

**КАЗАНСКИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)
АВТОНОМНОЙ НЕКОММЕРЧЕСКОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОРГАНИЗАЦИИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТРОСОЮЗА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КООПЕРАЦИИ»**

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направления подготовки 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) «Графический дизайн»

Форма обучения: очная

Объем дисциплины:

в зачетных единицах: 7 з.е.

в академических часах: 252 ак.ч.

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Оценочные материалы:

обсуждены и рекомендованы к утверждению решением кафедры Естественных дисциплин, сервиса и туризма от 25 марта 2025 г., протокол № 6

одобрены Научно-методическим советом Казанского кооперативного института (филиала) от 2 апреля 2025 г., протокол № 3.

.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Паспорт оценочных материалов по дисциплине
2. Оценочные материалы по дисциплине:
 - 2.1. Оценочные материалы для проведения текущего контроля.
 - 2.2. Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации.

Обновление оценочных материалов дисциплины

Целью оценочных материалов по дисциплине (далее – ОМ) является комплексная оценка результатов обучения по дисциплине и установление уровня сформированности компетенций обучающегося.

ОМ предназначен для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

ОМ включает оценочные средства для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Оценочные материалы разработаны в соответствии с рабочей программой

1. Паспорт оценочных материалов по дисциплине

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.2. Способен к проведению сравнительного анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Уметь: проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Владеть: навыками анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Тема 1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора. Тема 2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween. Тема 3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween. Тема 4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Тема 5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.	Практическое занятие Доклад	Практическое занятие
ПК-2 Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации,	ПК -2.1. Демонстрирует знание специфики и умение определить выбор профессионального программного обеспечения для проектирования различных объектов визуальной ин-	Знать: анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Уметь: проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуаль-	Тема 6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов. Тема 7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики. Тема 8. Использование инструмента Bone Tool	Практическое занятие	Практическое занятие

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
идентификации и коммуникации	формации, идентификации и коммуникации	ной информации, идентификации и коммуникации. Владеть: навыками анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash. Тема 10. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов. Тема 11. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo. Тема 12. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.		
	ПК-2.2 Применяет специальные компьютерные программы на различных этапах проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: порядок оформления результатов дизайнерских исследований. Уметь: формировать предложения по направлению работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Владеть: навыками анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Тема 13. Средства компьютерной аудиотехнологии. Тема 14. Основы компьютерных идеотехнологий.	Практическое занятие	Практическое занятие
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническая разработка дизайн-проектов	ПК - 3.1 Способен осуществлять согласование задания на разработку концептуального проекта с	Знать: порядок согласования задания на разработку концептуального проекта с заказчиком. Уметь: проводить анализ содержания проектных	Тема 1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора. Тема 2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров	Практическое занятие	Практическое занятие

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
	заказчиком, проводит анализ содержания проектных задач выбирает методы и средства их решения	задач выбирать методы и средства их решения. Владеть: навыком анализа содержания проектных задач, методами и средствами их решения	и покадровая анимация-Shape Tween. Тема 3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.		
	ПК - 3.2 Способен осуществлять творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений	Знать: порядок творческой разработки сложных авторских объемно-планировочных решений. Уметь: осуществлять творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений. Владеть: навыком разработки сложных авторских объемно-планировочных решений	Тема 4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений. Тема 5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев. Тема 6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов. Тема 7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Практическое занятие	Практическое занятие
	ПК - 3.3 Способен применять приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений	Знать: приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания. Уметь: применять приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной	Тема 8. Использование инструмента Bone Tool Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash. Тема 10. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов. Тема 11. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	Практическое занятие	Практическое занятие

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения	Контролируемые разделы, темы дисциплины	Наименование оценочного средства	
				Текущий контроль	Промежуточная аттестация
1	2	3	4	5	6
		природной среды обитания. Владеть: навыком разработки объемно-планировочных решений	Тема 12. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера. Тема 13. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity. Тема 14. Основы компьютерных идеотехнологий.		

2. Оценочные материалы по дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне»

2.1 Оценочные материалы для проведения текущего контроля успеваемости

Комплект докладов по дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне»

Тема 14. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.

Тема 15. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.

Тема 16. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.

Тема 17. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.

Тема 18. Основы компьютерных видеотехнологий.

