

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра графического дизайна

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА

Уровень высшего образования – магистр
Направление подготовки – 54.04.01 Дизайн
Программа магистратуры – Графический дизайн
Форма обучения – очная
Год набора – 2023 год

Луганск 2023

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 54.04.01 Дизайн, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1004.

Программу разработал Тюменцев К. В., преподаватель кафедры графического дизайна.

Рассмотрено на заседании кафедры графического дизайна (Академии Матусовского).

Протокол № 1 от 28.08.2023 г.

Зав. кафедрой

О.А. Толокнова

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Технологии мультимедиа» является частью дисциплин ОПОП ФГОС ВО (уровень магистратура) и адресована студентам 1 курса (III семестр) направлений подготовки 54.04.01 Дизайн, программа магистратуры Графический дизайн. Дисциплина реализуется кафедрой графического дизайна.

Содержание дисциплины включает в себя такие темы, как создание мультимедийных презентаций.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме:

- устная (устный опрос, защита графических работ, просмотр на мониторе выполненных заданий в графических редакторах и т. п.);
- письменная (тестирование и т. д.).

Итоговый контроль в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачетных единицы, 72 часа. Программой предусмотрены лекционные занятия - 10 часов, практические занятия - 20 часов, самостоятельная работа - 42 часа.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель изучения учебной дисциплины «Технологии мультимедиа» - приобретение студентами знаний и навыков работы с программой для создания презентаций. Полученные знания и навыки позволяют создавать, анимировать информационные презентации, необходимые для визуализации информации. Подготовить студентов к полноценной работе на профессиональном рынке, чтобы легко ориентироваться в реализации различных коммерческих и творческих задач.

Задачи дисциплины:

- владение информационными по созданию презентации;
- владение современными информационными технологиями для создания презентаций;
- формирование представления о роли презентации как коммуникатора в современном обществе;
- усвоение практических навыков работы с программой для создания презентаций;
- развитие практических навыков анализа выполняемого проекта, и выбора технологий, программных продуктов, средств, обеспечивающих выполнение проекта в полном объеме

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Курс входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений подготовки и адресован студентам по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, программа магистратуры Графический дизайн. Данному курсу должно сопутствовать изучение дисциплины «Проектирование в графическом дизайне», которая логически, содержательно и методически связана с дисциплиной «Технологии мультимедиа».

Изучение таких дисциплин как «Специальный рисунок», «Специальная живопись», «Композиция», способствует успешному овладению студентами дисциплины «Методика создания презентаций».

В программе учтены межпредметные связи с другими учебными дисциплинами такими как: «Компьютерная графика», «Фотографика». Использование междисциплинарных связей обеспечивает преемственность изучения материала, исключает дублирование и позволяет рационально распределять время.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направлений подготовки 54.04.01 Дизайн, программа магистратуры Графический дизайн: ПК-3, ПК-4.

Профессиональные компетенции (ПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы	Результаты обучения
ПК-3	Способность визуализировать образы проектируемых систем графического дизайна с помощью художественно-выразительных средств	ПК-3.4. Осуществляет процесс проектирования с помощью компьютерных технологий с учётом использования новейших методов.	Знать: как использовать новые информационные технологии для поиска наиболее рациональных вариантов проектных решений. Основные компьютерные программы; основные принципы продвижения творческого продукта на рынке услуг. Уметь: осуществлять процесс проектирования с помощью компьютерных технологий; Владеть: методами использования новых информационных технологий; приемами художественно-технического редактирования, компьютерного проектирования;
ПК-4	Способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений	ПК-4.3. Обосновывает новизну своих решений, применяя современные технологии и инструменты. ПК-4.4. Обладает знанием об основных принципах мультимедиа и интегрирует их в свои проекты, создавая интерактивные и визуально привлекательные решения.	Знать: Способы сравнения и выявления актуальных методов научных исследований, которые возможно применить при создании дизайн-проекта. Уметь: Применяет методы научных исследований в контексте создания дизайн-проекта.

			Результаты применения методов напрямую влияют на увеличение качества дизайн-проекта. Владеть: Выявляет новизну собственных концептуальных решений и аргументирует её необходимость и своевременность в рамках создания и реализации дизайн-проекта.
--	--	--	--

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов			
	Очная форма			
	Всего	в том числе		
		л	п	с.р.
1	2	3	4	5
РАЗДЕЛ I. СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ И ЕЁ СТРУКТУРА И ДИЗАЙН (I СЕМЕСТР)				
Тема 1. Алгоритмы при создании презентации	6	2	2	2
Тема 2. Структура презентации и навигация	4	-	2	2
Тема 3. Художественная композиция презентации	12	2	4	6
Тема 4. Параметры стиля текста	16	2	4	10
Тема 5. Цветовая гамма, контрастность и яркость изображения	16	2	4	10
Тема 6. Анимация и синхронизация звука	18	2	4	12
Всего по I разделу	72	10	20	42

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ I. СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ И ЕЁ СТРУКТУРА И ДИЗАЙН (III СЕМЕСТР)

Тема 1. Алгоритмы при создании презентации

Подобрать текстовый и графический материал, структурировать и лаконично представить его.

