

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о документе:  
ФИО: Выборнова Любовь Алексеевна  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 15.10.2023  
Уникальный программный ключ:  
c3b3b9c625f6c113afa2a2c42baff9e05a38b76e

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования**  
**«Тюльковский государственный университет сервиса» (ФГБОУ ВО «ПВГУС»)**

Кафедра «Дизайн и искусство»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б.1.В.03.4 «Мультимедийные технологии в дизайне»**

Направление подготовки:  
**54.03.01 «Дизайн»**

Направленность (профиль):  
**«Графический дизайн»**

Квалификация выпускника: **бакалавр**

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования - *бакалавриат* по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1015.

Составители:

Кандидат технических наук

---

(ученая степень, ученое звание)

Курбатова Марина

Андреевна

---

(ФИО)

РПД обсуждена на заседании кафедры «Дизайн и искусство»  
«28» мая 2023 г., протокол № 10

Заведующий кафедрой

Кандидат  
технических наук

---

(уч. степень, уч. звание)

Курбатова

Марина

Андреевна

---

(ФИО)

# 1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. Цель освоения дисциплины

Целью освоения дисциплины является:

- формирование у обучающихся универсальных компетенций, *направленных на развитие навыков системного и критического мышления.*
- формирование у обучающихся общепрофессиональных компетенций, *направленных на развитие навыков исследовательской деятельности.*
- *углубление уровня освоения обучающимися профессиональных компетенций, необходимых для решения задач профессиональной деятельности.*

## 1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Основание (ПС) *для профессиональных компетенций
ПК-2. Способен к художественно-технической разработке дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ИПК-2.1. Находит дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории ИПК-2.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ИПК-2.3. Разрабатывает дизайн-макет объекта ИПК-2.4. Осуществляет подготовку графических материалов для передачи в производство	<b>Знает:</b> компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>Умеет:</b> использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>Владеет:</b> навыками визуализации художественной идеи в двухмерной и трехмерной графике, создания презентационных и рекламных материалов	
ОПК -6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-6.1. Понимает роль цифровой культуры в информационном обществе и профессиональной деятельности; знает современные информационные технологии и программные средства, возможности их использования профессиональной деятельности ИОПК-6.2. Применяет современные информационные технологии и программные средства при решении задач профессиональной деятельности	<b>Знает:</b> основы работы мультимедийного программного обеспечения <b>Умеет:</b> применять мультимедийные технологии для реализации дизайн-проектов художественной и рекламной графики, костюма и аксессуаров <b>Владеет:</b> практическими навыками работы в мультимедиа программах, предназначенных для проектирования и моделирования объемных объектов художественной и рекламной графики, костюма и аксессуаров	

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули) программы бакалавриата (Б.1.О.04.Общепрофессиональный модуль).

## 3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 3.1. Объем и структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет **8 з.е. (288 час.)**, их распределение по видам работ и семестрам представлено в таблице.

Виды учебных занятий и работы обучающихся	Трудоёмкость, час		
	всего	5/6 семестр	6/7 семестр
<b>Общая трудоёмкость дисциплины, час</b>	<b>288</b>	<b>144</b>	<b>144</b>
<b>Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий (всего), в т.ч.:</b>	<b>72/24</b>	<b>38/12</b>	<b>34/12</b>
занятия лекционного типа (лекции)	28/8	16/4	12/4
занятия семинарского типа (семинары, практические занятия, практикумы, коллоквиумы и иные аналогичные занятия)	44/16	22/8	22/8
<b>лабораторные работы</b>	-	-	-
<b>Самостоятельная работа всего, в т.ч.:</b>	<b>189/251</b>	<b>106/128</b>	<b>83/123</b>
Самоподготовка по темам (разделам) дисциплины	189/251	106/128	83/123
Выполнение курсового проекта /курсовой работы	-	-	-
<b>Контроль (часы на экзамен, зачет)</b>	<b>27</b>	<b>0</b>	<b>27</b>
<b>Промежуточная аттестация</b>		<b>дифференцированный зачет</b>	<b>Экзамен</b>

Дисциплина реализуется посредством проведения контактной работы с обучающимися (включая проведение текущего контроля успеваемости), самостоятельной работы обучающихся и промежуточной аттестации.

