

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Юров Сергей Серафимович Автономная некоммерческая организация высшего образования

Должность: ректор

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

Дата подписания: 11.12.2023 12:59:34

Уникальный программный ключ:

3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114b19b1948814

Факультет дизайна и моды

Кафедра дизайна



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дисциплины

**Б1.В.ДВ.04.01 «МУЛЬТИМЕДИА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 «Дизайн»

(уровень бакалавриата)

Программа прикладного бакалавриата

**Вид профессиональной деятельности:**

Проектная

**Профиль:**

Гейм- дизайн

**Форма обучения:**

(очная)

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«23» января 2021 г.

  
(подпись)

/Т.Н. Михалина /


Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ

  
(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой   
разработчика РПД (подпись) / Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы .....
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы .....
3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....
4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий.....
5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю).....
6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) .....
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» (далее – сеть «Интернет»), необходимых для освоения дисциплины (модуля).....
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости).....
11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....

## **1. Наименование дисциплины (модуля) и ее место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина «Мультимедиа» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1.В.ДВ.03.02 основной образовательной программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн». Преподавание этой дисциплины осуществляется третьем курсе, в пятом и шестом семестре.

Изучение дисциплины обусловлено профессионально необходимым умением разрабатывать дизайн и программную часть конечного продукта, а также создавать эргономичный пользовательский интерфейс для интерактивной работы. Мультимедийный дизайн - это не только разработка CD-презентаций, каталогов продукции, фото-галерей и портфолио с применением звуковых и видео эффектов, это еще и создание рекламных и обучающих роликов, создание обучающих игр, и интерактивных описаний к программным продуктам, все, что связано с доступной визуализацией сложной информации.

Специальные требования к входным знаниям, умениям и компетенциям обучающегося не предусматриваются. В процессе освоения дисциплины «Мультимедиа» развиваются, закрепляются и синтезируются знания, полученные студентами при освоении таких дисциплин как: «Проектирование в графическом дизайне», «Компьютерные технологии в графическом дизайне», «Видеографика», «Гейм-технологии».

**Цель курса** – формирование у студентов базовых знаний в области типологии культурно-исторических критериев графического дизайна и законов создания мультимедиа проектов.

### **Задачи курса:**

- получение знаний по видам, формам и составляющим искусства анимации;
- освоение методики практической работы над проектом, композицией; умение работать самостоятельно, творчески, аналитически;
- овладение техническим мастерством, умение профессионально, грамотно выполнить работу с учетом технологических требований и возможностей воспроизведения;
- освоение навыков работы в графических редакторах (Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe Premiere, Adobe After Effects);
- овладение основными принципами дизайна мультимедиа;
- овладение методикой комплексного проектирования анимационных роликов;
- освоение методики практической работы компоновки сюжетной линии мультимедиа произведения, взаимодействие анимации, видео и аудио.

## **2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы**

Процесс изучения дисциплины «Мультимедиа» направлен на формирование и развитие компетенций, предусмотренных Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

Выпускник должен обладать следующими компетенциями:  
*профессиональными -*

- способностью анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта (ПК-4);
- Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды (ПК-5).

Код и содержание компетенции	Результаты обучения (знания, умения, навыки и опыт деятельности)
<p>ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта</p>	<p><u>Знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемы гармонизации форм, структур, комплексов;</li> <li>- основы композиции в дизайне;</li> <li>- основы теории и методологии проектирования;</li> <li>- механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования</li> </ul> <p><u>Уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач;</li> <li>- проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации;</li> <li>- выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности</li> </ul> <p><u>Владеть:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования;</li> <li>- различными видами изобразительных искусств и проектной графики;</li> <li>- технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования;</li> <li>- методами эргономики и антропометрии</li> </ul>
<p>ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды</p>	<p><u>Знать:</u></p> <p>Основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие, основные направления и последовательность ведения процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды</p> <p><u>Уметь:</u></p> <p>Составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах Компьютерного проектирования, синтезировать набор подходов к реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды</p> <p><u>Владеть:</u></p> <p>Навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного проектирования, особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды</p>

**Формы контроля:**

- *текущий контроль успеваемости (ТКУ)* для проверки знаний, умений и навыков студентов проводится в форме просмотра творческих работ - видеоролика;

- *промежуточная аттестация (ПА)* проводится в форме экзамена по окончании изучения курса.

**3. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических или астрономических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся**

В процессе преподавания дисциплины «Мультимедиа» используются как классические методы обучения (лекции, практические занятия), так и различные виды самостоятельной работы студентов по заданию преподавателя, которые направлены на развитие творческих качеств студентов и на поощрение их интеллектуальных инициатив. В рамках данного курса используются такие активные формы работы, как:

**активные формы обучения:**

- практические занятия;

**интерактивные формы обучения:**

- ситуационный анализ
- IT-метод.

