

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

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

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: зачет, экзамен

Рабочая программа по дисциплине «Мультимедийные технологии в дизайне» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Графический дизайн», составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 г.

Рабочая программа:

обсуждена и рекомендована к утверждению решением кафедры гуманитарных дисциплин и иностранных языков от 21 марта 2025 г., протокол № 7

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

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Цель и задачи освоения дисциплины	4
2.	Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3.	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине	5
4.	Объем дисциплины и виды учебной работы	6
5.	Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием количества академических часов и видов учебных занятий	7
	5.1. Содержание дисциплины	7
	5.2. Разделы, темы дисциплины и виды занятий	8
6.	Лабораторные занятия	10
7.	Практические занятия	12
8.	Примерная тематика курсовых работ (проектов)	12
9.	Самостоятельная работа студента	12
10.	Оценивание результатов обучения и уровня сформированности компетенций	14
11.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	14
12.	Перечень программного обеспечения, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины	15
13.	Материально–техническое обеспечение дисциплины	16
	Обновление рабочей программы дисциплины (модуля)	17

1. Цель и задачи освоения дисциплины

Цель изучения дисциплины «Мультимедийные технологии в дизайне» – 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:

- 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 создания мультимедиа-приложений для профессиональной деятельности на примерах разработки статических и динамических сценариях индивидуальных мультимедиа-проектов.

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Мультимедийные технологии в дизайне» относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» основной профессиональной образовательной программы – программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Графический дизайн».

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики	Изучаемые в текущем семестре дисциплины (модули), практики	Последующие дисциплины (модули), практики
ПК 1	Учебная практика, учебно-ознакомительная практика	Мультимедийные технологии в дизайне Проектный практикум	Производственная практика, проектно-технологическая практика Производственная практика, преддипломная практика
ПК 2	Учебная практика, учебно-ознакомительная практика	Проектный практикум Мультимедийные технологии в дизайне	Производственная практика, проектно-технологическая практика Производственная практика, преддипломная практика
ПК 3	Цифровые технологии в дизайне	Мультимедийные технологии в дизайне Проектный практикум	Производственная практика, проектно-технологическая практика Производственная практика, преддипломная практика

3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

Изучение дисциплины направлено на формирование у обучающихся универсальных компетенций – ПК-1, ПК-2, ПК-3.

Формируемые компетенции (код и наименование компетенции)	Индикаторы достижения компетенций	Планируемые результаты обучения
ПК-1. Способен составлять по типовой форме, обсуждать и согласовывать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации, правильно определять композиционные приемы и стилистические особенности, предварительно прорабатывать эскизы объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.2. Использует средства дизайна, в том числе специальные компьютерные программы для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: потребности и предпочтения целевой аудитории Уметь: анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Владеть: навыками проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-2. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК -2.1. Демонстрирует знание специфики и умение определить выбор профессионального программного обеспечения для проектирования различных объектов 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
	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 направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Владеть: навыками анализа аналогов

	информации, идентификации и коммуникации	проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов	ПК - 3.1 Способен осуществлять согласование задания на разработку концептуального проекта с заказчиком, проводит анализ содержания проектных задач выбирает методы и средства их решения	Знать: порядок согласования задания на разработку концептуального проекта с заказчиком. Уметь: проводить анализ содержания проектных задач выбирать методы и средства их решения. Владеть: навыком анализа содержания проектных задач, методами и средствами их решения
	ПК - 3.3 Обсуждает варианты дизайнерских решений проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с заказчиком и руководством, согласовывает окончательный вариант дизайн-проекта	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

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Объем дисциплины и виды учебной работы в академических часах с выделением объема контактной работы обучающихся с преподавателем и самостоятельной работы обучающихся