В процессе освоения дисциплины может применяться электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

В процессе освоения дисциплины обучающиеся обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде и электронно-библиотечным системам.

## 3.1. Содержание дисциплины, структурированное по темам

Планируемые результаты освоения: код формируемой компетенции и индикаторы достижения компетенций	Наименование разделов, тем	Виды учебной работы				Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
		Контактная работа			Самостоятельная работа, час	
		Лекции, час	Лабораторные работы, час	Практические занятия, час		
ПК-2: ИПК-2.1-2.4;  ОПК -6: ИОПК-6.1, ИОПК-6.2	<b>ТЕМА 1. DIGITAL ИСКУССТВО И ДИЗАЙН</b>  Содержание лекции: 1. Цифровая живопись и скульптура; 2. Феномен цифровой моды; 3. VR и AR технологии в дизайне	8/2				Доклад и презентация
	Практическое занятие № 1. Цифровые интерактивные технологии в брендинге			11/4		
	Самостоятельная работа.				53/60	
ПК-2: ИПК-2.1-2.4;  ОПК -6: ИОПК-6.1, ИОПК-6.2	<b>ТЕМА 2. ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ОБРАБОТКИ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ</b>  Содержание лекции: 1. Требования к программному обеспечению для создания и воспроизведения мультимедийной информации. 2. Современные стандарты создания и передачи мультимедийной информации. 3. Использование мультимедийных технологий при подготовке электронных изданий. 4. Виды электронных изданий. 5. Способы отображения электронных книг, журналов и газет и интерактивного взаимодействия с ними. Форматы их хранения. Способы доставки и реализации. Коммерческая составляющая виртуальных средств массовой информации.	8/2				Доклад и презентация
	Практическое занятие № 2. Виды электронных изданий			11/4		
	Самостоятельная работа.				53/68	
	<b>ИТОГО ЗА 5/6 СЕМЕСТР</b>	<b>16/4</b>		<b>22/8</b>	<b>106/128</b>	

Планируемые результаты освоения: код формируемой компетенции и индикаторы достижения компетенций	Наименование разделов, тем	Виды учебной работы				Формы текущего контроля (наименование оценочного средства)
		Контактная работа			Самостоятельная работа, час	
		Лекции, час	Лабораторные работы, час	Практические занятия, час		
ПК-2: ИПК-2.1-2.4;  ОПК -6: ИОПК-6.1, ИОПК-6.2	<b>ТЕМА 3. АНИМАЦИЯ В ДИЗАЙНЕ</b>  Содержание лекции: 1. Понятие анимации. Средства анимации. Общая характеристика. 2. История русской анимации 3. Принципы и технологии создания анимации	6/2				Доклад и презентация
	Практическое занятие № 3. Анимация и стили			11/4		
	Самостоятельная работа.				40/60	
ПК-2: ИПК-2.1-2.4;  ОПК -6: ИОПК-6.1, ИОПК-6.2	<b>ТЕМА 4. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИМИДЖЕВОЙ АНИМАЦИИ В ADOBE FLASH</b>  Содержание лекции: 1. Покадровая анимация в Adobe Flash; 2. Линейная анимация в Adobe Flash	6/2				Творческое задание
	Практическое занятие № 4. Проект имиджевой анимации			11/4		
	Самостоятельная работа.				43/63	
	<b>ИТОГО ЗА 6/7 СЕМЕСТР</b>	<b>12/4</b>		<b>22/8</b>	<b>83/123</b>	
	<b>ИТОГО</b>	<b>28/8</b>		<b>44/16</b>	<b>189/251</b>	

## **4.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **4.1. Общие методические рекомендации по освоению дисциплины, образовательные технологии**

Дисциплина реализуется посредством проведения контактной работы с обучающимися (включая проведение текущего контроля успеваемости), самостоятельной работы обучающихся и промежуточной аттестации.