Общая трудоемкость дисциплины «Мультимедиа» для всех форм обучения реализуемых в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» составляет 4 зачетных единиц (144 часов).

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)
	Очная
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	72
В том числе:	
Лекции	36
Практические занятия	36
Семинары	х
Лабораторные работы	х
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	36
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Вид	Экзамен – 5 семестр
Трудоемкость (час.)	36
<b>Общая трудоемкость ЗЕТ / часов</b>	4 ЗЕТ / 144 часов

**4. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических или астрономических часов и видов учебных занятий**

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)							Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия				
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс	IT-метод		
<b>Очная форма</b>									

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
<b>Первый этап формирования компетенции</b>								
<b>Тема 1.</b> Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер	2	2		1				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 2.</b> Анимация. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 3.</b> Способы построения режиссуры мультимедиа произведения	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 4.</b> Разработка сценария мультимедиа проекта	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 5.</b> Эскизирование раскадровки	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 6.</b> Модель мультимедиа ролика	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 7.</b> Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 8.</b> Программа Adobe Flash	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 9.</b> Разработка характера, типажа персонажей	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 10.</b> Основы композиции мультимедиа проектов	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 11.</b> Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 12.</b> Анимация, прорисовка, фазовка. Принципы анимации	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 13.</b> Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 14.</b> Принципы создания трёхмерной графики и анимации	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 15.</b> Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом	2	2		2				ПК-4 ПК-5
<b>Тема 16.</b>	2	2		2				ПК-4

Наименование тем	Виды учебной деятельности, включая самостоятельную работу (в часах)						Код формируемых компетенций	Форма ТКУ Форма ПА
	Лекции	Самостоятельная работа	Активные занятия		Интерактивные занятия			
			Семинары	Практические занятия	Ситуационный анализ	Мастер-класс		
Средства стилистической цельности мультимедиа оформления							ПК-5	
<b>Тема 17.</b> Работа со звуком. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe Affter Effect и Premier	2	2		1			ПК-4 ПК-5	
<b>Тема 18.</b> Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта	2	2		2			ПК-4 ПК-5	
<i>Текущий контроль уровня сформированности компетенции</i>				2				<i>Просмотр творческих работ</i>
								<b>Экзамен, 36 часов</b>
<b>Всего:</b>	<b>36</b>	<b>36</b>		<b>36</b>				
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в часах)</b>	<b>144</b>							
<b>Общая трудоемкость дисциплины (в зачетных единицах)</b>	<b>4</b>							

### Содержание тем учебной дисциплины

Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер. Анимация: законы и принципы построения. Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио. Способы построения режиссуры мультимедиа произведения. Разработка сценария мультимедиа проекта. Эскизирование раскадровки. Модель мультимедиа ролика. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом. Виды анимации. Программа Adobe Flash. Разработка характера, типажа персонажей. Основы композиции мультимедиа проектов. Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация. Анимация, прорисовка, фазовка. Принципы анимации. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами. Выразительность и графические приемы анимации. Принципы создания трёхмерной графики и анимации. Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом. Использование анимационных средств, для задач создания мультимедиа проекта. Средства стилистической цельности мультимедиа оформления. Работа со звуком. Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe Affter Effect и Premier. Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.



