

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.02 <small>(индекс дисциплины)</small>	Мультимедиа технологии в дизайне <small>(Наименование дисциплины)</small>
--	---

Кафедра: **33** Дизайна и медиатехнологий
Код (Наименование кафедры)

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Профиль подготовки: Промышленный дизайн

Уровень образования: бакалавриат

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	144		
	Аудиторные занятия	65		
	Лекции	13		
	Лабораторные занятия	0		
	Практические занятия	52		
	Самостоятельная работа	79		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	8		
Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)		4		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Очная								4		
Очно-заочная										
Заочная										

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным
государственным образовательным стандартом высшего образования
по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

На основании учебных планов № б540301-12_20

Кафедра-разработчик: Дизайна и медиатехнологий

Заведующий кафедрой: Ильина О.В.

СОГЛАСОВАНИЕ:

Выпускающая кафедра: Дизайна и медиатехнологий

Заведующий кафедрой: Ильина О.В.

Методический отдел: Смирнова В.Г.

1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая Обязательная Дополнительно является факультативом
 Вариативная По выбору

1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области мультимедиа технологий в дизайне.

1.3. Задачи дисциплины

является

- изучение теоретических и информационно-технологических основ систем мультимедиа (базовые элементы мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа, этапы разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа);
- формирование умений и навыков работы с мультимедиа технологиями (для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации, методы 2-х и 3-х мерной анимации и объединять информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой аппаратно-инструментальной платформе компьютера в локальной или глобальной сети Internet);
- закрепления практических навыков работы с мультимедиа технологиями для разработки мультимедиа-приложений, включая создание проекта и сценарные методы его практической реализации.

1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОК-10	- способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	3
Планируемые результаты обучения Знать: <ol style="list-style-type: none"> 1) общие сведения о базовых элементах мультимедиа; 2) комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; 3) этапы разработки проекта мультимедиа; 4) инструментальные средства авторских систем мультимедиа Уметь: <ol style="list-style-type: none"> 1) использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации, методы 2-х и 3-х мерной анимации; 2) объединять информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой аппаратно-инструментальной платформе компьютера в локальной или глобальной сети Internet; Владеть: <ol style="list-style-type: none"> 1) методами создания мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов 		
ОПК-6	- способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	3
Планируемые результаты обучения Знать: <ol style="list-style-type: none"> 1) основные возможности программных средств векторной и растровой графики; 2) области применения растровых и векторных методов компьютерной графики; 3) основные характеристики и параметры фотографических изображений; Уметь: <ol style="list-style-type: none"> 1) осуществлять калибровку устройств ввода и вывода графической информации; 		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
	2) настраивать параметры рабочих сред используемых программных систем; 3) использовать программы работы с растровыми и векторными изображениями; 4) выполнять сканирование и оцифровку фотографических изображений; Владеть: 1) основными средствами векторной и растровой графики	
ОПК-7	- способность осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных компьютерных и сетевых технологий	3
Планируемые результаты обучения Знать: 1) методы преобразования растровых изображений; 2) методы выполнения графической композиции на основе комбинации растровых и векторных изображений; 3) стандартные графические форматы данных. Уметь: 1) осуществлять калибровку устройств ввода и вывода графической информации; 2) настраивать параметры рабочих сред используемых программных систем; 3) использовать программы работы с растровыми и векторными изображениями; 4) выполнять сканирование и оцифровку фотографических изображений; 5) осуществлять векторизацию растровых изображений; 6) осуществлять подготовку публикаций с применением текстового и графического материала, подготовленного электронным способом Владеть: 1) современными программными средствами в области компьютерного дизайна		
ПК-6	- способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	3
Планируемые результаты обучения Знать: 1) специфику и проблематику дизайн-логики в практическом исполнении дизайн-проекта; 2) современные технологии в дизайне Уметь: 1) пользоваться современными технологиями в методологии дизайн-логики; 2) визуализировать идею с использованием различных средств и технологий, согласно технологии дизайн - логики. Владеть: 1) терминологией современных технологий; 2) необходимыми для визуализации дизайн-проекта программами		

