

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.05.2023 11:46:53  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования  
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»  
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-проектной работе



Н.А. Попова

«29» мая 2023 года

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА  
ОП.11 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Специальность:

**54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Уровень базового образования обучающихся:

**Основное общее образование**

Вид подготовки:

**Базовый**

Квалификация выпускника:

**Дизайнер**

Профиль:

**Гуманитарный**

Форма обучения:

**Очная**

Рабочая программа учебного предмета ОП.11 Мультимедийные технологии разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 23.11.2020 г. № 658.

Автор-составитель: Нажмутдинова А.С.

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи.

Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи



Ю.В. Одношовина

## Содержание

1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОП.11 Мультимедийные технологии. ....	4
2. Структура и содержание учебного предмета .....	5
3. Условия реализации учебного предмета .....	11
4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета .....	14

## **1. Паспорт рабочей программы учебного предмета ОП.11 Мультимедийные технологии.**

### **1.1. Область применения рабочей программы**

Рабочая программа учебного предмета является частью основной профессиональной образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

### **1.2. Место учебного предмета в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)**

Общепрофессиональный цикл.

### **1.3. Требования к результатам освоения предмета:**

В результате освоения учебного предмета ОП.11 Мультимедийные технологии обучающийся должен:

#### ***уметь:***

- использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- методы анимации;
- демонстрировать креативность мышления;
- уметь грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений;
- уметь ориентироваться в терминах и определениях.
- применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.

#### ***знать:***

- основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики;
- технологии растровой и векторной графики;
- виды графических редакторов;
- сведения об базовых элементах мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа;
- инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- знать ключевые понятия, факты.

### **Перечень формируемых компетенций**

#### ***Общие компетенции (ОК):***

ОК 1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.

ОК 2. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.

ОК 3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях.

ОК 4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.

ОК 5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста.

ОК 6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения.

ОК 9. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

#### ***Профессиональные компетенции (ПК):***

ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ.

ПК 1.4. Производить расчеты технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.

**Личностные результаты реализации программы воспитания**

Личностные результаты реализации программы воспитания (дескрипторы)	Код личностных результатов реализации программы воспитания
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные отраслевыми требованиями к деловым качествам личности</b>	
Выбирающий оптимальные способы решения профессиональных задач на основе уважения к заказчику, понимания его потребностей	<b>ЛР 13</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектом Российской Федерации</b>	
Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 16</b>
Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 17</b>
Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере. (в ред. Приказа Минпросвещения России от 17.12.2020 N 747)	<b>ЛР 18</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные ключевыми работодателями</b>	
Необходимость самообразования и стремящийся к профессиональному развитию по выбранной специальности.	<b>ЛР 19</b>
Открытость к текущим и перспективным изменениям в мире труда и профессий.	<b>ЛР 21</b>
Активно применять полученные знания на практике.	<b>ЛР 22</b>
<b>Личностные результаты реализации программы воспитания, определенные субъектами образовательного процесса</b>	
Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	<b>ЛР 23</b>
Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.	<b>ЛР 24</b>
Проявлять доброжелательность к окружающим, деликатность, чувство такта и готовность оказать услугу каждому кто в ней нуждается.	<b>ЛР 25</b>

**1.4. Количество часов на освоение программы предмета:**

максимальная учебная нагрузка обучающегося 24 часа.

**2. Структура и содержание учебного предмета****2.1. Объем учебного предмета и виды учебной работы**

Вид учебной работы	Объем часов
<b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>24</b>
<b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b>	<b>24</b>
в том числе:	-
лекционные занятия	12
практические занятия	12
Промежуточная аттестация в форме	Зачет с оценкой

