

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ
ИНСТИТУТ»
Факультет дизайна

Кафедра Графического дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор,
к.ф.н., доцент

_____ М.К. Ясменко
« ____ » _____ 2022 г.

**Б1.В.ДВ.6.1 ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА В ГРАФИЧЕСКОМ
ДИЗАЙНЕ**

рабочая программа дисциплины
для обучающихся направления подготовки
54.03.01 Дизайн
направленность (профили) «Графический дизайн»,

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения (очная, очно-заочная)

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 01E9C3C6006DAF30804219E4D75F068CD2
Владелец: Егоров Алексей Анатольевич
Действителен: с 16.12.2022 до 16.03.2024

Москва
2022

Рабочая программа разработана на кафедре Графического дизайна старшим преподавателем Левиным И.С.

«07» июля 2022

(личная подпись разработчика)

Рабочая программа составлена в соответствии с Федеральным образовательным стандартом высшего образования (ФГОС ВО) по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Рабочая программа рассмотрена и рекомендована на заседании кафедры Графического дизайна протокол № 9 от «07» июля 2022 г.

Зав. кафедрой, к. иск., профессор.

Ю.В. Ерохина

Рабочая программа утверждена на заседании Ученого совета МХПИ протокол № 1 от 30 августа 2022 г.

Согласовано:

Ученый секретарь, к.ф.н., доцент

Т.А. Чикаева

Декан факультета дизайна, доцент

В.М. Мирошникова

Рецензенты:

О.В. Рогачев генеральный директор ООО «Почерк Мастера»

Е.П. Евсеева, председатель РОО «ТСДИ»

Содержание

1 Цели и задачи освоения дисциплины.....	4
2 Место дисциплины в структуре ОПОП ВО.....	4
3 Требования к результатам освоения содержания дисциплины.....	4
4 Объём, структура и содержание дисциплины (модуля).....	5
4.1 Содержание разделов дисциплины.....	5
4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы.....	8
4.3. Структура дисциплины.....	10
5 Образовательные технологии.....	14
6 Оценочные средства для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.....	14
6.1. Оценочные средства для текущего контроля	14
6.2. Оценочные средства для промежуточной аттестации	17
7 Учебно-методическое обеспечение дисциплины (модуля).....	19
7.1 Основная литература.....	19
7.2 Дополнительная литература.....	19
7.3 Периодические издания.....	21
7.4 Интернет-ресурсы.....	21
7.5. Методические указания к практическим занятиям	21
7.6 Методические указания к самостоятельной работе.....	22
7.7 Программное обеспечение современных информационно- коммуникационных технологий	23
8 Условия реализации программы для обучающихся инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья	23
9 Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	23

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Рабочая программа учебной дисциплины «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2020 г. N 1015.

Изучение дисциплины обусловлено профессионально необходимым умением создавать различного вида компьютерную графику в процессе дизайн-проектирования. Имеется также необходимость работы с мультимедийными объектами, включая растровые и векторные изображения, крупные и малые формы полиграфической продукции. На решение перечисленных выше проблем и направлен данный курс.

В курсе рассматриваются графические пакеты различного назначения как основные инструменты графического дизайнера, их изучение и получение профессиональных навыков работы.

В процессе изучения дисциплины используются, закрепляются и развиваются знания, полученные студентами при освоении таких смежных дисциплин как: «Основы проектной графики», «Шрифт», «Информационные технологии в дизайне», «Типографика». Дисциплина является предшествующей для следующих дисциплин: «Основы производственного мастерства», «Рекламные технологии», «Технологии интерактивного дизайн», «Моделирование», «Проектирование».

Целью изучения дисциплины:

– дать студентам основные знания по профессиональной работе дизайнера на компьютере, отработать на практике базовые навыки в основных графических пакетах, необходимых для дизайн-проектирования.

Задачи дисциплины:

– ввести обучающихся в круг проблем, связанных с применением компьютерных технологий в профессии дизайнера;

– выработать у студентов профессиональные навыки цифрового дизайна;

– сформировать у студентов систематизированные знания в области компьютерной графики;

– продемонстрировать и научить грамотно использовать в профессиональной деятельности архитектуру современного компьютера;

– дать основные навыки межплатформенной и межпрограммной работы на компьютере. Научить решать поставленные задачи в независимости от среды разработки;

– сформировать навыки работы со специализированными приложениями;

– научить профессионально взаимодействовать с различными специалистами данной профессии (препресс-специалисты, печатники, специалисты по пос-обработке и т.п.)

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП.

