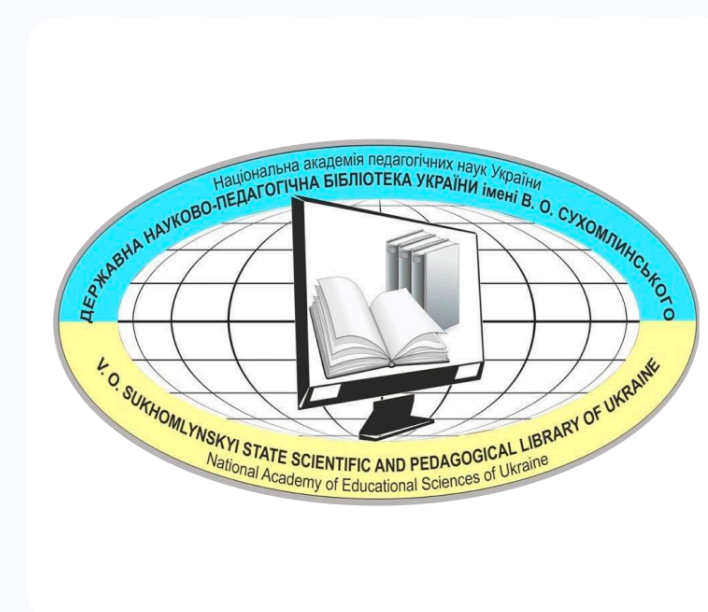


Наукові та освітні
заклади
Організації
видавничого
спрямування

КАР'ЄРНІ ПОЗИЦІЇ



БАЗИ ПРОХОДЖЕННЯ ПРАКТИК ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПРАЦЕВЛАШТУВАННЯ



АКАДЕМІЧНА МОБІЛЬНІСТЬ

Erasmus+

Мрієш про навчання в Європі? Хочеш відкрити для себе нові культури та знайти друзів з усього світу?

Erasmus+ — це твій шанс!

Наприклад, можна паралельно пройти навчання за ОС «Бакалавр» та ОС «Магістр»:

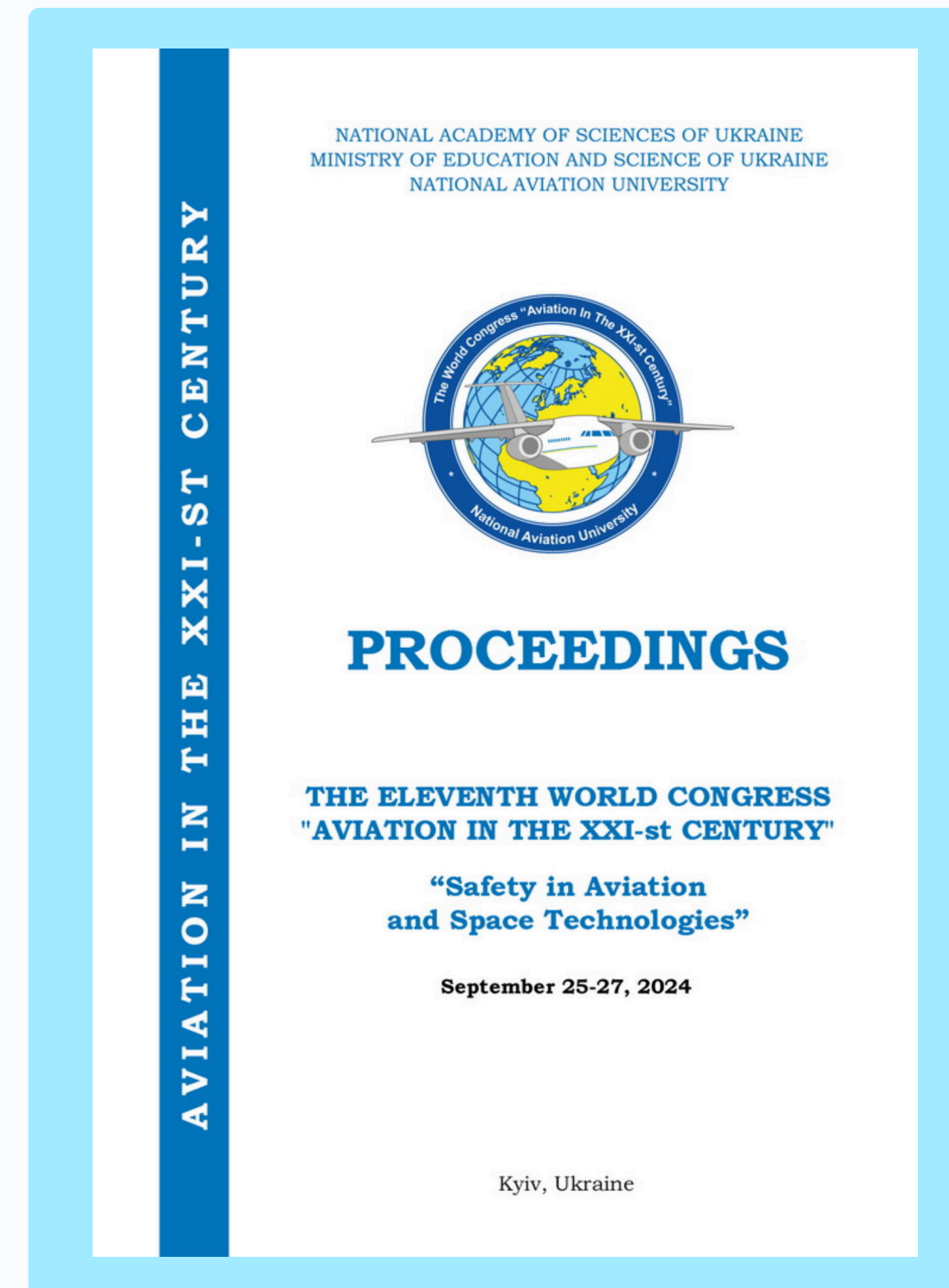
- Політехнічний університет Томар, Португалія (освітня програма «Design and graphicarts technology»);
- Політехнічному інституті Лейрії, Калдаш да Райнія, Португалія (освітня програма «Graphic Design»);
- Метрополитен Університет Белград, Республіка Сербія (освітня програма «New Media Design»).



