МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Оренбургский государственный университет»

Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ
Декан архитектурно-строительного факультета
А.И. Альбакасов
(подпись, расшифровка подписи)
"30" августа 2016 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ДИСЦИПЛИНЫ

«Б.1.В.ДВ.3.2 Мультимедийные технологии»

Уровень высшего образования

БАКАЛАВРИАТ

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн
(код и наименование направления подготовки)

Графический дизайн
(наименование направленности (профиля) образовательной программы)

Тип образовательной программы
Программа академического бакалавриата

Квалификация
Бакалавр

Форма обучения
Очная

Оренбург 2015

798168

Рабочая программа дисциплины «Б.1.В.ДВ.3.2 Мультимедийные технологии» /сост. В.В. Цой - Оренбург: ОГУ, 2015

Рабочая программа предназначена студентам очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн

© Цой В.В., 2015
© ОГУ, 2015

Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины 4
2 Место дисциплины в структуре образовательной программы 4
3 Требования к результатам обучения по дисциплине 5
4 Структура и содержание дисциплины 5
4.1 Структура дисциплины 5
4.2 Содержание разделов дисциплины 6
4.3 Практические занятия (семинары) 6
5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины 7
5.1 Основная литература 7
5.2 Дополнительная литература 7
5.3 Интернет-ресурсы 7
5.4 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий 7
6 Материально-техническое обеспечение дисциплины 7
Лист согласования рабочей программы дисциплины 8
Дополнения и изменения в рабочей программе дисциплины 9
Приложения:
Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

1 Цели и задачи освоения дисциплины

Цель (цели) освоения дисциплины:

Ознакомление обучающихся с возможностями обработки видео, аудио и графической информации, ознакомление с современными программными продуктами в этой области знаний. дать представление о современных мультимедиа технологиях.

Задачи:

Получить представление о форматах графических и звуковых файлов;

Познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки текстовой, графической видео и звуковой информации;

Дать практические навыки сбора и обработки информации;

Научиться простейшим приемам создания мультимедийных продуктов.

2 Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к дисциплинам (модулям) по выбору вариативной части блока 1 «Дисциплины (модули)»

Пререквизиты дисциплины: *Б.1.В.ОД.4 Компьютерные технологии в графическом дизайне*

Требования к входным результатам обучения, необходимым для освоения дисциплины

Предварительные результаты обучения, которые должны быть сформированы у обучающегося до начала изучения дисциплины	Компетенции
Знать: основы компьютерных технологий, применяемых в дизайн-проектировании; знать технологии обработки текстовой информации; методы подбора оптимальной шрифтовой гарнитуры для профессионального оформления видео и звуковой информации. выражать композиционный замысел с помощью компьютерных технологий. **Уметь:** применять компьютерные технологии в обработке текстовой информации; выявлять функциональные особенности шрифта; сочетать шрифтовые решения с художественной и технической графикой в создании мультимедийных продуктов. **Владеть:** компьютерными технологиями, применяемыми в создания интерактивной анимации и мультимедийных продуктов; приемами работы с шрифтами в графических редакторах; навыками поиска нестандартных решений с применением шрифтов.	ОПК-4 способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании
Знать: форматы и компьютерные технологии обработки текстовой, графической видео и звуковой информации. **Уметь:** подбирать материал для собственных мультимедийных продуктов, осуществлять обработку и анализ текстовой, графической видео и звуковой информации; представлять ее в требуемом формате. **Владеть:** навыками сбора и обработки информации; приемам создания мультимедийных продуктов, анализировать и систематизировать графическую видео и звуковую информацию.	ОПК-7 способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий

Постреквизиты дисциплины: Отсутствуют

3 Требования к результатам обучения по дисциплине

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование следующих результатов обучения

Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции
Знать: методы научных исследований при создании дизайн-проектов с применением мультимедийных технологий; современные информационные технологии и графические редакторы для реализации собственных концептуальных решений. **Уметь:** разработать творческую проектную идею, с применением методов научных исследований. **Владеть:** приемам создания мультимедийных продуктов, методами научных исследований при создании дизайн-проектов; принципами и приемами решения задач в дизайн-проектировании мультимедийных продуктов.	ПК-12 способностью применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений

4 Структура и содержание дисциплины

4.1 Структура дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 зачетных единиц (108 академических часов).