## Практические занятия

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<b>Тема 1.</b> <i>Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер.</i>	<b>Практическое занятие №1.</b> <i>Базовая мультимедиа терминология. Мультимедиа системы мер</i> 1. Знакомство с анимацией и основными понятиями жанра. 2. Примеры мировой анимации, которые являются показательными образцами этого вида искусства	Дискуссия, опрос
<b>Тема 2.</b> <i>Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио.</i>	<b>Практическое занятие №3.</b> <i>Правила построения мультимедиа ролика. Анимация. Видео. Аудио</i> 1. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам) 2. Правила тайминга. 3. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение. 4. Правила наложения звука в системе мультимедиа. 5. Синхронность звука, ноты и движения в кадре	Просмотр творческих работ
<b>Тема 3.</b> <i>Способы построения режиссуры мультимедиа произведения.</i>	<b>Практическое занятие №4.</b> <i>Способы построения режиссуры мультимедиа произведения</i> 1. Логическое и смысловое деление мультимедиа. 2. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте. 3. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа	Просмотр творческих работ
<b>Тема 4.</b> <i>Разработка сценария мультимедиа проекта.</i>	<b>Практическое занятие №5.</b> <i>Разработка сценария мультимедиа проекта</i> 1. Литературный сценарий. 2. Режиссерский сценарий. 3. Разработка компоновок и раскадровок	Просмотр творческих работ
<b>Тема 5.</b> <i>Эскизирование раскадровки.</i>	<b>Практическое занятие №6.</b> <i>Эскизирование раскадровки</i> 1. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий	Просмотр творческих работ
<b>Тема 6.</b> <i>Модель мультимедиа ролика.</i>	<b>Практическое занятие №7.</b> <i>Модель мультимедиа ролика</i> 1. Работа над раскадровкой мультимедиа ролика. 2. Эскизирование. 3. Образ мультимедиа ролика в целом и каждой статьи в частности. 4. Расстановка акцентов на начальных полосах статей	Просмотр творческих работ
<b>Тема 7.</b> <i>Взаимодействие</i>	<b>Практическое занятие №8.</b> <i>Взаимодействие музыкального оформления со</i>	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>музыкального оформления со зрительным рядом.</i>	<b>зрительным рядом</b> 1. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта. 2. Музыкальный ряд в системе мультимедиа 3. Виды анимации: традиционная, покадровая, компьютерная (2d–3d) 4. Компоновка и тайминг анимации	работ
<b>Тема 8.</b> <i>Программа Adobe Flash.</i>	<b>Практическое занятие №10.</b> <b>Программа Adobe Flash</b> 1. Основные особенности программы Adobe Flash. 2. Настройка программы. Рабочее поле	Просмотр творческих работ
<b>Тема 9.</b> <i>Разработка характера, типажа персонажей.</i>	<b>Практическое занятие №11.</b> <b>Разработка характера, типажа персонажей</b> 1. Соотношение формы и характера героя. 2. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик. 3. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа	Просмотр творческих работ
<b>Тема 10.</b> <i>Основы композиции мультимедиа проектов.</i>	<b>Практическое занятие №12.</b> <b>Основы композиции мультимедиа проектов</b> 1. Композиция и художественный образ. 2. Композиционное построение кадра. 3. Теории композиционного проектирования: свет-ть, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб	Просмотр творческих работ
<b>Тема 11.</b> <i>Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация.</i>	<b>Практическое занятие №13.</b> <b>Ритм в мультимедиа. Форма и контрформа. Функция и форма. Гипербола, визуальная коммуникация</b> 1. Выразительные средства мультимедиа. 2. Преувеличение (гипербола) в анимации. 3. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа. 4. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа	Просмотр творческих работ
<b>Тема 12.</b> <i>Анимация, прорисовка, фазовка.</i>	<b>Практическое занятие №14.</b> <b>Анимация, прорисовка, фазовка</b> 1. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа 2. Движение фазуется, далее полученные рисунки прорисовываются	Просмотр творческих работ
<b>Тема 13.</b> <i>Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта</i>	<b>Практическое занятие №16.</b> <b>Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами</b> 1. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности.	Просмотр творческих работ

№ и название темы дисциплины	Тематика практических занятий	Вид контрольного мероприятия
<i>анимационными средствами.</i>		
<b>Тема 14.</b> <i>Принципы создания трёхмерной графики и анимации.</i>	<b>Практическое занятие №18.</b> <i>Принципы создания трёхмерной графики и анимации</i> 1. Метод ключевых кадров, персонажная анимация 2. Метод морфинга. 3. Моделирование, динамика, визуализация	Просмотр творческих работ
<b>Тема 15.</b> <i>Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом.</i>	<b>Практическое занятие №19.</b> <i>Взаимодействие поверхности экрана с элементами анимации и звуковым и видеорядом</i> 1. Сочетание 2D анимации с 3D анимацией. 2. Композиционное решение в рамках мультимедиа проекта. 3. Организация пространства с помощью видео и анимации	Просмотр творческих работ
<b>Тема 16.</b> <i>Средства стилистической цельности мультимедиа оформления.</i>	<b>Практическое занятие №21.</b> <i>Средства стилистической цельности мультимедиа оформления</i> 1. Принципы анимации 2. Дополнительные средства выразительности при создании концепта мультимедиа проекта	Просмотр творческих работ
<b>Тема 22.</b> <i>Работа со звуком Видеомонтаж и озвучивание. Программы Adobe Affter Effect и Premier.</i>	<b>Практическое занятие №22.</b> <i>Работа со звуком</i> 1. Микширование звука. 2. Отображение звуковой информации на экране. 3. Настройка общей громкости звука клипа. 4. Гармоничное взаимодействие звука и анимационного изображения. 5. Создание единой пластической формы звука и анимации 6. Профессиональное редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов	Просмотр творческих работ
<b>Тема 18.</b> <i>Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта.</i>	<b>Практическое занятие №24.</b> <i>Окончательный монтаж и отладка мультимедиа проекта</i> 1. На этом этапе из набора кадров и различных файлов сводится воедино конечный вариант мультимедиа ролика	Просмотр творческих работ

### 5. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы, обучающихся по дисциплине (модулю)

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» используются учебно-методические пособия разработанные преподавателями вуза, а также учебная литература по дисциплине «Мультимедиа», размещенная в электронной библиотечной системе biblioclub.ru.

