

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

УТВЕРЖДЕНО
решением Ученого совета ФКИ
от «20» июня 2019 г., протокол № 13/205
/Магомедов А.К./
подпись, расшифровка подписи

«20» июня 2019 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина	Технология мультимедиа
Факультет	культуры и искусства
Кафедра	дизайна и искусства интерьера
Курс	3

Направление (специальность) **54.03.01 «Дизайн»**
код направления (специальности), полное наименование

Направленность (профиль/специализация) **профиль «Дизайн графический»**
полное наименование

Форма обучения **очно-заочная**
очная, заочная, очно-заочная (указать только те, которые реализуются)

Дата введения в учебный процесс УлГУ: **«01» сентября 2019 г.**

Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № 11 от 14.06 2020 г.

Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № _____ от _____ 20____ г.

Программа актуализирована на заседании кафедры: протокол № _____ от _____ 20____ г.

Сведения о разработчиках:

ФИО	Кафедра	Должность, ученая степень, звание
Желонин А.В.	дизайна и искусства интерьера	доцент

СОГЛАСОВАНО
Заведующий кафедрой дизайна и искусства интерьера
 / <u>Силантьева Е.Л.</u> / <i>Подпись</i> <i>ФИО</i>
«20» июня 2019 г.

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины:

Овладение технологиями создания анимационных изображений, трансформаций, навигаций, различных flash-представлений, презентаций, фильмов и сайтов с помощью редакторов Adobe Photoshop, Adobe Flash, Adobe After Effects. Освоение деятельности дизайнеров в области мультимедийных систем, используемых в кино, телевидении, фотографии, полиграфии и смежных областях знаний.

Задачи освоения дисциплины:

- освоение современных информационных технологий, их эксплуатации и ознакомление со спецификой создания мультимедийного проекта
- ознакомление с приемами компьютерных технологий по созданию анимации, динамических вставок на веб – страницы;
- развитие творческого подхода при выполнении проектов для медиаиндустрии;
- совершенствование навыков использования компьютерных технологий для создания анимации

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

Дисциплина (Б1.В.ДВ.7) «Технологии мультимедиа» относится к дисциплинам по выбору вариативной части блока Б1 дисциплин (модулей) ОПОП. В соответствии с учебным планом направления бакалавриата «Дизайн», профиля «Дизайн графический», освоение данной дисциплины предусмотрено в 5 семестре третьего курса обучения. Дисциплина является составной частью профессиональной подготовки бакалавров. Данная дисциплина по содержанию, структуре, объему учебного материала учитывает область и виды профессиональной деятельности будущих бакалавров.

Входными знаниями умениями и компетенциями для изучения дисциплины «Технологии мультимедиа» являются знания, умения и компетенции, освоенные в рамках дисциплин (модулей) ОПОП: «Шрифт», «Компьютерная графика», «Проектная деятельность». Данная дисциплина изучается одновременно с дисциплинами: «Проектирование», «Фотографика».

Освоенные в рамках дисциплины «Технологии мультимедиа» знания, умения и компетенции являются предшествующими для изучения последующих дисциплин (модулей) ОПОП: «Технология полиграфии», «Основы теории и методологии проектирования», «Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности», «Преддипломная практика», Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты.

3. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОПОП

Код и наименование реализуемой компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с индикаторами достижения компетенций
ОПК - 4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые	знать: современные аппаратные и программные средства, применяемые в дизайн-проектировании; уметь: работать в графических редакторах, использовать полученные знания в профессиональной деятельности; владеть: опытом использования мультимедийных

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

в дизайн-проектировании	технологий в дизайн-проектах
ПК - 4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<p>знать: понятие мультимедиа, анимационной презентации, этапы создания собственных анимационных продуктов,</p> <p>уметь: создавать мультимедиа объекты различного назначения: анимационные изображения, трансформации, навигации, различные flash-представления, презентации;</p> <p>владеть: дифференцированным подходом к выбору современных информационных технологий, их эксплуатации и учитывать специфику создания мультимедийного проекта</p>

4. ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах (всего) 4

4.2. Объем дисциплины по видам учебной работы (в часах)

