

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.05.2023 19:55:19  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbab033e0c36

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Цифровая графика  
в индустрии компьютерных игр  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Форма обучения: очная  
Год набора - 2022

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015)

Авторы-составители: Нездомина Я.А.

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 10 от 29.05.2023 г.

Заведующий кафедрой дизайна,  
рисунка и живописи,  
кандидат культурологии, доцент



Ю.В. Одношовина

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля) .....	3
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	3
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	4
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся .....	4
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий .....	5
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....	13
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....	14
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	14
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....	14
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем .....	18
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	18

# 1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

## 1.1. Наименование дисциплины

Мультимедийные технологии в дизайне

## 1.2. Цель дисциплины

Освоение студентами технологий создания анимационных роликов для баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества; работа со звуковыми и видео редакторами; изучение технологий создания мультимедиа продуктов и основ звуко- и видеомонтажа.

## 1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о базовых элементах мультимедиа;
- усвоение знаний о комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- изучение этапов разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- усвоение знаний о ключевых фактах, понятиях и терминологии;
- формирование практических навыков по работе в технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- практическое изучение методов анимации;
- выработка навыков по созданию мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

## 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

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

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

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

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

### 4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 3 зачетных единиц, 108 академических часов. Дисциплина изучается на 2 курсе, 3 семестре.

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

Вид учебной работы	Всего	Разделение по семестрам
		3
Общая трудоемкость, ЗЕТ	<b>3</b>	<b>3</b>
Общая трудоемкость, час.	<b>108</b>	<b>108</b>
Аудиторные занятия, час.	68	68
Лекции, час.	28	28
Практические занятия, час.	40	40
Самостоятельная работа	40	40
Курсовой проект (работа)	-	-
Контрольные работы	-	-
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	Зачет с оценкой	Зачет с оценкой

## 5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

### РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии

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

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

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

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

**Тема 1.5.** Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.

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

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

**Тема 1.8.** Использование инструмента Bone Tool

### РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии

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

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

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

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

**Тема 2.5.** Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.

**Тема 2.6.** Основы компьютерных видеотехнологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер

### 5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов				
	Общая трудоёмкость	из них			
		Самостоятельная работа	Аудиторные занятия	из них	
Лекции	Практические занятия				
<b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>					
<b>Тема 1.1.</b> Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	6	2	4	2	2
<b>Тема 1.2.</b> Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	10	4	6	2	4

<b>Тема 1.3.</b> Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	10	4	6	2	4
<b>Тема 1.4.</b> Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	10	4	6	2	4
<b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	10	4	6	2	4
<b>Тема 1.6.</b> Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	10	4	6	2	4
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	10	4	6	2	4
<b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool	6	2	4	2	2
<b>Итого по разделу I</b>	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	<b>16</b>	<b>28</b>
<b>РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии</b>					
<b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.	6	2	4	2	2
<b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	6	2	4	2	2
<b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	6	2	4	2	2
<b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	6	2	4	2	2
<b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	6	2	4	2	2
<b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.	6	2	4	2	2
<b>Итого по разделу II</b>	<b>36</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>12</b>	<b>12</b>
<b>Итого</b>	<b>108</b>	<b>40</b>	<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>

### 5.3. Лекционные занятия

Тема	Содержание	час	Формируемые компетенции
<b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>			
<b>Тема 1.1.</b> Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Знакомство с окном программы Adobe Flash. Монтажная линейка (TimeLine). Характеристика основных панелей: Панели дизайна (Design Panels). Панели разработчика (Development Panels), Другие панели (Other Panels). Инструменты редактирования. Операции над объектами. Маркер, слой. Понятие кадр и фрейм. Виды кадров, элементарные операции с кадрами	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 1.2.</b> Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим	Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3

заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.			
<b>Тема 1.3.</b> Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров Motion Tween (морфинг объектов).	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 1.4.</b> Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Применение растровой графики в программе Adobe Flash. Символы из растровой графики. Алгоритм создания анимации изменения формы объекта -Tween Shape.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	Специальные слои в программе Adobe Flash. Использование и назначение направляющих и маскирующих слоев.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 1.6.</b> Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Создание и редактирование текста. Виды текста: 1. Статический текст 2. Динамический текст 3. Редактируемый текст Применение визуальных эффектов в программе Adobe Flash. Автоматическая замена шрифта.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Применение векторной графики в программе Adobe Flash. Символы из векторной графики. Алгоритм создания и применения эффектов растровой графики.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool	Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии</b>			
<b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные	Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые	2	УК-2 ПК-1 ПК-3