При проведении учебных занятий по дисциплине обеспечивается развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств (включая проведение интерактивных лекций, групповых дискуссий, ролевых игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей, преподавание дисциплины в форме курса, составленного на основе результатов научных исследований, проводимых университетом, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей).

Преподавание дисциплины ведется с применением следующих видов **образовательных технологий**:

- балльно-рейтинговая технология оценивания;
- электронное обучение;
- проблемное обучение;
- разбор конкретных ситуаций;
- информационные технологии: Google-документы, Zoom.

Для оценки знаний, умений, навыков и уровня сформированности компетенции по дисциплине применяется балльно-рейтинговая система контроля и оценки успеваемости студентов. В основу балльно-рейтинговой системы положены принципы, в соответствии с которыми формирование рейтинга студента осуществляется в ходе текущего контроля успеваемости. Максимальное количество баллов в семестре – 100.

### **4.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины на практических занятиях**

*Практические (семинарские) занятия представляют собой детализацию лекционного теоретического материала, проводятся в целях закрепления курса и охватывают все основные разделы. Основной формой проведения семинаров и практических занятий является обсуждение наиболее проблемных и сложных вопросов по отдельным темам, а также решение задач и разбор примеров и ситуаций в аудиторных условиях.*

*Практические (семинарские) занятия обучающихся обеспечивают:*

- проверку и уточнение знаний, полученных на лекциях;
- получение умений и навыков составления докладов и сообщений, обсуждения вопросов по учебному материалу дисциплины;
- подведение итогов занятий по рейтинговой системе, согласно технологической карте дисциплины.

*Практические занятия организуются, в том числе в форме практической подготовки, которая предусматривает участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.*

Практическая подготовка предусматривает: подготовка презентаций и докладов при изучении тем 1-3, подготовка творческого задания при изучении темы 4.

### **4.3. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины на занятиях лекционного типа**

*Лекционный курс предполагает систематизированное изложение основных вопросов тематического плана. В ходе лекционных занятий раскрываются базовые вопросы в рамках каждой темы дисциплины. Обозначаются ключевые аспекты тем, а также делаются акценты на наиболее сложные и важные положения изучаемого материала.*

Лекционные занятия проводятся в поточной аудитории с применением мультимедийного проектора в виде учебной презентации или в ЭИОС университета.

*В ходе лекционных занятий рекомендуется конспектирование учебного материала. Возможно ведение конспекта лекций в виде интеллект-карт.*

*Отдельные темы предлагаются для самостоятельного изучения (конспектируются).*

*Материалы лекций являются опорной основой для подготовки обучающихся к практическим занятиям и выполнения заданий самостоятельной работы, а также к мероприятиям текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине.*

#### **4.4. Методические указания по самостоятельной работе обучающихся**

Самостоятельная работа обеспечивает подготовку обучающегося к аудиторным занятиям и мероприятиям текущего контроля и промежуточной аттестации по изучаемой дисциплине. Результаты этой подготовки проявляются в активности обучающегося на занятиях и в качестве выполненных практических заданий и других форм текущего контроля.

Самостоятельная работа студентов включает:

1. *Изучение учебной литературы по курсу;*
2. *Подготовка докладов и презентаций;*
3. *Выполнение творческих заданий*

При выполнении заданий для самостоятельной работы рекомендуется проработка материалов лекций по каждой пройденной теме, а также изучение рекомендуемой литературы.

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся используется электронный учебный курс, созданный в ЭИОС университета <http://sdo.tolgas.ru/>



## 5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Вся литература, включенная в данный перечень, представлена в виде электронных ресурсов в электронной библиотеке университета (ЭБС). Литература, используемая в печатном виде, представлена в научной библиотеке университета в объеме не менее 0,25 экземпляров на одного обучающегося.