Дисциплина «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» включена в учебные планы по программам подготовки бакалавров по направлению

54.03.01 *Дизайн* и входит в Блок 1 Дисциплины (модули) вариативная часть и является дисциплиной по выбору.

Изучение дисциплины «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» происходит в пятом семестре.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Выпускник, освоивший программу дисциплины «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» должен обладать следующими **профессиональными компетенциями (ПК):**

Способность использовать традиционные и новые художественно-графические техники, цветовые решения и композиционные приемы для проектирования, способы и методы пластического моделирования формы (ПК-1)

В результате изучения дисциплины «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» студент должен:

знать:

- функции и принципы работы программы After Effects;
- особенности построения рабочего процесса в программе After Effects;
- основные параметры видеоформатов и медиафайлов;
- особенности подготовки различных типов файлов для последующего импорта в программу After Effects;
- терминологию, связанную с процессом анимации, монтажом и работой в программе After Effects;

уметь:

- построить рабочий процесс согласно особенностям программы After Effects;
- подготавливать файлы согласно заданным параметрам для последующего импорта программы After Effects;
- настраивать композицию After Effects под заданные параметры;
- работать с ключевыми кадрами и осуществлять их настройку;
- создавать презентации и другие мультимедийные проекты;

владеть:

- навыками создания и обработки векторной и растровой графики;
- навыками настройки основных свойств анимации;
- навыками настройки плавности анимации;
- навыками обработки мультимедийных файлов;
- средствами вывода рабочих проектов в общедоступный формат.

4 ОБЪЁМ, СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
5 семестр		

1.	Тема 1. Основы программы After Effects.	Основные понятия. Особенности рабочего процесса в After Effects. Форматы. Покадровая анимация.
2.	Тема 2. Анимация в программе After Effects	Совместная работа After Effects и Adobe Illustrator. Основные свойства и инструменты анимации. Дополнительные инструменты анимации. Основы анимации персонажа. Маски и альтернативные инструменты в программе After Effects.
3.	Тема 3. Работа со сложными проектами в программе After Effects.	Понятие плана и типы склеек. Сценарий, раскадровка и подготовка материалов к дальнейшей анимации. Создание корректирующего слоя. Вывод композиции

4.2 Объём дисциплины и виды учебной работы

Таблица 1. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)								
	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	7 сем	8 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)					72/2				72/2
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего					36				36
Аудиторная работа, всего:					-				-
<i>Лекции (Л)</i>					-				-
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>					36				36
Самостоятельная работа в семестре, всего:					36				36
Практические занятия (П)					30				30
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)					16				16
Подготовка к экзамену	-	-			-	-	-	-	-
Вид итогового контроля по дисциплине					зачет с оценкой				зачет с оценкой

* часы и интерактивной форме.

Таблица 2. Объём и виды учебной работы по дисциплине 1 по ОЗФО

Вид работы	Трудоемкость, часов (зач.ед./ ак. часы)
------------	---

	1 сем	2 сем	3 сем	4 сем	5 сем	6 сем	7 сем	8 сем	Всего
Общая трудоемкость (часы, зачетные единицы)					72/2				72/2
Контактная работа обучающихся с преподавателем (контактные часы), всего					36				36
Аудиторная работа, всего:					-				-
<i>Лекции (Л)</i>					-				-
<i>Практические занятия (ПЗ)</i>					36				36
Самостоятельная работа в семестре, всего:					36				36
Практические занятия (П)					30				30
Самоподготовка (проработка и повторение лекционного материала и материала учебников и учебных пособий, подготовка к практическим занятиям)					16				16
Подготовка к экзамену	-	-			-	-	-	-	-
Вид итогового контроля по дисциплине					зачет с оце нко й				зачет с оце нкой

Примерные формы выполнения самостоятельной работы: выполнение учебных заданий для представления в виде портфолио, презентации и др.

Конкретные задания для самостоятельной работы для каждой группы студентов формируются преподавателем самостоятельно с учётом уровня подготовки группы, формы обучения, реализуемых в МХПИ научных и творческих проектов.

