



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

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



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАИ
О.С. Логунова

02.02.2023 г.

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

Форма обучения
очно-заочная

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

Магнитогорск
2023 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
25.01.2023, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИ
02.02.2023 г. протокол № 4

Председатель _____ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:
доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук _____

Т.В. Саляева

Рецензент:

директор ООО Производственно-коммерческой фирмы "Статус" А.П. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

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

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

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 часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

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

Типографика

Пропедевтика

Фотографика

Компьютерные технологии мультимедийного продукта

Материаловедение и технологии современного полиграфического производства

Пластическое моделирование

Психология визуального восприятия графических изображений

Фирменный стиль предприятия

Академическая живопись

Академический рисунок

История искусств

Презентационные технологии представления проектов

Учебная - учебно-ознакомительная практика

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Технический рисунок

Цветоведение и колористика

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

Информационные технологии в графическом дизайне

История графического дизайна и рекламы

Конструирование и моделирование

Методика преподавания дизайна в средней школе

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Проектная деятельность

Производственная - педагогическая практика

Производственная – преддипломная практика

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:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой

	графики, способами линейно-конструктивного построения
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами
ПК-3 Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна	
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц 108 академических часов, в том числе:

- контактная работа – 10,3 академических часов;
- аудиторная – 10 академических часов;
- внеаудиторная – 0,3 академических часов;
- самостоятельная работа – 93,8 академических часов;
- в форме практической подготовки – 0 академических часов;

Форма аттестации - зачет

Раздел/ тема дисциплины	Курс	Аудиторная контактная работа (в академических 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				Самостоятельное изучение учебной литературы; практическая работа над таблицей	Опрос; проверка практических заданий	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.2 Этапы разработки мультимедийного продукта				2	8	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.3 Лейтмотивы товарных знаков				2		Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
1.4 Шрифт в мультимедийных продуктах				1	8	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Выступление на практическом занятии; проверка практических заданий; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3

1.5 Психология цветового восприятия			1	4	Самостоятельное изучение учебной литературы; подготовка к лекционным и практическим занятиям	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
Итого по разделу		2	6	20			
2. Раздел 2. Практическая работа по разработке визуальных элементов							
2.1 Выполнение предпроектного анализа: Портрет заказчика. Изучение потребителя. Работа с аналогами. Написание концепции	5		1	15	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Выступление на практическом занятии; отчет по самостоятельной работе; устный опрос	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
2.2 Разработка мультимедийного продукта (презентация, видеоролик). Написание слогана. Выполнение цветового решения			1	58,8	Самостоятельное изучение учебной литературы; выполнение практического задания	Отчет по практическому заданию; устный опрос; презентация мультимедийного продукта	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3
Итого по разделу			2	73,8			
Итого за семестр		2	8	93,8		зачёт	
Итого по дисциплине		2	8	93,8		зачет	

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-метод)

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.pdf](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.pdf) (дата обращения 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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 21.01.2020).

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

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 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	https://magtu.informsystema.ru/Marc.html?locale=ru

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Аудиторный фонд вуза и кафедры

Приложение 1

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.

7 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
ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта		
ПК-1.1:	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения	<ol style="list-style-type: none"> 1. Создание эскизов объектов графического дизайна с использованием средств технического рисунка 2. Использование графических элементов в разработке элементов фирменного стиля 3. Разработка вариантов шрифтовой композиции в соответствии с техническим заданием дизайн-проекта 4. Составление линейно-конструктивного построения отдельных элементов фирменного стиля
ПК-1.2:	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и	<ol style="list-style-type: none"> 1. Использование интернет пространства для составления аннотаций для дизайн-проекта 2. Использование графических дизайн-программ для создания объектов графического дизайна (

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	графическими дизайн-программами	визуализация, развертки упаковки, буклетов, лифлетов, приглашений и др. объектов графического дизайна
ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна		
ПК-3.1:	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна	Использует такие средства дизайна как линии, формы, текстуру, цвет для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна. Делает контурные линии, создающие границы вокруг или внутри объекта; разделительные линии, делящие пространство, и декоративные, используемые для украшения объекта.
ПК-3.2:	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна	Все рабочие эскизы создаются с использованием графических редакторов. Эти компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3:	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна	1. В соответствии с поставленными задачами дизайн-проекта составляет аннотации, чертежи, схемы и таблицы. 2. Разрабатывает развертки и презентационные листы объектов графического дизайна