

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.07.2024 15:42:21
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): Дизайн интерьера

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: Пайко Д.С.

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

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

1.4. Количество часов на освоение программы предмета:

максимальная учебная нагрузка обучающегося 24 часа, в т.ч.:

- обязательная аудиторная нагрузка обучающегося 24 часа.

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

| Вид учебной работы | Объем часов |
|---|--------------------|
| Максимальная учебная нагрузка (всего) | 24 |
| Обязательная аудиторная учебная нагрузка (всего) | 24 |
| 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, практические работы | Объем часов | Осваиваемые элементы компетенций |
|--|---|-------------|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 8 семестр | | | |
| Раздел 1. Мультимедийные технологии | | | |
| <p>Тема 1.1. Предмет и метод, задачи курса «Мультимедийные технологии». Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.</p> | <p>Содержание учебного материала¹: 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. Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). 3. Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). 4. Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). 5. Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. 6. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами</p> <p>Практические занятия 1. Выполнение упражнений: Работа с инструментами рисования и выделения объектов. Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha. 2. Выполнение упражнений с использование инструментов создания форм при формировании объектов: Редактирование объектов. Настройка параметров сглаживания и распознавания формы. Изменения типа линий, цвета и толщины. Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. Работа с панелью Color Mixer. 3. Выполнение упражнений с использование инструментов рисования при создании объектов: Инструментами рисования Brush, Pencil и Eraser. Заливка объектов и ее параметры, инструмент Paint Basket.</p> | 2 | <p>ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25</p> |
| <p>Тема 1.2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим</p> | <p>Содержание учебного материала: 1. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.</p> | 2 | <p>ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25</p> |

¹ Теоретический материал обобщается в ходе проведения практических занятий

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

| | | | |
|---|--|---|--|
| векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики. | Практические занятия 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с растровой графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты». 2. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов векторной графики. Разработка проектов: «Движение по спирали», «Звездное небо». | | ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| Тема 1.6. Работа с инструментом Bone Tool. | Содержание учебного материала: | 2 | ОК 1-6, 9 |
| | 1. Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool. Практические занятия Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта: «Мультфильм: Танец» (разработка проекта) | | ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| Раздел 2. Объектно-ориентированные технологии | | | |
| Тема 2.1. Объектно-ориентированные технологии во Flash. | Содержание учебного материала: 1. Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript. | 2 | ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 |
| | Практические занятия. 1. Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч». 2. Создание и выполнение Flash – меню | | ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| Тема 2.2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов. | Содержание учебного материала: 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. | 2 | ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| | Практические занятия 1. Создание и выполнение упражнения «Калькулятор». 2. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов «Часы». 3. Управление воспроизведением фильма с помощью Action Script. Разработка интерактивного фильма «Падение мяча». Вставка в мультимедийный проект звукового сопровождения. | | |
| Тема 2.3. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo. | Содержание учебного материала: 1. Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки. | 2 | ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 |
| | Практические занятия 1. Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов. 2. Разработка и выполнение упражнения «Всплывающие окна». 3. Разработка и выполнение упражнения «Листания страниц». | | ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| Тема 2.4. Основы компьютерных аудиотехнологий. | Содержание учебного материала: 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. | 2 | ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Звуковые системы персонального компьютера. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity. | <p>2. Особенности технических характеристик микрофона. Понятие многоканальной сессии.</p> <p>3. Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом</p> <p>Практические занятия</p> <p>1. Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.</p> <p>Запись и обработка звукового файла, содержащего звуковое сопровождение рекламного проекта.</p> <p>Микширование звуковых данных (разработка проекта)</p> | | 21-25 |
| <p>Тема 2.5.</p> <p>Основы компьютерных видеотехнологий.</p> <p>Ввод видеоданных в персональный компьютер</p> <p>Особенности обработки цифровой видеoinформации</p> | <p>Содержание учебного материала:</p> <p>1. Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.</p> <p>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.</p> <p>Практические занятия</p> <p>1. Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.</p> <p>2. Программа по обработке видеoinформации AdobePremier Pro. Создание и выполнение надписи во весь экран с использованием текстуры.</p> <p>3. Создание и выполнение надписи на основе шаблона. Создание прокручивающейся надписи.</p> <p>4. Создание и выполнение бегущей строки.</p> <p>5. Рисование линии с помощью инструмента Безье. Создание и выполнение текста вдоль конкурра Безье.</p> | 2 | ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| <p>Тема 2.6.</p> <p>Сведение видеoinформации и звука в ролик.</p> <p>Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.</p> | <p>Содержание учебного материала:</p> <p>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.</p> <p>2. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro.</p> <p>Практические занятия</p> <p>1. Создание и выполнение переходов к клипам, расположенным на разных дорожках.</p> <p>2. Создание и выполнение упражнений «Добавление аудиоэффектов к ролику».</p> <p>3. Создание и выполнение упражнений «Добавление видеоэффектов к ролику».</p> <p>4. Создание и монтаж видеоролика в Adobe Premier Pro по выбранной теме (разработка проекта).</p> | 2 | ОК 1-6, 9 ПК 1.3, 1.4, 2.1 ЛР 13, 16-19, 21-25 |
| Всего | 24 | | |

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>Лаборатория компьютерного дизайна 332 (Аудитория для проведения занятий всех видов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации) <i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Компьютер Плазменная панель Стол компьютерный Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Доска для объявлений Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение:</i> С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader Eset NOD32 Windows 10 Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Photoshop ARCHICAD 24 Blender DragonBonesPro Krita PureRef ZBrush 2021 FL Microsoft Office 2016 На первых 4 + преподавательский САПР Грация САПР Assyst</p> |
| 2. | Библиотека Читальный зал | <p>Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>Выставочный стеллаж Каталожный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, с выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> <p><i>Программное обеспечение</i> 1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755) Mozilla Firefox Adobe Reader ESET Endpoint Antivirus Microsoft™ Office® Google Chrome «Гарант аэро» 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 (освоенные умения, усвоенные знания) | Формы и методы контроля и оценки результатов обучения |
|--|--|
| <p>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.</p> | <p>Проведение контрольных работ. Выполнение упражнений. Выборочная проверка конспектов лекций. Защита творческих заданий. Показ и обсуждение анимационных роликов. Проверка творческих заданий. Зачет с оценкой.</p> |
| <p>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.</p> | <p>Устный опрос по темам. Показ и обсуждение анимационных роликов. Выполнение упражнений. Показ и обсуждение анимационных роликов.</p> |