

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
"Амурский государственный университет"

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной и научной
работе

Лейфа А.В. Лейфа

18 июня 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
«ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА»

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) образовательной программы – Графический дизайн

Квалификация выпускника – Бакалавр

Год набора – 2024

Форма обучения – Очная

Курс 3 Семестр 6

Зачет 6 сем

Общая трудоемкость дисциплины 108.0 (академ. час), 3.00 (з.е)

Составитель Е.С. Левковская, доцент, Член Союза дизайнеров России

Факультет дизайна и технологии

Кафедра дизайна

Рабочая программа составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта ВО для направления подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13.08.20 № 1015

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры дизайна

12.03.2024 г. , протокол № 7

Заведующий кафедрой Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

СОГЛАСОВАНО

Учебно-методическое управление

Чалкина Н.А. Чалкина

18 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Научная библиотека

Петрович О.В. Петрович

18 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Выпускающая кафедра

Гаврилюк Е.А. Гаврилюк

18 июня 2024 г.

СОГЛАСОВАНО

Центр цифровой трансформации и
технического обеспечения

Тодосейчук А.А. Тодосейчук

18 июня 2024 г.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель дисциплины:

Формирование устойчивых знаний, умений и навыков работы с мультимедиа технологиями

Задачи дисциплины:

Изучение теоретических и информационно-технологических основ систем мультимедиа (базовые элементы мультимедиа, комплекс требований к характеристикам аппаратных и инструментальных средств мультимедиа, этапы разработки проекта мультимедиа, инструментальные средства авторских систем мультимедиа); формирование умений и навыков работы с мультимедиа технологиями (для создания, обработки и компоновки стандартных форматов файлов текстовой, графической, звуковой, видео информации); закрепления практических навыков работы с мультимедиа технологиями для разработки мультимедиа-приложений, включая создание проекта и сценарные методы его практической реализации

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Технологии мультимедиа» в структуре ОП ВО подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн» относится к обязательной части.

Дисциплина «Технологии мультимедиа» изучается в шестом семестре и базируется на знаниях и умениях, полученных студентом по специальным дисциплинам "Информационные технологии в дизайне", "Цветоведение и колористика", "Технология и практика коммуникаций". Является сопутствующей в процессе освоения дисциплин профессионального цикла ОП ВО: "Компьютерное проектирование в графическом дизайне", "Проектирование в графическом дизайне", "Технологии полиграфии". «Технологии мультимедиа» формирует готовность студентов к курсовому проектированию в графическом дизайне.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ИНДИКАТОРЫ ИХ ДОСТИЖЕНИЯ

3.1 Общепрофессиональные компетенции и индикаторы их достижения

Категория (группа) общепрофессиональных компетенций	Код и наименование общепрофессиональной компетенции	Код и наименование индикатора достижения общепрофессиональной компетенции
Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИД-1 ОПК-6 Знает: современные информационно-коммуникационные технологии и основные программные средства их реализации ИД-2 ОПК-6 Умеет: использовать современные информационно-коммуникационные технологии при работе с базами данных при проведении проектных работ ИД-2 ОПК-6 Владеет: навыками сбора и обработки информации об объекте проектирования, приемами визуализации и компьютерной подачи проекта

4. СТРУКТУРА ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3.00 зачетных единицы, 108.0 академических часов.

1 – № п/п

2 – Тема (раздел) дисциплины, курсовая работа (проект), промежуточная аттестация

3 – Семестр

4 – Виды контактной работы и трудоемкость (в академических часах)

4.1 – Л (Лекции)

4.2 – Лекции в виде практической подготовки

4.3 – ПЗ (Практические занятия)

4.4 – Практические занятия в виде практической подготовки

4.5 – ЛР (Лабораторные работы)

4.6 – Лабораторные работы в виде практической подготовки

4.7 – ИКР (Иная контактная работа)

4.8 – КТО (Контроль теоретического обучения)

4.9 – КЭ (Контроль на экзамене)