Критерии оценивания докладов, презентаций

№	Критерии	Оценка	Максимальный балл
1.	Структура сообщений и презентации	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 7-минутного выступления рекомендуется использовать не более 10 слайдов) – наличие титульного слайда и слайда с выводами	10
2.	Наглядность презентации	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается – используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.)	10
3.	Дизайн	– оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, для всех слайдов презентации используется один и тот же шаблон оформления	10
4.	Содержание	– презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы) – содержит полную, понятную информацию по теме работы – орфографическая и пунктуационная грамотность	40
5.	Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, ясно и грамотно излагает материал – выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории – выступающий точно укладывается в рамки регламента (7 минут)	30
Максимальный балл			100

Оценка	Кол-во баллов	Критерии
2	до 49	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень представленного доклада
3	50-69	Низкий уровень представленного доклада
4	70-89	Средний уровень представленного доклада
5	90-100	Высокий уровень представленного доклада

Практические занятия.

Тема 1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.

Задание № 1. Выполнение упражнений с применением инструмента рисования и выделения объектов: Операции над объектами: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание. Создание прозрачных объектов. Параметр заливки Alpha. Цель: Изучение интерфейса редактора. Развития умения пользоваться инструментарием. Научить студентов понимать возможности инструментов рисования и выделения объектов, осуществлять поиск выразительных возможностей взаимодействия операций: подрезка, группировка, упорядочение, склеивание.

Задание № 2. Выполнение упражнений с использованием инструментов создания форм при формировании объектов: • Редактирование объектов. • Настройка параметров сглаживания и распознавания формы. • Изменения типа линий, цвета и толщины. • Задание и изменение цвета/заливки получившихся форм. • Работа с панелью Color Mixer.

Тема 2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.

Задание № 1. Создание и выполнение упражнений – анимаций с применением технологии Shape Tween. Цель: Изучение интерфейса редактора. Развития знаний и умения пользоваться технологией Shape Tween. Научить студентов понимать возможности технологий создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Shape Tween, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Shape Tween.

Задание № 2. Технология Shape Tween. Цель: Изучение интерфейса редактора. Дальнейшее развития знаний и умения пользоваться технологией Shape Tween. Научить студентов понимать возможности технологий создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Shape Tween, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Shape Tween.

Тема 3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.

Задание № 1. Работа с символами типа Movie и Выполнение упражнений с использованием инструментов рисования при создании объектов: движение с движением: «Flash-матрешка». Цель: Изучение интерфейса редактора - понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Развития знаний и приемов пользоваться символами и экземплярами, создания библиотек. Изучить и практически освоить анимацию движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности технологий создания анимации движения Motion Tween, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании технологии Motion Tween.

Задание № 2. Использование и настройка параметров Rotate. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием Rotate: «Движущий автомобиль».

Тема 4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.

Задание № 1. Разработка и выполнения анимационных роликов с использованием растровой графики. Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение растровой графики. Развития знаний и приемов пользоваться символами и экземплярами,

полученных из растровой графики. Дальнейшее изучение и освоение анимации движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности использования растровой графики, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании этой графики.

Тема 5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.

Задание № 1 Разработка и выполнение анимации «Полет бабочки». Создание слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Параметр Orient to Pass. Цель: Изучение интерфейса редактора - использование и применение специальных слоев. Развития знаний алгоритмов создания, направляющего и маскирующего слоев. Дальнейшее изучение и освоение анимации движения Motion Tween. Научить студентов понимать возможности использования, направляющего и маскирующего слоев, осуществлять поиск выразительных возможностей при использовании слоя, направляющего движение Motion Guide Layer. Научится применять параметр Orient to Pass.

Тема 6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.

Задание № 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием текстовых эффектов: появление и исчезновение текста, выпрыгивающий текст, растущий текст. Рассмотрение стандартных эффектов Flash: Blur, Shadow, Expend, Explode.

Тема 7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.

Задание № 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием эффектов с векторной графикой. Разработка проекта «Рассветы - Закаты». Цель: Проверка знаний и практических навыков, полученных течении семестра. Дальнейшее изучение и закреплений навыков флеш-анимации. Научить студентов понимать возможности использования эффектов с растровой графикой, осуществлять поиск выразительных возможностей при эффектах.

Тема 8. Использование инструмента Bone Tool

Задание № 1. Разработка и выполнение анимационных роликов с использованием инструмента Bone Tool. Разработка проекта: «Мультфильм: Танец». Цель: Проверка знаний и практических навыков, полученных течении семестра. Дальнейшее изучение и закреплений навыков флеш-анимации. Научить студентов понимать возможности применения инструмента Bone Tool, осуществлять поиск выразительных возможностей инструмента Bone Tool..

Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash.

Задание № 1 Разработка и выполнение проекта «Прыгающий мяч». Цель: Изучение интерфейса редактора - объектно-ориентированные технологии во Flash. Научить студентов понимать возможности использования - объектно-ориентированные технологии во Flash, осуществлять поиск выразительных возможностей программирования.

Тема 10. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.

