



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ  
Директор ИСАиИ  
О.С. Логунова

11.02.2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРЬЕРА***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Дизайн среды

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	3
Семестр	6

Магнитогорск  
2022 год

Программа практики/НИР составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Программа практики/НИР рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна 17.01.2022 протокол №5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Программа практики/НИР одобрена методической комиссией ИСАИИ 11.02.2022 г. Протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ О.С. Логунова

Программа составлена:  
зав. кафедрой дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рецензент:  
Директор ООО ПКФ "Статус"



## Лист актуализации рабочей программы

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2023 - 2024 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта высшего образования по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Дизайн среды». Формирование системы знаний, умений и навыков в области ознакомления, овладения, разработки, продвижения и внедрения инновационных технологий на всех направлениях развития дизайна для повышения эффективности. В результате освоения дисциплины студенты приобретут профессиональные компетенции, позволяющие шире использовать возможности и преимущества инновационных технологий, основанных на новейших достижениях науки и техники.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Инновационные технологии в дизайне интерьера входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

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

Проектная деятельность

Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Пропедевтика

Психология визуального восприятия графических изображений

Компьютерные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне среды

Информационные технологии в дизайне среды

Информационные технологии в дизайне интерьера

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

Информационные технологии в дизайне среды

Информационные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне среды

Основы методологии дизайна

Основы производственного мастерства

Проектная деятельность

Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Основы стилиобразования в дизайне

Стилиобразование в дизайне

Подготовка к защите и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Производственная – преддипломная практика

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

В результате освоения дисциплины (модуля) «Инновационные технологии в дизайне интерьера» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ОПК-6.1	Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий
ОПК-6.2	Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам
ОПК-6.3	Использует современные информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 зачетных единиц 36 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 20,05 акад. часов;
- аудиторная – 19 акад. часов;
- внеаудиторная – 1,05 акад. часов;
- самостоятельная работа – 15,95 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	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. Введение в предмет.								
1.1 Понятие инновации. Современные инновационные технологии в технике и дизайне.	6	4			2	Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
1.2 Методы анализа эффективности и технической целесообразности инновации.		2			2	Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
1.3 Основные понятия технической системы		2			2	Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу		8			6			
2. Работа в глобальной информационной сети Internet по сбору иллюстративного материала для разработки мультимедийных приложений по заданной теме.								
2.1 Работа в глобальной информационной сети Internet по сбору иллюстративного материала для разработки мультимедийных приложений по заданной	6	2			2	Работа в глобальной информационно й сети Internet	Проверка самостоятельной работы.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3

Итого по разделу	2			2			
3. Основные прикладные программы создания и записи аудио- и видеофайлов, видеомонтажа.							
3.1 Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы.	6			0,95	Самостоятельное изучение принципов создания графических, звуковых и видеофайлов.	Проверка практических заданий	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
3.2 Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.		4		1	Самостоятельная работа с рендерингом в различные форматы.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
3.3 Алгоритмы рендеринга. Видеоэффекты. Технологии сжатия видео. H.264, MPEG-4 Part 10, или AVC (Advanced Video Coding) — новый стандарт видео.		3		6	Самостоятельное создание виртуального мультимедийного приложения на заданную тему.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3
Итого по разделу	9			7,95			
Итого за семестр	19			15,95		зачёт	
Итого по дисциплине	19			15,95		зачет	

## **5 Образовательные технологии**

Реализация компетентного 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.

При обучении студентов дисциплине «Инновационные технологии в дизайне интерьера» следует осуществлять следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

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. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексия.

Основные типы проектов:

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник, издание, экскурсия и т.п.).

3. Информационно-коммуникационные образовательные технологии – организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных средств.

## **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. Лепская, Н. А. Художник и компьютер [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н. А. Лепская. - М.: Когито-Центр, 2013. - 172 с. ISBN 978-5-904761-02-8

2. Лейкова, М.В. Инженерная компьютерная графика : методика решения

проекционных задач с применением 3D-моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Лейкова, И.В. Бычкова. - Электрон. дан. - Москва : МИСИС, 2016. - 92 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93600>. - Загл. с экрана.

3. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы [Электронный ресурс] : 2018-07-12 / Е.А. Никулин. - Электрон. дан. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 708 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/107948>. - Загл. с экрана.