очная форма обучения

Вид учебной деятельности	Ак. часов	
	Всего	По семестрам 5 семестр
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:	91	91
Аудиторные занятия, часов всего, в том числе:	90	90
• занятия лекционного типа	36	36
• занятия семинарского типа:	54	54
практические занятия	54	54
лабораторные занятия		
в том числе занятия в форме практической подготовки	54	54
Консультации	0,5	0,5
Контактные часы на аттестацию в период экзаменационных сессий	0,5	0,5
2. Самостоятельная работа студентов, всего	125	125

- курсовая работа (проект)		-	-
- изучение учебного/теоретического материала (по конспектам лекций), изучение основной и дополнительной литературы		80	80
- написание доклада		14	14
- подготовка к практическим занятиям		31	31
3.Промежуточная аттестация: экзамен,		36	36
ИТОГО:	ак. часов	252	252
Общая трудоемкость	зач. ед.	7	7

5. Содержание дисциплины, структурированное по темам (разделам) с указанием количества академических часов и видов учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. 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.

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

Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации движения - Shape Tween.

Тема 3. 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).

Тема 4. 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.

Тема 5. 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.

Тема 6. 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.

Тема 7. 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.

Тема 8. Использование инструмента Bone Tool

Контрольная работа с использованием инструмента Bone Tool.

Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash.

Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.

Тема 10. 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.

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

Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.

Тема 12. 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.

Тема 13. 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.

Тема 14. Основы компьютерных видеотехнологий.

Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.

5.2. Разделы, темы дисциплины и виды занятий

очная форма обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Виды занятий, включая самостоятельную работу студентов (в ак. часах)			Индикаторы достижения компетенций
		занятия лекционного типа	занятия семинарского типа / из них в форме практической подготовки	самостоятельная работа	

1.	Тема 1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	4	8	10	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
2.	Тема 2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
3.	Тема 3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
4.	Тема 4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
5	Тема 5. Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
6	Тема 6. Использование текста текст в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
7	Тема 7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
8	Тема 8. Использование инструмента Bone Tool	2	4/2	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
9	Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash.	4	8/1	10	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
10	Тема 10. Применение языка Action Script для символов при создании интерактивных фильмов.	2	4/1	6	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
11	Тема 11. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	4	8	10	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
12	Тема 12. Основы компьютерных аудиотехнологий. Звуковые	2	4	8	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК

	системы персонального компьютера.				3.2; ПК 3.3
13	Тема 13. Средства компьютерной аудиотехнологии. Программа Audacity.	2	4	10	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
14	Тема 14. Основы компьютерных идеотехнологий.	4	8	10	ПК 1.1; ПК 1.2; ПК 1.3; ПК 3.1; ПК 3.2; ПК 3.3
	Итого	36	54/10	125	

6. Лабораторные занятия

№ п/п	Наименование раздела, темы дисциплины	Содержание практических занятий	Объем (ак. час.)
			Очная форма обучения
1	Тема 1. Знакомство с графическим редактором Adobe Flash. Интерфейс редактора.	Инструмент для создания векторных изображений и анимационных роликов, веб-сайтов и презентаций, мультимедийных динамических приложений и интерактивных приложений различной сложности.	4/4
2	Тема 2. Программа Adobe Flash. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация-Shape Tween.	Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров в Adobe Flash заключаются в использовании ключевых кадров (keyframes). Это кадры, которые не изменяются автоматически в процессе создания анимации, а используются в качестве опорных для генерации промежуточных кадров.	2/2
3	Тема 3. Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров - Motion Tween.	Библиотека в контексте создания анимации предназначена для хранения объектов многократного использования. Объект из библиотеки можно размещать на рабочем поле в нескольких экземплярах, подвергая каждый из них нужным трансформациям. При этом исходный библиотечный объект останется неизменным.	2/2
4	Тема 4. Работа с растровой графикой. Импорт растровой графики в библиотеку. Создание символов из растровых изображений.	Работа с растровой графикой включает в себя различные операции, такие как выделение областей изображения, перемещение, копирование, зачистка, кадрирование, изменение масштаба отображения и другие	2/2
5	Тема 5.	В Adobe Flash есть специальные слои:	2/2