#### Основная литература

1. Введение в инфокоммуникационные технологии : учеб. пособие для вузов по направлению подгот. 11.03.02, 11.04.02 "Инфокоммуникац. технологии и системы связи" квалификации (степени) "бакалавр" и "магистр" / Л. Г. Гагарина, Г. А. Кузнецов, Е. М. Портнов, А. А. Доронина ; под ред. Л. Г. Гагариной. - 2-е изд., испр. - Документ read. - Москва : ИНФРА-М, 2023. - 339 с. - (Высшее образование). - Лаб. практикум. - URL: <https://znanium.com/read?id=415054> (дата обращения: 13.09.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-16-016577-6. - 978-5-16-109169-2. - Текст : электронный.

2. Гвоздева, В. А. Базовые и прикладные информационные технологии : учеб. для вузов по техн. специальностям / В. А. Гвоздева. - Документ read. - Москва : ФОРУМ [и др.], 2023. - 383 с. - (Высшее образование). - URL: <https://znanium.ru/read?id=415453> (дата обращения: 21.12.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-8199-0885-3. - 978-5-16-107668-2. - Текст : электронный.

3. Гвоздева, В. А. Информатика, автоматизированные информационные технологии и системы : учеб. для студентов вузов по техн. направлениям подгот. (квалификация (степень) "бакалавр") / В. А. Гвоздева. - Документ read. - Москва : ФОРУМ [и др.], 2022. - 542 с. - (Высшее образование - Бакалавриат). - URL: <https://znanium.com/read?id=423008> (дата обращения: 13.04.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-8199-0877-8. - 978-5-16-108988-0. - Текст : электронный.

4. Жук, Ю. А. Информационные технологии: мультимедиа : учеб. пособие / Ю. А. Жук. - Изд. 3-е, стер. - Документ Reader. - Санкт-Петербург [и др.] : Лань, 2021. - 210 с., ил. - Прил. - Лаб. практикум. - URL: <https://e.lanbook.com/reader/book/151663/#1> (дата обращения: 03.02.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-8114-6683-2. - Текст : электронный.

5. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий : учеб. пособие / Г. П. Катунин. - 3-е изд., стер. - Документ Reader. - Санкт-Петербург [и др.] : Лань, 2023. - 794 с., ил. - Прил. - URL: <https://reader.lanbook.com/book/322652> (дата обращения: 28.04.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-507-46863-8. - Текст : электронный.

#### Дополнительная литература

6. Васильев, Г. А. Технологии производства рекламной продукции : учеб. пособие для вузов по направлению подгот. 42.03.01 "Реклама и связи с общественностью" (квалификация (степень) "бакалавр") / Г. А. Васильев, В. А. Поляков, А. А. Романов. - Документ read. - Москва : Вузов. учеб. [и др.], 2021. - 271 с. - URL: <https://znanium.com/read?id=398371> (дата обращения: 15.07.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-9558-0155-1. - 978-5-16-004085-1. - Текст : электронный.

7. Голомбински, К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики, веб и мультимедиа = White Space is Not Your Enemy / К. Голомбински, Р. Хаген. - Санкт-Петербург : Питер, 2013. - 272 с. : ил. - Словарь. - ISBN 978-5-496-00142-7 : 463-00. - Текст : непосредственный.

8. Зубова, Е. Д. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учеб. пособие / Е. Д. Зубова. - Документ Reader. - Санкт-Петербург [и др.] : Лань, 2022. - 210 с. - URL: <https://reader.lanbook.com/book/254681#1> (дата обращения: 29.09.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - ISBN 978-5-8114-9347-0. - Текст : электронный.

9. Информационные технологии. Базовый курс : учеб. для вузов по направлению "Пед. образование" / А. В. Костюк, С. А. Бобонец, А. В. Флегонтов, А. К. Черных. – Изд. 3-е, стер. – Документ Reader. – Санкт-Петербург [и др.] : Лань, 2021. – 604 с. – (Учебники для вузов. Специальная литература). – URL: <https://reader.lanbook.com/book/180821> (дата обращения: 14.03.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. – ISBN 978-5-8114-8776-9. – Текст : электронный.

10. Крапивенко, А. В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений : учеб. пособие / А. В. Крапивенко. - Москва : БИНОМ. Лаб. знаний, 2012. - 271 с. : ил. - ISBN 978-5-94774-967-0 : 253-00. - Текст : непосредственный.