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015  
*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)
2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>
3. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

## 6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

### 6.1 Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В учебной дисциплине компетенция ПК-4, ПК-5 формируется в 5 семестре учебного года, на третьем этапе освоения образовательной программы (ОПОП).

В рамках учебной дисциплины «Мультимедиа» выделяются один этап формирования указанных компетенций в результате последовательного изучения содержательно связанных между собой разделов (тем) учебных занятий. Изучение каждого раздела (темы) предполагает формирование компонентов компетенций с использованием различных форм контактной (аудиторной) и самостоятельной работы:

Компоненты компетенции «знать» формируются преимущественно на занятиях лекционного типа и самостоятельной работы студентов с учебной литературой.

Компоненты компетенции «уметь» и «владеть» формируются преимущественно на практических занятиях.

Результат текущей аттестации обучающихся на этапах формирования компетенций показывает уровень освоения компетенций.

Таблица 6.1 Этапы и планируемые результаты освоения компетенций в процессе изучения учебной дисциплины

Компетенция по ФГОС ВО	Этапы в процессе освоения дисциплины	Компоненты компетенции, осваиваемые на каждом этапе		
		Знать:	Уметь:	Владеть:
<b>ПК-4</b> Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	Этап 1: <b>Темы: 1-18</b>	приемы гармонизации форм, структур, комплексов, основы композиции в дизайне, основы теории и методологии проектирования; механизм взаимодействия материальной и духовной культур, основанный на методике системного анализа в процессе комплексного проектирования	отбирать методы, приемы, средства и решения художественно-проектных задач, проектировать дизайн промышленных изделий, графической продукции и средств визуальной коммуникации; выполнять художественное моделирование, эскизирование и комплексные дизайн-проекты на основе методики ведения проектно-художественной деятельности	навыками мыслительных операций анализа и синтеза, сравнения, абстрагирования, конкретизации, обобщения, композиционного формообразования и объемного макетирования; различными видами изобразительных искусств и проектной графики, технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования, методами эргономики и антропометрии
<b>ПК-5</b> Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы,	Этап 1: <b>Темы: 1-18</b>	Основы конструирования, теории и методологии проектирования, типологию композиционных средств и их взаимодействие, основные направления и последовательность ведения	Составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту, разрабатывать дизайн-проекты в программах Компьютерного проектирования, синтезировать набор подходов к	Навыками применения комплексного подхода в дизайн-проектировании, художественного осмысления, информацией об интегральных формах среды, методах современного

коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды		процесса создания дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	реализации дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды	проектирования, особенностях проектирования и реализации дизайн-проектов отдельных видов среды: предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды
---	--	--	---	--

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования в процессе изучения учебной дисциплины представлены в таблице 6.2

Таблица 6.2 - Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этапы	РЕЗУЛЬТАТ ОБУЧЕНИЯ <b>ПК-4</b> (описание результатов представлено в таблице 1)	КРИТЕРИИ и ПОКАЗАТЕЛИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТА ОБУЧЕНИЯ по дисциплине (модулю)				Контрольные задания, для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций
		2 (неуд)	3 (уд)	4 (хор)	5 (отл)	
1 этап	ЗНАНИЯ	Отсутствие знаний	Неполные знания	Полные знания с небольшими пробелами	Системные и глубокие знания	<b>Просмотр творческих работ</b>
	УМЕНИЯ	Отсутствие умений	Частичные умения	Умения с частичными пробелами	Полностью сформированные умения	
	НАВЫКИ	Отсутствие навыков	Частичные навыки	Отдельные пробелы в навыках	Полностью сформированные навыки	

Изучение дисциплины заканчивается промежуточной аттестацией, проводимой в форме экзамена

### **6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы**

#### **6.3.1. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 1 этап формирования компетенций**

##### **Творческое задание 1**

1. Разработка сценария мультимедиа проекта
2. Разработка компоновок и раскадровок
3. Создание эскизов раскадровки, выявляющих структуру анимационного ролика, отражающих компоновку изображений и смену действий
4. Работа над раскадровкой

##### **Творческое задание 2**

1. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа
2. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
3. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
4. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности

##### **Творческое задание 3**

1. Работа со звуком. Микширование звука.
2. Настройка общей громкости звука клипа.
3. Создание единой пластической формы звука и анимации
4. Редактирование фото, видео, анимации и звука с использованием цифровых видеоэффектов

#### **6.3.2. Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности для проведения промежуточной аттестации**

##### **Вопросы к экзамену**

1. Понятие «мультимедиа».
2. Разновидности мультимедиа.
3. Основные технические средства и решения в области построения мультимедийных систем.
4. Системы мультимедиа и связанные с ними термины.
5. Место мультимедиа в дизайне.
6. Природа анимационного фильма.
7. Принципы восприятия анимационного изображения.
8. История развития анимации.
9. «Пионеры» анимации.
10. Исторически сложившиеся виды, формы функционирования и технологии анимации.
11. Эксперименты в области анимации до появления кинематографа.
12. Компьютерная анимация.