технологии во Flash.	объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.		
<b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений..	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом	2	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.	Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3

#### 5.4. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
<b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>				
<b>Тема 1.1.</b> Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Лабораторная работа по исследованию волокнистого состава материала из натуральных волокон растительного и животного происхождения (не менее 80 образцов).	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Собеседования Лабораторная работа
<b>Тема 1.2.</b> Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации	Лабораторная работа по определению волокнистого состава материала из искусственных и синтетических волокон (не ме-	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы

с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	нее 40 образцов).			
<b>Тема 1.3.</b> Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	Составление таблицы с подобранными материалами, отвечающими видам отделки ткани: крашение, печатание, и видов специальных отделок (не менее 30 образцов).	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы
<b>Тема 1.4.</b> Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Лабораторная работа по определению волокнистого состава материалов из однородных и смешанных по волокнистому составу, исследуемых органолептическим методом (не менее 40 образцов).	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы
<b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	Выполнение авторских фактур на основе трикотажных полотен и тканей.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы
<b>Тема 1.6.</b> Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Подбор ассортимента подкладочных (не менее 15 образцов), прикладных материалов (не менее 10 образцов), швейных ниток и одежной фурнитуры.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Ассортимент материалов. Предъявляемые требования. Волокнистый состав материалов. Фактура. Цветовая гамма. Свойства. Рассмотрение и анализ последних достижений в области текстиля. Обзор современной моды в текстильной промышленности по данной теме.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы
<b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool	Формирование конфекционной карты пакетов материалов для изделий различных ассортиментных групп: верхняя одежда, легкая одежда, детская (не менее 6 пакетов материалов).	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы

<b>РАЗДЕЛ 2. ОБЪЕКТИВНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.	Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы
<b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	Язык Action Script. Типы данных в языке Action Script. Подсветка и проверка синтаксиса. Кнопка и типы событий кнопки. Синтаксис языка Action Script для клипов, клипов и кадров. «Вычисление значений функции» с использованием оператора IF для проверки вводимых значений..	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
<b>Тема 2.3.</b> Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
<b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания, записи, копирования звука. Разрядность цифрового звука и ее влияние на качество цифрового звука. Устройство ввода-вывода звукового сигнала. Захват цифрового звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
<b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией
<b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.	Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Проверка практической работы Сдача сообщений с презентацией

#### 5.4. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	часы	Формируемые	Методы и формы
------	-----------------------------	------	-------------	----------------

			компетенции	контроля формируемых компетенций
<b>РАЗДЕЛ 1. Мультимедийные технологии</b>				
<b>Тема 1.1.</b> Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему «Обзор Adobe Flash. Интерфейс редактора».	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Доклад
<b>Тема 1.2.</b> Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание
<b>Тема 1.3.</b> Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание
<b>Тема 1.4.</b> Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg для создания и выполнения проекта. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание
<b>Тема 1.5.</b> Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания направляющего и маскирующего слоев.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата *.jpg для создания и выполнения проекта. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание
<b>Тема 1.6.</b> Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбо-	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание

	ра информации. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.			
<b>Тема 1.7.</b> Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.	4	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание
<b>Тема 1.8.</b> Использование инструмента Bone Tool	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора векторной графики для выполнения упражнения. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции.	2	УК-2 ПК-1 ПК-3	Творческое задание
<b>РАЗДЕЛ 2. Объектно-ориентированные технологии</b>				
<b>Тема 2.1.</b> Объектно-ориентированные технологии во Flash.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска информации по теме «Объектно-ориентированные технологии во Flash». Подготовка доклада на тему «Объектно-ориентированные технологии во Flash». Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Прыгающий мяч».	2	Творческое задание	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.2.</b> Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок часов. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Падение мяча».	2	Творческое задание	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.3.</b> Создание	Проработка конспектов лек-	2	Творче-	УК-2