4.3. Структура дисциплины

Таблица 4. Структура дисциплины для ОФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ *			
5 семестр								
	Тема 1. Основы программы After Effects.	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий;	ПК-1

	Тема 2. Анимация в программе After Effects	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Тема 3. Работа со сложными проектами в программе After Effects.	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1
	Подготовка к экзамену	-	-	-	-	-		
	Всего	72	36	-	36			

Таблица 5. Структура дисциплины для ОЗФО

№	Наименование раздела (темы)	Всего часов	Контактная работа			Самостоятельная работа	Виды текущего контроля	Формируемые и развиваемые компетенции
			Всего	Аудиторная работа				
				Лек.	ПЗ *			
5 семестр								
	Тема 1. Основы программы After Effects.	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Тема 2. Анимация в программе After Effects	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий	ПК-1
	Тема 3. Работа со сложными проектами в программе After Effects.	24	12	-	12	12	выполнение учебных заданий; контрольный опрос (устный);	ПК-1
	Подготовка к экзамену	-	-	-	-	-		
	Всего	72	36	-	36			

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

При организации обучения по дисциплине, используются следующие образовательные технологии:

- **Лекция-визуализация** – последовательное изложение материала сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т. ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

- **Практическое занятие** – занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

Качество усвоения содержания дисциплины, уровень сформированности компетенций может проводиться в форме:

- выполнение учебных индивидуальных заданий в ходе практических занятий;
- анализ аналогового ряда;
- контрольный опрос (устный);
- презентация портфолио.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль знаний осуществляется на каждом занятии. Промежуточная аттестация в форме зачета с оценкой проводится в период сессии. Реализуется рейтинговая 100 балльная система оценки. Для допуска к аттестации необходимо набрать не менее 51 балла.

6.1. Оценочные средства текущего контроля.

Формами диагностического контроля лекционной части данной дисциплины могут являться устные опросы и собеседования и т.д.

1. Как строится рабочий процесс в программе After Effects?
2. Каковы особенности работы в программе After Effects?
3. Какие основные форматы видеофайлов вы знаете? В чем их различия?
4. Какому формату соответствует пресет «HDTV 1080 25», что он обозначает?
5. Объясните сущность термина «Footage» (видеоряд).
6. Как подготовить изображения для последующего импорта в программу After Effects в качестве последовательности?
7. Как импортировать группу изображений в программу After Effects в качестве последовательности? Как настроить «Frame Rate» (частоту кадров) для импортированной последовательности?
8. Объясните сущность термина «Frame Rate» (частота кадра). Какую частоту кадров рекомендуется использовать?
9. На что стоит обратить внимание при подготовке файла Adobe Illustrator для дальнейшего импорта в программу After Effects?
10. Объясните сущность термина «безопасная область».
11. Какие основные свойства анимации вы знаете, назовите их горячие клавиши?
12. В чем разница между свойством анимации Anchor Point (Опорная точка) и инструмента Pan Behind (Anchor Point) Tool?
13. Сформулируйте основное условие анимации в программе After Effects?
14. Объясните сущность термина «ключевой кадр». Как поставить первый ключевой кадр? Как поставить последующие ключевые кадры? Как поставить ключевой кадр с текущими параметрами?

15. Объясните зависимость скорости анимации от расположения ключевых кадров в окне TimeLine.
16. Объясните сущность функции «Motion in blur» (размытие в движении).
17. Как настроить плавность анимации в программе After Effects?
18. За что отвечают функции Easy Ease, Easy In и Easy Out.
19. За что отвечают функции Toggle Hold KeyFrame и Rove Across Time.
20. Как создать маску в программе After Effects. Какие альтернативные методы вам известны?
21. Объясните сущность термина «временная интерполяция».
22. Объясните сущность термина «пространственная интерполяция».
23. Для чего нужен инструмент PinTool? Опишите принцип его работы.
24. Объясните сущность термина «план». Какие типы планов вам известны?
25. Объясните сущность термина «склейка». Какие типы склеек вы знаете?
26. Какие возможности предоставляет корректирующий слой.
27. Вывод композиции в формат .mp4 программе After Effects CS6.
28. Вывод композиции в формат .mp4 программе After Effects CC.
29. Вывод композиции в формат .gif программе After Effects CS6.
30. Вывод композиции в формат .gif программе After Effects CC.

Практические задания по дисциплине

№ п/п	№ раздела дисциплины	Тематика практических занятий
1.	Тема 1	Стоп моушн.
2.	Тема 2	Анимация логотипа. Gif анимация.
3.	Тема 3	Сториборд.

ЗАДАНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Формы контроля практической части данной дисциплины могут варьироваться в зависимости от содержания раздела дисциплины:

- выставка практических заданий,
- просмотр самостоятельных практических заданий с проведением коллективного обсуждения,
- анализ конкретных профессиональных ситуаций.

Формы такого контроля выполняют одновременно и обучающую функцию.

Текущий контроль призван, с одной стороны, определить уровень продвижения студентов в изучении дисциплины и диагностировать затруднения

в изучении материала, а с другой – показать эффективность выбранных средств и методов обучения.