13. Законы анимации (сжатие, растяжение, подгонка и отказное движение, сценичность, наложение действий, смягчение завершения действия, движение по дугам).
14. Правила тайминга.
15. Расчет времени анимации, паузы – статика, ускорение.
16. Правила наложения звука в системе мультимедиа.
17. Синхронность звука, ноты и движения в кадре.
18. Логическое и смысловое деление мультимедиа.
19. Иерархическое соподчинение анимационных частей в мультимедиа проекте.
20. Композиционные решения оформления экрана мультимедиа
21. Разработка сценария мультимедиа проекта.
22. Литературный сценарий.
23. Режиссерский сценарий.
24. Разработка компоновок и раскадровок.
25. Эскизирование раскадровки.
26. Принципиальная раскадровка мультимедиа ролика.
27. Эскизы раскадровки, выявляющие структуру анимационного ролика
28. Эскизы раскадровки, отражающих компоновку изображений и смену действий
29. Образ мультимедиа ролика в целом
30. Образ каждой статьи в частности.
31. Расстановка акцентов на начальных полосах статей.
32. Взаимодействие музыкального оформления со зрительным рядом.
33. Выбор музыкального оформления мультимедиа проекта.
34. Музыкальный ряд в системе мультимедиа.
35. Стили музыкального оформления.
36. Виды анимации: традиционная.
37. Виды анимации: покадровая.
38. Виды анимации: компьютерная.
39. Компоновка и тайминг анимации.
40. Программа Adobe Flash: Основные особенности программы.
41. Программа Adobe Flash: Настройка программы. Рабочее поле.
42. Создание персонажа под рисованный анимационный ролик.
43. Разработка характера, типажа персонажей.
44. Соотношение формы и характера героя.
45. Целостный процесс создания персонажа под рисованный анимационный ролик.
46. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа
47. Профессиональный рисунок, преувеличение и привлекательность (Appeal) персонажа.
48. Основы композиции мультимедиа проектов. Композиция и художественный образ.
49. Композиционное построение кадра.
50. Теории композиционного проектирования: свето-тень, контраст, цвет, баланс, ритм, повторение, и плотность, масштаб
51. Ритм в мультимедиа.
52. Форма и контрформа. Функция и форма.
53. Выразительные средства мультимедиа.
54. Преувеличение (гипербола) в анимации.
55. Визуальная коммуникация в системе мультимедиа.
56. Использование выразительных средств анимации для передачи характера анимированного персонажа.
57. Анимация, прорисовка, фазовка
58. Принципы анимации
59. Сжатие и растяжение (squash&stretch).



60. Упреждение (или отказное движение)
61. Сценичность (staging).
62. От позы к позе (Pose to Pose).
63. Сквозное движение и захлест (follow through и Overlapping actions).
64. "Медленный вход" и "медленный выход" (Ease In & Ease out).
65. Движения по дугам (arcs).
66. Второстепенные действия (Secondary actions).
67. Расчет времени (Timing)
68. Рисование «компоновок» — ключевых движений персонажа
69. Использование законов физики для создания художественного образа мультимедиа проекта анимационными средствами
70. Нарушение законов физики в классической анимации ради усиления эффекта и выразительности
71. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
72. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
73. Управление файлами
74. Основные настройки редактора Adobe Flash
75. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
76. Понятие «Временной шкалы» Timeline
77. Работа со слоями
78. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
79. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
80. Инструменты рисования и их параметры
81. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
82. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
83. Управление файлами
84. Основные настройки редактора Adobe Flash
85. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
86. Понятие «Временной шкалы» Timeline
87. Работа со слоями
88. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
89. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
90. Инструменты рисования и их параметры
91. Инструменты выделения
92. Группировка и рисование на слоях
93. Заливка и обводка контура
94. Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
95. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
96. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура
97. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
98. Изменение порядка следования объектов
99. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
100. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)
101. Интерфейс редактора. Особенности интерфейса
102. Работа с палитрами и настройка «рабочего пространства»
103. Управление файлами
104. Основные настройки редактора Adobe Flash
105. Основные параметры flash-ролика. Тестирование ролика
106. Понятие «Временной шкалы» Timeline

