

Министерство культуры Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования  
«СИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ ИСКУССТВ ИМЕНИ ДМИТРИЯ  
ХВОРОСТОВСКОГО»

## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

### **МЕДИАПРЕЗЕНТАЦИЯ**

**Уровень основной образовательной программы** бакалавриат

**Направление подготовки:** 54.03.01 Дизайн

**Профиль:** Графический дизайн

**Форма обучения:** очная

**Факультет:** художественный

**Кафедра:** «Дизайн»

Красноярск, 2024

Рабочая программа составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобр науки России от 13.08.2020 г., № 1015).

Рабочая программа дисциплины разработана и утверждена на заседании кафедры 18.05.2021 г., протокол № 10.

14. Рабочая программа актуализирована на заседании кафедры 17.06.2024 г., протокол №

**Разработчики:**

доцент кафедры «Дизайн», А.Ю. Ахмин

**Заведующий кафедрой «Дизайн»**

профессор, С.С. Ливак

## 1. Цели и задачи изучения дисциплины

### 1.1. Цель дисциплины:

Формирование компетенций, необходимых для понимания принципов и приемов цифрового представления и обработки основных видов мультимедиа информации (звук, видео, графика, текст), что влечет за собой ориентирование в современных программах, в которых можно позволить на профессиональном уровне обрабатывать мультимедийную информацию и создавать мультимедиа продукцию.

### 1.2. Задачи дисциплины:

1. Изучить теоретические основы систем мультимедиа;
2. Изучить практические методы мультимедийных средств, в соответствии с профессиональной компетентностью;
3. Уметь использовать полученные знания в соответствии с современным состоянием и тенденциями разработок в области мультимедиа для формирования общекультурной компетентности.

### 1.3. Применение ЭО и ДОТ

При реализации дисциплины может применяться электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

## 2. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Медиапрезентация» включена в часть, формируемую участниками образовательных отношений Блока 1 и изучается на протяжении двух семестров обучения в объеме 78 часов практических занятий. Форма итогового контроля: в конце 7-го семестра – зачет, а в конце 8-го семестра - зачет с оценкой.

Компетенция	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<b>Знать:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- основы представления цифровой графической информации;</li><li>- понятие и виды компьютерной графики, области их применения, различия представления изображений в растровом и векторном виде;</li><li>- правила выбора графического редактора для обработки конкретного изображения;</li><li>- форматы графических файлов;</li><li>- правила представления графики в сети Internet;</li><li>- правила подготовки издания к печати;</li><li>- общие принципы трехмерной графики и область её применения;</li><li>- инструментарий проектирования и размещения в сети собственных web-страниц (с использованием бесплатного конструктора сайтов WIX.com).</li><li>- основные возможности «облачных» технологий;</li><li>- инструментарий проектирования и размещения в сети собственных web-страниц (с использованием бесплатного конструктора сайтов WIX.com).</li></ul> <b>Уметь:</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- осуществлять поиск, хранение, обработку и представление информации;</li> <li>- осуществлять выбор программных и аппаратных средств для решения профессиональных задач;</li> <li>- использовать информационные ресурсы для поиска и хранения информации;</li> <li>- работать с современным сетевым программным обеспечением Интернета: браузерами, web-серверами;</li> <li>- применять знания цифровых технологий в творческой работе, выражать свой творческий замысел средствами компьютерных технологий, применять на практике навыки работы в популярных графических редакторах растровой и трехмерной графики, подготовки изображений для полиграфии;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- методами сбора и обработки данных, современными цифровыми информационными технологиями;</li> <li>- навыками работы в растровом и векторном графическом редакторах, в 3д программе;</li> <li>- методами установления контактов и взаимодействия с различными субъектами сетевой информационной среды;</li> <li>- способами применения облачных вычислений в профессиональной деятельности;</li> <li>- проектировать гипертекстовые документы с помощью бесплатного конструктора сайтов WIX.com;</li> <li>- владеть различными приемами оптимизации разработанного Web-сайта.</li> </ul>
<p><b>ОПК-4.</b> Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы композиции в дизайне, типологию композиционных средств и их взаимодействие;</li> <li>- цвет и цветовую гармонию;</li> <li>- генезис и семантику графической формы;</li> <li>- основы проектной графики;</li> <li>- основы теории и методологии в графическом дизайне, дизайне среды;</li> <li>- способы и методы конструирования, проектирования в графическом и промышленном дизайне, технологию полиграфии и художественно-техническое редактирование.</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- решать основные типы проектных задач;</li> <li>- проектировать дизайн-объекты (предмет, серия, комплекс, объекты айдентики и корпоративного стиля и т.п.), графическую продукцию и средства визуальной коммуникации;</li> <li>- работать в различных пластических материалах с учетом их специфики.</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приемами объемного и графического моделирования формы дизайн-объекта, и соответствующей</li> </ul>