Вид работы	Трудоемкость, академических часов	
	5 семестр	всего
Общая трудоёмкость	**108**	**108**
Контактная работа:	**52,25**	**52,25**
Лекции (Л)	18	18
Практические занятия (ПЗ)	34	34
Промежуточная аттестация (зачет, экзамен)	0,25	0,25
Самостоятельная работа: *- реферат;* *- самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий;* *- подготовка к практическим занятиям;*	**55,75**	**55,75**
Вид итогового контроля (зачет, экзамен, дифференцированный зачет)	**диф. зач.**	

Разделы дисциплины, изучаемые в 5 семестре

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
1	Теоретические основы мультимедийных технологий.	6	2	-	-	4
2	Классификация и область применения мультимедийных приложений.	10	2	4	-	4
3	Стандарты хранения видеоданных.	21	3	6	-	12
4	Введение в анимацию. Сравнительная	24	3	8	-	12

№ раздела	Наименование разделов	Количество часов				
		всего	аудиторная работа			внеауд. работа
			Л	ПЗ	ЛР	
	характеристика основных видов анимации.					
5	Flash – технология. Программа Adobe Flash.	24	3	8	-	12
6	Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация.	25	5	8		12
	Итого:	108	18	34		56
	Всего:	108	18	34		56

4.2 Содержание разделов дисциплины

Раздел №1 Теоретические основы мультимедийных технологий.

Классификация мультимедиа-приложений. Требования, предъявляемые к мультимедийным продуктам. Характеристика аппаратного обеспечения для разработки мультимедийных продуктов.

Раздел №2 Классификация и область применения мультимедийных приложений.

Требования, предъявляемые к мультимедийным продуктам. Характеристика программного обеспечения для разработки мультимедийных продуктов. Примеры реализации прикладных мультимедийных проектов. Прикладные задачи мультимедийных презентаций, баннеров, анимационных и видеороликов.

Раздел №3 Стандарты хранения видеоданных.

Каналы передачи видеоинформации. Способы сжатия и восстановления данных. Понятие и признаки интерактивности. Преимущество мультимедийного представления информации.

Раздел №4 Введение в анимацию. Сравнительная характеристика основных видов анимации.

Определение анимации. Краткая история создания анимации. Виды анимации. Сравнительная характеристика основных видов анимации. Области использования анимации различных видов. Определение Flash – технологии. Общая характеристика технологии. Краткая история создания Flash - технологии. Виды анимации.

Раздел №5 Flash – технология. Программа Adobe Flash. Интерфейс программы.

Понятие и назначение технологии Flash. Виды анимирования объектов. Характеристика программы Adobe Flash. Интерфейс программы. Панель инструментов, назначение каждого инструмента.

Раздел №6 Принципы создания анимации с автоматическим заполнением кадров и покадровая анимация.

Понятие о библиотеках, символах и экземплярах. Понятие и назначение анимации с автоматическим заполнением кадров: Motion Tween. Достоинства и недостатки анимации с автоматическим заполнением кадров. Алгоритм создания анимации типа Алгоритм создания анимации движения Motion Tween (морфинг объектов).

4.3 Практические занятия (семинары)

№ занятия	№ раздела	Тема	Кол-во часов
1	2	Составление сравнительной характеристики (достоинства и недостатки) презентации.	2
2	2	Примеры применения мультимедийных технологий в различных сферах деятельности	2

№ занятия	№ раздела	Тема	Кол-во часов
3	3	Преимущество мультимедийного представления информации.	6
4	4	Программные средства для создания анимации.	8
5	5	Разработка анимационного ролика с использованием текстовых эффектов.	8
6	6	Создание движения автомобиля. Работа с символами типа Movie и анимация движения Motion Tween.	4
7	6	Разработка анимационных роликов с использованием текстовых эффектов.	4
		Итого:	34

5 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

5.1 Основная литература

1. Мишенев А. И. Adobe Flash CS4. Видеокнига: учебное пособие. [Электронный ресурс] / А.И. Мишенев - М.: ДМК Пресс, 2012. – 152 с.: ISBN: 978-5-9706-0054-2. https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=260208&sr=1

5.2 Дополнительная литература

1. Платонова Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional. [Электронный ресурс] / Н.С. Платонова - М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. – 112 с.: ISBN: 978-5-9963-0037-2. https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=260208&sr=1

2. Ларина Э.С. Создание интерактивных приложений в Adobe Flash [Электронный ресурс] / Э.С. Ларина - М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 – 192 с.: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=428986&sr=1

5.3 Интернет-ресурсы

1. http://easyflash.org

2. http://web-silver.ru

5.4 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

ADOBE FLASH, WINDOWS, COREL DRAW, ADOBE PHOTOSHOP, MICROSOFT OFFICE.