107. Работа со слоями
108. Панель инструментов. Группы инструментов (выделение и трансформация, рисование, работа с цветом, инструменты помощники)
109. Режимы рисования (режим слияния, режим объектов, режим примитивов)
110. Инструменты рисования и их параметры
111. Инструменты выделения
112. Группировка и рисование на слоях
113. Заливка и обводка контура
114. Инспектор свойств объекта – панель «Properties»
115. Работа с цветом. Типы заливки и обводки контура. Панель «Color»
116. Импорт растровых изображений и применение растровых образцов в качестве заливок контура
117. Инструменты трансформации и палитра «Transform»
118. Изменение порядка следования объектов
119. Выравнивание и распределение объектов. Распределение объектов по слоям
120. Работа с объектами (режимы пересечения объектов, объединение контуров в объекты, преобразование объектов в контура)
121. Управление формой контура
122. Трассировка растровых изображений
123. Назначение символов. Эталон символа и его экземпляры.
124. Работа с библиотекой символов «Library»
125. Создание нового символа и конвертирование объектов в символы
126. Типы символов. Параметры эталона
127. Создание «листов спрайтов CSS» и их дальнейшее использование
128. Управление параметрами экземпляров. Применение фильтров
129. Режимы редактирования эталона
130. Замена эталона
131. Классификация типов анимации, используемых в редакторе Adobe Flash (покадровая, расчетная и программная анимация)
132. Покадровая анимация и ее особенности
133. Работа с временной шкалой.
134. Ключевые и промежуточные кадры. Управление кадрами
135. Классическая расчетная анимация движения (Classic Tween). Создание и управление параметрами
136. Просмотр и управление множеством кадров
137. Расчетная анимация формы (Shape Tween). Создание управляющих хинтов
138. Работа с масками. Создание анимированных масок
139. Движение по траектории на основе классической расчетной анимации движения (Classic Tween)
140. Использование инструментов «Декорирование» и «Аэрограф»

#### **6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций**

Оценка знаний, умений и навыков и (или) опыта деятельности по дисциплине «Мультимедиа» проводится с целью определения уровня освоения предмета, включает – текущий контроль (осуществление контроля за всеми видами аудиторной и внеаудиторной деятельности студента с целью получения первичной информации о ходе усвоения отдельных элементов содержания дисциплины);

- рубежный контроль – оценка результатов освоения дисциплины, степени сформированности компетенций на каждом из этапов освоения учебной дисциплины. Проводится в форме просмотра творческих работ.

– промежуточная аттестация (оценивается уровень и качество подготовки по учебной дисциплине в целом). Промежуточная аттестация проводится в форме экзамена, включающего просмотр творческих работ и ответ на вопрос.

Для оценки качества подготовки студента по дисциплине в целом составляется рейтинг – интегральная оценка результатов всех видов деятельности студента, осуществляемых в процессе ее изучения, представляется в балльном исчислении.

Проработка конспекта лекций и учебной литературы осуществляется студентами в течение всего семестра, после изучения новой темы. Тематическим планом предусмотрен рубежный контроль в виде просмотра творческих работ и промежуточная аттестация в виде экзамена. К экзамену допускаются студенты, выполнившие все виды текущей аттестации – практические работы, задание для самостоятельной работы и контрольные вопросы.

### **Просмотр творческих работ (рубежный контроль 1-6 этап)**

Просмотр творческих работ студентов кафедры дизайна – это контрольное мероприятие, предоставляющее возможность студентам показать свои наработки, уровень сформированности профессиональных компетенций, продемонстрировать рост уровня исполнения творческих работ. Целью просмотра является установление фактического уровня теоретических и практических знаний учащихся по дисциплине, их умений и навыков. Количество представленных работ определяется преподавателем.

Преподаватель оценивает качество работ, помогает выявить наиболее удавшиеся работы, определить индивидуальную стратегию развития студентов.

**Экзамен - промежуточная аттестация** (контроль по окончании изучения учебной дисциплины)

Промежуточная аттестация проводится в период зачетно-экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Обучающиеся заранее получают экзаменационные вопросы и задания. Основным контрольным мероприятием является **итоговый творческий просмотр**.

Цель просмотра — выявить у абитуриента навыки, знания и умения проектно-творческой и художественно-композиционной деятельности, фундаментальных предпосылок профессиональной дизайнерской деятельности.

Просмотр оценивается комиссией, состоящей из преподавателей института (также возможно присутствие приглашенных специалистов). Условия, процедура проверки и проведения просмотра доводится до сведения студентов в начале освоения программы дисциплины. На просмотр представляются работы, созданные в течение семестра и отобранные по согласованию с преподавателем. Требования к творческим работам, их содержанию, оформлению, представлению определяются заблаговременно и доводятся до сведения обучающихся в начале освоения программы. По завершении просмотра в случае получения неудовлетворительной оценки допускается пересдача.

Также студент отвечает на **экзаменационный билет**, который включает в себя 1 вопрос.