5 – Контроль (в академических часах)

6 – Самостоятельная работа (в академических часах)

7 – Формы текущего контроля успеваемости

1	2	3	4									5	6	7
			4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9			
1	Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	6			10								22	Проверка графических практических работ и просмотр самостоятельных работ
2	Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения	6			10								24	Проверка графических практических работ и просмотр самостоятельных работ
3	Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание	6			14								27.6	Проверка графических практических работ и просмотр самостоятельных работ
4	Индивидуальные занятия	6							0.2					
5	Зачет	6								0.2				Просмотр и аттестация практических и самостоятельных работ

												ных работ
	Итого		0.0	34.0	0.0	0.2	0.2	0.0	0.0	73.6		

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Практические занятия

Наименование темы	Содержание темы
Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий.	Разработка мультимедийного проекта. Выбор аппаратно-программной платформы. Анализ инструментальных средств создания мультимедиа проекта.
Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения.	Создание индивидуального сценария мультимедиа-приложения. Разработка структуры сценария и содержания его элементов.
Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание.	1. Разработка сценария для статического проекта мультимедиа. 2. Разработка сценария для динамического проекта мультимедиа.

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

№ п/п	Наименование темы (раздела)	Содержание темы (раздела)	Трудоемкость в академических часах
1	Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	Выполнение практических работ	22
2	Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения	Выполнение практических работ	24
3	Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание	Выполнение практических работ Оформление портфолио практических работ Подготовка к зачету	27.6

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

На практических занятиях студенты знакомятся с конкретной проблемой, учатся анализировать информацию, выявляют основные проблемы и пути решения, изображая свои идеи. Для реализации творческого задания рекомендуется широко использовать метод - «мозговой штурм». Он способствует динамичности мыслительных процессов, освобождению от инерции мышления, развитию у обучаемых способности абстрагироваться от конкретных условий, формирует умение сосредоточиться на какой-либо важной цели. По своей направленности практические занятия делятся на ознакомительные, экспериментальные и поисково-проблемные работы.

Самостоятельная работа направлена на формирование готовности к

самообразованию, создания базы для непрерывного образования, развития созидательной и активной позиции студента. Самостоятельная работа студентов включает работу с учебной литературой, конспектирование и оформление записей для углубленного понимания курса, завершение и оформление практических работ, подготовку к практическим работам (сбор и обработка материала по предварительно поставленной проблеме).

В процессе обучения рекомендуется использовать электронные формы обучения при организации коммуникации со студентами для представления информации, выдачи рекомендаций и консультирования по оперативным вопросам (электронная почта, мессенджеры), использование мультимедиа средств для введения практических курсов дисциплины.

Основу преподавания дисциплины «Технологии мультимедиа» по направлению «Дизайн» составляют технологии проблемного обучения, как наиболее отвечающие специфике профессиональной деятельности в этой сфере.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания, задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций, а также методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков отражены в фонде оценочных средств по дисциплине «Технологии мультимедиа».

Текущий контроль по дисциплине проводится в форме зачета в 6 семестре. До зачета допускаются студенты, не имеющие задолженностей по практической части курса и выполнившие творческое задание на практическом занятии.

Промежуточная аттестация осуществляется в виде просмотров выполненных работ по темам дисциплины. В ходе данного контроля оценивается качество и количество работ, выполненных студентом. Оцениваются результаты "Технологии мультимедиа" по пятибалльной шкале

Примерные вопросы к зачету:

