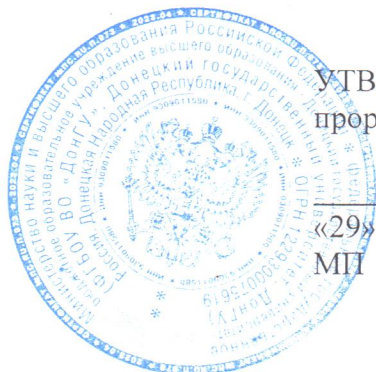


Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации

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

Экономический факультет
Кафедра дизайна и art-менеджмента



УТВЕРЖДАЮ
проректор

П.А. Машаров
«29» марта 2024 г.
МП

П.А. Машаров

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
«МУЛЬТИМЕДИА ТЕХНОЛОГИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ»

Укрупненная группа направлений подготовки	54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств
Программа высшего образования	Программа бакалавриата
Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль подготовки	Графический дизайн
Квалификация	Бакалавр
Форма обучения	Очная, очно-заочная

Рабочая программа адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Донецк 2024

Рабочая программа дисциплины «**Мультимедиа технологии в графическом дизайне**» для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (профиль: Графический дизайн), составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования РФ от 13 августа 2020 г. № 1015 (с изм. и доп.), Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 06 апреля 2021 г. № 245 (с изм. и доп.), в соответствии с учебным планом, утвержденным Ученым советом ФГБОУ ВО «ДонГУ» для набора 2024 года.

Разработчик:
старший преподаватель кафедры дизайна
и art-менеджмента



Н. А. Гурова

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры дизайна и art-менеджмента
Протокол от 26.03.2024 г. № 76

Заведующий кафедрой



А. В. Трошкин

СОГЛАСОВАНО:

Декан экономического факультета
28.03.2024 г.



Ю. Н. Полшков

Учебно-методическая комиссия экономического факультета
Протокол от 27.03.2024 г. № 7
Председатель



Е. Н. Стрелина

Руководитель основной профессиональной
образовательной программы,
канд. пед. наук, доцент
26.03.2024 г.



А. В. Трошкин

1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Требования к предварительной подготовке обучающихся, предшествующие и сопутствующие дисциплины, на которых основывается изучение данной:

дисциплины программы бакалавриата: «Информационные технологии в дизайне», «Компьютерная графика», «Компьютерные технологии в дизайне», «Информационные технологии в сфере визуальных коммуникаций», «Инфографика».

1.2. Дисциплины, курсовые работы и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:

Производственная практика: преддипломная; выпускная квалификационная работа.

2. ОПИСАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

2.1. Общая характеристика

Наименование показателя	Значение показателя
Название образовательной программы	54.03.01 Дизайн (Профиль: Графический дизайн)
Шифр и название в соответствии с учебным планом	Б1.В.ДВ.4.1 «Мультимедиа технологии в графическом дизайне»
Часть образовательной программы	Вариативная часть Дисциплины по выбору
Количество зачетных единиц / всего часов	2 / 72

2.2. Распределение часов по формам и периодам обучения

Форма обучения	курс	семестр	Общее количество часов					Форма контроля
			лекционных	лабораторных	практических	самостоятельной работы + контроль	всего	
Очная	4	8	0	24	0	48	72	экзамен
Очно-заочная	4	8	0	8	0	64	72	экзамен

3. ЦЕЛИ ДИСЦИПЛИНЫ

Формирование у студентов способности к графическому оформлению визуальной информации, готовности к дизайн-проектированию мультимедиа продуктов.

4. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ КОМПОНЕНТА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ, ИХ ИНДИКАТОРЫ И ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

4.1. Компетенции

Тип задач профессиональной деятельности: проектный.

ПК-2. Способен создавать графическую визуализацию проекта и моделировать оригинал-макеты объектов дизайнерского проектирования, в том числе, с применением компьютерных технологий.

Индикаторы компетенций

Компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ПК-2. Способен создавать графическую визуализацию проекта и моделировать оригинал-макеты объектов дизайнерского проектирования, в том числе, с применением компьютерных технологий	ПК-2.4. Осуществляет компьютерное моделирование, визуализацию, презентацию дизайн-концепции	ПК-2.4.1. <i>Знает</i> возможности современных мультимедийных технологий для реализации дизайн-проекта, основные принципы работы в профессиональных графических программах.
		ПК-2.4.2. <i>Умеет</i> применять графические программы для проектирования мультимедийных продуктов.

5. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Темы	Краткое содержание темы
Содержательный модуль 1. Технологии создания мультимедиа продуктов	
Тема 1. Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	1. Разработка мультимедийного проекта. Выбор аппаратно-программной платформы. Анализ инструментальных средств создания мультимедиа проекта.
Тема 2. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения	1. Создание индивидуального сценария мультимедиа-приложения. 2. Разработка структуры сценария и содержания его элементов.
Тема 3. Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание	1. Разработка сценария для статического проекта мультимедиа. 2. Разработка сценария для динамического проекта мультимедиа.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Форма обучения – очная, курс – 4, семестр – 8

Наименования содержательных модулей и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Содержательный модуль 1. Технологии создания мультимедиа продуктов					
Тема 1. Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	0	4	0	8	12
Тема 2. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения	0	10	0	20	30

Тема 3. Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание	0	10	0	20	30
Итого по содержательному модулю 1	0	24	0	48	72
Всего по компоненту ОПОП	0	24	0	48	72

6.2. Форма обучения – очно-заочная, курс – 4, семестр – 8

Наименования разделов и тем	Количество часов				
	Лекц.	Лабор.	Практ.	СРС+К	Всего
Содержательный модуль 1. Технологии создания мультимедиа продуктов					
Тема 1. Аппаратно-программные средства обеспечения мультимедиа технологий	0	2	0	10	12
Тема 2. Этапы и методы разработки проекта мультимедиа-приложения	0	2	0	28	30
Тема 3. Технология создания базовых информационных элементов мультимедиа и их связывание	0	4	0	26	30
Итого по содержательному модулю 1	0	8	0	64	72
Всего по компоненту ОПОП	0	8	0	64	72

7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

7.1. Контрольные вопросы

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ 1 ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ МУЛЬТИМЕДИА ПРОДУКТОВ

1. Что понимается под мультимедиа технологии.
2. Основные этапы развития мультимедиа.
3. Основные принципы мультимедиа.
4. Характеристика основных возможностей мультимедиа.
5. Основные отличительные черты мультимедиа.
6. Области применения мультимедиа приложений.
7. Характеристика линейного и нелинейного мультимедиа.
8. Характеристика аппаратных и программных средств мультимедиа.
9. Основные принципы создания электронных мультимедиа-продуктов.
10. Общие критерии оценки мультимедийных продуктов.
11. Этапы создания мультимедиа-продуктов и методы их реализации.
12. Основные стадии процесса разработки мультимедийных презентаций.
13. Бриф на разработку мультимедийной презентации.
14. Преимущества мультимедийной презентации.
15. Разновидности мультимедийной презентации.
16. Основные мультимедиа компоненты.
17. Основные типы и форматы мультимедиа файлов.

7.2. Темы докладов (рефератов)

Не предусмотрены программой дисциплины

7.3. Темы письменных работ (типы задач)

Задание.

1. Разработать сценарий для статических и динамических проектов мультимедиа.

Критерии оценивания модульной контрольной работы

Вид задания	Количество баллов
Задание	20
Всего	20

7.4. Образец содержания экзаменационного билета (при наличии экзамена по дисциплине)

Билеты для проведения экзамена не предусмотрены.

Экзамен проходит в форме итогового просмотра и устного собеседования.

На итоговый просмотр предоставляется выполненный макет и разработка мультимедийного продукта. Студент должен рассказать о своем проекте, обосновав выбор стиля, цветовой гаммы, композиционного и шрифтового решения, технологий.

Критерии оценивания экзаменационного задания

Максимальная общая сумма баллов, которую может получить студент, успешно выполнив все виды заданий, составляет 40 баллов.

На итоговом просмотре студент должен продемонстрировать знание базовых понятий данной дисциплины, продемонстрировать навыки создания мультимедийного продукта.