11. Меркулова, Л. А. Пропедевтика. Общая композиция : учеб. по направлениям подгот. "Дизайн", "Искусство костюма и текстиля" / Л. А. Меркулова, М. Е. Ёлочкин. - Москва : Академия, 2016. - 208 с. - (Высшее образование. Бакалавриат). - ISBN 978-5-4468-1046-8 : 728-64. - Текст : непосредственный.

12. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учеб. пособие по направлению подгот. 09.03.04 "Прогр. инженерия" / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. – Документ read. – Москва : ФОРУМ [и др.], 2024. – 400 с. : ил. – (Высшее образование). – URL: <https://znanium.ru/read?id=435973> (дата обращения: 25.11.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. – ISBN 978-5-8199-0703-0. - 978-5-16-013255-6. - 978-5-16-101286-4. – Текст : электронный.

## 5.2. Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы, интернет-ресурсы

1. eLIBRARY.RU : научная электронная библиотека : сайт. – Москва, 2000. - URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 09.02.2023). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей. – Текст: электронный.

2. Photographer.Ru. : [сайт]. - Москва, 1999 - . - URL: <https://www.photographer.ru/> (дата обращения: 09.02.2023). - Текст : электронный.

3. Salon.ru : [Интернет-журнал] : / ООО SALON. - Москва, 1994 - . - URL: <https://salon.ru> (дата обращения: 09.02.2023). - Текст : электронный.

4. Журналус : Онлайн-журнал для дизайнеров. - Москва, 1995 - . - URL: <https://zhurnalus.artlebedev.ru/>(дата обращения: 09.02.2023). - Текст : электронный.

5. Оди. О дизайне : [Интернет-журнал]. – Москва, 2012 - . - URL: <https://awdee.ru/> (дата обращения: 09.02.2023). - Текст : электронный.

6. Электронная библиотечная система Поволжского государственного университета сервиса : сайт / ФГБОУ ВО «ПВГУС». – Тольятти, 2010. - URL. : <http://elib.tolgas.ru> (дата обращения: 09.02.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - Текст : электронный.

7. Электронно-библиотечная система Znanium.com : сайт / ООО "ЗНАНИУМ". – Москва, 2011. - URL: <https://znanium.com/> (дата обращения: 09.02.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - Текст : электронный.

8. Электронно-библиотечная система Лань : сайт / ООО "ЭБС ЛАНЬ". - Москва, 2011. - URL: <https://e.lanbook.com/> (дата обращения: 09.02.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей. - Текст : электронный.

## 5.3. Программное обеспечение

Информационное обеспечение учебного процесса по дисциплине осуществляется с использованием следующего программного обеспечения (лицензионного и свободно распространяемого), в том числе отечественного производства:

№ п/п	Наименование	Условия доступа
1	Microsoft Windows	из внутренней сети университета (лицензионный договор)
2	Microsoft Office	из внутренней сети университета (лицензионный договор)

№ п/п	Наименование	Условия доступа
		договор)
3	КонсультантПлюс	из внутренней сети университета (лицензионный договор)
4	СДО MOODLE	из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет (лицензионный договор)

## 6. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Помещения представляют собой учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

**Занятия лекционного типа.** Учебные аудитории для занятий лекционного типа укомплектованы мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации (стационарные или переносные наборы демонстрационного оборудования (проектор, экран, компьютер/ноутбук), учебно-наглядные пособия (презентации по темам лекций), обеспечивающие тематические иллюстрации, соответствующие данной программе дисциплины.

**Занятия семинарского типа.** Учебные аудитории для занятий семинарского типа укомплектованы мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации (стационарные или переносные наборы демонстрационного оборудования (проектор, экран, компьютер/ноутбук).

**Промежуточная аттестация.** Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине используются компьютерные классы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета и/или учебные аудитории, укомплектованные мебелью и техническими средствами обучения.