1. Что понимается под мультимедиа технологии
2. Назовите основные этапы развития мультимедиа
3. Назовите основные принципы мультимедиа
4. Дайте характеристику основных возможностей мультимедиа
5. Назовите основные отличительные черты мультимедиа
6. Охарактеризуйте области применения мультимедиа приложений
7. Дайте характеристику линейного и нелинейного мультимедиа
8. Дайте характеристику аппаратных и программных средств мультимедиа
9. Назовите основные принципы создания электронных мультимедиа-продуктов
10. Назовите общие критерии оценки мультимедийных продуктов
11. Охарактеризуйте этапы создания мультимедиа-продуктов и методы их реализации
12. Назовите методы организации информационных объектов
13. Охарактеризуйте основные стадии процесса разработки мультимедийных презентаций
14. Что такое бриф на разработку мультимедийной презентации
15. Какие преимущества мультимедийной презентации
16. Назовите разновидности мультимедийной презентации
17. Назовите основные мультимедиа компоненты
18. Охарактеризуйте основные типы и форматы мультимедиа файлов (цифровой звук, цифровое видео, цифровая анимация)

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) литература

1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий: учебное пособие / Г. П. Катунин. — 2-е изд. — Москва: Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 793 с. — ISBN

978-5-4497-0506-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/93614.html](https://www.iprbookshop.ru/93614.html) (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/93614>

2. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий. Видеомонтаж в Sony Vegas Pro : учебное пособие / Г. П. Катунин, Е. С. Абрамова. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2020. — 240 с. — ISBN 978-5-4497-0519-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/94279.html> (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/94279>

3. Катунин, Г. П. Создание профессиональных презентаций : учебное пособие / Г. П. Катунин. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2019. — 614 с. — ISBN 978-5-4486-0716-5. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: [https:// www.iprbookshop.ru/80923.html](https://www.iprbookshop.ru/80923.html) (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/80923>

4. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 240 с. — ISBN 978-5-8149-2115-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/149130> (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.1 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 80 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1830-1. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102623.html> (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/102623>

6. Южаков, М. А. Информационные технологии. Векторная графика. Ч.2 : учебное пособие / М. А. Южаков. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2020. — 88 с. — ISBN 978-5-7937-1823-3, 978-5-7937-1938-4. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118381.html> (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/118381>

7. Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно- методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139919> (дата обращения: 22.05.2024). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

б) программное обеспечение и Интернет-ресурсы

№	Наименование	Описание
1	Corel DRAW Graphics Suite X7	Educational Lic (5-50) Сублицензионный договор №222 от 11.12.2015.
2	GIMP	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.htm .
3	Google Chrome	Бесплатное распространение по лицензии google chromium http://code.google.com/intl/ru/chromium/terms.html на условиях https://www.google.com/chrome/browser/privacy/eula_text.html .
4	Операционная система Linux	GNU-лицензия (GNU General Public License)
5	Blender	Бесплатное распространение по лицензии GNU GPL http://download.blender.org/release/GPL-license.txt и Apache License, Version 2.0 https://opensource.org/

		licenses/Apache-2.0
6	http://www.iprbookshop.ru	Электронно-библиотечная система IPRbooks
7	https://e.lanbook.com	Электронно-библиотечная система «Лань»

в) профессиональные базы данных и информационные справочные системы

№	Наименование	Описание
1	https://awdee.ru	Оди. Сайт для графических дизайнеров на русском языке свободного доступа с обучающими текстовыми, аудио, видеоматериалами, инструментами и т.п.
2	https://www.ucreative.com/design/	UCreative.com. Информационный портал свободного доступа, посвящённый графическому дизайну со статьями на английском языке
3	https://amssoft.ru/photo/luchshie-programmy-dlya-prezentatsij.php	Список лучших бесплатных сервисов для создания презентаций
4	https://compress.ru/lessons	Материалы по изучению программ

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина "Технологии мультимедиа" проводится в учебной аудитории для проведения занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, самостоятельной работы. Учебная аудитория оснащена специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащие для представления учебной информации большой аудитории: учебная мебель, доска, персональные компьютеры. Выход в Интернет, телевизор. Также дисциплина обеспечена: примерами выполнения практических работ из методического фонда, проектными мастерскими по дизайну, специализированным компьютерным классом. Самостоятельная работа обучающихся осуществляется в помещениях, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.

Все помещения, в которых проводятся занятия, соответствуют действующим противопожарным правилам и нормам.