



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

***ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО
ПРОДУКТА***

Направление подготовки (специальность)
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат
Программа подготовки - академический бакалавриат

Форма обучения
заочная

Институт/ факультет Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра Дизайна
Курс 5

Магнитогорск
2020 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата) (приказ Минобрнауки России от 11.08.2016 г. № 1004)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна 07.02.2020, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ 17.02.2020 г. протокол № 5

Председатель _____ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук _____ Т.В. Салеева

доцент кафедры Дизайна, канд. филос. наук _____ Э.П. Чернышова

Рецензент:

Директор ООО ПКФ "Статус", _____ А.Н. Кустов



1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Целями освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии мультимедийного продукта» являются: формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта 54.03.01 Дизайн.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Информационные технологии мультимедийного продукта входит в вариативную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Технический рисунок. Инженерная графика

Типографика

Компьютерные технологии в графическом дизайне

Пропедевтика

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Научные исследования в области полиграфического продукта

Научные исследования в области мультимедийного продукта

Разработка мультимедийного продукта

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Информационные технологии мультимедийного продукта» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения
ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	
Знать	- основные задачи и этапы выполнения различных надписей и обозначений средствами шрифтовой культуры с помощью компьютерных технологий; - основные термины и понятие шрифтовой культуры.
Уметь	- выделять наиболее эффективные элементы составления шрифтовых композиций в надписях, составлении аннотаций, технической документации и т.д., используемых в работе над созданием объектов из различных материалов; - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать полученные знания на междисциплинарном уровне.
Владеть	- основными навыками составления шрифтовых композиционных надписей в компьютерных технологиях при решении стандартных задач профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения дизайн-проекта.
ОПК-6 способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	

Знать	- основные средства выразительности композиции в дизайне; - решение стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
Уметь	- использовать знания по цветоведению, композиции, фотографии, проектированию и др. дисциплин при редактировании векторных и растровых изображений, создании спецэффектов.
Владеть	- аналитическими знаниями в области применения информационных технологий в дизайне; - практическими доказательствами области применения теории цвета в графике (модели RGB, CMYK, Lab и т.д.); - четким обоснованным алгоритмом решения проектных задач в области информационных технологий.
ПК-6 способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	
Знать	- основные методы компьютерного проектирования; - основные методы поиска информации в информационном пространстве.
Уметь	- использовать различные технологии создания и обработки изображений и необходимой информации в растровых и векторных графических редакторах.
Владеть	- опытом создания проектов в редакторах векторной и растровой графики; - навыками проведения исследования в области информационных технологий.

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 5 зачетных единиц 180 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 13 акад. часов;
- аудиторная – 10 акад. часов;
- внеаудиторная – 3 акад. часов
- самостоятельная работа – 154,4 акад. часов;
- подготовка к экзамену – 12,6 акад. часа
- подготовка к зачёту – 12,6 акад. часа

Форма аттестации - зачет, экзамен

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Раздел 1. Создание визуальных элементов фирменного стиля								
1.1 Предпроектный анализ мультимедийного продукта	5	2			6	Самостоятельное изучение учебной литературы; практическая работа над таблицей	Опрос; проверка практических заданий	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
1.2 Этапы разработки мультимедийного продукта				1/И	8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
1.3 Лейтмотивы товарных знаков				1/И	10	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
1.4 Шрифт мультимедийных продуктах				1/И	20	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Выступление на практическом занятии; проверка практических заданий; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6

1.5 Психология цветового восприятия			1/1И	20	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
Итого по разделу		2	4/4И	64			
2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов							
2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5	2	1/1И	30	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
2.2 Разработка мультимедийного продукта (презентация, видеоролик). Написание слогана. Выполнение цветового решения			1/1И	60,4	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Отчет по практическому заданию; устный опрос; презентация мультимедийного продукта	ОПК-4, ОПК-6, ПК-6
Итого по разделу		2	2/2И	90,4			
Итого за семестр		4	6/6И	154,4		экзамен, зачёт	
Итого по дисциплине		4	6/6И	154,4		зачет, экзамен	ОПК-4, ОПК- 6, ПК-6

5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения). Учебная деятельность студента носит в таких условиях, как правило, репродуктивный характер.

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе лично-значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий. Интерактивность подразумевает субъект-субъектные отношения в ходе образовательного процесса и, как следствие, формирование саморазвивающейся информационно-ресурсной среды.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Лекция «обратной связи» – лекция–провокация (изложение материала с заранее запланированными ошибками), лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-пресс-конференция.

