

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

УТВЕРЖДАЮ

## Ректор



М.В. УсЫНИН

«29» мая 2023 г.

Год набора - 2020

Челябинск 2023

## Содержание

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания .....	11
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы .....	17
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	37

# 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ 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, 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	ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; 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;
	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, конструк-

	<p>тивные, 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>
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<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 оптимального 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>

ПК-3 Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	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;
	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;
	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.
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	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 дизайнерского 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 фиксирования 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,	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;

коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	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).

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОК-3	Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	<i>1 Этап – знать:</i> ОК-3.1. Основы экономических знаний;
			<i>2 Этап – уметь:</i> ОК-3.2. Выполнять расчеты экономических показателей;
			<i>3 Этап – владеть:</i> ОК-3.3. Навыками применения основ экономических знаний в различных сферах деятельности; навыками самостоятельного овладения новыми знаниями.
2.	ОК-10	Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<i>1 Этап – знать:</i> ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
			<i>2 Этап – уметь:</i> ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
			<i>3 Этап – владеть:</i> 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.
3	ОПК-1.	Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их	<i>1 Этап – знать:</i> ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-

		<p>в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>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><i>2 Этап – уметь:</i>          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><i>3 Этап – владеть:</i>          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 лю-</p>
--	--	---	---

			<p>бого объекта;</p> <p>навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.</p>
4	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап – знать:</i></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><i>2 Этап – уметь:</i></p> <p>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального 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><i>3 Этап – владеть:</i></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</p>



			компьютерные технологии в дизайне.
5	ПК-3	Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<p><i>1 Этап – знать:</i>  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><i>2 Этап – уметь:</i>  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><i>3 Этап – владеть:</i>  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>
6	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<p><i>1 Этап – знать:</i>  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 дизайнерского проектирования объектов;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>  ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять тех-</p>

			<p>ническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>  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.</p>
7	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p><i>1 Этап – знать:</i>  ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>  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;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>  ПК-5.3. Навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>

## 2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	1.1.1.1 Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОК-3	Способность использовать основы экономических знаний в различных сферах деятельности	<p><i>1 Этап – знать:</i> ОК-3.1. Основы экономических знаний;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i> ОК-3.2. Выполнять расчеты экономических показателей;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i> ОК-3.3. Навыками применения основ экономических знаний в различных сферах деятельности; навыками самостоятельного овладения новыми знаниями.</p>	<p>Зачет с оценкой Оценка «ОТЛИЧНО»</p> <p>1. Предоставление студентом всех программных заданий. 2. Решение всех учебных задач, поставленных преподавателем. 3. Предоставление студентом полного объема самостоятельных работ. 4. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>
2.	ОК-10	Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<p><i>1 Этап – знать:</i> ОК-10.1. Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i> ОК-10.2. Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i> 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.</p>	<p>Оценка «ХОРОШО»</p> <p>1. Предоставление студентом всех программных заданий. 2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем. 3. Предоставление студентом не полного объема самостоятельных работ. 4. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>
3.	ОПК-1.	Способность владеть рисунком, умение использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой	<p><i>1 Этап – знать:</i> ОПК-1.1 Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; пластическую анатомию человека; методы приложения приемов графики к задачам дизайн - проектирования;</p>	<p>Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»</p> <p>1. Предоставление студентом не всех программных зада-</p>

		<p>их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка</p>	<p>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><i>2 Этап – уметь:</i>          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><i>3 Этап – владеть:</i>          ОПК-1.3. Навыками линейно-конструктивного построения;          принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка;          методами изобразительного языка академического рисунка;</p>	<p>ний.</p> <p>2. Решение не всех учебных задач, поставленных преподавателем.</p> <p>3. Предоставление студентом не полного объема самостоятельных работ.</p> <p>4. Грамотное и качественное оформление графических работ.</p> <p>Оценка  <b>«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»</b></p> <p>1. Отсутствие значительной части программных заданий.</p> <p>2. Формальное решение учебных задач, поставленных преподавателем.</p> <p>3. Предоставление студентом не полного объема самостоятельных работ.</p> <p>Грамотное и качественное оформление графических работ.</p>
--	--	--	---	--