сценария для кадра. Переход по GoTo.	ций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска картинок формата*.jpg для создания проекта. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций «Всплывающие окна», «Листания страниц», «Переходы по кнопкам».		ское задание	ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.4.</b> Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».	2	Творческое задание	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.5.</b> Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему: «Основные типы компьютерной обработки звука». Составление таблицы: «Использование различных видов преобразований при создании реальных звуковых эффектов».	2	Творческое задание	УК-2 ПК-1 ПК-3
<b>Тема 2.6.</b> Основы компьютерных видеотехнологий.	Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска аудиофрагментов для создания и выполнения упражнений. Доклад с презентацией на тему: «Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity».	2	Творческое задание	УК-2 ПК-1 ПК-3

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

Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

## **7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Печатные издания**

1. Боресков А.В. Компьютерная графика [Текст]: учебник и практикум для прикладного бакалавриата / А.В. Боресков, Е.В. Шикин. - М.: Юрайт, 2018. - 219 с.
2. Графический дизайн. Современные концепции [Текст]: учеб. для вузов / отв. ред. Е.Э. Павловская. - 2-е изд, перераб. и доп. - М.: Юрайт, 2018. - 183 с.
3. Поляков В.А. Разработка и технологии производства рекламного продукта [Текст]: учеб. и практикум для академического бакалавриата / В.А. Поляков, А.А. Романов. - М.: Юрайт, 2018. - 502с.: 16л.ил.

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

1. Ёлочкин М.Е. Информационные технологии в профессиональной деятельности дизайнера [Текст]: учеб.пособие / М.Е. Ёлочкин. - М.: Академия, 2016. - 176с.: ил.
2. Колошкина И. Е. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Е. Колошкина, В. А. Селезнев, С. А. Дмитроченко. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 233 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513030> (дата обращения: 17.05.2023).
3. Черткова Е. А. Компьютерные технологии обучения : учебник для вузов / Е. А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 250 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/513395> (дата обращения: 17.05.2023).

## **8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

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

### **Электронные издания (электронные ресурсы)**

1. Боресков А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Юрайт, 2023. — 219 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/511419> (дата обращения: 17.05.2023).
2. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Юрайт, 2023. — 119 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 17.05.2023).
3. Поляков В. А. Разработка и технологии производства рекламного продукта : учебник и практикум для вузов / В. А. Поляков, А. А. Романов. — Москва : Юрайт, 2023. — 502 с. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/510974> (дата обращения: 17.05.2023).

## **9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **Цель дисциплины**

Освоение студентами технологий создания анимационных роликов для баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества; работа со звуковыми и видео редакторами; изучение технологий создания мультимедиа продуктов и основ звуко и видеомонтажа.

## **Задачи дисциплины**

В ходе освоения дисциплины студент должен решать следующие задачи:

- усвоение знаний о базовых элементах мультимедиа;
- усвоение знаний о комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа;
- изучение этапов разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа;
- усвоение знаний о ключевых фактах, понятиях и терминологии;
- формирование практических навыков по работе в технологии мультимедиа для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации;
- практическое изучение методов анимации;
- выработка навыков по созданию мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

### **Советы по планированию и организации времени, необходимого для изучения дисциплины.**

Рекомендуется следующим образом организовать время, необходимое для изучения дисциплины:

Работа с литературой – 1 час в неделю.

Работа с аналогами – 2 часа в неделю.

Подготовка к практическому занятию – не менее 1 час.

### **Описание последовательности действий студента («сценарий изучения дисциплины»).**

Для понимания материала и качественного его усвоения рекомендуется следующая последовательность действий:

1. В течение недели выбрать время для работы с литературой и аналогами фактуры материалов.

2. При подготовке к практическим занятиям следующего дня, необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий необходимо сначала понять задачу, просмотреть и подготовить подборку материалов, подходящих по пластике для воплощения задания в материале. Затем понять какими способами и методами проектирования нужно решить эту задачу. Подобрать инструменты для выполнения этого задания. Весь собранный и подготовленный материал принести на урок.