При оценке ответа обучающегося на вопрос билета преподаватель руководствуется следующими критериями:

- полнота и правильность ответа;
- степень осознанности, понимания изученного;
- языковое оформление ответа.

Отметка **«отлично»** ставится, если обучающихся полно излагает изученный материал, обнаруживает понимание специфики вопроса, дает правильное определение основных понятий и категорий; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры,

самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно. Ответ не содержит фактические ошибки.

Оценка «хорошо» ставится за правильное и глубокое усвоение программного материала, однако в ответе допускаются неточности и незначительные ошибки, как в содержании, так и форме построения ответа.

Оценка «удовлетворительно» свидетельствует о том, что студент знает основные, существенные положения учебного материала, но не умеет их разъяснять, допускает отдельные ошибки и неточности в содержании знаний и форме построения ответа.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если студент обнаруживает незнание большей части материала, неверно отвечает на вопрос, даёт ответ, который содержательно не соотносится с поставленной задачей, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно излагает материал.

## **7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)**

### ***Основная литература:***

1. Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе: основы графического проектирования: учебное пособие - Москва: Юнити-Дана, 2015

*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=115010&sr=1](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=115010&sr=1)

2. Савельев А. О., Алексеев А. А. HTML5. Основы клиентской разработки. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429150&sr=1>

3. Спиридонов О. В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. Издательство: Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016

*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428992&sr=1>

### ***Дополнительная литература:***

1. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015

*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>

2. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс. Издательство: Кемерово: КемГУКИ, 2014

*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275374&sr=1>

3. Майстренко Н. В., Майстренко А. В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие. Издательство: Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015

*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959&sr=1>

4. Диков А. В. Веб-технологии HTML и CSS: учебное пособие. Издательство: Москва: Директ-Медиа, 2012

*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=96968&sr=1>

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)**

Обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам:

Электронная библиотека: [www.biblioclub.ru](http://www.biblioclub.ru)

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1	Каталог российских мультфильмов. Новости анимации.	<a href="http://www animator.ru">http://www animator.ru</a>
2	Клуб аниматоров Рунета	<a href="http://animationclub.ru">http://animationclub.ru</a>
3	Главный сайт по законам Flash анимации	<a href="http://flash-animated.com">http://flash-animated.com</a>
4	Блог аниматоров	<a href="http://animater.com.ua/blog/page/3/">http://animater.com.ua/blog/page/3/</a>
5	Музей кино	<a href="http://www.museikino.ru">www.museikino.ru</a>
6	Планета Мультфильмов.	<a href="http://www.myltik.ru">www.myltik.ru</a>
7	Традиционная АНИМАЦИЯ by Walter Croft	<a href="http://ta.multikov.net">http://ta.multikov.net</a>
8	Интернет-проект для любителей качественного кино и анимации. Галереи, фестивали, форум.	<a href="http://www.kinobar.ru">www.kinobar.ru</a>
9	Russian Disney - новости и история мировой анимации	<a href="http://www.rusdisney.com">www.rusdisney.com</a>
10	Мировое Искусство - живопись, анимация, кино	<a href="http://www.world-art.ru">www.world-art.ru</a>

## 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Обязательным условием, обеспечивающим эффективность СРС, является соблюдение этапности в ее организации и проведении. Можно выделить следующие этапы управляемой самостоятельной работы студентов.

Первый этап – подготовительный. Он должен включать в себя составление рабочей программы с выделением тем и заданий для СРС; сквозное планирование СРС на семестр; подготовку учебно-методических материалов; диагностику уровня подготовленности студентов.

Второй этап – организационный. На этом этапе определяются цели индивидуальной и групповой работы студентов; читается вводная лекция, проводятся индивидуально-групповые установочные консультации, во время которых разъясняются формы СРС и ее контроля; устанавливаются сроки и формы представления промежуточных результатов.

Третий этап – мотивационно-деятельностный. Преподаватель на этом этапе должен обеспечить положительную мотивацию индивидуальной и групповой деятельности; проверку промежуточных результатов; организацию самоконтроля и самокоррекции; взаимобмен и взаимопроверку в соответствии с выбранной целью.

Четвертый этап – контрольно-оценочный. Он включает индивидуальные и групповые отчеты и их оценку. Результаты могут быть представлены в виде дипломнй, курсовой работы, реферата, доклада, схем, таблиц, устных сообщений, моделей, макетов, отчетов и т.п.. Контроль СРС может осуществляться при помощи промежуточного и итогового тестирования, написания в аудитории письменных контрольных работ, сдачи коллоквиумов, промежуточных зачетов др.

Помимо лекционных занятий продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной творческой работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; поиск нетривиальных

решений; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с анимацией звуковым и видео рядом, из которой следует определенная последовательность действий. Эти действия стимулируют развитие логического, рационального и творческого подхода к решению мультимедиа задач.

