

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 12.10.2023 19:19:39
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbab335ebc36

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн среды

Квалификация выпускника: Бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2020

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 12 августа 2020 г. № 954).

Авторы-составители: Банников В.С.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи,
кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	3
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся	4
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий	5
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)	16
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)	16
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	16
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)	17
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем	18
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	20

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Мультимедийные технологии в дизайне

1.2. Цель дисциплины

Освоение студентами технологий создания анимационных роликов для баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества; работа со звуковыми и видео редакторами; изучение технологий создания мультимедиа продуктов и основ звуко- и видеомонтажа.

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о базовых элементах мультимедиа;
- усвоение знаний о комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- изучение этапов разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- усвоение знаний о ключевых фактах, понятиях и терминологии;
- формирование практических навыков по работе в технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- практическое изучение методов анимации;
- выработка навыков по создания мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-3 Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	ОК-3.1. Основы экономических знаний;
	ОК-3.2. Выполнять расчеты экономических показателей;
	ОК-3.3. Навыками применения основ экономических знаний в различных сферах деятельности; навыками самостоятельного овладения новыми знаниями.
ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3. Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
ОПК-1. Способность владеть рисунком,	ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств;

<p>умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;</p> <p>ОПК-1.2. Использовать рисунок в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования дизайн-объекта; грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; изображать объекты предметного мира, пространство и человеческую фигуру на основе знания их строения и конструкции; грамотно рисовать с натуры объекты реальной действительности, анализировать и выявлять формообразующие, конструктивные, декоративные, стилевые, формальные, пластические, ритмические и иные качества и закономерности; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования;</p> <p>ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; методами изобразительного языка академического рисунка; приемами выполнения работ в графическом материале; пространственным и аналитическим мышлением; навыками работы графическими материалами; рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта; навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.</p>
<p>ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p>	<p>ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиций на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения опти-</p>

	<p>мального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p>ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.</p>
<p>ПК-3 Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств</p>	<p>ПК-3.1. Законы формирования художественного образа средствами подбора материалов; методы измерения параметров и свойств материалов; области применения материалов; характеристику материалов по стилям, назначению; тенденции и перспективы развития материаловедения; пути и направления решения задач проектирования в различных материалах с раскрытием образа объекта и его предназначения в сочетании с информативностью и выполнением поставленных требований;</p> <p>ПК-3.2. Уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; использовать информацию, полученную в ходе исследований; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач;</p> <p>ПК-3.3. Навыками самостоятельной работы при отборе того или иного материала с учетом его формообразующих свойств для выполнения дизайн-проекта; навыками работы с материалами, применяемыми в дизайне; навыками анализа тенденций и перспективы развития материаловедения.</p>
<p>ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p>ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач ди-</p>

	зайнерского проектирования объектов;
	ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования;
	ПК-4.3. Культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;
	ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;
	ПК-5.3. Навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» относится к дисциплинам по выбору вариативной части основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Дизайн среды.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	3	3
Общая трудоемкость, час.	108	108
Аудиторные занятия, час.	68	68
Лекции, час.	28	28
Практические занятия, час.	40	40
Самостоятельная работа	40	40
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии

Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.

Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.

Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.

Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.

Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.

Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.

Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.

Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool

РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии

Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.

Тема 2.2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.

Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.

Тема 2.4. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.

Тема 2.5. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.

Тема 2.6. Основы компьютерных видеотехнологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
				Лекции	Практические занятия
РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии					
Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	6	2	4	2	2
Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и по-кадровая анимация-Shape Tween.	10	4	6	2	4
Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	10	4	6	2	4
Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	10	4	6	2	4
Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	10	4	6	2	4
Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	10	4	6	2	4
Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	10	4	6	2	4
Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool	6	2	4	2	2
Итого по разделу I	72	28	44	16	28
РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии					
Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.	6	2	4	2	2
Тема 2.2.Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	6	2	4	2	2
Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	6	2	4	2	2
Тема 2.4. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	6	2	4	2	2

Тема 2.5. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	6	2	4	2	2
Тема 2.6. Основы компьютерных видеотехнологий.	6	2	4	2	2
Итого по разделу II	36	12	24	12	12
Итого	108	40	68	28	40

5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час	Формируемые компетенции
РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии			
Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов).	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween Shape.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы	Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5

создания направляющего и маскирующего слоев.			
Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Создание и редактирование текста. Виды текста: 1. Статический текст 2. Динамический текст 3. Редактируемый текст Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool	Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии			
Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.	Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	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.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.4. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	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	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.5. Средства компьютерной аудиотехнологии.	Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука сред-	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-

Программа Audacity.	ствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом		4; ПК-5
Тема 2.6. Основы компьютерных видеотехнологий.	Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5

