



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  
М.М. Суровцов

20.02.2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОВ***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	1
Семестр	1

Магнитогорск  
2024 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  
25.02.2024, протокол № 5

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

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИ  
20.02.2024 г. протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ М.М. Сурцов

Рабочая программа составлена:

доцент кафедры Дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ Т.В. Салеева

Рецензент:

Директор ООО ПКФ "Статус" \_\_\_\_\_ А.Н. Кустов



## Лист актуализации рабочей программы

---

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)**

Целью освоения дисциплины «Презентационные технологии представления проектов» формирование у студентов определённого уровня компетенций соответствующих требованиям федерального образовательного государственного стандарта высшего образования по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль «Дизайн среды». Подготовка студента к решению профессиональных задач в соответствии с профильной направленностью ОП бакалавриата и видами профессиональной деятельности. Получение студентами знаний по основам создания презентации мультимедиа приложений, элементам презентации, их использования на практике при представлении проектов.

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

Дисциплина Презентационные технологии представления проектов входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

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

Учебная - практика по получению первичных профессиональных умений и навыков, в том числе первичных умений и навыков научно-исследовательской деятельности

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

Проектная деятельность

Основы производственного мастерства

Производственная - практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности

Информационные технологии в дизайне среды

Информационные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне интерьера

Компьютерные технологии в дизайне среды

Проектирование торгового оборудования

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) «Презентационные технологии представления проектов» 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
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
ПК-5 Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики	
ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стили

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетных единиц 72 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 37 акад. часов;
- аудиторная – 36 акад. часов;
- внеаудиторная – 1 акад. часов;
- самостоятельная работа – 35 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 презентации мультимедиа. Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение.	1	6			12	Самостоятельное изучение основ теории презентационных технологий.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ПК-1.1
1.2 Программное обеспечение мультимедийных устройств.		6		8	12	Самостоятельное изучение основ теории презентационных технологий.	Опрос.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1
Итого по разделу		12		8	24			
2. Принципы действия и методы практической работы по работе с презентационными технологиями.								
2.1 Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов.	1	6		7	4,1	Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.3, ПК-5.1
Итого по разделу		6		7	4,1			
3. Основные прикладные программы создания и записи презентационных материалов.								

3.1 Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы.	1				1	Самостоятельная работа с программами конвертации аудио и видеофайлов.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ПК-1.1
3.2 Основные прикладные программы конвертации и демонстрации аудио- и видеофайлов.					1	Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ПК-1.1
3.3 Разработка презентационных материалов для представления проектов. Графические редакторы и программы для презентации.				3	1	Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.	Проверка практических заданий.	ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3, ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1, ПК-3.2, ПК-3.3, ПК-5.1
Итого по разделу			3	6,9				
Итого за семестр	18		18	31,1			зачёт	
Итого по дисциплине	18		18	35			зачет	

## **5 Образовательные технологии**

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 рефлексию.

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. - N3.- 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 Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	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
------------------------------------	------------------------	-----------

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

Название курса	Ссылка
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
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>

### **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 «Презентационные технологии представления проектов» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

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

#### **Примерные аудиторные практические работы (АПР):**

**Раздел 1 «Введение в предмет».**

**АПР №1 «Понятие «Презентация». Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение».**

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

**АПР №2 «Программное обеспечение мультимедийных устройств для презентации проектов».**

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

**Раздел 2 «Принципы действия и методы практической работы по управлению мультимедиа для презентации проектов».**

**АПР №3 «Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов».**

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 «Программы построения и обработки мультимедийных эффектов (виртуальные фотоальбом, слайдшоу, видеоклип)».**

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 «Текстовые, графические, звуковые и видеофайлы».**

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 «Презентация». Основные презентационные устройства, принцип их действия и функциональное предназначение».**

1. Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа

**ИДЗ №2 «Программное обеспечение мультимедийных устройств для презентации проектов».**

1. Самостоятельное изучение основ теории мультимедиа.

**Раздел 2 Принципы действия и методы практической работы по управлению мультимедиа для презентации проектов».**

**ИДЗ №3 «Программы построения, обработки и виртуального комбинирования графических, анимационных, аудио и видеофайлов».**

1. Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа продукта.

