



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор института истории и культуры

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.02 Дизайн мультимедиа

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Дизайн костюма и цифровое моделирование

Квалификация (степень): бакалавр

Форма обучения: очная

Институт: истории и культуры

Кафедра: дизайна, художественного образования и технологий

	очная форма	очно-заочная форма	заочная форма
Курс	3		
Семестр/триместр	5		

Лекции	18		
Лабораторные занятия			
Практические (семинарские) занятия	36		
в т. ч. практическая подготовка	2		
Форма(ы) промежуточной аттестации	Экзамен – 0,3		
Контроль	9		
Иные формы работы			
Самостоятельная работа	80,7		

Всего часов: 144

Трудоемкость: 4 зачетные единицы.

Разработчик рабочей программы: доцент Соломенцева С.Б.

I. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Цель изучения дисциплины: развитие у обучающихся способности разрабатывать проектные идеи мультимедиа объектов, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; формирование способности анализировать и определять требования к дизайну мультимедиа объектов, а также синтезировать набор возможных вариантов или подходов к выполнению дизайн-проекта с использованием современных компьютерных технологий.

Задачи изучения дисциплины:

- изучить базовые понятия и информационные основы мультимедиа;
- исследовать основы проектного процесса дизайна мультимедиа;
- изучить особенности создания композиции и оценки оптимальности проектного решения мультимедиа;
- исследовать перспективные направления развития компьютерного дизайн-проектирования мультимедиа;
- изучить особенности верстки мультимедийных изданий;
- научить разрабатывать скрайб-презентации;
- изучить технологии и программные средства скринкастинга;
- исследовать возможности онлайн сервисов для создания и верстки интерактивных мультимедиа изданий.

Место дисциплины в структуре ОПОП: реализуется в рамках вариативной части (части, формируемой участниками образовательных отношений) блока Б1. Дисциплины (модули).

Планируемые результаты обучения по дисциплине:

Код компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине
ПКС-1 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, объекты с применением современных, в том числе цифровых, технологий; выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в цифро-	Знать: <ul style="list-style-type: none">– методы конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, объектов дизайна;– современные, в том числе цифровые, технологии дизайн-проектирования;	Знает: <ul style="list-style-type: none">– методы конструирования и дизайна мультимедийных продуктов, образцов, коллекций, объектов;– современные, в том числе цифровые, технологии дизайна мультимедиа;
	Уметь: <ul style="list-style-type: none">– конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, объекты с применением современных, в том числе цифровых, технологий;– обосновывать новизну собственных решений в области цифрового дизайн-проектирования и конструирования;	Умеет: <ul style="list-style-type: none">– конструировать мультимедийные продукт, образцы, коллекции, объекты, с применением современных, в том числе цифровых, технологий;– обосновывать новизну собственных решений в области цифрового дизайн-проектирования и конструирования мультимедийных объектов;

вом формате, макете, материале.	Владеть: – способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в цифровом формате, макете, материале.	Владеет: – способностью выполнять эталонные образцы объекта дизайна мультимедиа или его отдельные элементы в цифровом формате.
ПКС-2 Способность владеть рисунком и основами академической и декоративной живописи, приемами работы графическими, пластическими и живописными материалами с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, работой с цветом и цветовыми композициями; реализовывать художественный замысел в различных материалах с учетом их формообразующих свойств.	Знать: – теоретические основы рисунка, живописи, цветоведения, композиции и пластического моделирования; – особенности графических, пластических и живописных материалов; – методы и способы реализации художественного замысла в различных материалах с учетом их формообразующих свойств;	Знает: – теоретические основы использования основ рисунка, живописи, цветоведения, композиции в дизайне мультимедиа; – особенности применения компьютерной графики в дизайне мультимедиа; – методы и способы реализации художественного замысла в дизайне мультимедиа с учетом поставленных задач;
	Уметь: – применять на практике теоретические основы рисунка, живописи, цветоведения, композиции и пластического моделирования; – решать творческие задачи используя особенности графических, пластических и живописных материалов; – реализовывать художественный замысел в различных материалах с учетом их формообразующих свойств;	Умеет: – применять в практике создания мультимедийных объектов теоретические основы рисунка, живописи, цветоведения, композиции; – решать творческие задачи в дизайне мультимедиа, используя особенности компьютерной графики и информационно-коммуникативных технологий; – реализовывать различные варианты художественного замысла в дизайне мультимедиа с учетом поставленных задач;
	Владеть: – рисунком и основами академической и декоративной живописи, приемами работы графическими, пластическими и живописными материалами с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, работой с цветом и цветовыми композициями.	Владеет: – навыками применения компьютерной графики, рисунка, основ академической и декоративной живописи в дизайне мультимедиа с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, работой с цветом и цветовыми композициями.
ПКС-3 Способность разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;	Знать: – принципы разработки проектной идеи; – концептуальные подходы в дизайн-проектировании; – основные требования в дизайн-проекту;	Знает: – принципы разработки проектной идеи мультимедиа объектов; – концептуальные подходы в дизайн-проектировании мультимедиа объектов; – основные требования в дизайн-проекту современных мультимедиа объектов;
	Уметь:	Умеет:

анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.	<ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – анализировать и определять требования к дизайн-проекту; – синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта. 	<ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать проектные идеи мультимедиа, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; – анализировать и определять требования к дизайн-проекту мультимедиа объектов; – синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта мультимедиа объектов.
	Владеть: <ul style="list-style-type: none"> – анализом и синтезом применительно к разработке дизайн-проекта; – способностью разрабатывать проектные идеи, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. 	Владеет: <ul style="list-style-type: none"> – навыками анализа и синтеза применительно к разработке дизайн-проекта мультимедиа объектов; – способностью разрабатывать проектные идеи мультимедиа объектов, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.

II. СОДЕРЖАНИЕ И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

с указанием количества часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу

Очная форма обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего	Аудиторные занятия			Сам. раб.
			ЛК	ПЗ	ЛБ	
1	2	3	4	5	6	7
	Раздел 1. Базовые понятия и информационные основы мультимедиа.	38	6	12		20
1.	Тема 1. Определения, отличительные признаки, преимущества и основные направления развития мультимедиа.	10	2	4		4
2.	Тема 2. Особенности человеческого восприятия.	7	1	2		4
3.	Тема 3. Оцифровка информации мультимедиа. Типы и форматы файлов мультимедиа.	7	1	2		4
4.	Тема 4. Требования к системе мультимедиа. Стандартизация и спецификации мультимедиа компьютеров.	7	1	2		4
5.	Тема 5. Состав аппаратуры для мультимедиа.	7	1	2		4
	Раздел 2. Основы проектного процесса дизайна мультимедийных изданий.	32	4	8		20

6.	Тема 6. Этапы проектирования и композиция в дизайне мультимедийных изданий.	14	2	4		8
7.	Тема 7. Цвет в компьютерном дизайне мультимедийных изданий.	9	1	2		6
8.	Тема 8. Оценка оптимальности проектного решения.	9	1	2		6
	Раздел 3. Особенности верстки мультимедийных изданий.	64,7	8	16		40,7
9.	Тема 9. Создание, редактирование и монтаж аудиозаписей и видеоматериалов с использованием офлайн и онлайн приложений.	16	2	4		10
10.	Тема 10. Технологии и средства разработки скрайб-презентаций.	16	2	4		10
11.	Тема 11. Технологии и программные средства скринкастинга.	16	2	4		10
12.	Тема 12. Онлайн сервисы для создания и верстки интерактивных мультимедиа изданий.	16,7	2	4		10,7
	<i>Контроль</i>	9				
	<i>Экзамен</i>	0,3				
	в т.ч. практическая подготовка	2				
	ИТОГО:	144	18	36		80,7

Очно-заочная форма обучения (не реализуется)

Заочная форма обучения (не реализуется)

III. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Текущая аттестация проводится в форме контрольной работы (в тестовой форме), реферата, творческого задания и т.д.

Типовой вариант контрольной работы тестовой форме

1. Установите соответствие современных компьютерных технологий и основных результатов их внедрения:

- | | |
|---|--|
| 1. Компьютерная графика | а) позволяют организовать оперативное взаимодействие |
| 2. Мультимедиа технологии | б) позволяют работать с разными типами документов, хранить и систематизировать материалы |
| 3. Информационно-коммуникативные технологии | в) способствуют лучшей подаче материала за счет визуализации и |

4. Офисные приложения
- аудио-сопровождению
- d) развивают творческие, креативные способности

2. Вставьте пропущенные слова:

Классическим кругом из 12 цветов считается круг Иттена. Основу его составляют цвета: красный, _____ и желтый.

3. Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) *.txt, *.doc, *.rtf
- b) *.gif, *.jpg, *.png, *.tif
- c) *.exe, *.com
- d) *.wav, *.mp3, *.wma

4. Какие элементы входят в состав современных мультимедийных технологий?

