

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.07.2025 13:07:03  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ**  
**ОПЦ.11 МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2025

Рабочая программа учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии разработана на основе требований федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 05.05.2022 г. № 308.

Автор-составитель: Белавина Ю.Г.

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

Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна, рисунка и живописи

Ю.В. Одношвина

## Содержание

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии. | 4  |
| 2. Структура и содержание учебной дисциплины .....                                | 6  |
| 3. Условия реализации учебной дисциплины .....                                    | 12 |
| 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины .....                | 14 |

## 1. Паспорт рабочей программы учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии.

### 1.1. Место дисциплины в структуре основной образовательной программы:

Учебная дисциплина ОПЦ.11 Мультимедийные технологии является обязательной частью профессионального цикла образовательной программы среднего профессионального образования (программы подготовки специалиста среднего звена) в соответствии с ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Особое значение дисциплина имеет при формировании ОК 01-06, 09, ПК 1.3, 1.4, 2.1.

### 1.2. Цель и планируемые результаты освоения дисциплины:

В рамках программы учебной дисциплины обучающимися осваиваются умения и знания:

| Код ОК, ПК | Умения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | Знания                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ОК 01      | распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте<br>анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части<br>определять этапы решения задачи<br>выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы<br>составлять план действия<br>определять необходимые ресурсы<br>владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах<br>реализовывать составленный план<br>оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника) | актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить<br>основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем<br>в профессиональном и/или социальном контексте<br>алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях<br>методы работы в профессиональной и смежных сферах<br>структуру плана для решения задач<br>порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности |
| ОК 02      | определять задачи для поиска информации<br>определять необходимые источники информации<br>планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию<br>выделять наиболее значимое в перечне информации<br>оценивать практическую значимость результатов поиска<br>оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач<br>использовать современное программное обеспечение<br>использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач                                    | номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности<br>приемы структурирования информации<br>формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации<br>порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств                                                                                         |
| ОК 03      | определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности<br>применять современную научную профессиональную терминологию<br>определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования<br>выявлять достоинства и недостатки коммерческой идеи<br>презентовать идеи открытия собственного дела в                                                                                                                                                                                                         | содержание актуальной нормативно-правовой документации<br>современная научная и профессиональная терминология<br>возможные траектории профессионального развития и самообразования<br>основы предпринимательской деятельности; основы финансовой                                                                                                                                                                                                        |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        | <p>профессиональной деятельности; оформлять бизнес-план</p> <p>рассчитывать размеры выплат по процентным ставкам кредитования</p> <p>определять инвестиционную привлекательность коммерческих идей в рамках профессиональной деятельности</p> <p>презентовать бизнес-идею</p> <p>определять источники финансирования</p>                                                                                                                                                                         | <p>грамотности</p> <p>правила разработки бизнес-планов</p> <p>порядок выстраивания презентации</p> <p>кредитные банковские продукты</p>                                                                                                                                                                                                                                         |
| ОК 04  | <p>организовывать работу коллектива и команды</p> <p>взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p>психологические основы деятельности коллектива,</p> <p>психологические особенности личности</p> <p>основы проектной деятельности</p>                                                                                                                                                                                                                                         |
| ОК 05  | <p>грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>особенности социального и культурного контекста;</p> <p>правила оформления документов и построения устных сообщений</p>                                                                                                                                                                                                                                                      |
| ОК 06  | <p>описывать значимость своей специальности</p> <p>применять стандарты антикоррупционного поведения</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей</p> <p>значимость профессиональной деятельности по специальности</p> <p>стандарты антикоррупционного поведения и последствия его нарушения</p>                                                                                                                                                        |
| ОК 09  | <p>понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), понимать тексты на базовые профессиональные темы</p> <p>участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы</p> <p>строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности</p> <p>кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые)</p> <p>писать простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы</p> | <p>правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы</p> <p>основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика)</p> <p>лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности</p> <p>особенности произношения</p> <p>правила чтения текстов профессиональной направленности</p> |
| ПК 1.3 | <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла;</p> <p>осуществлять процесс дизайн-проектирования;</p> <p>разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна;</p> <p>осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p>                                                                                                                                             | <p>систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования</p>                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ПК 1.4 | <p>производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <p>методика расчёта технико-экономических показателей дизайнерского проекта</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| ПК 2.1 | <p>разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта;</p> <p>применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <p>технологический процесс изготовления модели</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

**Личностные результаты реализации программы воспитания**

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

**2. Структура и содержание учебной дисциплины****2.1. Объем учебной дисциплины и виды учебной работы**

| <b>Вид учебной работы</b>                               | <b>Объем часов</b> |
|---------------------------------------------------------|--------------------|
| <b>Максимальная учебная нагрузка (всего)</b>            | <b>32</b>          |
| <b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b> | <b>32</b>          |
| в том числе:                                            | -                  |
| лекционные занятия                                      | 12                 |
| практические занятия                                    | 20                 |
| Промежуточная аттестация в форме                        | Зачет с оценкой    |

## 2.2. Тематический план и содержание учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии.

| Наименование разделов и тем                                                               | Содержание учебного материала и формы организации деятельности обучающихся                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Объем, акад. ч. / в том числе в форме практической подготовки, акад. ч. | Коды компетенций и личностных результатов, формированию которых способствует элемент программы |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                         | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 3                                                                       | 4                                                                                              |
| <b>8 семестр</b>                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                         |                                                                                                |
| <b>Раздел 1. Мультимедийные технологии</b>                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                         |                                                                                                |
| <b>Введение</b><br>Предмет и метод, задачи курса «Мультимедийные технологии».             | <b>Содержание учебного материала<sup>1</sup>:</b><br>1. Понятие мультимедиа. Комплексный характер мультимедийных технологий. Сфера применения мультимедийных технологий в дизайн-проектировании. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, энциклопедий, баннеров, анимационных и видеороликов. Классификация мультимедиа-приложений. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 2                                                                       | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25                                           |
| <b>Тема 1.1.</b><br>Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора. | <b>Содержание учебного материала:</b><br>1. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine).<br>2. Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels).<br>3. Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels).<br>4. Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой.<br>5. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами<br><b>Практические занятия</b><br>1. Выполнение упражнений:<br>Работа с инструментами рисования и выделения объектов.<br>Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание.<br>Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha.<br>2. Выполнение упражнений с использованием инструментов создания форм при формировании объектов:<br>Редактирование объектов.<br>Настройка параметров сглаживания и распознавания формы.<br>Изменения типа линий, цвета и толщины.<br>Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм.<br>Работа с панелью Color Mixer. | 2                                                                       | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25                                           |

<sup>1</sup> Теоретический материал обобщается в ходе проведения практических занятий

|                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |   |                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                    | 3. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Basket.                                                                                                                                                                              |   |                                                      |
| <b>Тема 1.2.</b><br>Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.       | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                                                    | 1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.                                                                                                                                                                                |   |                                                      |
|                                                                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween.<br>2. Создание и выполнение короткой анимации «Полет самолета». Технология Shape Tween (разработка проекта)                                                                                                                                                |   |                                                      |
| <b>Тема 1.3.</b><br>Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.. | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                                                    | 1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов)                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |                                                      |
|                                                                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Работа с символами типа Movie и анимация движения Motion Tween. Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: Движение с движением: «Flash-матрешка».<br>2. Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль». |   |                                                      |
| <b>Тема 1.4.</b><br>Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.                | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                                                    | 1. Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween Shape.                                                                                                                                                                                                                        |   |                                                      |
|                                                                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики (Разработка проекта)                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                                      |
| <b>Тема 1.5.</b><br>Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.                      | 1. Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.                                                                                                                                                                                                                                                                      | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                                                    | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |   |                                                      |
|                                                                                                                                                    | Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Path (разработка проекта)                                                                                                                                                                                                                       |   |                                                      |



|                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------------------------------------------------------|
|                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                                      |
| <b>Тема 1.6.</b><br>Использование текста текст в флеш – анимации.<br>Применение текстовых эффектов.                   | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                       | 1. Создание и редактирование текста. Виды текста:<br>Статический текст.<br>Динамический текст.<br>Редактируемый текст<br>Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.                                                                                                                                                                                          |   |                                                      |
|                                                                                                                       | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |                                                      |
|                                                                                                                       | 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст (разработка проекта)<br>Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode.<br>2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста» (разработка проекта) |   |                                                      |
| <b>Тема 1.7.</b><br>Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку.<br>Эффекты векторной графики. | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                       | 1. Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики.<br>Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики.                                                                                                                                                                                                                                                    |   |                                                      |
|                                                                                                                       | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |                                                      |
|                                                                                                                       | 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».<br>2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов векторной графики. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо».                                                                                                    |   |                                                      |
| <b>Тема 1.8.</b><br>Работа с инструментом Bone Tool.                                                                  | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                       | 1. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |                                                      |
|                                                                                                                       | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |                                                      |
|                                                                                                                       | Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool.<br>Разработка проекта: «Мультфильм: Танец» (разработка проекта)                                                                                                                                                                                                                                                    |   |                                                      |
| <b>Раздел 2. Объектно-ориентированные технологии</b>                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |   |                                                      |
| <b>Тема 2.1.</b><br>Объектно-ориентированные технологии во Flash.                                                     | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                       | 1. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.                                                                                                                                                                                                                       |   |                                                      |
|                                                                                                                       | <b>Практические занятия.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |                                                      |
|                                                                                                                       | 1. Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч».<br>2. Создание и выполнение Flash – меню                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |   |                                                      |
| <b>Тема 2.2.</b><br>Применение языка Action Script для символов при                                                   | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                                       | 1. Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых                                                                                                                                   |   |                                                      |

|                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |   |                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------------------------------------------------------|
| создании интерактивных фильмов.                                                                    | значений.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |   |                                                      |
|                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Создание и выполнение упражнения «Калькулятор».<br>2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Часы».<br>3. Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения.                          |   |                                                      |
| <b>Тема 2.3.</b><br>Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.                                  | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                    | 1. Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.                                                                                                                                                                                                                                                                      |   |                                                      |
|                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов.<br>2. Разработка и выполнение упражнения «Всплывающие окна».<br>3. Разработка и выполнение упражнения «Листания страниц».                                                                                                                                        |   |                                                      |
| <b>Тема 2.4.</b><br>Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                    | 1. Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.<br>2. Особенности технических характеристик микрофона. Понятие многоканальной сессии. |   |                                                      |
| <b>Тема 2.5.</b><br>Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.                     | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 1 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                    | Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом                                                                                                                                                                                     |   |                                                      |
|                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.<br>Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта.<br>Микширование звуковых данных (разработка проекта)                                                                                                                      |   |                                                      |
| <b>Тема 2.6.</b><br>Основы компьютерных видеотехнологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 1 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19, 21-25 |
|                                                                                                    | 1. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |   |                                                      |
|                                                                                                    | <b>Практические занятия</b><br>1. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.                                                                                                                                                                                                                          |   |                                                      |

|                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |           |                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------|
| <b>Тема 2.7.</b><br>Особенности<br>обработки<br>цифровой<br>видеоинформации  | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                          | 1         | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>21-25 |
|                                                                              | 1. Системные требования для цифровой обработки видеосигнала и сохранения видеоинформации. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Запись цифрового видео на жесткий диск. |           |                                                         |
|                                                                              | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |                                                         |
| <b>Тема 2.8.</b><br>Сведение<br>видеоинформации и<br>звука в ролик.          | 1. Программа по обработке видеоинформации AdobePremier Pro. Создание и выполнение надписи во весь экран с использованием текстуры.                                                                                                                                                             | 1         | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>21-25 |
|                                                                              | 2. Создание и выполнение надписи на основе шаблона. Создание прокручивающейся надписи.                                                                                                                                                                                                         |           |                                                         |
|                                                                              | 3. Создание и выполнение бегущей строки.                                                                                                                                                                                                                                                       |           |                                                         |
| <b>Тема 2.9.</b><br>Создание и монтаж<br>видеоролика в<br>Adobe Premier Pro. | 4. Рисование линии с помощью инструмента Безье. Создание и выполнение текста вдоль конкурра Безье.                                                                                                                                                                                             | 2         | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>21-25 |
|                                                                              | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                          |           |                                                         |
|                                                                              | 1. Возможности использования видеоэффектов «хромакей», «морфинг». Сведение видео и звука в ролик. Режим быстрого просмотра результата. Создание титров. Анимация титров. Сохранение готового ролика. Запись ролика на диск.                                                                    |           |                                                         |
|                                                                              | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |                                                         |
|                                                                              | 1. Создание и выполнение переходов к клипам, расположенным на разных дорожках.                                                                                                                                                                                                                 |           |                                                         |
|                                                                              | 2. Создание и выполнение упражнений «Добавление аудиоэффектов к ролику».                                                                                                                                                                                                                       |           |                                                         |
|                                                                              | 3. Создание и выполнение упражнений «Добавление видеоэффектов к ролику»                                                                                                                                                                                                                        |           |                                                         |
|                                                                              | <b>Содержание учебного материала:</b>                                                                                                                                                                                                                                                          |           |                                                         |
|                                                                              | 1. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro                                                                                                                                                                                                                                           |           |                                                         |
|                                                                              | <b>Практические занятия</b>                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |                                                         |
|                                                                              | 1. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro по выбранной теме (разработка проекта).                                                                                                                                                                                                   |           |                                                         |
|                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |           |                                                         |
| <b>Всего</b>                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>32</b> |                                                         |

### 3. Условия реализации учебной дисциплины

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

Реализация учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии требует наличия лаборатории компьютерного дизайна.

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

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

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

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### 3.2.1. Основные печатные и электронные издания

##### Печатные издания

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2021. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2021. - 183с.
3. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция: учебник / Л.А.Меркулова, М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2021. - 205с.: ил.

##### Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. — Москва: Юрайт, 2025. — 219 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566514> (дата обращения: 22.04.2025)
2. Графический дизайн. Современные концепции: учебник / Е.Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е.Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 119 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931> (дата обращения: 22.04.2025)
3. Поляков, В.А. Реклама: разработка и технологии производства: учебник и практикум для спо / В.А. Поляков, А.А. Романов. — Москва: Юрайт, 2025. — 502 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566021> (дата обращения: 22.04.2025)

**Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Колошкина, И.Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для спо / И.Е. Колошкина, В.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 237 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562117> (дата обращения: 22.04.2025)
2. Мамонова, Т.Е. Информационные технологии. Лабораторный практикум: учебное пособие для спо / Т.Е. Мамонова. — Москва: Юрайт, 2023. — 178 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/516847> (дата обращения: 22.04.2025)

**Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения учебной дисциплины**

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

**Электронные образовательные ресурсы**

1. ЭБС ЮРАЙТ - Режим доступа: <https://urait.ru>
2. ЭБС «ZnaniyUM.COM» - Режим доступа: <http://znaniyum.com>
3. Научная электронная библиотека: <http://elibrary.ru> eLIBRARY.RU; 1. Образовательный портал INTUIT.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> |

**4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины**

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

| Результаты обучения                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Критерии оценки                                                                                                                                                                                                             | Методы оценки                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| использовать технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации; методы анимации; демонстрировать креативность мышления; уметь грамотно ориентироваться в выборе средств реализации проектных решений; уметь ориентироваться в терминах и определениях. применять графические и компьютерные методы для решения профессиональных задач. | Систематическое и глубокое знание программного материала, умение свободно выполнять задания, предусмотренные РПД, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой учебного материала | Проведение контрольных работ. Выполнение упражнений. Выборочная проверка конспектов лекций. Защита творческих заданий. Показ и обсуждение анимационных роликов. Проверка творческих заданий. Зачет с оценкой. |
| основные понятия и методы Flash-анимации и компьютерной профессиональной графики; технологии растровой и векторной графики; виды графических редакторов; сведения об базовых элементах мультимедиа,                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                             | Устный опрос по темам. Показ и обсуждение анимационных роликов. Выполнение упражнений.                                                                                                                        |

|                                                                                                                                                                                                                          |  |                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------|
| комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа; этапы разработки проекта мультимедиа; инструментальные средства авторских систем мультимедиа;<br>знать ключевые понятия, факты. |  | Показ и обсуждение анимационных роликов. |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|------------------------------------------|