			<p>приемами выполнения работ в графическом материале;</p> <p>пространственным и аналитическим мышлением;</p> <p>навыками работы графическими материалами;</p> <p>рисунком и умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта;</p> <p>навыками ведения анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов.</p>	
4.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап – знать:</i></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><i>2 Этап – уметь:</i></p> <p>ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике;</p>	

			<p>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><i>3 Этап – владеть:</i>  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>	
5.	ПК-3	Способность учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	<p><i>1 Этап – знать:</i>  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><i>2 Этап – уметь:</i>  ПК-3.2. Уметь аргументировать предложения по выбору материалов в соответствии с поставленными задачами; использовать информацию, полученную в ходе ис-</p>	

			<p>следований; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных задач;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>          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>	
6.	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<p><i>1 Этап – знать:</i>          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 дизайнерского проектирования объектов;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>          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 фиксирования результатов предпроектного и проектного исследова-</p>	

			<p>ния;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>  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.</p>	
7.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p><i>1 Этап – знать:</i>  ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i>  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;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i>  ПК-5.3. Навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>	



3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ,  
НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯ-  
ТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ  
КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

### Темы сообщений (с презентацией)

#### Раздел II Объектно-ориентированные технологии

**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.

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

### *Практическое задание*

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

#### **Практическое занятие № 1.**

**Задание № 1.** Выполнение упражнений с применением инструмента рисования и выделения объектов:

Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание.

Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha.

Цель: Изучение интерфейса редактора. Развития умения пользоваться инструментарием. Научить студентов понимать возможности инструментов рисования и выделения объектов, осуществлять поиск выразительных возможностей взаимодействия операций: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**1. Повторение лекционного материала**

**2. Разработка и выполнение упражнений с применением инструмента рисования и выделения объектов.**

**3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

*Объяснение задания и плана его выполнения.*

Для изучения и понимания возможностей инструментов рисования и выделения объектов необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей взаимодействия операций: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.

2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.

3. Анализ аналогов и выразительных возможностей взаимодействия операций: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание.

4. Подбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей подрезки, группировки, упорядочения, склеивания.
5. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
6. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание № 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.

Цель: Изучение интерфейса редактора. Развития умения пользоваться инструментарием. Научить студентов понимать возможности инструментов создания форм при формировании объектов, осуществлять поиск выразительных возможностей взаимодействия операций: изменения типа линий, цвета и толщины. Изучение инструментов настройки параметров и редактирования объектов.

#### ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Разработка и 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
  - Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания возможностей инструментов создания форм при формировании объектов, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей взаимодействия операций. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

#### План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей инструментов редактирования объектов:
4. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы.
5. Изменения типа линий, цвета и толщины.
6. Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм.
7. Работа с панелью Color Mixer
8. Подбор и сортировка аналогов и выразительных средств инструментов редактирования объектов.

9. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.

10. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание № 3.** Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов:

Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser.

Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Bucket.

Цель: Изучение интерфейса редактора. Развития умения пользоваться инструментарием. Научить студентов понимать возможности инструментов рисования при создании объектов, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании инструментов рисования Brush, Pencil и Eraser и инструмент Paint Bucket.

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания возможностей инструментов создания форм при формировании объектов, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей взаимодействия операций. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

Проработка конспектов лекций и литературных источников.

1. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.

2. Анализ аналогов и выразительных возможностей инструментов рисования Brush, Pencil и Eraser и инструмент Paint Bucket.

3. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей инструментов рисования Brush, Pencil и Eraser и инструмент Paint Bucket.

4. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей инструментов для выполнения упражнений.

5. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.

6. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала

2. Разработка и выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов:

- Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser.
- Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Bucket.
- Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания возможностей инструментов рисования при создании объектов, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей инструментов рисования Brush, Pencil и Eraser и инструмент Paint Bucket. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ре-

судсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей инструментов рисования Brush, Pencil и Eraser и инструмент Paint Basket.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей инструментов рисования Brush, Pencil и Eraser и инструмент Paint Basket.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей инструментов для выполнения упражнений.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

## **Практическое занятие № 2.**

**Задание № 1.** Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween.

Цель: Изучение интерфейса редактора. Развития знаний и умения пользоваться технологией Shape Tween. Научить студентов понимать возможности технологий создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Shape Tween, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Shape Tween.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

1. Повторение лекционного материала
  2. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween.
  3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя
- Объяснение задания и плана его выполнения.**

Для изучения и понимания принципов создания анимации с автоматическим заполнением кадров, Shape Tween, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей этой технологии. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей анимации с применением технологии Shape Tween.