Задание № 1 Создание и выполнение упражнения «Калькулятор». Цель: Дальнейшее изучение объектно-ориентированные технологии во Flash. Научить студентов понимать возможности использования - объектно-ориентированные технологии во Flash, осуществлять поиск выразительных возможностей программирования. При выполнении практических упражнений отрабатываются практические навыки и закрепляются теоретические знания по объектно-ориентированным технологиям.

Тема 11. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.

Практическое занятие № 11 Задание № 1 Разработка и выполнение упражнения «Переходы по кнопкам». Столкновение объектов

Тема 12. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.

Задание № 1 Аналоговый и цифровой звук и аппаратное обеспечение для создания,

записи, копирования звука. Разновидности программ для цифровой обработки звука.

Тема 13. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.

Задание № 1 Монтаж звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения. Цель: Изучение интерфейса программа Audacity - использование и применение фильтров создания эффекта чтения. Научить студентов монтажу звуковых файлов с использованием фильтров создания эффекта чтения.

Тема 14. Основы компьютерных идеотехнологий.

Практическое занятие № 14 Задание № 1 Создание слайд – шоу с использованием графических изображений и видео – ролика и использованием видео и звуковых файлов.

Критерии оценивания практических занятий

Выполнение практических работ заключается в анализе проблем и разработке рекомендаций и решений по их устранению с последующей защитой в форме презентации продолжительностью 3-5 минут.

Для получения положительной оценки за практическую работу студент должен продемонстрировать навыки аналитической работы с литературой, способность провести самостоятельное исследование, сделать выводы на основе сведений, полученных из источников и научной литературы, новаторство, оригинальность творческих, проектных предложений. Обязательным требованием к работам (в том числе презентациям) является грамотность оформления и наличие научно-справочного аппарата.

Оценки по всем формам текущего контроля успеваемости выставляются по 10-ти балльной шкале.

Критерии оценки:

Решение соответствует поставленной задаче / вопросу – 30% (оценки)

Краткость, ясность, четкая структура решения. Оформление и презентация решения в соответствии с требованиями – 20%

Реализуемость решения на практике. Аргументация, правильность расчетов, предлагаемых в решении – 30%

Соответствие решения современным тенденциям в проектировании, дизайне, оригинальность – 20%

2.2 Оценочные материалы для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к экзамену

1. Перечислите процедуру для запуска подсистемы «Конструктор».
2. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.
3. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.
4. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.
5. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.
6. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.
7. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.
8. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.
9. Использование инструмента Bone Tool
10. Объектно-ориентированные технологии во Flash.
11. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.
12. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.

13. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые системы персонального компьютера.
14. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.
15. Основы компьютерных видеотехнологий. Ввод видеоданных в персональный компьютер

Критерии оценивания знаний на экзамене:

Оценка «Отлично»:

1. Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, что и отражено в практических работах.
2. Показан аналитический подход к рассмотрению заявленной темы, работа выполнена в полном объеме.
3. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы, продемонстрирован высокий уровень работ, которые представляет собой самостоятельные творческие работы, показывается собственная графическая концепция по заявленным темам
4. Все учебные задачи выполнены, в работах демонстрируется оригинальность и нестандартность решения в выполнении задания;
5. Экспозиция и презентация работ выполнены на очень высоком уровне.

Оценка «Хорошо»:

1. Теоретическое содержание курса освоено полностью, без пробелов, что и отражено в практических работах.
2. Раскрытие темы практического задания выполнено в полном объеме и на хорошем уровне,
3. Необходимые практические навыки работы с материалом в основном сформированы.
4. Отсутствуют существенные ошибки, но работа содержит несущественные недочеты.
5. В целом работа выполнена на высоком уровне.
6. Экспозиция и презентация работ выполнены на высоком уровне.

Оценка «удовлетворительно»:

1. Теоретическое содержание курса освоено частично, пробелы не носят существенного характера, что и отражено в практических работах.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы, но имеют ряд недостатков.
3. Предусмотренное программой обучения учебное задание выполнено.
4. Раскрытие темы выполнено в не полном объеме, и в большей степени, на среднем уровне.
5. В работе отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается применение случайных необоснованных материалов
6. Экспозиция и презентация работ выполнены на удовлетворительном уровне.

Оценка «Неудовлетворительно»:

1. Теоретическое содержание курса освоено частично, пробелы носят существенный характер, что видно в практических работах.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы, уровень работ не отвечает профессиональным требованиям и учебным задачам.
4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.
5. Экспозиция и презентация работ не выполнены или исполнены на неудовлетворительном уровне.

Обновление оценочных материалов дисциплины

обсуждены и рекомендованы к утверждению решением кафедры наимено-
вание кафедры

от ____ ____ 20__ г., протокол № ____

одобрены Научно-методическим советом ____ от ____ ____ 20__ г.,
протокол № ____