Вид учебной работы	Количество часов (форма обучения очно-заочная)			
	Всего по плану	В т.ч. по семестрам		
		5	6	7
1	2	3	4	5
Контактная работа обучающихся с преподавателем в соответствии с УП	18	18	-	-
Аудиторные занятия:	18	18	-	-
Лекции	8	8	-	-
семинары и практические занятия	10	10	-	-
лабораторные работы, практикумы	Не предусмотрено УП	-	-	-
Самостоятельная работа	90	90	-	-
Форма текущего контроля знаний и контроля самостоятельной работы: тестирование, контр. работа, коллоквиум, реферат и др.(не менее 2 видов)	8 Практических работ, реферат	8 Практических работ, реферат	-	-
Курсовая работа	Не предусмотрено УП	-	-	-

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

Виды промежуточной аттестации (экзамен, зачет)	5 семестр экзамен	экзамен	-	-
Всего часов по дисциплине	108 (с экзаменом 144)	108 (36)	-	-

4.3. Содержание дисциплины (модуля.) Распределение часов по темам и видам учебной работы:

Форма обучения очно-заочная

Название разделов и тем	Всего	Виды учебных занятий					Форма текущего контроля знаний
		Аудиторные занятия			Занятия в интерактивной форме	Самостоятельная работа	
		Лекции	Практические занятия, семинары	Лабораторные работы, практикумы			
1	2	3	4	5	6	7	8
Тема 1. Введение в компьютерную графику и анимацию	3	1	-	-	-	2	Устный опрос
Тема 1.1 Создание анимированного баннера «Времена года»	7	-	1	-	-	6	Проверка практической работы
Тема 2. Графические форматы анимации	3	1	-	-	-	2	Устный опрос
Тема 2.1 Анимация трассированных изображений «Цветовой гипноз», «Настроение».	7	-	1	-	-	6	Проверка практической работы
Тема 3. Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop	3	1	-	-	-	2	Устный опрос
Тема 3.1 Анимация на основе	7	-	1	-	-	6	Проверка практической

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

фотоколлажа «Городской пейзаж»							работы
Тема 4. Программная среда Adobe After Effects	3	1		-	-	2	Устный опрос
Тема 4.1 Создание анимационной открытки	7	-	1	-	-	6	Проверка практичес кой работы
Тема 5. Программная анимация в Adobe After Effects	3	1		-	-	2	Устный опрос
Тема 5.1 Создание анимированно й кнопки	7	-	1	-	-	6	Проверка практичес кой работы
Тема 6. Программная среда Macromedia flash	3	1		-	-	2	Устный опрос
Тема 6.1 Создание анимационного ролика с эффектом динамического эффекта (взрыв, всплеск и т.п.).	7	-	1	-	-	6	Проверка практичес кой работы
Тема 7. Создание объектных символов в среде Macromedia flash	3	1		-	-	2	Устный опрос
Тема 7.1 Создание анимированног о баннера для веб страниц с переходом по ссылке на другой сайт	7	-	1	-	-	6	Проверка практичес кой работы
Тема 8.	3	1		-	-	2	Устный

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash							опрос
Тема 8.1.Создание анимированной заставки для веб-страницы	9	-	3	-	-	6	Проверка практической работы
Реферат	26	-	-	-	-	26	Проверка реферата
Итого	108	8	10	-	-	90	экзамен

5.СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Тема 1. Введение в компьютерную графику и анимацию

Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif-анимации. Векторная анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации. Flash анимация. Управляемая анимация. Использование анимации для оформления WEB страниц. Интерактивные элементы. Импорт анимации, использование фото клипартов.

Тема 2. Графические форматы анимации

Особенности и характеристики основных форматов, используемых для анимации. Понятие формата. Принципы сжатия изображений. Внутренние форматы графических пакетов (растровой и векторной графики). Универсальные растровые графические форматы. Форматы графических файлов, используемые для WEB (GIF, PNG). Форматы графических файлов, используемые для анимации.

Тема 3. Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop

Анимация движения объектов. Анимация нескольких объектов, принцип столкновения объектов. Использование слоев для анимации по ключевым кадрам. Взаимодействие статики и движения. Инструменты трансформации и деформации слоев. Использование слоев при создании анимации. Скорость анимации. Покадровая анимация.