4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей технологии Shape Tween.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей технологии Shape Tween для выполнения упражнений.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

### **Задание № 2. Технология Shape Tween.**

Цель: Изучение интерфейса редактора. Дальнейшее развития знаний и умения пользоваться технологией Shape Tween. Научить студентов понимать возможности технологий создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Shape Tween, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Shape Tween.

### **ХОД ЗАНЯТИЯ**

1. Повторение лекционного материал
2. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween.
3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания принципов создания анимации с автоматическим заполнением кадров, Shape Tween, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей этой технологии. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей анимации с применением технологии Shape Tween.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей технологии Shape Tween.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей технологии Shape Tween для выполнения упражнений.
6. Создание и выполнение короткой анимации «Полет самолета» по закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

### **Практическое занятие № 3.**

**Задание № 1.** Работа с символами типа Movie и Выполнение упражнений с использование инструментов рисования при создании объектов: движение с движением: «Flash-матрешка».

Цель: Изучение интерфейса редактора - понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Развития знаний и приемов пользоваться символами и экземплярами, создания библиотек. Изучить и практически освоить анимацию движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности технологий создания анимации движения Motion Tween, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Motion Tween.

#### ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: движение с движением: «Flash-матрешка».
3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания принципов создания анимации движения, с автоматическим заполнением кадров, Motion Tween, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей этой технологии. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей анимации с применением технологии Motion Tween.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей технологии Motion Tween.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей технологии Motion Tween для выполнения упражнений.
6. Выполнение упражнений движение с движением: «Flash-матрешка» для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание № 2.** Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль».

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и настройка параметров Rotate. Развития знаний и приемов пользоваться символами и экземплярами с применением параметров Rotate. Дальнейшее изучение и освоение анимации движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности использования и настройки параметров Rotate., осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Motion Tween.

#### ХОД ЗАНЯТИЯ:

1. Повторение лекционного материала
2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль».
3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания принципов создания анимации движения, с автоматическим заполнением кадров, Motion Tween, необходимо осуществлять поиск выразительных возможностей этой технологии. Для этого необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей анимации с применением технологии Motion Tween.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования функции Rotate.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей технологии Motion Tween для выполнения упражнений.
6. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием функции Rotate: «Движущий автомобиль» для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

#### **Практическое занятие № 4.**

**Задание № 1.** Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики.

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение растровой графики. Развития знаний и приемов пользоваться символами и экземплярами, полученных из растровой графики. Дальнейшее изучение и освоение анимации движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности использования растровой графики, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании этой графики.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- 1. Повторение лекционного материала**
- 2. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики.**
- 3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания принципов работы с растровой графикой, импорта растровой графики в библиотеку и создание символов из растровых изображений, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей растровой графики анимации.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования растровой графики.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей растровой графики для выполнения упражнений.
6. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием растровой графики для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Тема 1.5. Специальные слои: направляющие и маскирующие слои. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.**

### **Практическое занятие № 5.**

**Задание № 1** Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass.

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение специальных слоев. Развития знаний алгоритмов создания, направляющего и маскирующего слоев. Дальнейшее изучение и освоение анимации движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности использования, направляющего и маскирующего слоев, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Научится применять параметр Orient to Pass.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки».**

**Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass.**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания принципов алгоритмов создания, направляющего и маскирующего слоев, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей анимации с применением слоя Motion Guide Layer.



4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования функции Orient to Pass.

5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей слоя, направляющего движение Motion Guide Layer для выполнения упражнений.

6. Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки» для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.

7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

### **Практическое занятие № 6.**

**Задание № 1.** Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов:

появление и исчезновение текста,

выпрыгивающий текст,

растущий текст.

Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode.

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение текстовых эффектов. Развития знаний и практических навыков использования текстовых эффектов. Дальнейшее изучение и освоение анимации движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности использования текстовых эффектов, осуществлять поиск выразительных возможностей при текстовых эффектах. Научится применять стандартные эффекты Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode.

### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

#### **1. Повторение лекционного материала**

#### **2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов.**

#### **3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей текстовых эффектов, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять стандартные эффекты Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

### **План:**

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.

2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.

3. Анализ аналогов и выразительных возможностей анимации с применением текстовых эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode.

4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей текстовых эффектов.

5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей текстовых эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode для выполнения упражнений.

6. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст.

7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

### **Практическое занятие № 7.**

**Задание № 1.** Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с векторной графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».

Цель: Проверка знаний и практических навыков, полученных в течение семестра. Дальнейшее изучение и закрепление навыков флеш-анимации. Научить студентов понимать возможности использования эффектов с растровой графикой, осуществлять поиск выразительных возможностей при эффектах.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- 1. Повторение лекционного материала**
- 2. Разработка и выполнение анимационных упражнений с векторной графикой.**
- 3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей векторной графики, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять векторную графику. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей векторной графики для анимации.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования векторной графики.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей векторной графики для выполнения упражнений.
6. Разработка и выполнение проекта «Рассветы - Закаты» с использованием векторной графики для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений и проекта с преподавателем.

**Задание № 2.** Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов в векторной графике. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо».

Цель: Проверка знаний и практических навыков, полученных в течение семестра. Дальнейшее изучение и закрепление навыков флеш-анимации. Научить студентов понимать возможности использования эффектов с векторной графикой, осуществлять поиск выразительных возможностей при применении эффектов.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- 1. Повторение лекционного материала**
- 2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с векторной графикой. Разработка проекта «Рассветы – Закаты».**
- 3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей векторной графики, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять векторную графику. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей векторной графики для анимации.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования векторной графики.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей векторной графики для выполнения упражнений.
6. Разработка и выполнение проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо», с использованием векторной графики для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений и проекта с преподавателем.

## **Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool**

### **Практическое занятие № 8.**

**Задание № 1.** Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта: «Мультфильм: Танец».

Цель: Проверка знаний и практических навыков, полученных в течение семестра. Дальнейшее изучение и закрепление навыков флеш-анимации. Научить студентов понимать возможности применения инструмента Bone Tool, осуществлять поиск выразительных возможностей инструмента Bone Tool.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

- 1. Повторение лекционного материала**
- 2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта - мультфильма: «Танец».**
- 3. Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей инструмента Bone Tool, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять инструмент Bone Tool. Обсуждение, кон-

сультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей инструмента Bone Tool для анимации.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования инструмента Bone Tool.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей инструмента Bone Tool для выполнения упражнений.
6. Разработка и выполнение проекта - мультфильма: «Танец», с использованием инструмента Bone Tool для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений и проекта с преподавателем.

## **РАЗДЕЛ 2. ОБЪЕКТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

### **Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.**

#### **Практическое занятие № 9**

**Задание № 1** Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч».

Цель: Изучение интерфейса редактора - объектно-ориентированные технологии во Flash. Научить студентов понимать возможности использования - объектно-ориентированные технологии во Flash, осуществлять поиск выразительных возможностей программирования.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч».**

**Создание скрипта для проекта скрипта для проекта «Прыгающий мяч».**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей скриптов, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться писать и применять скрипты. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов написания скрипта для проекта «Прыгающий мяч».

4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования скриптов.

5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения скриптов для выполнения упражнений, и проекта.

6. Разработка и выполнение проекта - мультфильма: «Прыгающий мяч», с использованием скриптов для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.

7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений и проекта с преподавателем.

## **Задание № 2 Создание и выполнение Flash – меню**

Цель: Изучение интерфейса редактора - объектно-ориентированные технологии во Flash. Научить студентов понимать возможности использования - объектно-ориентированные технологии во Flash, осуществлять поиск выразительных возможностей программирования.

### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение проекта «Flash – меню».**

**Создание скрипта для проекта «Flash – меню».**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей объектно-ориентированные технологии во Flash, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять объектно-ориентированные технологии во Flash. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.

2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.

3. Анализ аналогов написания скрипта для проекта «Flash – меню».

4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования объектно-ориентированные технологии во Flash.