Критерии оценивания	Шкала оценивания
Практическое задание имеет завершённый, целостный характер. Отличается профессиональным, грамотным, техническим исполнением. Задание отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе полностью решены все проектные задачи. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры (самостоятельно составленные); излагает материал последовательно и правильно.	31-40 баллов
Практическое задание выполнено последовательно и грамотно, методом работы от замысла к завершению. В целом отвечает конкретно сформулированным целям данного задания. В работе решено большинство проектных задач. Студент полно и аргументированно отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры; излагает материал последовательно и правильно. Допускает незначительные неточности в ответе.	21-30 баллов
Практическое задание выполнено старательно, но формально. В практическом задании присутствуют серьезные недостатки.	11-20 баллов
Практическое задание выполнено небрежно и без интереса, в целом не отвечает профессиональным требованиям. Работа выполнена самостоятельно.	0-10 баллов

8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ПОЛУЧАЮТ ОБУЧАЮЩИЕСЯ

Общая оценка знаний, обучающихся по дисциплине проводится по 100-балльной шкале исходя из максимума, приведенного в таблице ниже. Организационно-учебная работа в аудитории оценивается на основе таких критериев как посещаемость занятий, своевременное и качественное выполнение домашних заданий, активность во время проведения лабораторных занятий.

Содержательные модули	Виды работ	Баллы
Содержательный модуль 1	Организационно-учебная работа студента в аудитории	10
	Модульная контрольная работа	20
	Итого	30
Самостоятельная работа		30
Экзамен		40
Всего		100

Соответствие баллов оценке

Количество баллов из 100	ECTS	Оценка по пятибалльной шкале	
		Экзамен, дифференцированный зачет	Зачет
90-100	A	отлично	зачтено
80-89	B	хорошо	зачтено
75-79	C		зачтено
70-74	D	удовлетворительно	зачтено
60-69	E		зачтено
35-59	FX	неудовлетворительно	не зачтено
0-34	F		не зачтено

9. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ДЛЯ ЛИЦ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ И ИНВАЛИДОВ

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;
 - для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств;
 - письменные задания оформляются увеличенным шрифтом.
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - лекции оформляются в виде электронного документа;
 - письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме;
 - экзамен проводится в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.
- 3) для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением;

- письменные задания выполняются на компьютере;
- экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- 1) для слепых и слабовидящих:
 - в печатной форме увеличенным шрифтом;
 - в форме электронного документа;
- 2) для глухих и слабослышащих:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.
- 3) для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
 - в печатной форме;
 - в форме электронного документа.

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Учебные занятия проводятся в 7-м и 5-м корпусах ДонГУ (г. Донецк, ул. Челюскинцев, 186; 189б). Для проведения лабораторных занятий требуется аудитория, оборудованная меловой или маркерной доской, мультимедийный проектор и экран, ноутбук, комплект учебной мебели для студентов, рабочее место преподавателя, выход в Интернет – проводной или с использованием Wi-Fi.

Для самостоятельной работы используются текстовые и электронные ресурсы Научной библиотеки университета и других электронных библиотечных баз данных, учебно-методическое обеспечение, представленное в учебно-методическом кабинете 7-го корпуса (ауд.103).

Обучающиеся имеют возможность использовать учебные материалы по дисциплине, размещенные на платформе Moodle Центра дистанционного образования экономического факультета «ДонГУ». При изучении дисциплины применяются электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

С использованием ресурсов платформы дистанционного образования осуществляется текущий контроль знаний обучающихся на основе тестирования и проверки результатов самостоятельной работы.

Дистанционный курс «Мультимедиа технологии в графическом дизайне» для студентов направления подготовки 54.03.01 Дизайн, профиля «Графический дизайн факультета ФГБОУ ВО «ДонГУ»: *облако сервиса mail.ru* . Папка «Мультимедиа технологии в графическом дизайне» <https://cloud.mail.ru/public/xwe3/2WzjmFcMm>.

11. РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

11.1. Основная литература

1. Вартанова Л. К. Методы развития творческой концепции в процессе создания проекта в графическом дизайне / Л. К. Вартанова. — Текст: электронный // Modern Science. — 2019. — № 8-1. — С. 12–16. — URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=39206395> (дата обращения: 07.03.2023). — Режим доступа: НЭБ eLibrary.ru, для авториз. пользователей.

2. Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. - Москва [и др.]: Диалектика, 2009. - 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).
3. Жадаев, Б. Adobe Illustrator CS: Офиц. учеб. курс / Ред. Б. Жадаев. - М.: Триумф, 2005. - 496 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
4. Ковтанюк, Ю. С. CorelDRAW 11 для дизайнера / Ю.С. Ковтанюк; Под ред. С. В. Соловьяна. - К.: Юниор; М.: ДиаСофтЮП, 2003. - 1040 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
5. Кохен, Л. С. Adobe Illustrator CS: Дизайн-лаборатория / Л.С. Кохен. - М.: Триумф, 2005. - 383 с.
1. Лендер С. Adobe Photoshop CS с нуля: Учеб. пособие / С. Лендер, И. Нечаев. - М.: Лучшие кн., 2005. - 311 с. + 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
2. Миронов, Д. CorelDRAW 10: Учеб. курс / Д. Миронов. - СПб.: Питер, 2001. - 448с.
3. Сибрина, Т. П. Adobe Photoshop CS3 на примерах / Т.П. Сибрина. - СПб.: БХВ-Петербург, 2007. - 496 с. + [1] электрон. опт. диск (DVD).
4. Смолина, М. А. CorelDRAW X3 / М. А. Смолина; [ред. А. В. Слепцов]. - М. и др.: Диалектика, 2007. - 628 с.
5. Бондаренко, С. В. Adobe Photoshop CS4 / С. В. Бондаренко, М. Ю. Бондаренко. - Москва [и др.]: Диалектика, 2009. - 313 с. + электрон. опт. диск (CD-ROM).

11.2. Дополнительная литература

1. Хныкина, А.Г. Информационные технологии / А.Г. Хныкина, Т.В. Минкина ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : СКФУ, 2017. – 126 с.: схем., ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494703> (дата обращения: 28.09.2019). – Библиогр. в кн. – Текст : электронный.
2. Лаврентьев, А.Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Издательство Юрайт, 2019. – 208 с. – (Авторский учебник). – ISBN 978-5-534-07962-3. – Текст: электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. – URL: <https://biblionline.ru/bcode/424029> (дата обращения: 25.03.2019).
3. Божко, А.Н. Обработка растровых изображений в Adobe Photoshop / А.Н. Божко. – 2-е изд., испр. – Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. – 320 с. : ил. – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428970>
4. Третьяк, Т.М. Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики : учебное пособие : [12+] / Т.М. Третьяк, Л.А. Анеликова. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2008. – 166 с. – (Элективный курс. Профильное обучение). – [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=227181>.

12. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ):** федеральная государственная информационная система / Министерство Культуры РФ; Российская государственная библиотека. – Москва, 2019- . – URL: <https://rusneb.ru/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: свободный, подписка. Необходима установка программного обеспечения. – Текст: электронный.
2. **eLIBRARY.RU:** научная электронная библиотека: сайт. – Москва, 2000- . – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. –Текст: электронный.
3. Научная электронная библиотека **«КиберЛенинка»:** сайт / Ассоциация «Открытая наука». – Москва, 2014- . – URL: <https://cyberleninka.ru/>. – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

4. Электронно-библиотечная система «Лань»: [сайт]. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

5. ЭБС Юрайт: электронная библиотечная система: сайт. – Москва, 2013. – URL: <https://biblio-online.ru> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: для авторизов. пользователей. – Текст: электронный.

6. Электронно-библиотечная система ДонГУ: сайт / ФГБОУ ВО «ДонГУ». – Донецк, 2016- . – URL: <http://library.donnu.ru/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: свободный. – Текст: электронный.

7. Электронный каталог Научной библиотеки ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://library.donnu.ru/catalog/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: поиск свободный, электронные документы – для пользователей ДонГУ.

8. Электронный архив ДонГУ: раздел сайта / НБ ДонГУ. – Текст: электронный // ЭБС ДонГУ: сайт. – URL: <http://repo.donnu.ru/> (дата обращения: 01.09.2023). – Режим доступа: свободный.

9. Официальный сайт Союза дизайнеров России <http://www.design-union.ru>.

10. Блог о будущем дизайна, инновациях в технологиях, материалах и проектной деятельности, медиаресурсы о дизайне <https://www.designboom.com/>

11. Всероссийская творческая общественная организация "Союз художников России" <https://www.shr.su/>.

13. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Windows 7 PRO (корпоративная лицензия ДонГУ № 46484614)
2. Microsoft Office (корпоративная лицензия ДонГУ № 46472919)
3. Microsoft Visual Studio (лицензия программы Dream Spark для высших учебных заведений)
4. Антивирус Касперского, Adobe Acrobat Reader, xPDF (лицензии GPL, Apache, BSD для свободного программного обеспечения).