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Жданова, Н.С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусстве [Электронный ресурс]: учебник / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МГТУ, 2016. – Режим доступа: [http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Жданова Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусств.pdf&reserved=Жданова Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусств](http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Жданова%20Н.%20С.%20Визуальное%20восприятие%20и%20дизайн%20в%20цифровом%20искусств.pdf&reserved=Жданова%20Н.%20С.%20Визуальное%20восприятие%20и%20дизайн%20в%20цифровом%20искусств) (дата обращения 21.08.2020).

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.С. Жданова. – М.: ЭБС «Лань», 2017. – 196 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/97117> (дата обращения 21.08.2020).

б) Дополнительная литература:

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS3 [Электронный ресурс]: учеб. пособие / И.Б. Аббасов. – М.: ДМК Пресс, 2009. – 224 с.

– ISBN 978-5-94074-411-5. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/407627> (дата обращения 21.08.2020).

2. Антоненко, Ю.С. Стилеобразование в дизайне [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Ю.С. Антоненко. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2017. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Антоненко%20Ю.%20С.%20Стилеобразование%20в%20дизайне.pdf&reserved=Антоненко%20Ю.%20С.%20Стилеобразование%20в%20дизайне> (дата обращения 21.08.2020).

3. Глазова, М.В. Изобразительное искусство. Алгоритм композиции [Электронный ресурс]: учеб. пособие / М.В. Глазова, В.С. Денисов. – М.: Когито-центр, 2012. – 220 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/109267> (дата обращения 21.08.2020).

4. Григорьев, А.Д. Проектирование и анимация в 3ds Max [Электронный ресурс]: учебник / А.Д. Григорьев, Т.В. Усатая, Э.П. Чернышова. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – Режим доступа: <http://magtu.ru:8085/marcweb2/Download.asp?type=2&filename=Григорьев%20А.%20Д.%20Проектирование%20и%20анимация%20в%203DS%20MAX.pdf&reserved=Григорьев%20А.%20Д.%20Проектирование%20и%20анимация%20в%203DS%20MAX> (дата обращения 21.08.2020).

5. Комолова, Н.В. Adobe Photoshop CS5 для всех [Электронный ресурс]: практическое руководство / Н.В. Комолова, Е.С. Яковлева. – СПб: БХВ-Петербург, 2011. – 608 с. – ISBN 978-5-9775-0567-3. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/351256> (дата обращения 21.08.2020).

6. Кравченко, Л.В. Photoshop шаг за шагом. Практикум [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко. – М.: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2018. – 136 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/939891> (дата обращения 21.08.2020).

7. Левковец, Л.Б. Adobe Photoshop CS4 Extended. Базовый курс на примерах [Электронный ресурс]: Практическое руководство / Л.Б. Левковец. – СПб: БХВ-Петербург, 2009. – 398 с. – ISBN 978-5-9775-0326-6. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog/product/350588> (дата обращения 21.08.2020).

8. Мельников, В.П. Информационные технологии [Текст]: учебник / В.П. Мельников. – М.: Академия, 2009. – 425 с.

9. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне [Текст]: учебник / Д.Ф. Миронов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2008. – 538 с.

10. Никитина, Н.П. Цветоведение. Колористика в композиции [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Н.П. Никитина. – Екатеринбург: УрФУ, 2015. – 88 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/98497> (дата обращения 21.08.2020).

11. Петров, М.Н. Компьютерная графика [Текст]: учеб. пособие / М.Н. Петров. – 3-е изд. – М.; СПб. и др.: Питер, 2011. – 541 с.

12. Порев, В.Н. Компьютерная графика [Текст] / В.Н. Порев. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 428 с.

13. Сиденко, Л.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование [Текст]: учеб. пособие / Л.А. Сиденко. – М.; СПб. и др.: Питер, 2009. – 219 с.

14. Ушакова, С.Г. Композиция [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / С.Г. Ушакова. – М.: ФЛИНТА, 2014. – 110 с. – Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/60760> (дата обращения 21.08.2020).

в) Методические указания:

1. Жданова, Н.С. Основы дизайна [Текст]: учеб.-метод. комплекс для студентов специальности 030800 «Изобраз. искусство» / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: Изд-во МаГУ, 2009. – 120 с.

2. Жданова, Н.С. Основы дизайна и проектно-графического моделирования [Текст]: учеб.-метод. пособие / Н.С. Жданова. – Магнитогорск: МаГУ, 2013. – 189 с.