**Самостоятельная работа.** Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде университета. Для организации самостоятельной работы обучающихся используются:

компьютерные классы университета;

библиотека (медиазал), имеющая места для обучающихся, оснащенные компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет.

**Электронная информационно-образовательная среда университета (ЭИОС).** Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным неограниченным доступом к электронной информационно-образовательной среде университета (ЭИОС) <http://sdo.tolgas.ru/> из любой точки, в которой имеется доступ к информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", как на территории университета, так и вне ее.

ЭИОС университета обеспечивает:

доступ к учебным планам, рабочим программам дисциплин (модулей), программам практик, электронным учебным изданиям и электронным образовательным ресурсам, указанным в рабочих программах дисциплин (модулей), программах практик;

формирование электронного портфолио обучающегося, в том числе сохранение его работ и оценок за эти работы.

В случае реализации образовательной программы с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий ЭИОС дополнительно обеспечивает:

фиксацию хода образовательного процесса, результатов промежуточной аттестации и результатов освоения образовательной программы;

проведение учебных занятий, процедур оценки результатов обучения, реализация которых предусмотрена с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий;

взаимодействие между участниками образовательного процесса, в том числе синхронное и (или) асинхронное взаимодействия посредством сети "Интернет".

## **7. ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ**

При необходимости рабочая программа дисциплины может быть адаптирована для обеспечения образовательного процесса инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья, в том числе для дистанционного обучения. Для этого требуется заявление студента (его законного представителя) и заключение психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК).

В случае необходимости, обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (по заявлению обучающегося) а для инвалидов также в соответствии с индивидуальной программой реабилитации инвалида, могут предлагаться следующие варианты восприятия учебной информации с учетом их индивидуальных психофизических особенностей, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных технологий:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; в форме аудиофайла (перевод учебных материалов в аудиоформат); в печатной форме на языке Брайля; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; видеоматериалы с субтитрами; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; в форме аудиофайла; индивидуальные задания и консультации.

## 8. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

### 8.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Для оценки знаний, умений, навыков и уровня сформированности компетенции по дисциплине применяется балльно-рейтинговая система контроля и оценки успеваемости студентов. В основу балльно-рейтинговой системы положены принципы, в соответствии с которыми формирование рейтинга студента осуществляется в ходе текущего контроля успеваемости. Максимальное количество баллов в семестре – 100.

#### Шкала оценки результатов освоения дисциплины, сформированности результатов обучения

Форма проведения промежуточной аттестации	Шкалы оценки уровня сформированности результатов обучения		Шкала оценки уровня освоения дисциплины		
	Уровневая шкала оценки компетенций	100 балльная шкала, %	100 балльная шкала, %	5-балльная шкала, дифференцированная оценка/балл	недифференцированная оценка
Зачет/дифференцированный зачет	допороговый	ниже 61	ниже 61	«неудовлетворительно» / 2	не зачтено
	пороговый	61-85,9	61-69,9	«удовлетворительно» / 3	зачтено
			70-85,9	«хорошо» / 4	зачтено
повышенный	86-100	86-100	«отлично» / 5	зачтено	

По итогам текущей успеваемости студенту может быть выставлена оценка по промежуточной аттестации в соответствии с набранными за семестр баллами (по накопительному рейтингу). Студентам, набравшим в ходе текущего контроля успеваемости по дисциплине от 61 до 100 баллов и выполнившим все обязательные виды запланированных учебных занятий, по решению преподавателя без прохождения промежуточной аттестации выставляется оценка в соответствии со шкалой оценки результатов освоения дисциплины.

**Результат обучения считается сформированным (повышенный уровень),** если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний, использует в ответе дополнительный материал; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 86 до 100, что соответствует повышенному уровню сформированности результатов обучения.

**Результат обучения считается сформированным (пороговый уровень),** если теоретическое содержание курса освоено полностью; при устных собеседованиях студент последовательно, четко и логически стройно излагает учебный материал; справляется с задачами, вопросами и другими видами заданий, требующих применения знаний; все предусмотренные рабочей учебной программой задания выполнены в соответствии с установленными требованиями, студент способен анализировать полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий, качество их выполнения оценено числом баллов от 61 до 85,9, что соответствует пороговому уровню сформированности результатов обучения.