	Специальные слои: направляющий и маскирующий слой. Алгоритмы создания, направляющего и маскирующего слоев.	направляющий (Guide) и маскирующий (Mask). Они используются для разных задач: направляющий слой — для задания траектории движения объекта, маскирующий — для скрытия содержимого нижележащего слоя.	
6	Тема 6. Использование текста в флеш – анимации. Применение текстовых эффектов.	В Flash 8 для текстовых блоков можно применять анимацию движения: перемещать текстовый блок, менять его размер вместе с кеглем шрифта, вращать и перекашивать. Текст внутри блока при этом можно редактировать в любое время обычным образом	2/2
7	Тема 7. Работа с векторной графикой. Импорт векторной графики в библиотеку. Эффекты векторной графики.	Работа с векторной графикой включает импорт векторных файлов в библиотеку и применение эффектов для стилизации объектов. Для работы с векторной графикой используются специализированные программы	2/2
8	Тема 8. Использование инструмента Bone Tool	Формирование конфекционной карты пакетов материалов для изделий различных ассортиментных групп: верхняя одежда, легкая одежда, детская (не менее 6 пакетов материалов).	4/4
9	Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash.	Понятие сценария. Методология программирования, объектно-ориентированное программирование. Предопределённые объекты Adobe Flash. Язык ActionScript. Терминология ActionScript.	4/4
10	Тема 10. 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.	2/2
11	Тема 11. Создание сценария для кадра. Переход по GoTo.	Создание и выполнение сценария для клипа. Использование встроенных компонент. Кнопка и типы событий кнопки.	4/4
12	Тема 12. 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.	2/2
13	Тема 13. Средства компьютерной аудиотехнологии.	Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity. Знакомство с программой Audacity. Запись и обработка звука средствами программы	2/2

	Программа Audacity.	Audacity. Интерфейс программы. Элементы управления файлом	
14	Тема 14. Основы компьютерных идеотехнологий.	Программа по обработке видеoinформации Adobe Premier Pro. Знакомство с интерфейсом программы.	4/4

7. Практические занятия

Практические занятия не предусмотрены.

8. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

Курсовые работы (проекты) не предусмотрены.

9. Самостоятельная работа студента

Методические материалы

Самостоятельная работа студента при изучении дисциплины «Основы проектирования в дизайне» направлена на закрепление теоретических знаний, полученных в ходе лекционных занятий, сформировать навыки в соответствии с требованиями, определенными в ходе занятий семинарского типа.

Виды самостоятельной работы студента при изучении дисциплины:

- работа с конспектами лекций и(или) иными учебными материалами, в том числе электронными,
- изучение основной и дополнительной литературы, источников Интернет,
- подготовка к практическим занятиям,
- подготовка к текущему контролю и промежуточной аттестации.

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

Проработка конспектов лекций и литературных источников. Подготовка доклада на тему «Обзор Adobe Flash. Интерфейс редактора».

Тема 2. 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.

Тема 3. 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.

Тема 4. 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.

Тема 5. 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.

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

Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска и подбора информации. Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационных композиций.

Тема 7. 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.

Тема 8. 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.

Тема 9. Объектноориентированные технологии во Flash.

Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска информации по теме «Объектноориентированные технологии во Flash». Подготовка доклада на тему «Объектно-ориентированные технологии во Flash». Творческое задание: Подбор аналогов и разработка анимационной композиции «Прыгающий мяч».

Тема 10. 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»

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

Проработка конспектов лекций 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».

Тема 12. 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»

Тема 13. 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».

Тема 14. Основы компьютерных идеотехнологий.

Проработка конспектов лекций и литературных источников. Использование интернет – ресурсов для поиска аудио фрагментов для создания и выполнения упражнений. Доклад с презентацией на тему: «Свободный цифровой редактор звуковых файлов Audacity».