НАВЧАЙСЯ ТА ЗАЙМАЙСЯ НАУКОЮ



Міжнародна науково-практична конференція «Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності»



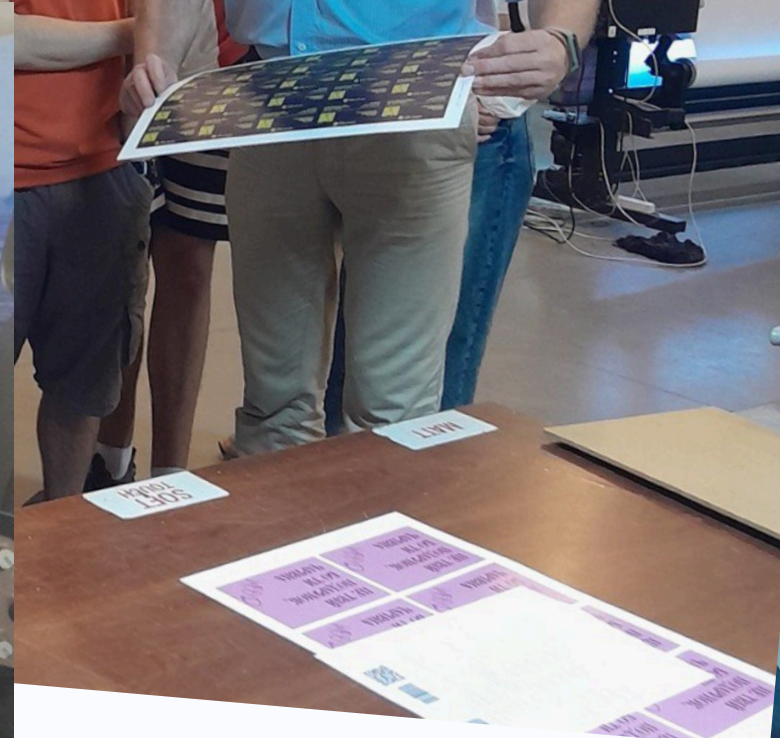
Міжнародна науково-технічна конференція «АВІА»



Міжнародна науково-практична конференція здобувачів ВО і молодих учених «Політ»