**2.2. Тематический план и содержание учебного предмета ОП.11 Мультимедийные технологии.**

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа	Объем часов	Уровень освоения*	Осваиваемые элементы компетенций
1	2	3	4	5
<b>8 семестр</b>				
<b>Раздел 1. Мультимедийные технологии</b>				
<b>Тема 1.1.</b> Предмет и метод, задачи курса «Мультимедийные технологии». Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	<b>Содержание учебного материала:</b> 1. Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиа-приложений. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации. 2. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). 3. Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). 4. Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). 5. Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. 6. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами	1	1,2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Выполнение упражнений: Работа с инструментами рисования и выделения объектов. Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha. 2. Выполнение упражнений с использованием инструментов создания форм при формировании объектов: Редактирование объектов. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы. Изменения типа линий, цвета и толщины. Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. Работа с панелью Color Mixer. 3. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Basket.			
<b>Тема 1.2.</b> Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим	<b>Содержание учебного материала:</b> 1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.	1	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25

заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween. 2. Создание и выполнение короткой анимации «Полет самолета». Технология Shape Tween (разработка проекта)			
<b>Тема 1.3.</b> Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2,3	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов). 2. Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween Shape.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Работа с символами типа Movie и анимация движения Motion Tween. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Движение с движением: «Flash-матрешка». 2. Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль». 3. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики (Разработка проекта)			
<b>Тема 1.4.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2,3	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев. 2. Создание и редактирование текста. Виды текста: Статический текст. Динамический текст. Редактируемый текст Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass (разработка проекта) 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст (разработка проекта) Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode. 2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста» (разработка проекта)			

<b>Тема 1.5.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».			
	2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов векторной графики. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо».			
<b>Тема 1.6.</b> Работа с инструментом Bone Tool.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool.			
	Разработка проекта: «Мультфильм: Танец» (разработка проекта)			
<b>Раздел 2. Объектно-ориентированные технологии</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	1	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.			
	<b>Практические занятия.</b>	1		
	1. Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч».			
	2. Создание и выполнение Flash – меню			
<b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	1	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание и выполнение упражнения «Калькулятор».			
	2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Часы».			
	3. Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения.			
<b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.			



	<b>Практические занятия</b>	1	2	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов.			
	2. Разработка и выполнение упражнения «Всплывающие окна».			
	3. Разработка и выполнение упражнения «Листания страниц».			
<b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	<b>Содержание учебного материала:</b>	1		
	1. Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.			
	2. Особенности технических характеристик микрофона. Понятие многоканальной сессии.			
	3. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом			
	<b>Практические занятия</b>	1	3	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения. Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта. Микширование звуковых данных (разработка проекта)			
<b>Тема 2.5.</b> Основы компьютерных видеотехнологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер Особенности обработки цифровой видеoinформации	<b>Содержание учебного материала:</b>	1		
	1. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.			
	2. Системные требования для цифровой обработки видеосигнала и сохранения видеoinформации. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Запись цифрового видео на жесткий диск.			
	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.			
	2. Программа по обработке видеoinформации AdobePremier Pro. Создание и выполнение надписи во весь экран с использованием текстуры.			
	3. Создание и выполнение надписи на основе шаблона. Создание прокучивающейся надписи.			
	4. Создание и выполнение бегущей строки.			
<b>Тема 2.6.</b> Сведение видеoinформации и звука в ролик. Создание и монтаж	<b>Содержание учебного материала:</b>	1	3	ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25
	1. Возможности использования видеоэффектов «хромакей», «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Режим быстрого просмотра результата. Создание титров. Анимация титров. Сохранение готового ролика. Запись ролика на диск.			
	2. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.			

видеоролика в Adobe Premier Pro.	<b>Практические занятия</b>	1		
	1. Создание и выполнение переходов к клипам, расположенным на разных дорожках. 2. Создание и выполнение упражнений «Добавление аудиозвучий к ролику». 3. Создание и выполнение упражнений «Добавление видеозвучий к ролику». 4. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro по выбранной теме (разработка проекта).			
<b>Всего</b>		<b>24</b>		

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- 1 уровень - ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- 2 уровень - репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, по инструкции или под руководством);
- 3 уровень - продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

### 3. Условия реализации учебного предмета

#### 3.1. Требования к материально-техническому обеспечению

Реализация учебного предмета ОП.11 Мультимедийные технологии требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

Помещение кабинета удовлетворяет требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПин 2.4.2 № 178-02).