	<p>организации проектного материала для передачи творческого художественного замысла;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- владеть авторскими творческими методами в проектировании и создании объекта дизайна;</li> <li>- владеть компьютерными технологиями в обеспечении дизайн-проектирования;</li> <li>- владеть векторной и растровой графикой, трехмерным компьютерным моделированием;</li> <li>- владение методами конструирования объектов дизайна и рекламно-информационных комплексов;</li> <li>- владеть технологиями выполнения проекта в материале.</li> </ul>
--	--

### 3. Требования к уровню освоения курса

В процессе изучения дисциплины формируются общепрофессиональные компетенции. В соответствии с целями основной образовательной программы и задачами профессиональной деятельности в матрице компетенций для данной дисциплины определены компетенции и планируемые результаты изучения для их формирования:

### 4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Семестры		Всего часов
	7	8	
<b>Аудиторные занятия (всего)</b>	<b>45</b>	<b>33</b>	<b>78</b>
<b>Самостоятельная работа (всего)</b>	<b>27</b>	<b>3</b>	<b>30</b>
Вид промежуточной аттестации (зачет, зачет с оценкой, экзамен)	Зачет	Зачет с оценкой	-
<b>Общая трудоемкость, час</b>	<b>72</b>	<b>36</b>	<b>108</b>
<b>ЗЕ</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>3</b>

### 5. Содержание дисциплины

#### 5.1. Содержание разделов дисциплины

№	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Компетенции

1	3 ролика, выполненные вразных техниках, на основе стихотворения.	<p><b>Темы:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Изучение всевозможных техник используемых при создании роликов разных типов.</li> <li>2. Построения сюжетной линии ролика-презентации.</li> <li>3. Текст и его составные части.</li> <li>4. Образная составляющая проекта.</li> <li>5. Оформление альбома: схема сценария, основные тематические точки в виде визуального подбора.</li> </ol>	ОПК-6 ОПК-4
		<p><b>Задачи:</b></p> <p>Выбрать 3 разные техники. Проанализировать методы их воспроизведения. Допускается некоторое отклонение либо использование нескольких техник одновременно, в одном ролике.</p> <p>Создать схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации на основе данного педагогом задания.</p> <p>На основе выбранного материала обучающимся грамотно разместить информацию в заданный формат.</p> <p>Соблюдать сюжетную линию, созданную в схеме сценария.</p> <p>Уметь вписать шрифт в среду с последующим исследованием и показать функциональную особенность в пространстве.</p>	
		<p><b>Форма отчета:</b> 1.) 3 видеофайл в формате <i>AVI, QuickTime, MPEG-4, 3GP</i> и другие. Общее время воспроизведения одного ролика 1 мин.,</p> <p>2.) альбом с этапами работы: раскадровка аналогового ролика, раскадровка своего ролика, теоретическое обоснование (концепция), эскизы, клаузуры.</p> <p>CD диск с записанными на него роликами.</p> <p>Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «<i>AdobePhotoshop</i>», <i>AdobeIllustrator</i>, «<i>Adobe Premiere</i>»</p>	
2	Тематический мультимедийный ролик на заданную тему.	<p><b>Темы:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Построения сюжетной линии ролика-презентации.</li> <li>2. Текст и его составные части.</li> <li>3. Образная составляющая проекта.</li> <li>4. Оформление альбома: схема сценария, основные тематические точки в виде визуального подбора.</li> </ol>	