Тема 4. Программная среда Adobe After Effects

Возможности обработки статического и динамического изображения, степень контроля над материалом в определённой программной среде. Простейшая анимация объекта. Атрибуты объекта: Прозрачность, Величина, пропорции и др. Покадровая анимация. Анимация движения Motion Tween. Ключевые кадры. Анимация формы, морфинг, создание пути. Прозрачность и ключевые точки. Основные способы создания динамики. Превращение объектов, их атрибуты. Трансформация и движение по траектории. Статика и динамика. Раскадровки анимации. Персонажи, локации, эффекты и их взаимодействие

Тема 5. Программная анимация в Adobe After Effects

«Скриптинг». Импорт растровых и векторных изображений в проект. Статичные и анимированные объекты. Различные форматы изображений и их отличия в контексте поставленной перед мультипликатором задачи. Виды, значение и способы реализации различных визуальных эффектов. Вспомогательные элементы – пыль, вибрация и др. Композинг и комбинирование изображений. Сложный видеомонтаж. Работа с цветокоррекцией, наложением видео. Matte-painting. Подготовка слоев, эффектов, основных и второстепенных анимаций, фона. Экспорт анимации. Рендеринг готового

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

фильма.

Тема 6. Программная среда Macromedia flash

Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа. Работа со слоями. Работа с объектами. Редактирование и оптимизация растровых изображений. Импорт файлов основных графических форматов. Трассировка растрового изображения. Растровая заливка.

Тема 7. Создание объектных символов в среде Macromedia flash

Трансформация, изменение цвета и прозрачности экземпляра. Редактирование символа. Создание библиотеки символов. Принципы анимации в среде Adobe Flash. Настройка временной линейки. Режим калки. Метки кадров и комментарии. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация форм. Анимированные символы. Использование слоев масок и сцен в фильме.

Тема 8. 1. Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash

Использование переменных. Операции и функции. Условные операторы и операторы цикла. Свойства и методы клипов. Перетаскивание, дублирование и удаление клипов. Проверка факта столкновения клипов. Текстовые поля. Среда тестирования. Окна: Output (вывод), Movie Explorer (проводник по фильму), Debugger (отладчик). Список объектов и переменных. Настройка публикации. Предварительный просмотр и публикация фильмов. Экспорт фильма.

6. ТЕМЫ ПРАКТИЧЕСКИХ И СЕМИНАРСКИХ ЗАНЯТИЙ

Темы практических занятий:

Тема 1.1 Создание анимированного баннера «Времена года»
(форма проведения - практическое занятие)

Вопросы к теме:

Тема 2.1 Анимация трассированных изображений «Цветовой гипноз», «Настроение».

(форма проведения - практическое занятие)

Тема 3.1 Анимация на основе фотоколлажа «Городской пейзаж»

(форма проведения - практическое занятие)

Тема 4.1 Создание анимационной открытки.

(форма проведения - практическое занятие)

Тема 5.1 Создание анимированной кнопки

(форма проведения - практическое занятие)

Тема 6.1 Создание анимационного ролика с эффектом динамического эффекта (взрыв, всплеск и т.п.).

(форма проведения - практическое занятие)

Тема 7.1 Создание анимированного баннера для веб страниц с переходом по ссылке на другой сайт

(форма проведения - практическое занятие)

Тема 8.1 Создание анимированной заставки для веб страницы

(форма проведения - практическое занятие)

Вопросы к темам:

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

1. Что такое растровая графика? Опишите принцип представления растровых изображений, их достоинства и недостатки.
2. Что такое векторная графика? Опишите принцип представления векторных изображений, их достоинства и недостатки.
3. Назовите специализированные графические редакторы, опишите их назначение и основные функции.
4. Назовите виды анимации.
5. Назовите форматы файлов анимации.
6. Что такое интерактивные элементы?
7. Что такое формат?
8. Внутренние форматы графических пакетов
9. Что такое покадровая анимация?
10. Что такое ключевой кадр?
11. Как осуществляется контроль над материалом в Adobe After Effects
12. Простейшая анимация объекта в Adobe After Effects.
13. Покадровая анимация в Adobe After Effects
14. Анимация движения Motion Tween.
15. Как осуществляется анимация формы?
16. Что такое морфинг?
17. Основные способы создания динамики в Adobe After Effects
18. Экспорт анимации
19. Рендеринг готового фильма.
20. Рекламные баннеры и публикация в среде Интернет.
21. Композинг и комбинирование изображений
22. Основные принципы работы с анимированным текстом.
23. Что такое «Скриптинг»?
24. Как происходит импорт растровых и векторных изображений в проект?
25. Что такое статичные и анимированные объекты?
26. Что такое композинг?
27. Что такое сложный видеомонтаж?
28. Как осуществляется экспорт анимации?
29. Назовите основные инструменты Adobe Flash.
30. Форматы графических изображений Adobe Flash.
31. Что такое трассировка растрового изображения?
32. Как происходит анимация объектов в Adobe Flash?
33. Как происходит настройка временной линейки?
34. Что такое режим кальки?
35. Как происходит редактирование кадров?
36. Что такое анимированные символы?
37. Как происходит использование слоев масок?
38. Условные операторы и операторы цикла.
39. Свойства и методы клипов в среде Adobe Flash.
40. Дублирование и удаление клипов.
41. Что такое отладчик?
42. Как происходит экспорт фильма?