1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

Информатика (ОПК-6, ОПК-7)
 Прикладная математика (ОПК-6)
 Компьютерные технологии (ОПК-6, ОПК-7)
 Деловые коммуникации в дизайне (ОПК-6)
 Технология полиграфии и художественно-техническое редактирование (ОПК-6)
 Цветоведение и колористика (ОК-10)
 Дизайн тары и упаковки (ОК-10)
 Рекламные технологии в промышленном дизайне (ОК-10)
 Учебная практика (Творческая практика) (ОК-10)
 Инженерно-технологическое оборудование в промышленном дизайне (ПК-6)
 Академический рисунок (ОК-10)
 Компьютерное проектирование в промышленном дизайне ОПК-6, ОПК-7)

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. Терминологические и понятийные основы мультимедиа технологий			
Тема 1. Терминология систем мультимедиа. Базовые понятия: мультимедиа, мультимедиа приложения, мультимедиа продукт, системы мультимедиа, технология мультимедиа, аппаратные и программные средства мультимедиа, базовые платформы для разработки мультимедиа-приложений, проект мультимедиа, авторские инструментальные средства мультимедиа. Системы мультимедиа и их взаимосвязь. Понятие о принципах и методах разработки цифровых технологий. Элементы мультимедиа как информационные объекты различного содержания. Понятия о методах статического и динамического связывания информационных объектов мультимедиа. Понятия о методах создания технологий мультимедиа; гиперссылки, гипертекст, гипермедиа, режим интерактивного интерфейса, система «виртуальной реальности». Области применения продуктов мультимедиа.	20		
Тема 2. Состав мультимедиа-набора (Multimedia Kit). Понятие об аппаратных платформах мультимедиа: Macintosh, Wintel и Amiga. Уровни стандарта мультимедиа-набора. Требования к аппаратным стандартам MPC. Типы и характеристики основных компонентов MPC. Устройства создания, редактирования и воспроизведения звуковой информации (аудио- и MIDI-устройство, секвенсер); устройства ввода, распознавания графической информации (дигитайзеры, сканеры). Базовые платформы программного обеспечения (Windows, OS2, Unix). Стандарты графических, видео, звуковых форматов файлов. Web адреса мультимедиа приложений	20		
Текущий контроль 1 (устное собеседование)	2		
Учебный модуль 2. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения			
Тема 3. Разработка концепции проекта. Планирование проекта мультимедиа. Требования к проекту. Разработка и создание проекта. Структура проекта. Анализ технической и программной платформы для реализации проекта мультимедиа. Разработка пользовательского интерфейса. Методы быстрого создания презентаций. Программы для создания проекта мультимедиа. Методы создания сценариев для статических и динамических мультимедиа-приложений.	20		
Тема 4. Виды инструментальных средств мультимедиа: основные, дополнительные и обработки видео форматов. Обзор программных средств мультимедиа. Демонстрационные инструментальные средства. Классификация авторских инструментальных средств. Язык сценариев. Типы инструментальных систем создания мультимедиа. Редакторы. Обзор инструментальных систем: в виде книги и стопки карточек, на основе пиктограмм, на основе временной шкалы, объектно-ориентированные.	22		
Текущий контроль 2 (устное собеседование)	2		
Учебный модуль 3. Базовые информационные элементов мультимедиа			
Тема 5. Принципы и методы использования текстовой информации в объектах мультимедиа приложениях. Способы создания текстовых файлов в различных инструментальных средствах. Рекомендации по использованию и оформлению текстовых элементов мультимедиа. Анимация текста. Типы графических объектов изображения. Принципы и методы создания неподвижных изображений	12		
Тема 6. Особенности векторной и растровой графики. Способы создание графических файлов и их форматы. Движущие изображения. Методы и способы создания файлов движущих изображений. Анимация. Виды и методы анимации. Технология анимации.. Создание анимации, анимационной сцены. Инструментальные средства анимации в системах 2D и 3D.	12		
Текущий контроль 3 (устное собеседование)	2		
Учебный модуль 4. Звуковые и видео файлы			
Тема 7. Принципы и методы создания звуковых файлов. Способы	12		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
создания звуковых файлов и их расширения. Обработка звуковых файлов в среде Windows. Практические рекомендации по использованию звука в мультимедиа-приложениях.			
Тема 8. Краткая информация о цифровом видео. Способы создания видео файлов и их форматы. Обзор программ для работы и видео файлами. Рекомендации по использованию видео элементов при разработке мультимедиа-приложения. Инструментальные средства создания интерактивного пользовательского интерфейса. Установка связей между элементами кадра и между страницами. Инструментальные средства разработки мультимедиа для системы World Wide Web.	10		
Текущий контроль 4 (устное собеседование)	2		
Промежуточная аттестация по дисциплине (зачет)	8		
ВСЕГО:	144		