Просмотр студентами тематических фильмов и лекций, последующее их обсуждение является неотъемлемой частью учебной работы по дисциплине «Мультимедиа». Видео тесты даются в конце каждого раздела учебной программы данной дисциплины. Изучение курса дисциплины «Мультимедиа» проходит в следующей методической последовательности:

1. Вводная лекция, краткий анализ видов учебной работы и показ лучших образцов типографического искусства.
2. Поиск концептуальных образцов, эскизирование на заданную тему.
3. Методический разбор выполняемых эскизов, выбор лучших вариантов и их утверждение.
4. Корректировка и выполнение эскизов средствами компьютерных технологий.
5. Подготовка проекта к просмотру и презентационного материала по итогам работы над материалами.
6. Методический разбор в присутствии студентов.
7. Просмотр и оценка проектов.

В процессе изучения дисциплины «Мультимедиа» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение и анализ классических образцов шрифтового искусства, принципов и методов их построения.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение графических заданий, эскизов.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при построении различных мультимедиа анимационных роликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

#### *Практические занятия по дисциплине*

Организация учебного процесса предусматривает применение инновационных форм учебных занятий, развивающих у студентов творческие навыки, умение ориентироваться в современных технологиях и работать в команде. Старайтесь делать задания самостоятельно, избегайте раскрывать сюжеты, которые являются штампами. Особенно полезно консультироваться с иностранными источниками, искать примеры для вдохновения на интернет-страницах многочисленных сайтов, посвященных дизайну, современному искусству и моде.

#### *Требования к видеоролику:*

1. Разработка требований к проекту
- 1.1 Формулирование основных задач веб-сайта, определение целевой аудитории и ее потребностей в сфере интерактивного контента.

1.2 Определение интерактивного контента в зависимости от типа носителя (веб-сайты, мобильные устройства и др.).

1.3 Знакомство с методами создания доступного интерактивного контента.

1.4 Демонстрация знания стандартных требований к защите авторских прав (связанные термины, получение разрешения и цитирование материала, охраняемого авторским правом).

1.5 Понимание своих задач и обязанностей, связанных с управлением проектом.

1.6 Обмен информацией с другими специалистами (например, коллегами и клиентами) о планах по проектированию и наполнению веб-сайта контентом.

2. Определение основных этапов создания интерактивного контента

2.1 Знание рекомендаций по проектированию многофункционального интерактивного контента для настольных ПК, мобильных браузеров, приложений, в формате HD.

2.2 Демонстрация знаний основных принципов разработки контента.

2.3 Знакомство с методами создания доступного и понятного интерактивного контента.

2.4 Использование материалов раскадровки для проектирования интерактивного контента.

2.5 Организация документа, содержащего интерактивный дизайн.

3. Знание интерфейса Adobe Flash

3.1 Умение работать с элементами интерфейса Flash

3.2 Использование инспектора свойств.

3.3 Использование временной шкалы.

3.4 Изменение свойств документа.

3.5 Использование направляющих и линеек Flash.

3.6 Использование редактора движения.

3.7 Знакомство с типами файлов Flash.

3.8 Знакомство с последними разработками, позволяющими уменьшить размеры опубликованного файла Flash.

4. Создание элементов многофункционального контента с помощью Flash

4.1 Принятие решений о создании интерактивного контента на основе собственного анализа и имеющихся технических требований.

4.2 Использование инструментов на панели «Инструменты» для выделения, создания графики и текста и управления ими.

4.3 Импорт и редактирование графики.

4.4 Создание текста.

4.5 Изменение свойств документа.

4.6 Создание объектов и преобразование их в символы (включая графику, видеоклипы и кнопки).

4.7 Понимание принципов символов и библиотек.

4.8 Изменение символов и отдельных элементов.

4.9 Создание масок.

4.10 Создание анимаций (изменение фигур, положений, размеров, цветов и настроек прозрачности).

4.11 Добавление простых элементов управления при помощи ActionScript 3.

4.12 Импорт и использование звуковых дорожек.

4.13 Добавление и экспорт видеороликов.

4.14 Публикация и экспорт документов Flash.

4.15 Предоставление доступа к документам Flash.

5. Оценка элементов многофункционального интерактивного контента с помощью Flash Professional

5.1 Проведение технических тестов.

5.2 Определение методов, которые позволяют выявить ресурсы, доступные для повторного использования.

**10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)**

При осуществлении образовательного процесса по учебной дисциплине «Мультимедиа» предполагается использование сети Интернет, стандартных компьютерных программ Adobe.

**11. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, в компьютерном классе.

Данные аудитории, а так же помещения для самостоятельной работы студентов, укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения.

Аудитории для проведения занятий лекционного типа оборудованы наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий.

Аудитории для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой подключенной к сети «Интернет» и с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».