7.ЛАБОРАТОРНЫЕ РАБОТЫ, ПРАКТИКУМЫ

Данный вид работы не предусмотрен УП

8.ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ, КОНТРОЛЬНЫХ РАБОТ, РЕФЕРАТОВ

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

Примерные темы рефератов:

1. Компьютерная анимация и компьютерная графика
2. Воздействие элементов анимации на игровое кино
3. Анимационные программы: задачи, цели, перспективы
4. Анимация в медиадизайне
5. Краткие факты развития анимации в России
6. Краткие факты развития анимации в Чехии
7. Краткие факты развития анимации в Германии
8. Краткие факты развития анимации во Франции
9. Использование анимации в рекламе
10. Японские комиксы и анимация
11. Использование мультимедийных технологий в кинематографе
12. Новые виды, приемы и формы анимации

Требования к содержанию, объему и оформлению:

Общий объем реферата должен составлять, начиная с титульного листа примерно 15-30 страниц машинописного текста. Работа выполняется на белой бумаге формата А4. Текст работы излагается на одной стороне листа. Оформление реферата предусматривает следующие формы и разделы: титульный лист; содержание, отражающее структуру реферата; введение; основное содержание; заключение; список литературы; приложения.

Требования к оформлению текста

Текст печатается по ширине;

Поля: слева – 30мм, справа – 15мм, вверху и внизу – 20мм;

Шрифт Times New Roman,

Размер шрифта 14,

Интервал 1,5 по ширине листа,

Весь машинописный текст разделяется на абзацы 1,25 без интервалов между абзацами. Номера страниц указываются снизу по центру. Реферат должен иметь сквозную нумерацию страниц, включая приложения. Указание номеров страниц следует начинать с раздела «Содержание». Каждый новый параграф реферата начинается с новой страницы и печатается полужирным шрифтом. Заглавия должны точно отражать содержание относящегося к ним текста. Переносы в названиях не допускаются. Если наименование параграфа состоит из двух предложений, их разделяют точкой. В конце заглавий точка не ставится. Заглавие печатается без абзаца по ширине страницы. Такие разделы как «Содержание», «Введение» и «Заключение» печатаются полужирным шрифтом по центру страницы.

Требования к оформлению таблиц

Таблицы заполняются шрифтом Times New Roman, размер шрифта 12, название таблицы должно отражать ее содержание, быть точным и кратким. Номер таблицы ставится после слова «Таблица» арабскими цифрами. При оформлении таблиц названия граф таблицы начинаются с прописных букв. В конце названий таблиц знаки препинания не ставятся.

Требования к оформлению внутритекстовых библиографических ссылок и списка литературы:

Внутритекстовые библиографические ссылки заключаются в квадратные скобки и состоят из двух цифр разделенных запятой, отражаемых арабскими цифрами. ГОСТ Р 7.0.5-2008 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая ссылка. Общие требования и правила составления».

Список литературы:

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

Все литературные, научные и электронные источники, вошедшие в список литературы, располагаются в алфавитном порядке. Библиографическое описание на книгу или любой другой документ составляется в соответствии с ГОСТ 7.1-2003 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Библиографическая запись. Библиографическое описание. Общие требования и правила составления».