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3.1. Лекции

Номера изучаемых тем	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	8	1				
2	8	1				
3	8	2				
4	8	2				
5	8	1				
6	8	2				
7	8	2				
8	8	2				
ВСЕГО:		13				

3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Разработка мультимедийного проекта. Выбор аппаратно-программной платформы.	8	7				
2	Анализ инструментальных средств создания мультимедиа проекта.	8	6				
3	Создание индивидуального сценария мультимедиа-приложения.	8	6				
4	Разработка структуры сценария и содержания его элементов	8	6				
5	Разработка сценария для статического проекта мультимедиа	8	6				
6	Разработка сценария для динамического проекта мультимедиа	8	7				
7	Обработка звуковых файлов в среде Windows.	8	7				
8	Установка связей между	8	7				

Номера изучаемых тем	Наименование и форма занятий	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	элементами кадра и между страницами						
ВСЕГО:			52				

3.3. Лабораторные занятия
не предусмотрено

4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

не предусмотрено

5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1,2,3,4	устное собеседование	8	4				

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
Усвоение теоретического материала	8	36				
Подготовка к практическим занятиям	8	35				
Подготовка к зачету	8	8				
ВСЕГО:			79			

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий
не предусмотрено

7.2. Система оценивания успеваемости и достижений обучающихся для промежуточной аттестации

традиционная

балльно-рейтинговая

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Учебная литература

а) основная учебная литература

1. Крапивенко А.В. Технологии мультимедиа и восприятие ощущений [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Крапивенко А.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.— 272 с. Режим доступа: IPRbooks - <http://www.iprbookshop.ru/6475>

б) дополнительная учебная литература

2. Халиуллина О.Р. Проектные технологии современного дизайна с учётом гендерного фактора [Электронный ресурс]: монография/ Халиуллина О.Р.— Электрон. текстовые данные.— Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики, 2015.— 153 с. Режим доступа: IPRbooks - <http://www.iprbookshop.ru/54146>

3. Дележа Е.М., Бублова Н.П., Нестерова М.А. Flash-презентация в промышленном дизайне: учебно-методическое пособие к практическим работам/ СПбГУРП. –СПб., 2015. –56 с. . Режим доступа: Электронная библиотека методических указаний, учебно-методических пособий ВШТЭ <http://nizrp.narod.ru/metod/kpromdes/7.pdf>

4. Е.М. Дележа, Н.П. Бублова, М.А. Нестерова Компьютерные технологии: 3ds Max для промышленного дизайна [Текст]: учеб.-метод. пособие к практическим работам. –СПб,: СПбГУРП,

2015 – 58 с. . Режим доступа: Электронная библиотека методических указаний, учебно-методических пособий ВШТЭ <http://nizrp.narod.ru/metod/kpromdes/8.pdf>

