

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.12.2023 14:38:59  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbab33e0c36

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

**Кафедра дизайна, рисунка и живописи**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очно-заочная  
Год набора - 2024

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) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Авторы-составители: Нездомина Я.А.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 09 от 22.04.2024 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 текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....                                                                                                          | 14 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                         | 14 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....                                                                                                                           | 14 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....                                                                                                                                                                       | 15 |
| 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).....                                                                                                                                | 19 |

# 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                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений | УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения                                                    |
|                                                                                                                                                                                  | УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.                          |
|                                                                                                                                                                                  | УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией |
| ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта                                                                                         | ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                    |

|                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                               | ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                         |
|                                                                                                                                               | ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории                         |
|                                                                                                                                               | ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации                                                      |
|                                                                                                                                               | ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета                                                                                                            |

### 3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» относится к элективным дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений основной профессиональной образовательной программы высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн направленность (профиль) Графический дизайн и брендинг.

### 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, 3,4 семестрах.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебной работы                                       | Всего           | Разделение по семестрам |                 |
|----------------------------------------------------------|-----------------|-------------------------|-----------------|
|                                                          |                 | 3                       | 4               |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                                  | <b>3</b>        | <b>1</b>                | <b>2</b>        |
| Общая трудоемкость, час.                                 | <b>108</b>      | <b>36</b>               | <b>72</b>       |
| Аудиторные занятия, час.                                 | 26              | 12                      | 14              |
| Лекции, час.                                             | 10              | 4                       | 6               |
| Практические занятия, час.                               | 16              | 8                       | 8               |
| в т.ч. в форме практической подготовки                   | 16              | 8                       | 8               |
| Самостоятельная работа                                   | 78              | 24                      | 54              |
| Курсовой проект (работа)                                 | -               | -                       | -               |
| Контроль                                                 | 4               | -                       | 4               |
| Вид итогового контроля (зачет, зачет с оценкой, 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                 |                    |        |                      |                                   | Контроль |
|                                                                                                                                         |                    | Самостоятельная работа | Аудиторные занятия | из них |                      |                                   |          |
|                                                                                                                                         |                    |                        |                    | Лекции | Практические занятия | из них<br>Практическая подготовка |          |
| 3 семестр                                                                                                                               |                    |                        |                    |        |                      |                                   |          |
| РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии                                                                                                     |                    |                        |                    |        |                      |                                   |          |
| Тема 1.1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.                                                         | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.      | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров – Motion Tween. | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.               | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.                     | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.                                                  | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.                                | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 1.8. Использование инструмента Bone Tool                                                                                           | 4,5                | 3                      | 1,5                | 0,5    | 1                    | 1                                 |          |
| Всего за 3 семестр                                                                                                                      | 36                 | 24                     | 12                 | 4      | 8                    | 8                                 |          |
| 4 семестр                                                                                                                               |                    |                        |                    |        |                      |                                   |          |
| РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии                                                                                           |                    |                        |                    |        |                      |                                   |          |
| Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash.                                                                                 | 11                 | 9                      | 2                  | 1      | 1                    | 1                                 |          |
| Тема 2.2.Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.                                                | 11                 | 9                      | 2                  | 1      | 1                    | 1                                 |          |

|                                                                                                  |            |           |           |           |           |           |          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| <b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.                                   | 11         | 9         | 2         | 1         | 1         | 1         |          |
| <b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера. | 11         | 9         | 2         | 1         | 1         | 1         |          |
| <b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.                      | 12         | 9         | 3         | 1         | 2         | 2         |          |
| <b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.                                            | 12         | 9         | 3         | 1         | 2         | 2         |          |
| <b>Контроль</b>                                                                                  | 4          |           |           |           |           |           | 4        |
| <b>Всего за 4 семестр</b>                                                                        | <b>72</b>  | <b>54</b> | <b>14</b> | <b>6</b>  | <b>8</b>  | <b>8</b>  | <b>4</b> |
| <b>Итого по дисциплине</b>                                                                       | <b>108</b> | <b>78</b> | <b>26</b> | <b>10</b> | <b>16</b> | <b>16</b> | <b>4</b> |
| <b>Зачетных единиц</b>                                                                           | <b>3</b>   |           |           |           |           |           |          |

### 5.3. Лекционные занятия

| Тема                                                                                                                                           | Содержание                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | час | Формируемые компетенции |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------|
| <b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |                         |
| <b>Тема 1.1.</b> 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 | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 1.2.</b> 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.                                                                                                                                                          | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 1.3.</b> 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).                                                                                                                                                                                                                                                    | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |
| <b>Тема 1.4.</b> Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в                                                                       | Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween                                                                                                                                                                                                         | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    |

|                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                              |     |                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------|
| библиотеку. Создание символов из растровых изображений.                                                                    | Shape.                                                                                                                                                                                                                                                                       |     |                      |
| <b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев. | Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.                                                                                                                                                                       | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 1.6.</b> Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.                              | Создание и редактирование текста. Виды текста:<br>1. Статический текст<br>2. Динамический текст<br>3. Редактируемый текст<br>Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.                                                           | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 1.7.</b> 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.                                                                                                                               | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool                                                                       | Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.                                                                                                                                                                                                                   | 0,5 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии</b>                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                              |     |                      |
| <b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.                                                             | Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.                                                                                               | 1   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.2.</b> 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. | 1   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.                                                             | Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.                                                                                                                                                                  | 1   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |

|                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|
| <b>Тема 2.4.</b> 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. | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.5.</b> 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                                                                                            | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.                                            | Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.                                                                                                                                                                                              | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |

#### 5.4. Практические занятия в форме практической подготовки

| Тема                                                                                                                                           | Содержание                                                                                                                                                | час. | Формируемые компетенции | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>                                                                                                     |                                                                                                                                                           |      |                         |                                                 |
| <b>Тема 1.1.</b> 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). | 1    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Собеседования<br>Лабораторная работа            |
| <b>Тема 1.2.</b> 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).                        | 1    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Проверка практической работы                    |
| <b>Тема 1.3.</b> 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). | 1    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Проверка практической работы                    |

|                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                        |   |                      |                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|-------------------------------------------------|
| <b>Тема 1.4.</b> 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).                                                                    | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы                    |
| <b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.       | Выполнение авторских фактур на основе трикотажных полотен и тканей.                                                                                                                                                                                    | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы                    |
| <b>Тема 1.6.</b> 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.                                                                                                              | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы                    |
| <b>Тема 1.7.</b> 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. | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы                    |
| <b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool                                                                             | Формирование конфекционной карты пакетов материалов для изделий различных ассортиментных групп: верхняя одежда, легкая одежда, детская (не менее 6 пакетов материалов).                                                                                | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы                    |
| <b>РАЗДЕЛ 2. ОБЪЕКТИВНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ</b>                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                        |   |                      |                                                 |
| <b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.                                                                   | Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.                                                                         | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы                    |
| <b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных филь-                                    | Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script                                                                                                    | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы<br>Сдача сообщений |

|                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |                      |                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|-------------------------------------------------------------|
| мов.                                                                                             | для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений..                                                                                                                                                                  |   |                      | с презентацией                                              |
| <b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.                                   | Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.                                                                                                                                                                                | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией |
| <b>Тема 2.4.</b> 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. | 1 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией |
| <b>Тема 2.5.</b> 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 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией |
| <b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.                                            | Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.                                                                                                                                                                                              | 2 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | 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 |
|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|-------------------------|-------------------------------------------------|
| <b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>                                  |                                                                                                                  |      |                         |                                                 |
| <b>Тема 1.1.</b> Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс | Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему «Обзор Adobe Flash. Интерфейс | 3    | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3    | Доклад                                          |

|                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |                      |                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|-----------------------|
| редактора.                                                                                                                                                              | редактора».                                                                                                                                                                                                                                                          |   |                      |                       |
| <b>Тема 1.2.</b> Про-<br>грамма Adobe<br>Flash. Принципы<br>создания анимации<br>с автоматическим<br>заполнением кад-<br>ров и покадровая<br>анимация-Shape<br>Tween.   | Проработка конспектов лекций<br>и литературных источников.<br>Творческое задание: Подбор<br>аналогов и разработка анима-<br>ционной композиции.                                                                                                                      | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое<br>задание |
| <b>Тема 1.3.</b> Понятие<br>о библиотеках,<br>символах и экзем-<br>плярах. Принципы<br>создания анимации<br>с автоматическим<br>заполнением кад-<br>ров - Motion Tween. | Проработка конспектов лекций<br>и литературных источников.<br>Творческое задание: Подбор<br>аналогов и разработка анима-<br>ционных композиций.                                                                                                                      | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое<br>задание |
| <b>Тема 1.4.</b> Работа с<br>растровой графич-<br>ской. Импорт раст-<br>ровой графики в<br>библиотеку. Созда-<br>ние символов из<br>растровых изобра-<br>жений.         | Проработка конспектов лекций<br>и литературных источников.<br>Использование интернет – ре-<br>сурсов для поиска картинок<br>формата *.jpg для создания и<br>выполнения проекта.<br>Творческое задание: Подбор<br>аналогов и разработка анима-<br>ционных композиций. | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое<br>задание |
| <b>Тема 1.5.</b> Специ-<br>альные слои:<br>направляющий и<br>маскирующий<br>слои. Алгоритмы<br>создания направ-<br>ляющего и маски-<br>рующего слоев.                   | Проработка конспектов лекций<br>и литературных источников.<br>Использование интернет – ре-<br>сурсов для поиска картинок<br>формата *.jpg для создания и<br>выполнения проекта.<br>Творческое задание: Подбор<br>аналогов и разработка анима-<br>ционной композиции. | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое<br>задание |
| <b>Тема 1.6.</b> Использо-<br>вание текста<br>текст в флеш –<br>анимации. Приме-<br>нение текстовых<br>эффектов.                                                        | Проработка конспектов лекций<br>и литературных источников.<br>Использование интернет – ре-<br>сурсов для поиска и подбора<br>информации.<br>Творческое задание: Подбор<br>аналогов и разработка анима-<br>ционных композиций.                                        | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое<br>задание |
| <b>Тема 1.7.</b> Работа с<br>векторной графич-<br>ской. Импорт век-<br>торной графики в<br>библиотеку. Эф-<br>фекты векторной<br>графики.                               | Проработка конспектов лекций<br>и литературных источников.<br>Использование интернет – ре-<br>сурсов для поиска и подбора<br>векторной графики для выпол-<br>нения упражнения.<br>Творческое задание: Подбор                                                         | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое<br>задание |

|                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |   |                      |                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|----------------------|----------------------|
|                                                                                                  | аналогов и разработка анимационных композиций.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |   |                      |                      |
| <b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool                                             | Проработка конспектов лекций и литературных источников.<br>Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения.<br>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.                                                                                                           | 3 | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 | Творческое задание   |
| <b>РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии</b>                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |   |                      |                      |
| <b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.                                   | Проработка конспектов лекций и литературных источников.<br>Использование интернет – ресурсов для поиска информации по теме «Объектно-ориентированные технологии во Flash».<br>Подготовка доклада на тему «Объектно-ориентированные технологии во Flash».<br>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Прыгающий мяч». | 9 | Творческое задание   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов. | Проработка конспектов лекций и литературных источников.<br>Использование интернет – ресурсов для поиска картинок часов.<br>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Падение мяча».                                                                                                                                   | 9 | Творческое задание   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.                                   | Проработка конспектов лекций и литературных источников.<br>Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата*.jpg для создания проекта.<br>Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций ««Всплывающие окна» , «Листания страниц»,«Переходы по кнопкам».                                                       | 9 | Творческое задание   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы                           | Проработка конспектов лекций и литературных источников.<br>Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной                                                                                                                                                                                                                                    | 9 | Творческое задание   | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |

|                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                    |   |                    |                      |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------|----------------------|
| персонального компьютера.                                                   | обработки звука». Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».                                                                                                                     |   |                    |                      |
| <b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity. | Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».     | 9 | Творческое задание | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |
| <b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.                       | 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». | 9 | Творческое задание | УК-2<br>ПК-1<br>ПК-3 |

## 6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (далее – 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: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М.: Юрайт, 2019. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2019. - 183 с.
3. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учеб. и практикум для академического бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Юрайт, 2019. - 502с.: 16л.ил.

### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков А.В. Основы компьютерной графики: учебник и практикум для вузов / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2024. — 219 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/536466> (дата обращения: 16.04.2024).
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, 2024. — 119 с. — (Высшее образование). Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/540078> (дата обращения: 16.04.2024).

3. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2024. — 502 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/535961> (дата обращения: 16.04.2024).

#### **Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Adobe illustrator CS3: официальный учебный курс / пер.с англ. - М.: Триумф, 2008. - 464с.: ил.

2. Adobe soundbooth CS3: официальный учебный курс / пер.с англ. - М.: Триумф, 2008. - 208с.: ил.

3. Ёлочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера: учеб. пособие / М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2019. - 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, 2023. — 233 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513030> (дата обращения: 16.04.2024).

5. Черткова Е.А. Компьютерные технологии обучения: учебник для вузов / Е.А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 250 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/538150> (дата обращения: 16.04.2024).

### **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, 2023. — 219 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511419> (дата обращения: 17.05.2023).

2. Графический дизайн. Современные концепции: учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.]; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2023. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 17.05.2023).

3. Поляков В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта: учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва: Юрайт, 2023. — 502 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510974> (дата обращения: 17.05.2023).

### **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 комплексных требованиях 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 созданию мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариев 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 тематике 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 требованиям 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>

### ***Перечень программного обеспечения:***

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)  
Mozilla Firefox  
Adobe Reader  
Eset NOD32  
Windows 10  
Adobe Illustrator  
Adobe InDesign  
Adobe Photoshop  
ARCHICAD 24  
Blender  
DragonBonesPro  
Krita  
PureRef  
ZBrush 2021 FL  
Microsoft Office 2016  
На первых 4 + преподавательский  
САПР Грация  
САПР Assyst  
«Балаболка»  
NVDA.RU

### ***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

«Гарант аэро»  
КонсультантПлюс  
Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

## 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»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a> |

**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.    | Производственная мастерская 3D-моделирования № 332<br>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Парты (1 местные)<br>Парты (2-х местные)<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска меловая<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |
| 2.    | Производственная мастерская 3D-моделирования № 302<br>(Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) | Компьютер<br>Плазменная панель<br>Парты (1 местные)<br>Парты (2-х местные)<br>Стулья<br>Стол преподавателя<br>Стул преподавателя<br>Доска меловая<br>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет». |
| 3.    | Библиотека<br>Читальный зал № 122                                                                                                                                                          | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный                                      |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>Условия для лиц с ОВЗ:</p> <p>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ</p> <p>Линза Френеля</p> <p>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-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, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|