Подробную справочную информацию по правилам оформления ссылок и списка литературы можно получить на сайте научной библиотеки УлГУ: <http://lib.ulsu.ru/phd>

Требования к оформлению приложений:

Визуально-графический материал и таблицы большого формата, дополняющие текст реферата следует размещать в приложениях. Нумерация страниц в приложении от основного текста работы не прерывается. Порядок очередности приложений должен совпадать с порядком упоминания их по тексту. Каждое приложение следует начинать с новой страницы. Все приложения должны быть обязательно пронумерованы и иметь заглавие, соответствующее по смыслу содержанию приложения. Слово «Приложение» пишется 16 шрифтом, с выделением курсивом по правому краю.

9. ПЕРЕЧЕНЬ ВОПРОСОВ К ЭКЗАМЕНУ (ЗАЧЕТУ)

Вопросы к экзамену:

1. Изложите основные сведения о цветовой модели RGB.
2. Опишите основные внутренние форматы графических редакторов, их особенности и характеристики (AI, CDR, FH8, PSD).
3. Опишите основные форматы графических файлов, используемые для WEB, их особенности и характеристики (GIF, PNG).
4. Подробно опишите структуру формата GIF.
5. Опишите основные универсальные графические форматы, их особенности и характеристики (BMP, JFIF, JFI, JPG, JPEG, IFF, ILM, ILBM, LBM).
6. Подробно опишите структуру формата JPEG.
7. Опишите основные универсальные векторные графические форматы, их особенности и характеристики (CGM, WMF, PGML).
8. Дайте определение анимации, объясните ее роль и функции в медиаиндустрии.
9. Требования и условия размещения графических объектов на веб-страницах.
10. Принципы анимации в редакторе Adobe Photoshop
11. Подробно опишите структуру формата JPEG.
12. Подробно опишите структуру формата GIF.
13. Преимущества и недостатки создания анимации в различной среде.
14. Программная среда для создания анимации Adobe Flash.
15. Программная среда для создания анимации Adobe After Effects
16. Программная среда для создания анимации Adobe Photoshop и др.
17. «Скриптинг». Математические выражения, описывающие движение объектов.
18. Простейшая анимация объекта.
19. Атрибуты объекта: Прозрачность, Величина, пропорции и др.
20. Слои, работа со слоями
21. Анимация формы, морфинг, создание пути.
22. Прозрачность и ключевые точки.
23. Основные способы создания динамики.
24. Превращение объектов, их атрибуты.
25. Трансформация и движение по траектории.
26. Циклы и способы их использования
27. Раскадровки анимации.

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

28. Персонажи, локации, эффекты и их взаимодействие.
 29. Импорт растровых и векторных изображений в проект
 30. Статичные и анимированные объекты.

10.САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩИХСЯ

Форма обучения очно-заочная

Название разделов и тем	Вид самостоятельной работы (<i>проработка учебного материала, решение задач, реферат, доклад, контрольная работа, подготовка к сдаче зачета, экзамена и др.</i>)	Объем в часах	Форма контроля (<i>проверка решения задач, реферата и др.</i>)
Тема 1. Введение в компьютерную графику и анимацию	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 1.1 Создание анимированного баннера «Времена года»	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 2. Графические форматы анимации	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 2.1 Анимация трассированных изображений «Цветовой гипноз», «Настроение».	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 3. Основы растровой графики и анимации в Adobe Photoshop	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 3.1 Анимация на основе фотоколлажа «Городской пейзаж»	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 4. Программная	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

среда Adobe After Effects			
Тема 4.1 Создание анимационной открытки	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 5. Программная анимация в Adobe After Effects	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 5.1 Создание анимированной кнопки	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 6. Программная среда Macromedia flash	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 6.1 Создание анимационного ролика с эффектом динамического эффекта (взрыв, всплеск и т.п.).	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 7. Создание объектных символов в среде Macromedia flash	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 7.1 Создание анимированного баннера для веб страниц с переходом по ссылке на другой сайт	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Тема 8. Создание анимационного продукта в среде Macromedia flash	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	2	Устный опрос
Тема 8.1.Создание анимированной заставки для веб страницы	проработка учебного материала, подготовка к сдаче экзамена	6	Проверка практической работы
Реферат	Подготовка и написание реферата	26	Проверка

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

			реферата
Итого		90	

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

11. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) Список рекомендуемой литературы

основная

1. Катунин, Г. П. Основы мультимедийных технологий [Электронный ресурс] : учебное пособие / Г. П. Катунин. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2017. — 793 с. — 978-5-4486-0601-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60184.html>