Тема 2 Структура презентации и навигация

Создание структуры из заголовков слайдов: комплексность (полнота и унификация)

Тема 3. Художественная композиция презентации

Насыщенность презентации, расположение главных объектов и расположение смысловых центров.

Тема 4. Параметры стиля текста

Правильный подбор размеров и типов шрифтов. Длина строк, расстояние между строками и абзацы. Лаконичность.

Тема 5. Цветовая гамма, контрастность и яркость изображения

Правильный выбор цветовой палитры, подбор контрастности картинок к фону и наоборот. Яркость цветов и шрифтов. Оптимальность сочетания цвета и яркости изображения.

Тема 6. Анимация и синхронизация звука

Анимация для привлечения внимания к смене слайда. Анимация для привлечения внимания к важным объектам. Поочерёдная анимация и появление объектов для концентрации внимания на них. Синхронизированный звук / речевое сопровождение

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ТЕМЫ

Целью проведения самостоятельных занятий является получение студентами практических навыков работы в создании презентаций.

Самостоятельная работа студентов предназначена для внеаудиторной работы по закреплению теоретического курса и практических навыков дисциплины; по изучению дополнительных разделов дисциплины, подготовки к экзамену, а также включает:

- подготовку к проекту (подбор прототипов);
- поиск решений по созданию презентаций;
- разработку своей презентации в соответствии с темой диплома;

Студенты готовят материалы и самостоятельно выполняют задания, по созданию презентации.

7.1. ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

РАЗДЕЛ I. СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ, ЕЁ СТРУКТУРА И ДИЗАЙН. (III СЕМЕСТР)

Тема 1. Алгоритмы при создании презентации

1. Подобрать текстовый и графический материал.
2. Структурировать и лаконично представить его.

Термины: презентация, структурирование, графический материал.

Выполнить:

1. Написать сценарий и создать презентацию на заданную тему.

Литература: [1— С. 14-17; 2— С. 10-23;]

Тема 2 Структура презентации и навигация

1. Структура из заголовков слайдов
2. Гиперссылки на внешний Интернет-ресурс и программу *Термины:* Заголовок, гиперссылка, Интернет-ресурс,

Выполнить:

1. Титульный слайд с указанием учреждения, темы, автора.
2. Слайд с оглавлением разделов с гипертекстовыми ссылками на начало разделов и кнопку возврата на титул.

Литература: [2—С.64-78; 3— С.11-64;].

Тема 3. Художественная композиция презентации

1. Насыщенность презентации материалом
2. Расположение главных объектов и расположение смысловых центров презентации.

Термины: Насыщенность презентации, золотое сечение, смысловый центр, смысловая нагрузка.

Выполнить:

1. Насыщенность презентацию не более 1/3 площади экрана
2. Главные объекты расположить в пропорции золотого сечения.

Литература: [2— С.102-110; 3— С. 68-71; 109-110;]

Тема 4. Параметры стиля текста

1. Использовать не более 3-х вариантов шрифтов.
2. Длина строки соответственно не более 36 и 24 знакоместа

Выполнить:

1. Лаконично заполнить презентацию: не более 2-х строк в заголовке и в пунктах списка, пунктов списка – не более 6-ти.

Литература: [2— С.93-102; 3— С. 71-76; 79-82; 4— С.270-299;]

Тема 5. Цветовая гамма, контрастность и яркость изображения.

1. Правильно выбрать цветовую палитру
2. Подбор контрастности картинок к фону.
3. Подобрать яркость цветов и шрифтов.
4. Оптимально сочетать цвета и яркости изображения.

Термины: цветовая палитра, контрастность картинок, цветовые схемы.

Выполнить:

1. Оформление презентации по цвету.
2. Подобрать цветовое решение.

Литература: [2 — С.102-110; 3 — С. 38-41;].

Тема 6. Анимация и синхронизация звука.

1. Анимация для привлечения внимания к смене слайда.
2. Анимация для привлечения внимания к важным объектам.
3. Поочерёдная анимация и появление объектов для концентрации внимания.
4. Синхронизированный звук / речевое сопровождение.

Термины: синхронизация, анимация, появление, слайд, объект.