10. Оценивание результатов обучения и уровня сформированности компетенций

Оценивание результатов обучения по дисциплине и уровня сформированности компетенций (части компетенции) осуществляется в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации в соответствии с комплектом оценочных материалов.

11. Учебно-методическое обеспечение дисциплины

основная литература

1. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин ; под ред. Л.Г. Гагариной. — Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2024. — 400 с. + Доп. материалы [Электронный ресурс]. — (Высшее образование). - ISBN 978-5-8199-0703-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2111907>

2. Архипова, Т.Н. Компьютерная графика : учебное пособие / Т. Н. Архипова, А. А. Кондратьева. - Москва : Издательство «Научный консультант», 2023. - 90 с. - ISBN 978-5-907692-23-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2179003>

Дополнительная литература

1. Чиченева, О. Н. Компьютерная графика. Программирование на языке AutoLisp в среде AutoCad : методические рекомендации / О. Н. Чиченева. - Москва : ИД МИСиС, 2024. - 44 с. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1232716>

электронные библиотечные системы (ЭБС) и электронные образовательные ресурсы

Электронно- библиотечная система ZNANIUM.COM – <https://znanium.com/>

Электронная библиотечная система BOOK.ru – <https://www.book.ru/>

Электронная библиотечная система «Академия» – <https://academia-moscow.ru/>

12. Перечень программного обеспечения, профессиональных баз данных и информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины

- 1) Лицензионное программное обеспечение, в том числе отечественного производства:

Программное обеспечение	Описание
Desktop School ALNG LicSAPk MVL	Операционная система Microsoft Windows Офисный пакет приложений Microsoft Office
Консультант Плюс	Компьютерная справочная правовая система
INDIGO	Программа для создания и проведения компьютерного тестирования

- 2) Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

Программное обеспечение	Описание
ЯндексБраузер	Браузер
Adobe Acrobat Reader DC	ПО для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF
Adobe Flash	редактор
7-zip	Свободный файловый архиватор
Gimp	программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой
Inkscape	векторный графический редактор;
Blender	программа создания трехмерных изображений;
генераторы цветовых палитр	Color Hunt
инструменты для типографики	BirdFont
программы для создания паттернов и текстур	Material Maker

- 3) Профессиональные базы данных:

INMYROOM. Профессиональный сайт для дизайнеров интерьера. Самая большая коллекция по дизайну и идей по декору. Платформа для общения профессионалов для реализации своих идей – [https:// www.inmyroom.ru/](https://www.inmyroom.ru/)

Сайт Информационного агентства «Архитектор» Интернет ресурс по архитектуре и дизайну – <https://www.archinfo.ru/>

- 4) Информационные справочные системы:

www.consultant.ru – СПС КонсультантПлюс. Компьютерная справочная правовая система, широко используется учеными, студентами и преподавателями (подписка на ПО).

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде.

13. Материально–техническое обеспечение дисциплины

Образовательный процесс обеспечен учебными аудиториями для проведения учебных занятий, а именно для проведения занятий лекционного типа, лабораторных занятий групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, помещениями для самостоятельной работы студентов.

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа.

Технические средства обучения:

персональный компьютер-1, мультимедийное оборудование (проектор, проекционный экран) – 1.

Учебные аудитории для проведения лабораторных занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (компьютерный класс)

Рабочее место преподавателя (стол, стул), рабочие места обучающихся:

Технические средства обучения: персональный компьютер - 15, сетевое оборудование.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду института.

Рабочие места обучающихся.

Технические средства обучения:

персональный компьютер - 13.

Учебные аудитории соответствуют действующим противопожарным правилам и нормам.

Обновление рабочей программы дисциплины (модуля)

Наименование раздела рабочей программы, в который внесены изменения

(измененное содержание раздела)

обсуждено и рекомендовано к утверждению решением кафедры
_____ от ____ ____ 20__ г., протокол № ____

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