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного дизайна	Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». <i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst
2.	Библиотека Читальный зал	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра

	<p>Выставочный стеллаж          Каталогный шкаф          Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)          Стенд информационный  <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b>          Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ          Линза Френеля          Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата          Клавиатура с нанесением шрифта Брайля          Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ          Световые маяки на дверях библиотеки          Тактильные указатели направления движения          Тактильные указатели выхода из помещения          Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения          Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля          Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i>          1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)          Mozilla Firefox          Adobe Reader          ESET Endpoint Antivirus          Microsoft™ Windows® 10 (DreamSpark Premium Electronic Software Delivery id700549166)          Microsoft™ Office®          Google Chrome          «Балаболка»          NVDA.RU          «Гарант аэро»          КонсультантПлюс</p>
--	---

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

**Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебного предмета.**

#### Печатные издания

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2018. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2018. - 183с.
3. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция [Текст]: учебник / Л.А.Меркулова, М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2018. - 205с.: ил.

#### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо/ А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2021. — 219 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/476345> (дата обращения: 11.05.2022).
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие / Е.Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2021. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/473438> (дата обращения: 11.05.2022).

3. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2021. — 502 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/468982> (дата обращения: 11.05.2022).

4. Поляков, В.А. Реклама: разработка и технологии производства: учебник и практикум для спо/ В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2021. — 514 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/475820> (дата обращения: 11.05.2022).

#### **Дополнительные источники**

1. Мамонова, Т.Е. Информационные технологии. Лабораторный практикум: учебное пособие для спо / Т.Е. Мамонова. — Москва: Юрайт, 2021. — 178 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/474747> (дата обращения: 11.05.2022).

2. Селезнев, В.А. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо/ В.А. Селезнев, С.А.Дмитроченко. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2021. — 218 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/471213> (дата обращения: 11.05.2022).

#### *Журналы:*

Chip с DVD / Чип с DVD

LINUX Format

#### **Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебного предмета**

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой используются рекомендованные Интернет-сайты, ЭБС.

#### **Электронные образовательные ресурсы**

1. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://biblio-online.ru>
2. ЭБС «ZNANIUM.COM» - Режим доступа: <http://znanium.com>
3. Научная электронная библиотека: <http://elibrary.ru> eLIBRARY.RU; 1. Образовательный портал INTUIT.RU;

#### **Интерактивные формы проведения занятий**

В целях реализации компетентного подхода для обеспечения качественного образовательного процесса применяются формы проведения занятий:

#### **Интерактивные формы проведения занятий (в часах)**

<b>Форма \ Вид</b>	<b>Лекционные занятия</b>	<b>Практические занятия</b>	<b>Всего</b>
Выполнение упражнений	-	4	4
Разработка проекта	-	8	8
Итого интерактивных занятий	-	12	12 часов, что составляет 50% от аудиторной нагрузки

#### 4. Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета

Контроль и оценка результатов освоения учебного предмета осуществляется преподавателем в процессе проведения практических занятий, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий, проектов.

Результаты обучения (освоенные умения, усвоенные знания)	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p><b>уметь:</b> использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации; методы анимации; демонстрировать креативность мышления; уметь грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений; уметь ориентироваться в терминах и определениях. применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач.</p>	<p>Проведение контрольных работ. Выполнение упражнений. Выборочная проверка конспектов лекций. Защита творческих заданий. Показ и обсуждение анимационных роликов. Проверка творческих заданий. Зачет с оценкой.</p>
<p><b>знать:</b> основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики; технологии растровой и векторной графики; виды графических редакторов; сведения об базовых элементах мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа; инструментальные средства авторских систем мультимедиа; знать ключевые понятия, факты.</p>	<p>Устный опрос по темам. Показ и обсуждение анимационных роликов. Выполнение упражнений. Показ и обсуждение анимационных роликов.</p>