		<p><b>Задачи:</b> Создать схемы сценария и составления текстового сопровождения к мультимедийной презентации на основе данного педагогом задания. На основе выбранного материала обучающимся грамотно разместить информацию в заданный формат. Соблюдать сюжетную линию, созданную в схеме сценария. Уметь вписать шрифт в среду с последующим исследованием и показать функциональную особенность в пространстве.</p>	ОПК-6 ОПК-4
		<p><b>Форма отчета:</b> 1.) видеофайл в формате <i>AVI, QuickTime, MPEG-4, 3GP</i> и другие. Общее время воспроизведения ролика 1 мин., 2.) альбом с этапами работы: раскадровка аналогового ролика, раскадровка своего ролика, теоретическое обоснование (концепция), эскизы, клаузуры. <i>CD диск с записанными на него роликами.</i> Материал: выполнение на компьютере с помощью программы «<i>Adobe Photoshop</i>», «<i>Adobe Illustrator</i>», «<i>Adobe Premiere</i>»</p>	

## 5.2. Разделы дисциплины и виды занятий

№ п/п	Раздел дисциплины	Практические занятия	С	Всего часов
1	3 ролика, выполненные в разных техниках, на основе стихотворения.	45	2	72
2	Тематический мультимедийный ролик на заданную тему.	33	3	36
<b>Всего</b>		<b>78</b>	<b>3</b>	<b>108</b>

## 6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

### 6.1. Основная литература.

- Аббасов И. Б. Основы трехмерного моделирования в графической системе 3ds Max 2018 : допущено УМО вузов по образованию в области дизайна, монументального и декоративного искусств в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению 54.03.01 «Дизайн» / И. Б. Аббасов. — 3-е изд., перераб. — Электрон. текст. изд. — М. : ДМК Пресс, 2017. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/97355/#1>. — ISBN 978-5-97060-516-5.
- Аристов А. В. Дизайн-проект. Создание видеопрезентации : учебно-методическое пособие / А. В. Аристов. — Электрон. текст. изд. — М. : МГХПА им. С. Ф.

- Строганова, 2014. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/73847/#1>.
3. Мишенев А. И. Adobe After Effects CS4. Видеокнига : рекомендовано в качестве учебного пособия для студентов технических вузов / А. И. Мишенев. — Электрон. текст. изд. — М. : ДМК Пресс, 2012. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/39984/#1>. — ISBN 978-5-9706-0052-8.
  4. Осадчук М. А. Творческая анимация. Видеопрезентация проекта : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлениям «Дизайн» / М. А. Осадчук. — 1 файл в формате PDF. — Красноярск : Сибирский федеральный университет (СФУ), 2015. — Режим доступа : [http://akademia.4net.ru/action.php?kt\\_path\\_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3706](http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3706). — ISBN 978-5-7638-3357-7.

## 6.2. Дополнительная литература

1. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 : допущено УМО вузов по образованию в области дизайна, монументального и декоративного искусств в качестве учебного пособия для студентов высших учебных заведений, обучающихся по специальности 070601 «Дизайн» / И. Б. Аббасов. — Электрон. текст. изд. — Москва : ДМК Пресс, 2013. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/58694/#1>. — ISBN 978-5-94074-916-5.
2. Автюшенко А. Лна. Мультимедиа и компьютерная графика в цифровом искусстве : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению «Digital Art» / А. Л. Автюшенко. — 1 файл в формате PDF. — Москва : Аватар, 2015. — Режим доступа : [http://akademia.4net.ru/action.php?kt\\_path\\_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3696](http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3696). — ISBN 978-5-903781-06-5.
3. Литвина Т. В. Экранные технологии в дизайне : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по программам магистерской подготовки по направлению «Digital Art» / Т. В. Литвина. — 1 файл в формате PDF. — М. : МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016. — Режим доступа : [http://akademia.4net.ru/action.php?kt\\_path\\_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3704](http://akademia.4net.ru/action.php?kt_path_info=ktcore.SecViewPlugin.actions.document&fDocumentId=3704). — ISBN 978-5-87627-114-3.
4. Мишенев А. И. Adobe Premiere CS4. Первые шаги в Creative Suite 4 / А. И. Мишенев. — Электрон. текст. изд. — М. : ДМК Пресс, 2009. — Режим доступа : <https://e.lanbook.com/reader/book/1282/#1>. — ISBN 978-5-94074-527-3.