#### **б) Дополнительная литература:**

1. Захарова, И. Г. Информационные технологии в образовании [Текст] : учебное пособие / И. Г. Захарова. - 6-е изд., стер. - М. : Академия, 2010. - 189 с. : ил., схемы, табл. - (Высшее проф. образование : Пед. специальности). - ISBN 978-5-7695-6700-1.

2. Колесов Д.

Мультимедийный обучающий комплекс МЕС-1500- ваш выбор: Техсредства обучения в вузе [Текст] / Д. Колесов

// Высшее образование сегодня. - 2005. - №3.- С.36-39.

мультимедийное обучение

3. Мультимедийное сопровождение учебного процесса [Текст] / [авт.-сост. В. Н. Пунчик и др.]. - Минск : Красико-Принт, 2009. - (Педагогическая мастерская). - Библиогр.: с. 170-172. - ISBN 978-985-405-5213.

высшее образование, Интернет в учебном процессе, педагогика высшей школы, педагогика школы, мультимедийные технологии в педагогическом процессе, сетевые технологии в учебном процессе

4. Ларченко Д. А. Интерьер : дизайн и компьютерное моделирование [Комплект] / Д. А. Ларченко, А. В. Келле-Пелле. - М. ; СПб. и др. : Питер, 2009. - 477 с. : ил. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

5. Яцюк О. Г. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама [Текст] / О. Г. Яцюк, Э. Т. Романычева. - СПб. : БХВ-Петербург, 2004. - 432 с. : ил. - ISBN 5-94157-046-5.

#### **в) Методические указания:**

1. Чернышова, Э.П., Жданова, Н.С., Усатая Т.В. Эстетика компьютерного искусства [Электронный ресурс]: учебник / Э.П. Чернышова, [и др.]. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – 324 с. – № гос. регистрации 0321603063.

2. Григорьев, А.Д, Чернышова, Э.П., Усатая Т.В. Проектирование и анимация в 3DS MAX [Электронный ресурс]: учебник / А.Д. Григорьев, Э.П. Чернышова, Т.В. Усатая. – Магнитогорск: ФГБОУ ВО «МГТУ им. Г.И. Носова», 2016. – 476 с. – № гос. регистрации 0321603064.

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

##### **Программное обеспечение**

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Flash Professional CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно



Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно
Altium Designer Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
График-студио Лайт	свободно распространяемое ПО	бессрочно

### **Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Название курса	Ссылка
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Информационная система - Единое окно доступа к информационным ресурсам	URL: <a href="http://window.edu.ru/">http://window.edu.ru/</a>

### **9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Компьютерная аудитория № 513, 514: Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации, программное обеспечение.

**Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

**Примерная структура и содержание раздела:**

По дисциплине «Инновационные технологии в дизайне интерьера» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает изучение средств презентации мультимедийного продукта и выполнение практических работ.

**Примерные аудиторские практические работы (АПР):**

**Раздел 1 «Введение в предмет».**

**АПР №1 «Понятие инновации. Современные инновационные технологии в технике и дизайне».**

1. Рассмотреть видео, аудио и текстовые виды мультимедийных устройств.

**АПР №2 «Методы анализа эффективности и технической целесообразности инновации».**

1. Изучить понятие аудио и видеокодеков, рассмотреть аудио и видеоплееры.
2. Рассмотреть видео редакторы и видео конвертеры.

**АПР №3 «Основные понятия технической системы».**

1. Изучить возможности программ построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов.
2. Изучить возможности графических программ для дизайнеров и архитекторов.

**АПР №4 «Особенности моделирования инновационных систем».**

1. Изучить возможности программ построения и обработки мультимедийных эффектов.
2. Создать презентацию или фотоальбом с использованием мультимедийных эффектов.
3. Провести постобработку визуализированных изображений с помощью различных графических редакторов.

**Раздел 3 «Работа в глобальной информационной сети Internet по сбору иллюстративного материала для разработки презентаций по заданной теме».**

**АПР №5 «Поисковые и загрузочные программы аудио и видеофайлов в Internet».**

1. Провести исследовательскую работу с помощью Интернет источников по теме магистерского исследования.
2. Найти и скачать информацию, необходимую для работы по теме магистерского исследования.

**Раздел 4 «Основные прикладные программы создания и записи аудио- и видеофайлов, видеомонтажа».**

### **АПР № 6 «Инновационный проект и управление проектами».**

1. Создать текстовый файл (статью или часть пояснительной записки к проекту).
2. Создать графическую часть проекта (для дисциплины «Проектирование и выполнение проекта в материале») используя программы для трехмерного моделирования или графические редакторы для растровой или векторной графики.
3. Дополнить презентацию проекта звуковыми и\или видео файлами.