Оценочные средства по дисциплине размещены в электронной информационно-образовательной среде института. Комплект оценочных средств по дисциплине согласно утвержденной форме прилагается.

6.2 Оценочные средства для промежуточной аттестации

Проверяемые компетенции ПК-1

В МХПИ применяется рейтинговая система оценки по дисциплине. Количество баллов по дисциплине история распределяется следующим образом:

5 семестр	
Работа в аудитории (посещение занятий, участие в устных опросах)	до 15 баллов
Тема 1. Основы программы After Effects.	до 24 баллов
Тема 2. Анимация в программе After Effects	до 24 баллов
Тема 3. Работа со сложными проектами в программе After Effects.	до 24 баллов
Зачет	До 13 баллов

Полученная оценка в 100 балльной системе переводится по следующей схеме.

0-50	неудовлетворительно
51-70	удовлетворительно
70-84	хорошо
85-100	отлично

Студент, получивший 51 балл и более, признаётся освоившим дисциплину «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» в объёме 2 зачётных единиц.

7 УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7.1. Основная литература

1. Васильев, С.А. Компьютерная графика и геометрическое моделирование в информационных системах : учебное пособие : в 2 ч. / С.А. Васильев ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Тамбовский государственный технический университет». - Тамбов : Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015. - Ч. 2. - 82 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8265-1432-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=445059>

2. Молочков, В.П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign / В.П. Молочков. - 2-е изд., испр. - Москва : Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. - 358 с. : ил. - Библиогр. в кн. ; То же

[Электронный ресурс]. -

URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429055>

3. Макарова, Т.В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций: работа с растровой графикой в Adobe Photoshop : учебное пособие / Т.В. Макарова ; Минобрнауки России, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Омский государственный технический университет». - Омск : Издательство ОмГТУ, 2015. - 240 с. : ил. - Библиогр.: с. 231 - ISBN 978-5-8149-2115-4 ; То же [Электронный ресурс]. -

URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=443143>

4. Уразаева, Т.А. Графические средства в информационных системах : учебное пособие / Т.А. Уразаева, Е.В. Костромина ; Поволжский государственный технологический университет. - Йошкар-Ола : ПГТУ, 2017. - 148 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-8158-1888-0 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=483698>

7.2. Дополнительная литература

1. Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве : сборник научных статей / ред. Е.Л. Кудрина, Н.С. Попова, Г.С. Елисеенков, Л.А. Ткаченко и др. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 308 с. : ил., табл. - ISBN 978-5-8154-0327-7 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=472920>

2. Кузвесова, Н.Л. История графического дизайна: от модерна до конструктивизма : учебное пособие / Н.Л. Кузвесова ; Министерство образования и науки Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования «Уральская государственная архитектурно-художественная академия» (ФГБОУ ВПО «УралГАХА»). - Екатеринбург : Архитектон, 2015. - 107 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-7408-0203-9 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=455462>

7.3. Периодические издания

Статьи по темам и разделам курса в профессиональных журналах:

1. «КомпьюАрт» - журнал о цифровых технологиях в дизайне,
2. «Как» - журнал о графическом дизайне,
3. «Просто дизайн» - журнал по графическому дизайну,
4. «Проектор» - освещение вопросов дизайна,
5. «Identity» - журнал о визуальной идентичности,
6. «Реклама и рекламные технологии» - журнал о взаимодействии рекламы и дизайна,
7. «Дизайнинформ: профессиональный журнал по вопросам дизайна»,
8. «Counterform» - журнал о типографическом дизайне,
9. «Designer» - журнал о визуальных коммуникациях,
10. «Проект. Россия» - журнал о проектном творчестве и архитектуре.

7.4. Интернет-ресурсы

- <http://www.fotodelo.ru/>
- <http://www.ru.kodak.com/RU/ru/consumer/pictureTaking/>
- <http://www.photographic.ru/>
- <http://fotobook.myrunet.com/>
- <http://www.photoforum.ru/>

- ИНИОН – <http://www.inion.ru>
- Российская государственная библиотека – <http://www.rsl.ru>
- Библиотека М. Мошкова – <http://www.lib.ru>
- Московский научный общественный фонд – <http://www.mpst.org>
- Национальная электронная библиотека - <http://nel.nns.ru>
- Библиографическая поисковая система «Букинист» - <http://bukinist.agava.ru>
- Предметно-ориентированная логическая библиотечная сеть – <http://www.libweb.ru>
- [Научная электронная библиотека- www.elibrary.ru](http://www.elibrary.ru)
- Ресурс о российском дизайне [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.rosdesign.com
- Электронный журнал о дизайне и архитектуре [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.forma.spb.ru
- Электронная библиотека дизайна [электронный ресурс]. – Режим доступа: www.bibliothequedesign.com