### **Рекомендации по использованию материалов рабочей программы.**

Рекомендуется использовать текст лекций преподавателя (если он имеется), пользоваться рекомендациями по изучению дисциплины; использовать литературу, рекомендуемую составителями программы; использовать вопросы к экзамену, примерные контрольные задания. Учесть требования, предъявляемые к студентам и критерии оценки знаний.

### **Указания по организации работы с контрольно-измерительными материалами, по выполнению домашних заданий.**

При выполнении домашних заданий необходимо сначала прочитать основные понятия и термины по теме домашнего задания. При выполнении заданий нужно сначала понять, что требуется выполнить, какой теоретический материал нужно использовать, наметить план выполнения задания. Обдумать ход решения и поработать при необходимости с аналогами по конкретному заданию.

### **Советы при подготовке к зачёту.**

При подготовке к зачету следует в первую очередь обратить внимание на определения основных понятий курса, формулировки основных тем и задач. Исполнение и презентация работы должно соответствовать требованиям и уровню качества, любая неточность, как пра-



вило, приводит к тому, что она становится неверным. Решите имеющиеся в материалах задания к зачету.

Во время подготовки к зачёту для успешной презентации и экспозиции, оптимальна следующая стратегия: последовательно выполняйте пункты задания если есть уверенность, что можете её выполнить – выполняйте, если ли есть сомнения, то переходите к следующей. Все «пропущенные» задачи пройдёте второй раз. Если после второго прохода остались «белые пятна», то не следует выполнять их наугад.

#### **Советы по организации самостоятельной работы.**

В Самостоятельная работа определяется как индивидуальная или коллективная учебная деятельность, осуществляемая без непосредственного руководства педагога, но по его заданиям и под его контролем.

Самостоятельная работа заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе, при выполнении заданий, решении разноуровневых задач и заданий, выполнении расчетно-графических работ, к устным ответам на практическом занятии. Самостоятельная работа, включает освоение теоретической составляющей и выполнение проектных задач.

Самостоятельная работа студентов является одной из основных форм внеаудиторной работы при реализации учебных планов и программ. По дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне» практикуются следующие виды и формы самостоятельной работы студентов:

- изучение аналогов интерфейс программ по электронным источникам;
- изучение рекомендованной литературы;
- выполнение практических работ по теме;
- выполнение домашнего задания по теме;
- поиск и выполнение творческого задания по заданной теме;
- подготовка материала-презентации.

Целью самостоятельной работы студентов является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками деятельности по профилю, опытом творческой, исследовательской деятельности.

Самостоятельная работа студентов способствует развитию самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровня.

При определении содержания самостоятельной работы студентов следует учитывать их уровень самостоятельности и требования к уровню самостоятельности выпускников для того, чтобы за период обучения искомый уровень был достигнут.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

Виды самостоятельных работ

В учебном процессе выделяют два вида самостоятельной работы: - аудиторная; - внеаудиторная.

Аудиторная самостоятельная работа по дисциплине выполняется на учебных занятиях под непосредственным руководством преподавателя и по его заданию.

Внеаудиторная самостоятельная работа выполняется студентом по заданию преподавателя, но без его непосредственного участия.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине и внеаудиторную самостоятельную работу студентов по дисциплине, может проходить в смешанной форме.

Оценка вашей успешности ведется в традиционной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно» и отражается в электронном журнале.

Результаты своей работы вы можете отследить в личном кабинете электронной информационно-образовательной среде, к чему имеют доступ и ваши родители.

## **10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ**

### ***Перечень информационных технологий:***

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;  
Онлайн платформа для командной работы Miro;  
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;  
Портал института <http://portal.midis.info>

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

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

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

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

## Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: <a href="https://urait.ru">https://urait.ru</a>

**11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1.	Производственная мастерская 3D-моделирования № 332 (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 Парты (1 местные) Парты (2-х местные) Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска меловая Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
2.	Производственная мастерская 3D-моделирования № 302 (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 Парты (1 местные) Парты (2-х местные) Стулья Стол преподавателя Стул преподавателя Доска меловая Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
3.	Библиотека Читальный зал № 122	<i>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</i> Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг

	<p>Кафедра  Выставочный стеллаж  Каталожный шкаф  Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)  Стенд информационный  <b>Условия для лиц с ОВЗ:</b>  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, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>
--	---