### **АПР №7 «Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов».**

1. Изучить основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.

### **АПР №8 «Алгоритмы рендеринга. Видеоэффекты. Технологии сжатия видео. H.264, MPEG-4 Part 10, или AVC (Advanced Video Coding) — новый стандарт видео».**

1. Создать в программе 3ds Max модель трансформируемой мебели, и применит к ней анимацию элементов. Дополнить анимацию трансформации объекта анимацией осветительных приборов и видеоизображения в модели монитора, экрана проектора или телевизора.
2. Сохранить визуализированный файл в различных видео форматах.

### **АПР №9 «Технологии разработки мультимедийного проекта».**

1. Изучить возможности технологии разработки мультимедийного проекта

### **Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):**

#### **Раздел 1 «Введение в предмет»**

#### **ИДЗ №1 «Понятие инновации. Современные инновационные технологии в технике и дизайне».**

1. Самостоятельное изучение основ теории

#### **ИДЗ №2 «Методы анализа эффективности и технической целесообразности инновации».**

1. Самостоятельное изучение основ теории.

#### **ИДЗ №3 «Основные понятия технической системы».**

1. Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.

#### **ИДЗ №4 «Особенности моделирования инновационных систем»**

1. Самостоятельное изучение основ практического использования инновационного продукта.

#### **Раздел 3 «Работа в глобальной информационной сети Internet по сбору иллюстративного материала для разработки презентаций по заданной теме».**

#### **ИДЗ №5 «Поисковые и загрузочные программы аудио и видеофайлов в Internet».**

1. Самостоятельное изучение основ поиска аудио и видеофайлов в Internet.

**Раздел 4 «Основные прикладные программы создания и записи аудио- и видеофайлов, видеомонтажа».**

**ИДЗ № 6 «Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы».**

1. Самостоятельное изучение принципов создания графических, звуковых и видеофайлов.
2. Самостоятельная работа с программами конвертации аудио и видеофайлов

**ИДЗ №7 «Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов».**

1. Самостоятельная работа с рендерингом в различные форматы.

**ИДЗ №8 «Алгоритмы рендеринга. Видеоэффекты. Технологии сжатия видео. H.264, MPEG-4 Part 10, или AVC (Advanced Video Coding) — новый стандарт видео».**

Доработать модель трансформируемой мебели, начатую на уроке, и применить к ней анимацию элементов. Дополнить анимацию трансформации объекта анимацией осветительных приборов и видеоизображения в модели монитора, экрана проектора или телевизора.

**ИДЗ №9 «Технологии разработки мультимедийного проекта».**

1. Провести постобработку визуализированных изображений с помощью различных графических редакторов.