**Результат обучения считается несформированным,** если студент при выполнении заданий не демонстрирует знаний учебного материала, допускает ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет задания, не демонстрирует необходимых умений, качество выполненных заданий не соответствует установленным требованиям, качество их выполнения оценено числом баллов ниже 61, что соответствует допороговому уровню.

### Формы текущего контроля успеваемости

Формы текущего контроля	Количество контрольных точек	Количество баллов за 1 контр. точку	Макс. возм. кол-во баллов
Доклад и презентация	3	25	75
Творческий рейтинг (участие в конференциях, олимпиадах и т.п.) Дополнительные баллы за активное изучение дисциплины и др.	1	25	25
<b>Итого по дисциплине</b>			<b>100 баллов</b>

Система оценивания представлена в электронном учебном курсе по дисциплине <http://sdo.tolgas.ru/>.

## 8.2. Типовые контрольные задания или иные материалы для ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

### 8.2.1. Типовые задания для практических работ

#### *Практическое занятие № 1. «Цифровые интерактивные технологии в брендинге»*

Темы докладов:

1. Аудиовизуальная мультимедийная технология «Indoor-TV»;
2. Аудивизуальная реклама «digital outdoor»;
3. Технология X3D-video и ее применение;
4. Особенности мультимедийной технологии Free Format Projection;
5. Кинематика в интерактивных витринах;
6. Интерактивное взаимодействие в мультимедийной технологии Just Touch;
7. Особенности мультимедийной технологии Ground FX

#### *Практическое занятие № 2. «Виды электронных изданий»*

Темы докладов:

1. Электронные книги, как средство использования мультимедийной информации;
2. Электронные магазины и др. средства распространения мультимедийной информации;
3. Информационные WEB-сайты;
4. Мультимедиа-библиотеки;
5. Интерактивные электронные издания

#### *Практическое занятие № 3. «Анимация и стили»*

Темы докладов:

1. Влияние стилистических направлений изобразительного искусства;
2. Связь анимации с футуризмом, сюрреализмом и оп-артом;
3. Технологии создания анимации;
4. Кукольная анимация;
5. Плоскостная анимация;
6. Техника перекладки в анимации;
7. Технология анимации «ротоскопирование»;
8. Вид анимации «пластилиновая анимация»;
9. Вид анимации «песочная анимация»;
10. Вид анимации «пиксилляция»

#### **Практическое занятие № 4. «Проект имиджевой анимации»**

Разработка анимационных роликов с использованием покадровой и линейной анимации в Adobe Flash:

- 1) Проектирование анимационных открыток на тему «Новый год», «8 марта», «День преподавателя», «День науки» и пр.
- 2) Проектирование имиджевой анимации с элементом одежды и аксессуаров в различных стилях: гранж, ретро, классика и пр.
- 3) Анимировать натюрморт, пейзаж или интерьер, учитывая основные принципы анимации;

### **8.3. Типовые контрольные задания или иные материалы для проведения ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине: *экзамен/ дифференцированный зачет (по результатам накопительного рейтинга).*

*Устно-письменная форма по экзаменационным билетам предполагается, как правило, для сдачи академической задолженности.*