7.5. Методические указания к практическим занятиям

Учебный материал по дисциплине «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» разделен на логически завершенные разделы, после изучения которых предусматривается опрос и просмотр практических работ. Работы оцениваются в баллах, сумма которых определяет рейтинг каждого из обучающегося. В баллах оцениваются не только знания и навыки обучающихся, но и творческие их возможности: активность, неординарность, решение поставленных проблем, умение сформулировать и решить научную проблему.

Дисциплина «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» – набор профессиональных знаний и навыков, на основе которых будет формироваться творческий аппарат обучающихся. Без успешного освоения этой дисциплины невозможно качественная профессиональная подготовка по спецдисциплинам. Формируемый арсенал знаний и навыков нацелен на успешную самостоятельную творческую деятельность в сфере дизайна. Немаловажным в процессе освоения знаний и навыков по дисциплине «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» является ознакомление обучающегося с мировой проектной практикой и опыт признанных мастеров дизайна и композиции.

Дисциплина «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» осваивается практически на примерах и заданиях, сориентированных на решение творческих задач. Выдаваемые на занятиях задания сопровождаются вводным

инструктированием, в котором излагаются методические и технологические требования к выполнению работы. Обучающихся знакомят с аналогами и прототипами, характерными особенностями композиционных решений в конкретных случаях, определяются цели, ставится учебная задача. Перед выполнением работы обучающиеся получают необходимую дополнительную информацию: перечень специальной и справочной литературы, визуальный материал на цифровых носителях, нормы и стандарты, технические условия и т. д.

Форма текущего контроля знаний – контроль выполнения работы обучающихся на практическом занятии. Итоговая форма контроля знаний по дисциплине – зачет с оценкой.

7.6. Методические указания к самостоятельной работе

Самостоятельная работа обучающихся направлена на самостоятельное изучение отдельных тем/вопросов учебной дисциплины.

Самостоятельная работа является обязательной для каждого обучающегося, ее объем по дисциплине определяется учебным планом.

При самостоятельной работе обучающиеся взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя.

Самостоятельная работа с учебниками, учебными пособиями, научной, справочной и популярной литературой, материалами периодических изданий и Интернета является наиболее эффективным методом получения знаний, позволяет значительно активизировать процесс овладения информацией, способствует более глубокому усвоению изучаемого материала, формирует у обучающихся свое отношение к конкретной проблеме.

При самостоятельном решении задач нужно обосновывать каждый этап решения, исходя из теоретических положений курса.

Вопросы, которые вызывают у обучающегося затруднение при подготовке, должны быть заранее сформулированы и озвучены во время занятий в аудитории для дополнительного разъяснения преподавателем.

7.7. Программное обеспечение современных информационно-коммуникационных технологий

Учебная дисциплина «Технологии мультимедиа в графическом дизайне» обеспечена учебно-методической документацией и программными продуктами. Содержание представлено в локальной сети вуза. Предполагается использование доступных интернет-ресурсов через поисковые системы: Яндекс, Google.

Для освоения современных компьютерных средств дизайнерской деятельности используются пакеты программных продуктов 2-х мерной графики (векторной и растровой).

Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечивается индивидуальным неограниченным доступом к ЭИОС МХПИ, которая обеспечивает возможность доступа обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети "Интернет", как на территории организации, так и вне ее.

8. УСЛОВИЯ ОСВОЕНИЯ РП ДИСЦИПЛИНЫ «ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ» ИНВАЛИДАМИ И ЛИЦАМИ С ОВЗ

МХПИ создаёт доступную среду для обеспечения равных возможностей для всех обучающихся для реализации права на получение образования, организуя беспрепятственный доступ ко всем помещениям, где проводятся аудиторные занятия или организуется самостоятельная работа обучающихся и обеспечивая соответствие помещений требованиям законодательства. При организации образовательного процесса, выборе образовательных технологий, методов и средств текущего контроля и промежуточной аттестации учитываются при наличии психофизиологические особенности личности обучающегося, рекомендации лечащего врача, программы реабилитации и абилитации.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для изучения дисциплины необходима аудитория для лекционных и/или практических занятий, оборудованная компьютерами, имеющим подключение к ЭИОС МХПИ и Интернет, проектором и мебелью, необходимой для выполнения практических занятий.