5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения скриптов для выполнения упражнений, и проекта.

6. Разработка и выполнение проекта - мультфильма: «Flash – меню», с использованием объектно-ориентированных технологий во Flash для закрепления знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.

7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений и проекта с преподавателем.

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

## **Практическое занятие № 10**

## **Задание № 1** Создание и выполнение упражнения «Калькулятор».

Цель: Дальнейшее изучение объектно-ориентированные технологии во Flash. Научить студентов понимать возможности использования - объектно-ориентированные технологии во Flash, осуществлять поиск выразительных возможностей программирования. При выполнении практических упражнений отрабатываются практические навыки и закрепляются теоретические знания по объектно-ориентированным технологиям.

### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение упражнения «Калькулятор».**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей языка Action Script, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться использовать язык Action Script. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей использования языка Action Script.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования языка Action Script.
5. Выбор наиболее эффективный технологических приемов и возможностей применения языка Action Script для выполнения упражнений и проекта.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием языка Action Script.
7. Разработка и выполнение проекта - мультфильма: «Калькулятор» с использованием языка Action Script для закреплению знаний и практических навыков с использованием подбора аналогов.
8. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание № 2** Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Часы».

Цель: Дальнейшее изучение объектно-ориентированные технологии во Flash. Научить студентов понимать возможности использования - объектно-ориентированные технологии во Flash, осуществлять поиск выразительных возможностей программирования. При выполнении практических упражнений отрабатываются практические навыки и закрепляются теоретические знания по объектно-ориентированным технологиям.

### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение упражнения «Часы».**

## **Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей языка Action Script, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться использовать язык Action Script. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей использования языка Action Script.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования языка Action Script.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения языка Action Script для выполнения упражнений и проекта.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием языка Action Script.
7. Разработка и выполнение проекта «Часы» с использованием языка Action Script для закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
8. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание №3** Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект файлов звукового сопровождения.

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение Action Script. Развития знаний создания Action Script для использования в интерактивных фильмах. Научить студентов понимать возможности использования и применение Action Script в работе. Практические навыки использования вставки в мультимедийный проект файлы звукового сопровождения

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение анимации «Падение мяча».**

**Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения.**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей языка Action Script, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться использовать язык Action Script. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей использования языка Action Script.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования языка Action Script.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения языка Action Script для выполнения упражнений и проекта.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием языка Action Script.
7. Разработка и выполнение проекта - мультфильма: «Падение мяча» с использованием языка Action Script для закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
8. Вставка в мультимедийный проект файлов звукового сопровождения.
9. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

#### **Практическое занятие № 11**

**Задание № 1** Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение символов-кнопки. Научить студентов понимать возможности использования символов-кнопок, осуществлять поиск выразительных возможностей этих символов.

Изучить монтажную линейку из четырех кадров:

- Up-состояние — это кадр, соответствующий ситуации, когда кнопка не нажата и указатель мыши расположен не над кнопкой;
- Over-состояние — кадр, иллюстрирующий вид кнопки, когда указатель мыши расположен над кнопкой, но кнопка не нажата;
- Down-состояние — данный кадр показывает вид кнопки при ее нажатии;
- Hit-состояние — определяет область, в которой кнопка реагирует на щелчок мыши; эту область в клипе не видно.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

##### **Повторение лекционного материала**

##### **Разработка и использование новых символов «Кнопка».**

##### **Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей символ-кнопка, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять символ-кнопка. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:



1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей использования новых символов-кнопка.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования символов-кнопка.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения символов-кнопка для выполнения упражнений и проекта.
6. Разработка четырех графических кнопок для создания символа-кнопка.
7. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием использования новых символов «Кнопка».
8. Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам» с использованием новых символов – кнопка, для закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
9. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание № 2** Разработка и выполнение упражнения «Всплывающие окна».

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение всплывающих окон. Научить студентов понимать возможности использования технологию всплывающих окон.

**ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение анимации «Всплывающие окна».**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей всплывающих окон, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять инструмент всплывающих окон. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей использования технологии всплывающие окна.
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования технологии всплывающие окна.
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения технологии всплывающие окна для выполнения упражнений и проекта.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием использования технологии всплывающие окна.
7. Разработка и выполнение проекта «Всплывающие окна» для закреплению знаний и практических навыков с использованием подборки аналогов.
8. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

### **Задание № 3** Разработка и выполнение упражнения «Листания страниц».

Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение технологии «Листания страниц». Научить студентов понимать возможности использования эффекта «Листания страниц».