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

не предусмотрено

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Информационная система «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» [Электронный ресурс]. URL: <http://window.edu.ru/>
2. "Интерсофт Медиа" - разработка мультимедиа
Разработка мультимедийных и презентационных дисков и сайтов. Примеры работ. <http://www.intersoft.ru/>
3. Коллекция утилит с комментариями по темам: мультимедиа, видео, DVD, звук, графика, системные тесты. <http://www.625-net.ru/tools.htm>
4. "ArtixMedia" - софт для мультимедиа-приложений
5. Возможность скачать shareware-версию программы ArtixMedia Menu Studio для визуальной разработки мультимедиа-приложений. <http://www.artixmedia.com/rus/dnlams.html>
6. МультиМедиа Технологии - учебники по компьютерной грамотности www.mmtech.ru/
7. Современные технологии создания музыки Информация о программном обеспечении, комплектующих и оборудовании для звукозаписи. Тематические обзоры, новости и аналитические материалы. Сведения о студиях. Форум, советы, ссылки и пр. <http://www.musicstudio.ru/>
8. Российский ресурс по 3D технологиям и рендерингу: новости, статьи, обзоры, книги по теме, галерея работ, ответы на вопросы, журнал, посвященный компьютерной графике и др. <http://www.render.ru/>
9. "Дизайн и графика" – форум <http://www.netdesigner.ru/>

8.4. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем

1. Microsoft Windows 8.1
2. Microsoft Office Professional 2013.
3. AutoCAD Design .
4. CorelDraw Graphics Suite X7.

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Специализированная оборудованная мультимедийная аудитория, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет».

8.6. Иные сведения и (или) материалы

не предусмотрено

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	<p>Лекции обеспечивают теоретическое изучение дисциплины. На лекциях излагается основное содержание курса, иллюстрируемое конкретными примерами, широко используется зарубежный и отечественный опыт по соответствующей тематике.</p> <p>Освоение лекционного материала обучающимся предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none">• проработка рабочей программы в соответствии с целями и задачами, структурой и содержанием дисциплины;• конспект лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы и формулировки; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины.• проверка терминов, понятий: осуществлять с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь;• работа с теоретическим материалом (конспектирование источников): найти ответ на вопросы в рекомендуемой литературе.

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации или на практическом занятии
Практические занятия	<p>Практические занятия по дисциплине проводятся с целью освоения навыков поэтапной технологии создания проекта- мультимедиа.</p> <p>На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • работа с конспектом лекций; • подготовка ответов к контрольным вопросам, просмотр рекомендуемой литературы, работа с текстом
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации; а также подготовки к зачету. Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>При подготовке к зачету необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания, проработать конспекты лекций и практических занятий. Получить консультацию у преподавателя</p>

10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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

10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции (этап освоения)	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОК-10 (3)	<p>Рационально использует сведения о базовых элементах мультимедиа; комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; ориентируется в этапах разработки проекта мультимедиа.</p> <p>Использует технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации, методы 2-х и 3-х мерной анимации; объединяет информационные объекты пользовательским интерфейсом на единой аппаратно-инструментальной платформе компьютера в локальной или глобальной сети Internet.</p> <p>Опирается на методы создания мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов</p>	<p>Вопросы для устного собеседования;</p> <p> типовые практические задания</p>	<p>перечень вопросов для зачёта (21 шт.)</p> <p>перечень тем практических заданий (8шт.)</p>

ОПК-6 (3)	Грамотно объясняет основные возможности программных средств векторной и растровой графики; области применения растровых и векторных методов компьютерной графики; даёт основные характеристики и параметры фотографических изображений. Демонстрирует возможность осуществить калибровку устройств ввода и вывода графической информации; настройки параметров рабочих сред используемых программных систем; использования программ работы с растровыми и векторными изображениями. Использует основные средства векторной и растровой графики	вопросы для устного собеседования; типовые практические задания	перечень вопросов для зачета (21шт.) перечень тем практических заданий (8шт.)
ОПК-7 (3)	Доходчиво объясняет методы преобразования растровых изображений; методы выполнения графической композиции на основе комбинации растровых и векторных изображений. Демонстрирует возможность осуществления калибровки устройств ввода и вывода графической информации; настройки параметров рабочих сред используемых программных систем; использования программ работы с растровыми и векторными изображениями; осуществления подготовки публикаций с применением текстового и графического материала, подготовленного электронным способом Пользуется современными программными средствами в области компьютерного дизайна	Вопросы для устного собеседования; типовые практические задания	перечень вопросов для зачёта (21шт.) перечень тем практических заданий (8шт.)