5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии				
Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Лабораторная работа по исследованию волокнистого состава материала из натуральных волокон растительного и животного происхождения (не менее 80 образцов).	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Собеседования Лабораторная работа
Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	Лабораторная работа по определению волокнистого состава материала из искусственных и синтетических волокон (не менее 40 образцов).	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	Составление таблицы с подобранными материалами, отвечающими видам отделки ткани: крашение, печатание, и видов специальных отделок (не менее 30 образцов).	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Лабораторная работа по определению волокнистого состава материалов из однородных и смешанных по волокнистому составу, исследуемых органолептическим методом (не менее 40 образцов).	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий	Выполнение авторских фактур на основе трикотажных полотен и тканей.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-	Проверка практической работы

слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.			4; ПК-5	
Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Подбор ассортимента подкладочных (не менее 15 образцов), прикладных материалов (не менее 10 образцов), швейных ниток и одежной фурнитуры.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Ассортимент материалов. Предъявляемые требования. Волокнистый состав материалов. Фактура. Цветовая гамма. Свойства. Рассмотрение и анализ последних достижений в области текстиля. Обзор современной моды в текстильной промышленности по данной теме.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool	Формирование конфекционной карты пакетов материалов для изделий различных ассортиментных групп: верхняя одежда, легкая одежда, детская (не менее 6 пакетов материалов).	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
РАЗДЕЛ 2. ОБЪЕКТИВНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ				
Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.	Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы
Тема 2.2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	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..	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
Тема 2.4. Основы компьютерных	Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для со-	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1;	Проверка практической

аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	здания, 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.		ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	работы Сдача сообщений с презентацией
Тема 2.5. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
Тема 2.6. Основы компьютерных видеотехнологий.	Программа по обработке видеоинформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией

5.4. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	часы	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии				
Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему «Обзор Adobe Flash. Интерфейс редактора».	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Доклад
Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Творческое задание
Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4;	Творческое задание

кадров - Motion Tween.			ПК-5	
Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg для создания и выполнения проекта. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Творческое задание
Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg для создания и выполнения проекта. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Творческое задание
Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора информации. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Творческое задание
Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Творческое задание
Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.	2	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5	Творческое задание

РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии				
Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.	<p>Проработка конспектов лекций и литературных источников.</p> <p>Использование интернет – ресурсов для поиска информации по теме «Объектно-ориентированные технологии во Flash».</p> <p>Подготовка доклада на тему «Объектно-ориентированные технологии во Flash».</p> <p>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Прыгающий мяч».</p>	2	Творческое задание	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	<p>Проработка конспектов лекций и литературных источников.</p> <p>Использование интернет – ресурсов для поиска картинок часов.</p> <p>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Падение мяча».</p>	2	Творческое задание	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	<p>Проработка конспектов лекций и литературных источников.</p> <p>Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата*.jpg для создания проекта.</p> <p>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций ««Всплывающие окна» , «Листания страниц»,«Переходы по кнопкам».</p>	2	Творческое задание	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.4. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	<p>Проработка конспектов лекций и литературных источников.</p> <p>Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука».</p> <p>Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».</p>	2	Творческое задание	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.5. Средства	Проработка конспектов лек-	2	Творче-	ОК-3; ОК-

компьютерной аудио-технологии. Программа Audacity.	ций и литературных источников. Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».		ское задание	10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5
Тема 2.6. Основы компьютерных видео-технологий.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска аудио фрагментов для создания и выполнения упражнений. Доклад с презентацией на тему: «Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity».	2	Творческое задание	ОК-3; ОК-10; ОПК-1; ОПК-4; ПК-3; ПК-4; ПК-5

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Печатные издания

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М.: Юрайт, 2017. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2017. - 183 с.
3. Поляков, В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта [Текст]: учеб. и практикум для академического бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Юрайт, 2016. - 502с.: 16л.ил.

Дополнительные источники *(при необходимости)*

1. Adobe illustrator CS3: официальный учебный курс [Текст] / пер.с англ. - М.: Триумф, 2008. - 464с.: ил.
2. Adobe soundbooth CS3: официальный учебный курс [Текст] / пер.с англ. - М.: Триумф, 2008. - 208с.: ил.

3. Ёлочкин, М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера [Текст]: учеб. пособие / М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2011. - 176с.: ил.

4. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 233 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/447417> (дата обращения: 14.05.2020).

5. Черткова, Е. А. Компьютерные технологии обучения: учебник для вузов / Е. А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 250 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/452449> (дата обращения: 14.05.2020).

6. Яцюк, О. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты [Текст]+CD-ROM / О. Яцюк. - СПб.: БВХ-Петербург, 2002. - 464с.: ил.

7. Яцюк, О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий [Текст] / О. Яцюк. - СПб.: БВХ-Петербург, 2004. - 240с.: ил.