6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Компьютерный класс с выходом в Интернет. Ноутбук для руководителя, проектор, разрешением не ниже 1920x1080 точек, проекционный экран, диагональю не менее 2,5 м.

К рабочей программе прилагаются:
Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

ЛИСТ
согласования рабочей программы

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
код и наименование

Профиль: Графический дизайн

Дисциплина: Б.1.В.ДВ.3.2 Мультимедийные технологии

Форма обучения: **очная**
(очная, очно-заочная, заочная)

Год набора 2015

РЕКОМЕНДОВАНА заседанием кафедры
Кафедра дизайна
наименование кафедры

протокол № 01 от "16" августа 2015 г.

Ответственный исполнитель, заведующий кафедрой
Кафедра дизайна — подпись — О.Б. Чепурова
наименование кафедры *подпись* *расшифровка подписи*

Исполнители:
Старший преподаватель — подпись — В.В. Цой
должность *подпись* *расшифровка подписи*

СОГЛАСОВАНО:
Председатель методической комиссии по направлению подготовки
54.03.01 Дизайн — личная подпись — О.Б. Чепурова
код наименование *личная подпись* *расшифровка подписи*

Заведующий отделом комплектования научной библиотеки
личная подпись — Н.Н. Грицай
личная подпись *расшифровка подписи*

Уполномоченный по качеству факультета
личная подпись — О.Н. Шевченко
личная подпись *расшифровка подписи*

Рабочая программа зарегистрирована в ОИОТ ЦИТ
Начальник отдела информационных образовательных технологий ЦИТ
личная подпись — Е.В. Дырдина
личная подпись *расшифровка подписи*

Дополнения и изменения в рабочей программе на 2016 год набора

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
код и наименование

Профиль: Графический дизайн

Дисциплина: «Б.1.В.ДВ.3.2 Мультимедийные технологии»

Форма обучения: очная (очная, очно-заочная, заочная)

Внесенные изменения на 2016 год набора

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета (директор института)
_____ А.И. Альбакасов _
(подпись, расшифровка подписи)

«___»_____2016 г.

В рабочую программу вносятся следующие изменения:

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

- операционная система MS Windows;
- пакет настольных приложений MS Office;
- графические редакторы: CorelDRAW, Adobe Photoshop;
- ADOBE FLASH.

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры

_____дизайна_____
наименование кафедры

"16" августа 2016 г. протокол № 01
(дата, номер протокола заседания кафедры, подпись зав. кафедрой).

_____ О.Б. Чепурова___
личная подпись расшифровка

СОГЛАСОВАНО:

Уполномоченный по качеству факультета

_____ О.Н. Шевченко __
личная подпись расшифровка

Дополнения и изменения в рабочей программе на 2017 год набора

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
код и наименование

Профиль: Графический дизайн

Дисциплина: «Б.1.В.ДВ.3.2 Мультимедийные технологии»

Форма обучения: очная

Внесенные изменения на 2017 год набора

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета (директор института)
_____ А.И. Альбакасов _
(подпись, расшифровка подписи)

«___»_____2017 г.

В рабочую программу вносятся следующие изменения:

5.5 Программное обеспечение, профессиональные базы данных и информационные справочные системы современных информационных технологий

- операционная система MS Windows;
- пакет настольных приложений MS Office;
- графические редакторы: CorelDRAW, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

Рабочая программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры

_____дизайна_____
наименование кафедры

"06" июня 2017 г. протокол № 10
(дата, номер протокола заседания кафедры, подпись зав. кафедрой).

_____ О.Б. Чепурова___
личная подпись расшифровка

СОГЛАСОВАНО:

Уполномоченный по качеству факультета

_____ О.Н. Шевченко __
личная подпись расшифровка