НАВЧАЙСЯ ТА БУДЬ АКТИВНИМ



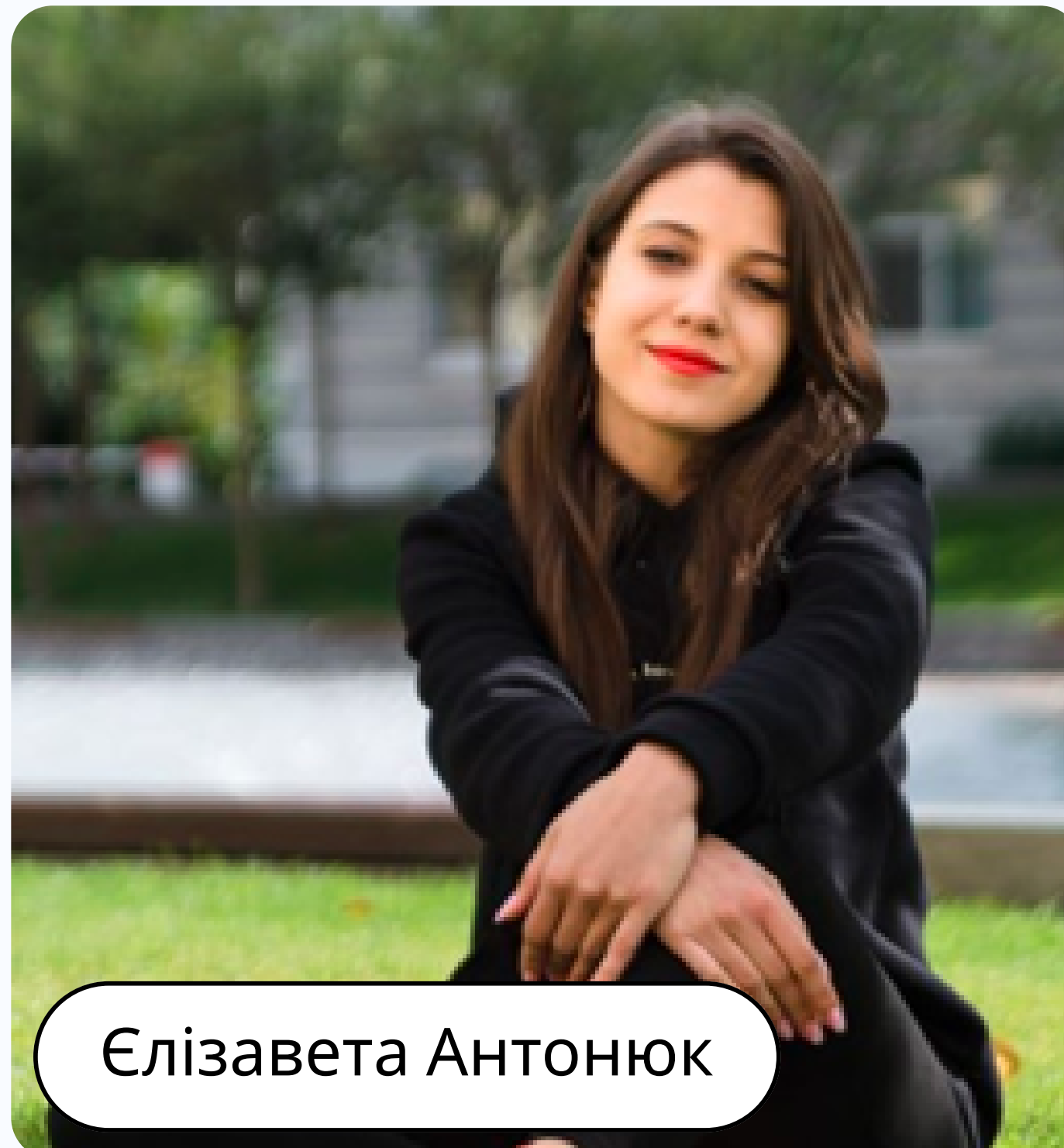
ВІД ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ПРОФЕСІОНАЛА



Богдан Чич

випускник 2018

PRODUCT DESIGNER



Єлізавета Антонюк

випускниця 2019

3D ANIMATOR



Оксана Юсин

випускниця 2020

TARGETING SPECIALIST

та багато-багато інших успішних випускників, які продовжують надихати нас своїми досягненнями



Ми віримо у твій творчий потенціал і готові підтримати тебе на кожному кроці. Разом ми побудуємо успішний старт на шляху до нових горизонтів творчості у цифровому світі мультимедіа!

— Олександр Бобарчук, завідувач кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій

Зроби перший крок до своєї мрії! Приєднуйся до нас!



Сайт кафедри KMMT



Телеграм кафедри KMMT

Кафедра комп'ютерних мультимедійних технологій