Выполнить:

1. Анимацию всех элементов презентации.
2. Синхронизировать звук и речь

Литература: [2 — С. 122-131; 3 — С. 121-128;

8.3. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТА Перечень оценочных средств

№ п/п	Наименование оценочного	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
1.	Устный и письменный опрос	Средство контроля, включающее устный опрос на предмет использования специальных терминов и понятий; теоретические вопросы для письменного опроса, стандартные задачи и задания для диагностики и оценивания умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей. Средство рассчитано на выяснение объема знаний обучающегося по учебной дисциплине, конкретной теме или разделу.	Теоретические вопросы для устного и письменного опроса по темам дисциплины для подготовки к практическим занятиям
2.	Вопросы к зачёту/экзамену	Включает список вопросов к зачёту по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне». Перечень вопросов покрывает все темы дисциплины и позволяет оценить уровень сформированных компетенций.	Список вопросов к зачёту/экзамену
3.	Выставка-просмотр практических работ	На выставках-просмотрах демонстрируются выполненные студентами практические работы, которые должны соответствовать требованиям каждой темы дисциплины за семестр. На просмотр приглашают других преподавателей кафедры графического дизайна с целью объективной оценки профессионального уровня выполненных заданий.	Требования к проведению выставки-просмотра и оценки работ студентов.

РАЗДЕЛ I. СОЗДАНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ И ЕЁ СТРУКТУРА И ДИЗАЙН (III СЕМЕСТР)

В практическом задании предлагается подготовить презентацию на заданную преподавателем тему по всем правилам оформления. Создать анимацию всех слайдов и

находящихся там объектов. Подобрать цветовую схему презентации. Синхронизировать звук.

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Изучение дисциплины осуществляется студентами в ходе прослушивания лекций, выполнения практических работ, а также посредством самостоятельной работы.

Для изучения дисциплины предусмотрены следующие формы организации учебного процесса: лекции, практические занятия и самостоятельная работа студентов.

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «Методика создания презентаций» используются Internet-ресурсы для расширения информационного поля и получения информации.

В рамках лекционного курса материал излагается в соответствии с рабочей программой. При этом преподаватель подробно останавливается на концептуальных темах курса, а также темах, вызывающих у студентов затруднение при изучении. В ходе проведения лекции студенты конспектируют материал, излагаемый преподавателем, записывая подробно базовые определения и понятия.

В процессе освоения дисциплины «Технологии мультимедиа» применяются интерактивные формы образовательных технологий:

- обсуждение подготовленных студентами творческих заданий;
- групповые дискуссии по вопросам проектирования в графическом дизайне в современных экономических условиях.

В рамках изучения дисциплины также предусмотрены встречи с представителями российских и зарубежных компаний, государственных и общественных организаций, мастер классы магистров.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Оценка	Характеристика знания предмета и ответов
зачтено	Студент проявляет глубокие знания по курсу, осознает важность теоретических знаний в его профессиональной подготовке; обнаруживает способность использовать свои знания при выполнении различных практических (творческих) задач в графических редакторах
	Студент проявляет полные знания теоретического материала по вопросам, включенным в курс, умение оперировать необходимыми понятиями и их определениями аналитическом уровне; показывает достаточный уровень овладения методами научного познания, умеет работать в графических редакторах
	Студент проявляет теоретические знания из предлагаемых вопросов на уровне репродуктивного воспроизведения, может использовать знания при решении профессиональных задач, умеет работать в графических редакторах
Не зачтено	Студент проявляет поверхностные знания по теории, допускает ошибки в определении понятий, не умеет работать в графических редакторах, испытывает трудности в практическом применении знаний в конкретных ситуациях.

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература

1. [Каптерев А. Мастерство презентации. Как создавать презентации, которые могут изменить мир / А.Каптерев. — 3-е изд. — М. : Мвнн, 2014. — 336 с](#)
2. [Лазарев Д. Корпоративная презентация: Как продать идею за 10 слайдов / Дмитрий Лазарев. — М. : Альпина Паблишер, 2012. — 304 с.](#)
3. [Ротондо Дж. Презентация бизнес-проектов : краткое руководство для менеджера. — М. : Деловая культура, 2005. — 232 с](#)

Дополнительная литература

1. [Баркова О. Презентація рукописів і стародруків у цифровому середовищі / О. Баркова, І. Остапова, Ю. Мордвинов. Бібліотечна планета. — // 2005. — №1. — С.20-24](#)

12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. При подготовке к занятиям по данной дисциплине используется аудиторный фонд (оборудованный настольными компьютерами).

При подготовке и проведении занятий используются дополнительные материалы. Предоставляется литература читального зала библиотеки, имеющего рабочие места для студентов, оснащенного компьютерами с доступом к базам данных и сети Интернет, и наглядных материалов кафедры графического дизайна Академии Матусовского. Студенты имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии.