

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 2024.11.14 14:57:04  
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): 3D-моделирование для компьютерных игр

Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Форма обучения: Очная

Год набора: 2023

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 23.11.2020 г. № 658.

Автор-составитель: Белавина Ю.Г.

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

Протокол № 9 от 22.04.2024 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 .....                                | 5  |
| 3. Условия реализации учебной дисциплины .....                                    | 10 |
| 4. Контроль и оценка результатов освоения учебной дисциплины .....                | 12 |

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

## 1.1. Область применения рабочей программы

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

## 1.2. Место учебной дисциплины в структуре основной профессиональной образовательной программы (программы подготовки специалистов среднего звена)

Общепрофессиональный цикл.

## 1.3. Требования к результатам освоения предмета:

В результате освоения учебной дисциплины ОПЦ.11 Мультимедийные технологии обучающийся должен:

### *уметь:*

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

### *знать:*

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

## Перечень формируемых компетенций

### *Общие компетенции (ОК):*

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

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

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

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

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

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

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

### *Профессиональные компетенции (ПК):*

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

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

ПК 2.1. Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия.

**Личностные результаты реализации программы воспитания**

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

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

максимальная учебная нагрузка обучающегося 24 часа.

**2. Структура и содержание 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>24</b>          |
| <b>Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего)</b> | <b>24</b>          |
| в том числе:  | -                  |
| лекционные занятия                                      | 8                  |
| практические занятия                                    | 16                 |
| 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, лабораторные и практические работы, самостоятельная работа   | Объем часов | Осваиваемые элементы компетенций                        |
|--|---|-------------|---|
| 1  | 2   | 3           | 4   |
| <b>8 семестр</b>   |   |             |   |
| <b>Раздел 1. Мультимедийные технологии</b>   |   |             |   |
| <p><b>Тема 1.1.</b><br/>Предмет и метод, задачи курса «Мультимедийные технологии».<br/>Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.</p> | <p><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.<br/>2. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine).<br/>3. Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels).<br/>4. Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels).<br/>5. Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой.<br/>6. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами</p> <p><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 использование 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.<br/>3. Выполнение упражнений с использование инструментов рисования при создании объектов:<br/>Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser.<br/>Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Basket.</p> | 2           | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>21-25 |
| <p><b>Тема 1.2.</b><br/>Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим</p>   | <p><b>Содержание учебного материала:</b><br/>1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.</p> <p><b>Практические занятия</b><br/>1. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween.</p>  | 2           | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>21-25 |

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

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.  | 2. Создание и выполнение короткой анимации «Полет самолета». Технология Shape Tween (разработка проекта)  |   |   |
| <p><b>Тема 1.3.</b></p> <p>Понятие о библиотеках, символах и экземплярах.</p> <p>Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.</p> <p>Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.</p> | <p><b>Содержание учебного материала:</b></p> <p>1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов).</p> <p>2. Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween Shape.</p>  | 2 | <p>ОК 1-6, 9</p> <p>ПК 1.3, 1.4, 2.1</p> <p>ЛР 13, 16-19, 21-25</p> |
|  | <p><b>Практические занятия</b></p> <p>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».</p> <p>2. Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль».</p> <p>3. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики (Разработка проекта)</p>  |   |   |
| <p><b>Тема 1.4.</b></p> <p>Специальные слои: направляющий и маскирующий слой.</p> <p>Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.</p> <p>Использование текста текст в флеш – анимации.</p> <p>Применение текстовых эффектов.</p>   | <p><b>Содержание учебного материала:</b></p> <p>1. Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.</p> <p>2. Создание и редактирование текста. Виды текста: Статический текст. Динамический текст. Редактируемый текст</p> <p>Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.</p>  | 2 | <p>ОК 1-6, 9</p> <p>ПК 1.3, 1.4, 2.1</p> <p>ЛР 13, 16-19, 21-25</p> |
|  | <p><b>Практические занятия</b></p> <p>Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass (разработка проекта)</p> <p>1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст (разработка проекта)</p> <p>Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expand, Explode.</p> <p>2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием слоя Маска: «Бегущий луч», «Эффект наложения текста» (разработка проекта)</p> |   |   |
| <p><b>Тема 1.5.</b></p> <p>Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.</p>  | <p><b>Содержание учебного материала:</b></p> <p>1. Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики.</p>   | 2 | <p>ОК 1-6, 9</p> <p>ПК 1.3, 1.4, 2.1</p> <p>ЛР 13, 16-19, 21-25</p> |
|  | <p><b>Практические занятия</b></p> <p>1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты».</p> <p>2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов векторной графики. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо».</p>  |   |   |

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| <b>Тема 1.6.</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,<br>21-25 |
|  | 1. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.   |   |   |
|  | <b>Практические занятия</b><br>Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта: «Мультфильм: Танец» (разработка проекта)  |   |   |
| <b>Раздел 2. Объектно-ориентированные технологии</b>   |   |   |   |
| <b>Тема 2.1.</b><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,<br>21-25 |
|  | 1. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.   |   |   |
|  | <b>Практические занятия.</b><br>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 создании интерактивных фильмов.  | <b>Содержание учебного материала:</b>   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>21-25 |
|  | 1. Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений.   |   |   |
|  | <b>Практические занятия</b><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,<br>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. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity. | <b>Содержание учебного материала:</b>   | 2 | ОК 1-6, 9<br>ПК 1.3, 1.4, 2.1<br>ЛР 13, 16-19,<br>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.<br>3. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом |   |   |



|   |  |           |  |
|---|--|-----------|--|
|   | <b>Практические занятия</b>  |           |  |
|   | 1. 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 2.5.</b><br>Основы компьютерных виде технологий.<br>Ввод видеоданных в персональный компьютер<br>Особенности обработки цифровой видеoinформации | <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. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.<br>2. Системные требования для цифровой обработки видеосигнала и сохранения видеoinформации. Аналоговый и цифровой видеосигналы. Аппаратное обеспечение для записи цифрового видео. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Запись цифрового видео на жесткий диск.   |           |  |
|   | <b>Практические занятия</b>  |           |  |
|   | 1. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.<br>2. Программа по обработке видеoinформации AdobePremier Pro. Создание и выполнение надписи во весь экран с использованием текстуры.<br>3. Создание и выполнение надписи на основе шаблона. Создание прокучивающейся надписи.<br>4. Создание и выполнение бегущей строки.<br>5. Рисование линии с помощью инструмента Безье. Создание и выполнение текста вдоль конкурра Безье. |           |  |
| <b>Тема 2.6.</b><br>Сведение видеoinформации и звука в ролик.<br>Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.                                     | <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. 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.<br>2. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.   |           |  |
|   | <b>Практические занятия</b>  |           |  |
|   | 1. Создание и выполнение переходов к клипам, расположенным на разных дорожках.<br>2. Создание и выполнение упражнений «Добавление аудиоэффектов к ролику».<br>3. Создание и выполнение упражнений «Добавление видеоэффектов к ролику».<br>4. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro по выбранной теме (разработка проекта).   |           |  |
| <b>Всего</b>  |  | <b>24</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).

| № п/п | Наименование оборудованных учебных аудиторий для практических занятий, лабораторий, мастерских | Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения  |
|-------|--|--|
| 1.    | Лаборатория компьютерного дизайна  | <p><b>Лаборатория компьютерного дизайна 332</b><br/>           (Аудитория 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/>           С: 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</p> |
| 2.    | Библиотека<br>Читальный зал  | <p><b>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122</b><br/>           Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br/>           Автоматизированные рабочие места для читателей<br/>           Принтер<br/>           Сканер<br/>           Стеллажи для книг<br/>           Кафедра</p>  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <p>Выставочный стеллаж<br/> Каталожный шкаф<br/> 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».</p> <p><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</p> |
|--|--|--|

### 3.2. Информационное обеспечение обучения

#### Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения учебной дисциплины.

##### Печатные издания

1. Боресков, А.В. Компьютерная графика [Текст]: учеб. и практикум / А.В.Боресков, Е.В.Шикин. - М.: Юрайт, 2019. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст] : учебник / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2019. - 183с.
3. Меркулова, Л.А. Пропедевтика. Общая композиция [Текст]: учебник / Л.А.Меркулова, М.Е.Ёлочкин. - М.: Академия, 2019. - 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, 2023. — 219 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/518504> (дата обращения: 16.04.2024).
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2024. — 119 с. — 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 / 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: 16.04.2024).

**Дополнительные источники (при необходимости)**

1. Колошкина, И. Е. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО/ И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2023. — 233 с. — (Профессиональное образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510043> (дата обращения: 16.04.2024).
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: 16.04.2024).

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

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