**Перечень вопросов и заданий для подготовки к дифф. зачету** (ПК-2: ИПК-2.1-2.4; ОПК -6: ИОПК-6.1, ИОПК-6.2):

#### **ТЕМА 1. DIGITAL ИСКУССТВО И ДИЗАЙН**

1. Понятие мультимедийной информации. Свойства мультимедийной информации.
2. Области применения мультимедийной информации
3. Способы хранения и передачи мультимедийной информации
4. Перспективы применения и развития мультимедийной информации
5. Особенности использования мультимедийных технологий в рекламе
6. Особенности использования мультимедийных технологий в издательском деле
7. Особенности аудиовизуальной мультимедийной технологии «Indoor-TV»;
8. Особенности аудиовизуальной рекламы «digital outdoor»;
9. Технология X3D-video и ее применение;
10. Особенности мультимедийной технологии Free Format Projection;
11. Перечислите примеры использования кинематики в интерактивных витринах;
12. Интерактивное взаимодействие в мультимедийной технологии Just Touch;
13. Назовите пример использования мультимедийной технологии Ground FX;
14. Феномен цифровой моды;
15. Понятие мультимедийной информации. Свойства мультимедийной информации;
16. Что такое VR-технология?
17. Что такое AR-технология?
18. Применение VR-технологий в цифровом искусстве;
19. Применение VR-технологий в дизайне;
20. Применение AR-технологий в цифровом искусстве;
21. Применение AR-технологий в дизайне;
22. Перечислите художников цифровой живописи;
23. Перечислите примеры цифровой скульптуры

#### **ТЕМА 2. ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА ОБРАБОТКИ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ**

24. Перечислите программы для обработки графики
25. Перечислите программное обеспечение для обработки мультимедийной информации

26. Перечислите программы для обработки звука
27. Перечислите программы для обработки видео.
28. Перечислите программы для создания анимации
29. Перечислите программы для 3-D моделирования

### **ТЕМА 3. АНИМАЦИЯ В ДИЗАЙНЕ**

30. Что служит основанием классификации средств анимации?
31. Назовите факторы, определяющие успех анимационной презентации?
32. В чем выражается сущностное отличие анимации от других форм воздействия на аудиторию?
33. Этапы разработки анимационного проекта (на примере одной из программ или нескольких).
34. В чем выражается сущностное отличие анимации от других форм воздействия на аудиторию?
35. В чем заключается покадровая анимация?
36. Что представляет собой кадр в анимации?
37. Какие кадры называют ключевыми?
38. Значение цвета в анимации?
39. Как символика цвета влияет на восприятие анимации?
40. О чем свидетельствует появление анимации как средства визуализации информации?
41. В чем основные отличия эстетики виртуального изображения от изображения, снятого с натуры?
42. Что такое «фаза движения»?
43. Что такое «редактирование звука» и для чего это делается?
44. Перечислите основные принципы анимации.
45. Возникновение компьютерной анимации.
46. Что такое растровая графика и анимация?
47. Что такое векторная графика и анимация?
48. Какие компьютерные программы по обработке изображения имеют растровую природу, а какие - векторную?
49. Что такое компьютерная анимация и чем она принципиально отличается от «ручной»?
50. В чем основные отличия эстетики виртуального изображения от изображения, снятого с натуры?
51. Как «вводится» в компьютер и «выводится» из него изображение?
52. Принципы анимации в 3D-программах

### **ТЕМА 4. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ИМИДЖЕВОЙ АНИМАЦИИ В ADOBE FLASH**

53. Опишите принцип создания линейной анимации
54. Опишите принцип создания покадровой анимации
55. Что такое интерактивное издание, назовите основные этапы проектирования?
56. Принципы проектирования электронной книги, ее форматы.
57. Этапы разработки анимационного проекта (на примере одной из программ или нескольких).
58. Какая частота кадров используется в кино?
60. Что такое «фаза движения»?
61. Какая скорость смены кадров в современном телевидении, на компьютере, в Web мультипликации?
62. Проектирование имиджевых открыток с эффектом анимации: этапы разработки
63. Назовите формат открыток с эффектом анимации
64. Назовите форматы анимационных роликов
65. Принципы работы со слоями в Adobe Flash



66. Что такое составной элемент клипа, который может в нем многократно использоваться в Adobe Flash?
67. Что такое копия символа, перенесенная из библиотеки на сцену в Adobe Flash?
68. Как называется хранилище созданных во Flash символов и импортированных файлов?
69. Назовите форматы анимационных роликов и видео, которые предназначены для WEB-сайтов
70. Перечислите типы элементов Library в Adobe Flash
71. Что указывает на текущий кадр, который в данный момент отображается в окне?
72. В какой области Adobe Flash происходит управление анимации?
73. Расположение и функции информационной строки в Adobe Flash