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) иллюстративная графика
- b) аудио сопровождение
- c) видео материалы
- d) производственное оборудование

5. Как называется совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: текст, фото и иллюстративный материал, видео, анимацию, звуковое сопровождение?

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) компьютерная графика
- b) электронная книга
- c) мультимедиа
- d) все ответ верные

6. Дополните определение:

Мультимедийный интернет-ресурс – это современный и удобный механизм, который не заменяет собой выполнение классических образовательных функций, а дополняет и расширяет их спектр. Он представляет собой логически организованный сайт, в котором основная информация представлена в виде мультимедиа: текст, графическое _____, звук, анимация, видео.

7. Задачами реализации дисциплины «Дизайн мультимедиа» являются:

Выберите несколько правильных вариантов ответа:

- a) формирование и развитие эстетического вкуса обучающихся
- b) адаптация обучающихся к современным экономическим процессам
- c) интеграция обучающихся в современную информационную культуру
- d) подготовка обучающихся к будущей профессиональной деятельности

8. Установите соответствие типов мультимедиа файлов и их форматов:

- | | |
|------------------------------|----------|
| 1. Изображение | a) .gif |
| 2. Текст | b) .mp3 |
| 3. Анимированное изображение | c) .jpeg |
| 4. Звукозапись | d) .doc |

9. Графический редактор – прикладная программа, которая используется для:

Выберите один правильный вариант ответа:

- a) редактирования диаграмм
- b) создания графических изображений
- c) проведения вычислений
- d) написания текстов

10. Установите соответствие типа визуализации в дизайне мультимедиа и его характеристики:

- | | |
|-------------------|--|
| 1. Синонимия | a) чрезмерное преувеличение |
| 2. Гиперболизация | b) рассмотрение предмета или явления в общих чертах, сглаживание различий, упрощение |
| 3. Гротеск | c) «шаржевость» |
| 4. Схематизация | d) тождество |

Примерная тематика рефератов

- 1. Мультимедиа издания в современной социокультурной среде.
- 2. Искусство и современные мультимедиа технологии.
- 3. Мультимедийные издания как культурный феномен.
- 4. Современное программное обеспечение для создания мультимедиа.
- 5. Типологические признаки мультимедийных изданий.
- 6. Социальная функция мультимедийных изданий.
- 7. Структура мультимедийных изданий.
- 8. Эстетика минимализма в мультимедийных изданиях.
- 9. Основы типографики в мультимедийных изданиях.
- 10. Современные тенденции представления фотоиллюстраций в мультимедийных изданиях.
- 11. Аудиовизуальные средства мультимедиа.
- 12. Генезис шрифтовых стилей в мультимедийных изданиях.
- 13. Психология восприятия цвета в мультимедийных изданиях.
- 14. Рекламный дизайн в мультимедийных изданиях и психология творчества.
- 15. Средства и приемы фотокомпозиции в мультимедийных изданиях.

Примерная тематика творческого задания

1. Применяя приемы и методы компьютерной графики создать эскиз, отражающий концептуальное решение элемента фирменного стиля, который впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедийного издания.
2. Описать и доказательно обосновать применение семиотических знаков и символов, используемых в разрабатываемом элементе фирменного стиля для визуальной коммуникации мультимедиа ресурса с современным обществом.
3. Применяя методы коллажирования, стили слоя, режимы наложения и т.д., разработать декоративное оформление текстовой надписи, которое впоследствии можно будет использовать для оформления мультимедиа.
4. Используя ранее созданные авторские элементы фирменного стиля, разработать два варианта оформления первой страницы мультимедийного издания в теплой и холодной цветовой гамме. Описать разницу их психологического воздействия на потенциального зрителя.
5. Разработать анимированные или звуковые элементы для актуализации первой страницы мультимедийного издания. Доказательно обосновать рациональность и необходимость применения созданных анимированных или звуковых элементов в мультимедийном ресурсе.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме экзамена с использованием следующих оценочных материалов: перечень вопросов к экзамену.

Вопросы к экзамену (5 семестр, очная форма обучения)

1. Базовые понятия и информационные основы мультимедиа.
2. Определения, отличительные признаки, преимущества и недостатки мультимедиа технологий.
3. Основные направления развития мультимедиа.
4. Особенности человеческого восприятия.
5. Оцифровка информации мультимедиа.
6. Типы и форматы файлов мультимедиа.
7. Требования к системе мультимедиа.
8. Стандартизация и спецификации мультимедиа компьютеров.
9. Состав аппаратуры для мультимедиа.
10. Составляющие проектной деятельности дизайне мультимедийных изданий.
11. Этапы компьютерного дизайн-проектирования мультимедийных изданий.
12. Типологии объектов дизайна мультимедийных изданий.
13. Трактовка понятия «композиция». Принципы композиционной организации мультимедийных изданий с использованием компьютерных технологий.