**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
<b>ОПК-6:</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности		
<b>ОПК-6.1:</b> Осуществляет поиск, анализ и синтез информации с использованием информационных технологий	Принципы поиска, анализа и синтеза информации с использованием информационных технологий	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.</li> <li>2. Мультимедиа как синкретичная форма творчества.</li> <li>3. Мультимедиа как предмет бизнеса и маркетинговый инструмент.</li> <li>4. Истоки зарождения мультимедиа.</li> <li>5. Сферы применения мультимедиа.</li> <li>6. Субъекты мультимедиа.</li> <li>7. Мультимедиа в образовании.</li> <li>8. Основные характеристики мультимедийного компьютера.</li> <li>9. Основные типы накопителей информации.</li> <li>10. Классификация мультимедийных продуктов.</li> <li>11. Компании, выпускающие мультимедийные продукты.</li> <li>12. Средства разработки мультимедийных продуктов.</li> </ol> <p>Практические задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Осуществить предпроектный анализ для дисциплины «проектирование и выполнение проекта в материале»</li> <li>2. Применить Знания о поиске информации в сети Интернет, для получения дополнительной информации в научном магистерском исследовании.</li> <li>3. Скачать в Интернете и применить бесплатные программы для конвертации видео и аудио файлов.</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
<p><b>ОПК-6.2:</b> Применяет технологии обработки данных, выбора данных по критериям; строит типичные модели решения предметных задач по изученным образцам</p>	<p>Состав проектной документации и современные средства информационных технологий и компьютерной реализации для создания проекта и проектной документации.</p> <p>- Основные определения и понятия проектной графики, понимать уместность выбора того или иного пластического языка, знать культурологический контекст,</p>	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Опишите использование мультимедийных технологий в проектировании – цели и средства;</li> <li>2. Опишите мультимедийные технологии как вспомогательное средство предпроектного анализа;</li> <li>3. Раскройте сущность мультимедийных технологий, как средства поиска проектной идеи и формирования проектной концепции;</li> <li>4. Опишите графическое изображение и трехмерное моделирование как средство выявления пластических закономерностей и пространственной структуры;</li> <li>5. Раскройте разницу твердотельного и пустотельного трехмерное моделирование, как двух современных систем проектирования;</li> <li>6. Опишите параметрическое моделирование и использование результатов в качестве основы для разработки проектной концепции;</li> <li>7. Опишите компьютерные программы направленные на создание и систематизацию проектной документации по дизайн-проектам.</li> </ol> <p>Практическое задание:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. В сети Интернет найти аналоги объекта дизайн-проектирования и осуществите анализ, заноса результаты в таблицу в любой компьютерной программе.</li> <li>2. В графическом редакторе создать альбом с графическими поисками проектной идеи.</li> <li>3. Разработать трехмерную модель объекта дизайн-проектирования.</li> <li>4. Создать ортогональные проекции разрабатываемого объекта и нанесите на него размеры.</li> </ol>
<p><b>ОПК-6.3:</b> Использует современные</p>	<p>Основные принципы применения современных технологий, требуемых</p>	<p>Теоретические вопросы: .Что такое презентация?</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
информационные технологии для решения задач профессиональной деятельности	при реализации дизайн-проекта на практике;	<p>2.Как запустить Microsoft PowerPoint? Какие пути создания презентаций предлагает PowerPoint?</p> <p>3.Какие режимы работы с презентацией имеет PowerPoint? В чем преимущества и недостатки каждого режима?</p> <p>4.Каково назначение областей окна PowerPoint в обычном режиме: структуры, слайда, заметок?</p> <p>5.С какой целью используется объект WordArt?</p> <p>6.С какой целью используются образцы оформления слайдов? Чем отличаются образец слайдов и образец заголовков?</p> <p>7.Опишите назначение инструментов панели рисования.</p> <p>8.Как вставить таблицу Word или Excel в презентацию?</p> <p>9.Каковы особенности использования организационной диаграммы в PowerPoint?</p> <p>10.Докажите на примерах операций с элементами презентаций единство графического интерфейса PowerPoint и других приложений Windows.</p> <p>11.Какие особые свойства имеют слайды?</p> <p>12.Что такое анимация, как выполняется настройка анимации слайда?</p> <p>13.Опишите, как вставить в слайд видеофильм.</p> <p>14.Какие возможности имеет PowerPoint 2002 для создания фотоальбомов?</p> <p>15.Какими путями готовая презентация доставляется пользователю?</p> <p>16.Сравните три способа показа слайдов на экране: управляемый докладчиком (полный экран, окно), автоматический, сфера и особенности их применения.</p> <p>17.Какие способы доставки презентаций используют возможности телекоммуникаций? Какие это дает преимущества?</p> <p>18.Зачем изготавливаются прозрачки?</p> <p>19.Что такое выдачи и заметки? С какой целью их раздают аудитории?</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>20.Какие вы знаете варианты показа презентации? Чем они отличаются?  21.Как автоматически показать несколько презентаций?  22.Для чего выполняется упаковка презентаций и как это сделать?  23.Какие возможности автоматизации работы предоставляет пользователю PowerPoint?  24.Какими способами в PowerPoint достигается единообразие в оформлении презентации?  25.Что такое шаблон оформления слайда? Что входит в состав шаблона?  26.Чем отличается образец слайдов от образца заголовков?</p> <p>Практические задания;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать проект интерьера и представить его с помощью мультимедиа-технологий.</li> <li>2. Применить на визуализированном проекте постобработку с помощью различных графических редакторах.</li> <li>3. Разработать модель трансформируемой мебели и применить к ней анимацию элементов. Визуализировать анимацию трансформации спроектированной мебели с помощью анимированной камеры</li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработать чертежи и ведомость отделочных материалов с использованием редакторов для работы с текстом, растровой и векторной графикой.</li> <li>2. Создать компьютерную презентацию проекта и проектной документации</li> <li>3. Разработать презентационные планшеты для защиты проекта (размер 900x1200 мм.)</li> </ol>



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

**Примерная структура и содержание пункта:**

Промежуточная аттестация по дисциплине «Презентационные технологии представления проектов» проводится в форме экзамена и зачета по вопросам, охватывающие теоретические и практические основы дисциплины.