ПК-6 (3)	Доходчиво объясняет специфику и проблематику дизайн-логики в практическом исполнении дизайн-проекта; современных технологий в дизайне. Демонстрирует владение современными технологиями визуализируя идею с использованием различных средств и технологий, согласно технологии дизайн-логики. Пользуется терминологией современных технологий, необходимых для визуализации дизайн-проекта	Вопросы для устного собеседования; типовые практические задания	перечень вопросов для экзамена (16 шт.) перечень тем практических заданий (8шт.)
----------	--	--	---

10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

Критерии оценивания сформированности компетенций

Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
зачтено	обучающийся углубленно владеет теоретическими знаниями в области web-дизайна, методикой формирования элементов мультимедиа в практике; владеет

	рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования web-дизайна; свободно пользуется современной шрифтовой культурой, владеет приёмами работы с цветом и цветовыми композициями в web-дизайне, обладает культурой мышления, способен к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения. На высоком уровне выполняет практические задания по темам дисциплины.
не зачтено	обучающийся не владеет теоретическими знаниями в области web-дизайна, не понимает методику формирования элементов мультимедиа в практике. Не владеет рисунком, не умеет использовать рисунки в практике составления композиции и не перерабатывает их в направлении проектирования web-дизайна. Не знает, не применяет современную шрифтовую культуру, не владеет приёмами работы с цветом и цветовыми композициями в web-дизайне, не обладает культурой мышления, не способен к обобщению, анализу, восприятию информации, не ставит цель и не определяет выбор путей её достижения. Не выполняет практические задания.

10.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Понятие мультимедиа. Основные принципы и возможности	1
2	Средства мультимедиа технологии	1
3	Программные средства мультимедиа	1
4	Аппаратные средства мультимедиа	2
5	Мультимедиа-продукты и области их применения	2
6	Теория цвета. Цветовая модель	2
7	Классификация цветовых моделей: аддитивные, субтрактивные и перцепционные	3
8	Использование цветовых моделей в мультимедиа продуктах	3
9	Форматы графических файлов	3
10	Понятие и виды компьютерной графики	4
11	Виды компьютерных шрифтов: растровые, векторные, контурные	4
12	Схема создания шрифта	4
13	Программные средства создания шрифтов	5
14	Понятие звука. Кодирование звука.	5
15	Полный цикл преобразования звука	5
16	Понятие видео и характеристики видеосигнала	6
17	Представление видеoinформации в компьютере	6
18	Сжатие и распаковка видеоданных	7
19	Принципы и технологии создания анимации	7
20	Способы реализации анимации	8
21	Понятие мозгового интерфейса	8

10.2.2. Вариант типовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Условия типовых заданий	Ответ
1	Каждому студенту выдается индивидуальное задание по разработке мультимедиа-приложения и создания пользовательского интерфейса. Индивидуальное задание предусматривает создание сценария, проработки всех информационных элементов (практические занятия), а затем выбор инструментальных средств создания, оформления и соединения информационных	Создание презентации по индивидуальному заданию в пакете Power Point Создание текстовых и графических информационных объектов с использованием разных технологий и инструментальных средств (редакторов) в соответствии с разработанным индивидуальным сценарием мультимедиа-приложения. Создание звуковых и видео информационных объектов в соответствии с индивидуальным сценарием мультимедиа-приложения. Используются инструментальные средства пакета HyperMethod.

элементов.	
------------	--

10.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций
10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче зачета и порядок ликвидации академической задолженности

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная письменная компьютерное тестирование иная*

10.3.3. Особенности проведения зачёта

Приветствуется креативный подход к решению поставленных на зачете вопросов
Время на подготовку ответа - 10 минут.