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:**Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Windows 7 Professional(для классов)	Д-1227-18 от 08.10.2018	11.10.2021
MS Windows 7 Professional (для классов)	Д-757-17 от 27.06.2017	27.07.2018
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
CorelDraw X3 Academic Edition	№144 от 21.09.2007	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Dreamweaver CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
Adobe Flash Professional CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw X4 Academic Edition	К-92-08 от 25.07.2008	бессрочно
CorelDraw X5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
Autodesk 3ds Max Design 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
Autodesk AutoCad Civil 3D 2011 Master Suite	К-526-11 от 22.11.2011	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
FAR Manager	свободно распространяемое ПО	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/

Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Федеральное государственное бюджетное учреждение «Федеральный институт промышленной собственности»	URL: http://www1.fips.ru/
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: http://window.edu.ru/
Электронные ресурсы библиотеки МГТУ им. Г.И. Носова	http://magtu.ru:8085/marcweb2/Default.asp

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Аудитория дистанционного обучения 335. Оснащение: мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации.

Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Примерная структура и содержание раздела:

По дисциплине «Информационные технологии мультимедийного продукта» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает изучение средств компьютерного проектирования и выполнение практических работ.

Примерные аудиторные практические работы (АПР):

АПР №1 «Создание презентации «Полиграфическая продукция»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

АПР №2 «Создание презентации «История книги»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

АПР №3 «Создание презентации «Теория и история фирменного стиля»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

АПР №4 «Создание презентации «Упаковка»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

ИДЗ №1 «Создание презентации «Реклама в античности»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

ИДЗ №2 «Создание презентации «Информационный блок к юбилею города»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

ИДЗ №3 «Создание презентации «Баннер для сайта»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

ИДЗ №4 «Создание презентации «Рекламные вывески»

Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50

Перечень примерных вопросов к экзамену

1. Программа, в которой выполняют презентации.
2. Основные критерии создания презентаций.
3. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика.
4. Особенности интерфейса программы Adobe Illustrator
5. Способы создания контура.
6. Управление цветом. Цветовое пространство рабочего файла.
7. Выделение и упорядочивание объектов.
8. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром.
9. Импорт, экспорт, сохранение.
10. Создание специальных эффектов и их применение.
11. 3D эффекты, способы их использования.
12. Текст, типографика в векторном редакторе.
13. Построение перспективы.
14. Подготовка к печати.
15. Создание символов, кистей, образцов.
16. Растровая Графика. Особенности и специфика.
17. Интерфейс программы Adobe Photoshop.
18. Техника выделения областей изображения.
19. Работа с многослойным изображением.
20. Операции со слоями. Спецэффекты на слое.
21. Цветовые модели, палитры, режимы.
22. Техника рисования и ретуширования.
23. Техника сложного монтажа.
24. Использование альфа-каналов и контуров.
25. Работа с масками и альфа-каналами.
26. Подготовка к печати.

Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании		
Знать	- основные задачи и этапы выполнения различных надписей и обозначений средствами шрифтовой культуры с помощью компьютерных технологий; - основные термины и понятие шрифтовой культуры.	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Способы создание контура. 4. Выделение и упорядочивание объектов. 5. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром. 6. Создание специальных эффектов и их применение. 7. Текст, типографика в векторном редакторе. 8. Создание символов, кистей, образцов. 9. Растровая графика. Особенности и специфика. 10. Интерфейс программы растрового редактора. 11. Техника выделения областей изображения. 12. Работа с многослойным изображением. 13. Операции со слоями. Спецэффекты на слое. 14. Техника рисования и ретуширования. 15. Техника сложного монтажа. 16. Подготовка к печати.
Уметь	- выделять наиболее эффективные элементы составления шрифтовых композиций в надписях, составлении аннотаций, технической документации и т.д., используемых в работе над созданием объектов из различных материалов;	<p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции. 2. Разработка товарного знака. Написание слогана. Выполнение цветового решения.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	<ul style="list-style-type: none"> - применять полученные знания в профессиональной деятельности; - использовать полученные знания на междисциплинарном уровне. 	
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> - основными навыками составления шрифтовых композиционных надписей в компьютерных технологиях при решении стандартных задач профессиональной деятельности в процессе составления и выполнения дизайн-проекта. 	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Практическая работа по разработке визуальных элементов в векторных и растровых графических редакторах.</p>
ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> - основные средства выразительности композиции в дизайне; - решение стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности. 	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Управление цветом. Цветовое пространство рабочего файла. 4. Изменение формы объектов. Инструменты работы с контуром. 5. Создание специальных эффектов и их применение. 6. Создание символов, кистей, образцов. 7. Растровая графика. Особенности и специфика. 8. Интерфейс программы растрового редактора. 9. Техника выделения областей изображения. 10. Работа с многослойным изображением. 11. Цветовые модели, палитры, режимы. 12. Техника рисования и ретуширования. 13. Техника сложного монтажа. 14. Подготовка к печати.
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> - использовать знания по цветоведению, композиции, фотографии, проектированию и др. дисциплин при редактировании 	<p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание презентации «Реклама в античности» <p>Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	векторных и растровых изображений, создании спецэффектов.	<p>фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50.</p> <p>2. Создание презентации «Информационный блок к юбилею города» Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50.</p> <p>3. Создание презентации «Баннер для сайта» Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50.</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> - аналитическими знаниями в области применения информационных технологий в дизайне; - практическими доказательствами области применения теории цвета в графике (модели RGB, CMYK, Lab и т.д.); - четким обоснованным алгоритмом решения проектных задач в области информационных технологий. 	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Практическая работа по разработке визуальных элементов в векторных и растровых графических редакторах.</p>
ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> - основные методы компьютерного проектирования; - основные методы поиска информации в информационном пространстве. 	<p style="text-align: center;">Перечень теоретических вопросов к зачету и экзамену</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Понятие «векторная графика». Особенности и специфика. 2. Особенности интерфейса программы векторного редактора. 3. Растровая графика. Особенности и специфика. 4. Интерфейс программы растрового редактора. 5. Подготовка к печати.
Уметь	- использовать различные технологии создания и обработки изображений и необходимой информации в растровых и	<p style="text-align: center;">Перечень практических заданий для зачета и экзамена</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание презентации «Полиграфическая продукция» Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	векторных графических редакторах.	<p>фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50.</p> <p>2. Создание презентации «История книги» Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50.</p> <p>3. Создание презентации «Теория и история фирменного стиля» Создание презентации по заданной теме в программе PowerPoint. Иллюстрации и фоновые заставки монтировать в графическом редакторе. Использование эффектов анимации обязательно. Общее количество слайдов 40-50.</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> - опытом создания проектов в редакторах векторной и растровой графики; - навыками проведения исследования в области информационных технологий. 	<p style="text-align: center;">Комплексное задание</p> <p>Проектирование заданных объектов графического дизайна в разных графических редакторах (растровый и векторный).</p>

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Примерная структура и содержание пункта:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Информационные технологии мультимедийного продукта» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и навыков. Проводится в форме зачета в устной и письменной формах и в форме экзамена по итогам семестра.

Показатели и критерии оценивания зачета

(в соответствии с формируемыми компетенциями и планируемыми результатами обучения):

Для получения зачета по дисциплине обучающийся должен выполнить весь комплекс практических работ и итоговую зачетную индивидуальную работу. Используется форма деловой игры при защите итоговой работы, где имитируются реальные условия, отрабатываются конкретные специфические операции, моделируется соответствующий рабочий процесс, и контрольные вопросы по теоретической части курса.

– **«зачтено»** – содержание и оформление практических работ соответствует требованиям и в целом соответствует назначению; работа актуальна, выполнена самостоятельно; ответы на вопросы раскрыты на хорошем или достаточном уровне; теоретические положения сопряжены с практикой; практические рекомендации обоснованы; приложения грамотно составлены и прослеживается связь с положениями практических работ.

– **«не зачтено»** – содержание и оформление практических работ не соответствует требованиям; содержание работы не соответствует назначению; в ответах на вопросы даны в основном неверные ответы; работа содержит существенные теоретические и практические ошибки; качество работ носит умозрительный характер; предложения автора четко не сформулированы.

Экзамен по данной дисциплине проводится в дистанционном формате по экзаменационным билетам.

Показатели и критерии оценивания экзамена

(в соответствии с формируемыми компетенциями и планируемыми результатами обучения):

Для сдачи экзамена:

– на оценку **«отлично»** (5 баллов) – студент показывает высокий уровень знаний не только на уровне воспроизведения и объяснения информации, но и интеллектуальные навыки решения проблем и задач, нахождения уникальных ответов к проблемам, оценки и вынесения критических суждений;

– на оценку **«хорошо»** (4 балла) – студент показывает знания не только на уровне воспроизведения и объяснения информации, но и интеллектуальные навыки решения проблем и задач, нахождения уникальных ответов к проблемам;

– на оценку **«удовлетворительно»** (3 балла) – студент показывает знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, интеллектуальные навыки решения простых задач;

– на оценку **«неудовлетворительно»** (2 балла) – студент демонстрирует знания не более 20% теоретического материала, допускает существенные ошибки, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач;

– на оценку **«неудовлетворительно»** (1 балл) – студент не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.