14. Специфика процесса восприятия визуальной информации в компьютерном виде. Особенности восприятия вербальной информации в компьютерном виде.
15. Приемы и средства композиционной организации мультимедийных изданий с использованием компьютерных технологий.
16. Цветовая гармония. Эмоционально-пространственные свойства цвета. Роль социокультурных факторов в оценке цвета.
17. Этапы выбора оптимального проектного решения. Методы оценки дизайн-решения мультимедийных изданий, созданных с применением компьютерных технологий.
18. Сравнительный анализ оптимальности проектного решения дизайн-проектов мультимедийных изданий, выполненных ведущими отечественными и зарубежными специалистами.
19. Особенности верстки мультимедийных изданий.
20. Создание, редактирование и монтаж аудиозаписей с использованием офлайн и онлайн приложений.
21. Создание, редактирование и монтаж видеоматериалов с использованием офлайн и онлайн приложений.
22. Технологии и средства разработки скрайб-презентаций.
23. Технологии и программные средства скринкастинга.
24. Онлайн сервисы для создания и верстки интерактивных мультимедиа изданий.

IV. ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Основная литература

1. Диязитдинова, А. А. Мультимедиа технологии / А. А. Диязитдинова. — Самара : ПГУТИ, 2020. — 437 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/255410> (дата обращения: 01.09.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. — Красноярск : СФУ, 2020. — 192 с. — ISBN 978-5-7638-4194-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181561> (дата обращения: 01.09.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4.2. Дополнительная литература

1. Инструментальные средства разработки мультимедийных приложений [16+] / авт.-сост. Т. А. Куликова, Н. А. Поддубная ; Северо-Кавказский федеральный университет. — Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2019. — 148 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=596220> (дата обращения: 01.09.2022). — Библиогр. в кн. — Текст : электронный.
2. Нагаева, И. А. Арт-информатика [16+] / И. А. Нагаева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Директ-Медиа, 2022. — 384 с. : ил., табл., схем. — Режим доступа: по

подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=692685> (дата обращения: 01.09.2022). – Библиогр.: с. 373-374. – ISBN 978-5-4499-3283-9. – Текст : электронный.

V. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

№ пп	Ссылка на информационный ре- сурс	Наименование разработки в электронной форме	Доступность
1.	http://edu.ru/	Российское образование: Фе- деральный портал. Включает ссылки на порталы и сайты об- разовательных учреждений; государственные образователь- ные стандарты; нормативные документы; каталог экскурсий и обучающих программ.	Свободный доступ

VI. СОВРЕМЕННЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПРАВОЧНЫЕ СИСТЕМЫ

1.	http://www.biblioclub.ru	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Университетская библиотека онлайн	Регистрация через университет- ский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограничен- ный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
2.	https://e.lanbook.com/	Электронно-библиотечная система (ЭБС) Лань	Регистрация через университет- ский компьютер. В дальнейшем предоставляется неограничен- ный индивидуальный доступ из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет
3.	www.garant.ru	Информационно-правовой пор- тал	Свободный доступ
4.	www.elibrary.ru	Российский информационный портал в области науки, техно- логии, медицины и образования	Свободный доступ
5.	www.consultant.ru	Российская компьютерная справочно-правовая система	Свободный доступ

VII. ЛИЦЕНЗИОННОЕ И СВОБОДНО РАСПРОСТРАНЯЕМОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При реализации учебной дисциплины применяется следующее лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение:

- Microsoft Windows;
- Microsoft Office;
- LibreOffice;
- Photoshop;
- CorelDraw и др.

VIII. ОБОРУДОВАНИЕ И ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Учебные занятия проводятся в аудиториях, укомплектованных специализированной мебелью, в том числе стационарными или переносными техническими средствами обучения (проектор, экран, компьютер/ноутбук). Практические занятия проводятся в специализированных аудиториях, оснащенных персональными компьютерами с установленным лицензионным и свободно распространяемым программным обеспечением и возможностью подключения к сети «Интернет».

Самостоятельная работа проводится в кабинетах, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду университета.