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

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

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/449497> (дата обращения: 14.05.2020).

2. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2020. — 119 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 14.05.2020).

3. Поляков, В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Юрайт, 2019. — 514 с. — (Бакалавр. Академический курс). — Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/432145> (дата обращения: 14.05.2020).

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Цель дисциплины

Освоение студентами технологий создания анимационных роликов для баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества; работа со звуковыми и видео редакторами; изучение технологий создания мультимедиа продуктов и основ звуко и видеомонтажа.

Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о базовых элементах мультимедиа;
- усвоение знаний о комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- изучение этапов разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- усвоение знаний о ключевых фактах, понятиях и терминологии;
- формирование практических навыков по работе в технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- практическое изучение методов анимации;
- выработка навыков по создания мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

Советы по планированию и организации времени, необходимого для изучения дисциплины.

Рекомендуется следующим образом организовать время, необходимое для изучения дисциплины:

Работа с литературой – 1 час в неделю.

Работа с аналогами – 2 часа в неделю.

Подготовка к практическому занятию – не менее 1 час.

Описание последовательности действий студента («сценарий изучения дисциплины»).

Для понимания материала и качественного его усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. В течение недели выбрать время для работы с литературой и аналогами фактуры материалов.

2. При подготовке к практическим занятиям следующего дня, необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий необходимо сначала понять задачу, просмотреть и подготовить подборку материалов, подходящих по пластике для воплощения задания в материале. Затем понять какими способами и методами проектирования нужно решить эту задачу. Подобрать инструменты для выполнения этого задания. Весь собранный и подготовленный материал принести на урок.

Рекомендации по использованию материалов рабочей программы.

Рекомендуется использовать текст лекций преподавателя (если он имеется), пользоваться рекомендациями по изучению дисциплины; использовать литературу, рекомендуемую составителями программы; использовать вопросы к экзамену, примерные контрольные задания. Учесть требования, предъявляемые к студентам и критерии оценки знаний.

Указания по организации работы с контрольно-измерительными материалами, по выполнению домашних заданий.

При выполнении домашних заданий необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий нужно сначала понять, что требуется выполнить, какой теоретический материал нужно использовать, наметить план выполнения задания. Обдумать ход решения и поработать при необходимости с аналогами по конкретному заданию.

Советы при подготовке к зачёту.

При подготовке к зачету следует в первую очередь обратить внимание на определения основных понятий курса, формулировки основных тем и задач. Исполнение и презентация работы должно соответствовать требованием и уровню качества, любая неточность, как пра-

вило, приводит к тому, что она становится неверным. Решите имеющиеся в материалах задания к зачёту.

Во время подготовки к зачёту для успешной презентации и экспозиции, оптимальна следующая стратегия: последовательно выполняйте пункты задания если есть уверенность, что можете её выполнить – выполняйте, если ли есть сомнения, то переходите к следующей. Все «пропущенные» задачи пройдёте второй раз. Если после второго прохода остались «белые пятна», то не следует выполнять их наугад.

Советы по организации самостоятельной работы.

В Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, при выполнении заданий, решении разноуровневых задач и заданий, выполнении расчетно-графических работ, к устным ответам на практическом занятии. Самостоятельная работа, включает освоение теоретической составляющей и выполнение проектных задач.

Самостоятельная работа студентов является одной из основных форм внеаудиторной работы при реализации учебных планов и программ. По дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне» практикуются следующие виды и формы самостоятельной работы студентов:

- изучение аналогов интерфейс программ по электронным источникам;
- изучение рекомендованной литературы;
- выполнение практических работ по теме;
- выполнение домашнего задания по теме;
- поиск и выполнение творческого задания по заданной теме;
- подготовка материала-презентации.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности и требования к уровню самостоятельности выпускников для того, чтобы за период обучения искомый уровень был достигнут.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Виды самостоятельных работ

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: - аудиторная; - внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в смешанной форме.

Оценка вашей успешности ведется в традиционной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и отражается в электронном журнале.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронной информационно-образовательной среде, к чему имеют доступ и ваши родители.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
Онлайн платформа для командной работы Miro;
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Программное обеспечение

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

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Лаборатория компьютерного	Лаборатория компьютерного дизайна 332

	дизайна № 332	<p>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
2.	Производственная мастерская 3D-моделирования № 302	<p>Производственная мастерская 3D-моделирования № 302</p> <p>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации)</p> <p><i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i></p> <p>Компьютер Плазменная панель Парты (1 местные) Парты (2-х местные) Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска меловая</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
3.	Библиотека. Читальный зал № 122	<p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</p> <p>Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-</p>

		<p>двигательного аппарата</p> <p>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля</p> <p>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ</p> <p>Световые маяки на дверях библиотеки</p> <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
--	--	--