**ИДЗ №4 «Программы построения и обработки мультимедийных эффектов (виртуальные фотоальбом, слайдшоу, видеоклип)»**

1. Самостоятельное изучение основ практического использования мультимедиа 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		
Знать	<p>Основные принципы применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике;</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> <p>1.Что такое презентация?</p> <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</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>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> <p>20.Какие вы знаете варианты показа презентации? Чем они отличаются?</p> <p>21.Как автоматически показать несколько презентаций?</p> <p>22.Для чего выполняется упаковка презентаций и как это сделать?</p> <p>23.Какие возможности автоматизации работы предоставляет пользователю PowerPoint?</p> <p>24.Какими способами в PowerPoint достигается единообразие в оформлении презентации?</p> <p>25.Что такое шаблон оформления слайда? Что входит в состав шаблона?</p> <p>26.Чем отличается образец слайдов от образца заголовков?</p> <p>27. Мультимедиа как средство социокультурной коммуникации.</p> <p>28. Мультимедиа как синкретичная форма</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>творчества.</p> <p>29. Мультимедиа как предмет бизнеса и маркетинговый инструмент.</p> <p>30. Истоки зарождения мультимедиа.</p> <p>31. Сферы применения мультимедиа.</p> <p>32. Субъекты мультимедиа.</p> <p>33. Мультимедиа в образовании.</p> <p>34. Основные характеристики мультимедийного компьютера.</p> <p>35. Основные типы накопителей информации.</p> <p>36. Классификация мультимедийных продуктов.</p> <p>37. Компании, выпускающие мультимедийные продукты.</p> <p>38. Средства разработки мультимедийных продуктов.</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,</li> </ol>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>как двух современных систем проектирования;</p> <p>6. Опишите параметрическое моделирование и использование результатов в качестве основы для разработки проектной концепции;</p> <p>7. Опишите компьютерные программы направленные на создание и систематизацию проектной документации по дизайн-проектам.</p>
<p>Уметь</p>	<p>Использовать основные принципы и знания современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике;</p> <p>Искать и систематизировать информацию, необходимую для создания и реализации проекта и проектной документации;</p> <p>Графически излагать проектную идею с помощью информационных технологий и мультимедийных программ, обосновывать выбор той или иной программы.</p>	<p>Практические задания:</p> <p>1. Осуществить предпроектный анализ для дисциплины «проектирование и выполнение проекта в материале»</p> <p>2. Применить Знания о поиске информации в сети Интернет, для получения дополнительной информации в научном магистерском исследовании.</p> <p>3. Скачать в Интернете и применить бесплатные программы для конвертации видео и аудио файлов.</p> <p>Практическое задание:</p> <p>1. В сети Интернет найти аналоги объекта дизайн-проектирования и осуществите анализ, заноса результаты в таблицу в любой компьютерной программе.</p> <p>2. В графическом редакторе создать альбом с графическими поисками проектной идеи.</p> <p>3. Разработать трехмерную модель объекта дизайн-проектирования.</p> <p>4. Создать ортогональные проекции разрабатываемого объекта и нанесите на него размеры.</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
Владеть	<p>Техниками проектной графики, техниками компьютерной визуализации и любыми другими средствами пластического моделирования и визуализации мебели.</p> <p>Различными графическими редакторами для реализации и создания документации по дизайн-проектам.</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>

**ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта**

ПК-1.1:	<p>Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание эскизов объектов графического дизайна с использованием средств технического рисунка</li> <li>2. Использование графических элементов в разработке элементов фирменного стиля</li> <li>3. Разработка вариантов шрифтовой композиции в соответствии с техническим заданием дизайн-проекта</li> <li>4. составление линейно-конструктивного построения отдельных элементов фирменного стиля</li> </ol>
---------	---	--

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ПК-1.2:	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	1. Использование интернет пространства для составления аннотаций для дизайн-проекта 2. Использование графических дизайн-программ для создания объектов графического дизайна (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

**ПК-5: Способен подготовить пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета, графической концепции и стилистики**

ПК-5.1	Самостоятельно готовит пояснительную записку к дизайн-концепту, включающую обоснование	Составляет пояснительную записку, включающую обоснование основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование
--------	--	--

**ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна**

	<p>основной идеи проекта, культурно-исторические предпосылки эволюционного развития проектируемого вида продукции, обоснование приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</p>	<p>приемов формообразования, цвета графической концепции и стили</p>
--	--	--