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение анимации «Листания страниц».**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей анимации «Листания страниц», необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять анимацию «Листания страниц». Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ аналогов и выразительных возможностей использования анимации «Листания страниц».
4. Отбор и сортировка аналогов и выразительных возможностей использования анимации «Листания страниц».
5. Выбор наиболее эффективных технологических приемов и возможностей применения анимации «Листания страниц» для выполнения упражнений и проекта.
6. Выполнение упражнений по закреплению знаний и практических навыков с использованием использования анимации «Листания страниц».
7. Просмотр, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

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

#### **Практическое занятие № 12**

**Задание № 1** Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.

Цель: Изучение аналогового и цифрового звука и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение монтажа звуковых файлов.**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Прослушивание аналогового и цифрового звука.

4. Прослушивание, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

## **Тема 2.5. Средства компьютерной аудио технологии. Программа Audacity.**

### **Практическое занятие № 13**

**Задание № 1** Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.

Цель: Изучение интерфейса программа Audacity - использование и применение фильтров создания эффекта чтения. Научить студентов монтажу звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

**Разработка и выполнение монтажа звуковых файлов.**

**Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя.**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей монтажа звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

5. Проработка конспектов лекций и литературных источников.

6. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.

7. Анализ аналогов и выразительных возможностей монтажа звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.

8. Анализ аналогов и выразительных возможностей звуковых файлов с использованием фильтров.

9. Прослушивание вариаций звуковых файлов с использованием фильтров.

10. Монтажа звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.

11. Прослушивание, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

**Задание №2** Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта. Микширование звуковых данных.

Цель: Изучение интерфейса программа Audacity - Микширование звуковых данных. Научить студентов записывать и обрабатывать звуковые файлы, содержащие звуковое сопровождение рекламного проекта. .

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

**Повторение лекционного материала**

## **Разработка и выполнение записи звуковых файлов.**

### **Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя**

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных средств программы Audacity, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять программу Audacity. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.
3. Анализ выразительных возможностей программы Audacity.
4. Микширование звуковых данных
5. Обработка звуковых файлов, содержащие звуковое сопровождение рекламного проекта.
6. Запись отобранных звуковых файлов
7. Прослушивание, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

## **Тема 2.6. Основы компьютерных видео технологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер.**

### **Практическое занятие № 14**

**Задание № 1** Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.

Цель: Изучение технологий создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.

#### **ХОД ЗАНЯТИЯ:**

*Повторение лекционного материала*

*Разработка и выполнение записи звуковых и видео файлов.*

*Работа студентов на занятии с консультацией преподавателя*

Объяснение задания и плана его выполнения.

Для изучения и понимания технологий и выразительных возможностей создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика, необходимо сделать проработку конспектов лекций, рекомендуемой литературы, а также использовать интернет – ресурсы для подбора аналогов, что позволяет более шире посмотреть на решение поставленных задач. Выполнение практических упражнений дает возможность на практике научиться применять слайд-шоу. Обсуждение, консультация при изучении тем с преподавателем, позволяет избегать ошибок и находить наиболее эффективные способы решения.

План:

1. Проработка конспектов лекций и литературных источников.
2. Использование интернет – ресурсов для поиска информации и подбор аналогов по заданной теме.

3. Анализ аналогов и выразительных возможностей монтажа звуковых файлов с использованием фильтров создания различных эффектов.

4. Анализ аналогов и выразительных возможностей звуковых файлов с использованием фильтров.

5. Прослушивание вариаций звуковых файлов с использованием фильтров.

6. Монтажа звуковых файлов с использованием фильтров для создания различных эффекта в слайд – шоу.

7. Прослушивание, обсуждение, консультация выполненных упражнений с преподавателем.