2. Нужнов, Е. В. Мультимедиа технологии. Основы мультимедиа технологий : учебное пособие / Е. В. Нужнов. — 2-е изд. — Ростов-на-Дону, Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2017. — 198 с. — ISBN 978-5-9275-2645-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/87445.html>

дополнительная

1. Бессонова, Н. В. Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта : учебное пособие / Н. В. Бессонова. — Новосибирск : Новосибирский государственный архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ, 2016. — 101 с. — ISBN 978-5-7795-0770-7. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/68773.html>

2. Марченко, И. О. Мультимедиа технологии : учебно-методическое пособие / И. О. Марченко. — Новосибирск : Новосибирский государственный технический университет, 2017. — 64 с. — ISBN 978-5-7782-3148-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/91610.html>

3. Основы Web-технологий : учебное пособие / П. Б. Храмцов, С. А. Брик, А. М. Русак, А. И. Сурин. — Москва, Саратов : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Вузовское образование, 2017. — 375 с. — ISBN 978-5-4487-0068-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/67384.html>

4. Современные мультимедийные информационные технологии : учебное пособие по дисциплине «Информатика», для студентов первого курса специальностей 10.03.01 и 10.05.02 / А. П. Алексеев, А. Р. Ванютин, И. А. Королькова [и др.]. — Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2017. — 108 с. — ISBN 978-5-91359-219-4. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/64932.html>

учебно-методическая

Согласовано:

_____/_____/_____/_____
 Должность сотрудника научной библиотеки / ФИО / подпись / дата

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

Аудитории для проведения лекций, практических занятий, для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации, групповых и индивидуальных консультаций (*выбрать необходимое*).

Аудитории укомплектованы специализированной мебелью, учебной доской. Аудитории для проведения лекций оборудованы мультимедийным оборудованием для предоставления информации большой аудитории. Помещения для самостоятельной работы оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде, электронно-библиотечной системе.

Компьютерный класс №522 для проведения занятий курсового проектирования, семинарского и практического типов, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации (с набором демонстрационного обеспечения тематических иллюстраций в соответствии с рабочей программой дисциплины). доступ к сети Intranet (с набором демонстрационного оборудования для обеспечения тематических иллюстраций в соответствии с рабочей программой дисциплины). <i>Технические средства:</i> Специальная мебель на 11 посадочных мест, Доска аудиторная Стенды Плакаты Помещение укомплектовано специальной мебелью и техническими средствами обучения (автоматизированные рабочие места на 11 персональных компьютеров) Площадь 44,68 кв.м.	Ульяновская область, г. Ульяновск, ул. Набережная реки Свияги, д. 106 (корпус 3) Помещение № 40
Учебная аудитория № 230 для самостоятельной работы студентов, Wi-Fi с доступом к ЭИОС, ЭБС. Компьютерный класс укомплектованный специализированной мебелью на 32 посадочных места и техническими средствами обучения (16 персональных компьютера) с доступом к сети «Интернет», ЭИОС, ЭБС. Площадь 93,51 кв.м.	Ульяновская область, г. Ульяновск, ул. Набережная реки Свияги, д. 106 (корпус 1) Помещение № 114
Читальный зал научной библиотеки (аудитория 237) с зоной для самостоятельной работы, Wi-Fi с доступом к ЭИОС, ЭБС. Аудитория укомплектована специализированной мебелью на 80 посадочных мест и оснащена компьютерной техникой с доступом к сети «Интернет», ЭИОС, ЭБС, экраном и проектором. Площадь 220,39 кв.м	Ульяновская область, г. Ульяновск, ул. Набережная реки Свияги, д. 106 (корпус 1) Помещение № 125

13. СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

В случае необходимости, обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья (по заявлению обучающегося) могут предлагаться одни из следующих вариантов восприятия информации с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

Министерство науки и высшего образования РФ Ульяновский государственный университет	Форма	
Ф-Рабочая программа дисциплины		

– для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; в форме аудиофайла (перевод учебных материалов в аудиоформат); в печатной форме на языке Брайля; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации;

– для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; видеоматериалы с субтитрами; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания и консультации;

– для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; в форме аудиофайла; индивидуальные задания и консультации.

Разработчик _____

подпись

доцент

должность

Желонин А.В.

ФИО