Защита практических работ проводится в публичной форме непосредственно на практических занятиях.

**Критерии оценивания**

**Оценка «отлично»:**

1. Свободное владение терминологией и инструментарием;
2. Умение работать с программой без вспомогательных источников;
3. Умение построить сложную модель несколькими разными способами;
4. Умение совмещать работу с другими графическими редакторами;

**Оценка «хорошо»**

1. Понимание основных принципов моделирования, текстурирования, освещения и визуализации;
2. Умение получить недостающую информацию из справочной литературы и интернет-источников;
3. Умение построить модель средней сложности одним или двумя способами;
4. Иметь представление о том, как программа взаимодействует с другими графическими редакторами.

**Оценка «удовлетворительно»**

1. Знание основных принципов моделирования и визуализации;
2. Умение построить простую модель одним способом;

**Оценка «неудовлетворительно»**

Отсутствие всех основных знаний, умений или владений

**Перечень примерных контрольных вопросов и заданий для самостоятельной работы.**

1. Феномен мультимедиа.
2. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.
3. Мультимедиа как синкретичная форма творчества.
4. Мультимедиа как предмет бизнеса и маркетинговый инструмент.
5. Истоки зарождения мультимедиа.
6. Сферы применения мультимедиа.
7. Субъекты мультимедиа.
8. Мультимедиа в образовании.
9. Основные характеристики мультимедийного компьютера.
10. Основные типы накопителей информации.
11. Классификация мультимедийных продуктов.
12. Компании, выпускающие мультимедийные продукты.
13. Средства разработки мультимедийных продуктов.
14. Программное обеспечение мультимедиа. Программы PowerPoint, Tool Book, ToonBoom, 3D Studio, Adobe Flash, Adobe Premier, Audacity, Windows Movie Maker, Windows Live Movie Maker, Any Video Converter, Avidemux и др.
15. Мультимедиа в Интернете.
16. Интернет как мультимедийная система.
17. Медиатизация информационного пространства.
18. Правовые аспекты мультимедиа.
19. Учет и регистрация мультимедийных ресурсов.

20. Методологические аспекты сохранения культурного наследия в электронном виде.
21. Персоналии, внесшие вклад в развитие мультимедиа: Маршалл Маклюэн, Клод Шеннон, Тим Бернерс Ли, Билл Гейтс и др
22. Что такое презентация?
23. Как запустить Microsoft PowerPoint? Какие пути создания презентаций предлагает PowerPoint?
24. Какие режимы работы с презентацией имеет PowerPoint? В чем преимущества и недостатки каждого режима?
25. Каково назначение областей окна PowerPoint в обычном режиме: структуры, слайда, заметок?
26. С какой целью используется объект WordArt?
27. С какой целью используются образцы оформления слайдов? Чем отличаются образец слайдов и образец заголовков?
28. Опишите назначение инструментов панели рисования.
29. Как вставить таблицу Word или Excel в презентацию?
30. Каковы особенности использования организационной диаграммы в PowerPoint?
31. Докажите на примерах операций с элементами презентаций единство графического интерфейса PowerPoint и других приложений Windows.
32. Какие особые свойства имеют слайды?
33. Что такое анимация, как выполняется настройка анимации слайда?
34. Опишите, как вставить в слайд видеофильм.
35. Какие возможности имеет PowerPoint 2002 для создания фотоальбомов?
36. Какими путями готовая презентация доставляется пользователю?
37. Сравните три способа показа слайдов на экране: управляемый докладчиком (полный экран, окно), автоматический, сфера и особенности их применения.
38. Какие способы доставки презентаций используют возможности телекоммуникаций?
39. Какие это дает преимущества?
40. Зачем изготавливаются прозрачки?
41. Что такое выдачи и заметки? С какой целью их раздают аудитории?
42. Какие вы знаете варианты показа презентации? Чем они отличаются?
43. Как автоматически показать несколько презентаций?
44. Для чего выполняется упаковка презентаций и как это сделать?
45. Какие возможности автоматизации работы предоставляет пользователю PowerPoint?
46. Какими способами в PowerPoint достигается единообразие в оформлении презентации?
47. Что такое шаблон оформления слайда? Что входит в состав шаблона?
48. Чем отличается образец слайдов от образца заголовков?