### **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

Результаты освоения пройденного материала выявляются в процессе проведения практических занятий. На практических занятиях студенты выполняют задания неразрывно связанные с темами занятий. Такая взаимосвязь позволяет лучше усваивать изученный материал и способствует практическому применению. В конце обучения проводится зачет в виде просмотра, где учитывается: посещаемость занятий и процент выполнения практических работ. Таким образом, знания студентов оцениваются по итогам выполнения заданий и проектов согласно рабочей программе в виде зачетов с оценкой.

#### **Вопросы для подготовки к зачету с оценкой**

1. Перечислите процедуру для запуска подсистемы «Конструктор».

2. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.

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

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

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

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

7. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.

8. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.

9. Использование инструмента Bone Tool

10. Объектно-ориентированные технологии во Flash.

11. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.

12. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.

13. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.

14. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.

15. Основы компьютерных видеотехнологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

### Критерии оценивания сообщений с презентацией

	Минимальный ответ	Изложенный, раскрытый ответ	Законченный, полный ответ	Образцовый, примерный ответ
Раскрытие темы	Тема не раскрыта. Отсутствуют выводы	Тема раскрыта не полностью. Выводы не сделаны и/или выводы не обоснованы	Тема раскрыта. Проведен анализ проблемы без привлечения дополнительной литературы. Не все выводы сделаны и/или обоснованы	Темы раскрыта полностью. Проведен анализ проблемы с привлечением дополнительной литературы. Выводы обоснованы
Представление	Представляемая информация логически не связана. Не использованы профессиональные термины	Представляемая информация не систематизирована и/или не последовательна. использовано 1-2 профессиональных термина	Представляемая информация не систематизирована и последовательна. Использовано более 2 профессиональных терминов	Представляемая информация не систематизирована, последовательна и логически связана. Использовано более 5 профессиональных терминов
Оформление	Не использованы технологии Power Point. Больше 4 ошибок в представляемой информации	Использованы технологии Power Point частично. 3-4 ошибки в представляемой информации	Использованы технологии Power Point. Не более 2 ошибок в представляемой информации	Широко использованы технологии (Power Point и др.). Отсутствуют ошибки в представляемой информации
Ответы	Нет ответов на вопросы	Только ответы на элементарные вопросы	Ответы на вопросы полные и/или частично полные	Ответы на вопросы полные с приведением примеров и/или пояснений
Оценка	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

### Критерии оценивания практического задания

оценка «отлично»:

- Глубокое и прочное усвоение программного материала.

- Умение ставить цели и задачи, связанные с реализацией профессиональных функций;

- Умением логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь.

- Безошибочное выполнение практического задания.

- Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

*оценка «хорошо»:*

- Хорошее знание программного материала.

- Наличие незначительных неточностей в употреблении терминов, классификаций.

- Негрубая ошибка при выполнении практического задания.

- Умением логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь.

- Правильные ответы на дополнительные вопросы.

*оценка «удовлетворительно»:*

- Поверхностное усвоение программного материала.

- Недостаточно полное изложение теоретического вопроса экзаменационного билета.

- Затруднение в приведении примеров, подтверждающих теоретические положения.

- Неумение четко сформулировать выводы.

- Грубая ошибка в практическом задании.

- Неточные ответы на дополнительные вопросы.

*оценка «неудовлетворительно»:*

- Незнание значительной части программного материала.

- Незнание основных терминов, классификаций.

- Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.

- Грубые ошибки при выполнении практического задания.

- Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

### **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

#### ***Критерия оценивания на зачете с оценкой***

*Оценка «Отлично»*

- Глубокое и прочное усвоение программного материала.

- Умением логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь.

- Безошибочное выполнение практических заданий в течение семестра.

- Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

*Оценка «Хорошо»*

- Хорошее знание программного материала.

- Недостаточно полное изложение теоретического вопроса.

- Наличие незначительных ошибок при выполнении практических заданий в течение семестра.

- Умением логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь.

*Оценка «Удовлетворительно»*

- Поверхностное усвоение программного материала.

- Недостаточно полное изложение теоретического вопроса.

- Ошибки при выполнении практических заданий в течение семестра.

- Неумение четко сформулировать выводы.

- Неточные ответы на дополнительные вопросы.

*Оценка «Неудовлетворительно»*

- Незнание значительной части программного материала.
- Незнание основных терминов, классификаций.
- Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
- Грубые ошибки при выполнении практических заданий в течение семестра.
- Неправильные ответы на дополнительные вопросы.