## **6.3. Необходимые базы данных, информационно справочные и поисковые системы**

1. Электронная библиотечная система федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Красноярский государственный институт искусств» (ЭБС КГИИ). — Режим доступа: <http://192.168.2.230/оpac> (в локальной сети вуза), <http://academia.4net.ru:8080/оpac/> или <http://80.91.199.13:8080/оpac> (в сети интернет).

2. Электронная библиотечная система Издательства «Лань». - Режим доступа:
3. Электронная библиотечная система «Юрайт». - Режим доступа:  
<http://www.biblio-online.ru>
4. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. - Режим доступа:
5. Национальная электронная библиотека - проект Российской государственной библиотеки. - Режим доступа: <http://нэб.рф>
6. Информационно-правовая система "Консультант Плюс". - Доступ осуществляется со всех компьютеров локальной сети вуза.

## **7. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

### **Материально-технические условия для реализации образовательного процесса**

Для проведения аудиторных занятий и организации самостоятельной работы по дисциплине Институт располагает на праве собственности материально-техническим обеспечением образовательной деятельности: помещениями, соответствующими действующим противопожарным правилам и нормам, и оборудованием:

#### **Для аудиторных занятий:**

Подиумы для постановок, мольберты, столы, стулья, стеллажи

#### **Для организации самостоятельной работы:**

1. Компьютерным классом с возможностью выхода в Интернет;
2. Библиотека, укомплектованная фондом печатных, аудиовизуальных и электронных документов, с наличием:
  - читальных залов, в которых имеются автоматизированные рабочие места с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет;
  - фонотеки, оборудованной аудио и видео аппаратурой, автоматизированными рабочими местами с доступом к электронным информационным образовательным ресурсам института и библиотеки, выходом в интернет.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду вуза.

При использовании электронных изданий Институт обеспечивает каждого обучающегося рабочим местом в компьютерном классе с выходом в Интернет в соответствии с объемом изучаемых дисциплин. Каждому обучающемуся предоставляется доступ к сети интернет в объеме не менее 2 часов в неделю.

### **Требуемое программное обеспечение**

Организация обеспечена необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения:

- Операционная система: (Microsoft Corporation) Windows 7.0,
- Приложения, программы: Microsoft Office 13, Finale 14, Adobe Reader 11.0 Ru, WinRAR, АИБС Absotheque Unicode (со встроенными модулями «веб-модуль ОПАС» и

«Книгообеспеченность»), программный комплекс «Либер. Электронная библиотека», модуль «Поиск одной строкой для электронного каталога AbsOPACUnicode», модуль

«SecView к программному комплексу «Либер. Электронная библиотека». Adobe Photoshop Adobe Premiere

## 1. Шкалы оценивания и критерии оценки

Позволяет оценить следующие знания, умения, навыки и/или опыт практической деятельности:

### Знать:

- понятия «мультимедиа технологии»;
- классификацию и области применения мультимедиа приложений;
- этапы и технологию создания мультимедиа продуктов;
- аппаратные средства мультимедиа технологии;
- основные сведения о цифровой обработке сигналов;
- форматы звуковых файлов; параметры качества звуковоспроизведения;
- принципы работы и основные функции работы аудио адаптера;
- форматы видео; основные сведения о видеосистеме мультимедиа-компьютера;
- основные сведения о вводе, хранении, редактировании графической информации;
- достоинства и недостатки различных форматов графических файлов;
- системные программные средства поддержки средств мультимедиа;

### Уметь:

- осуществлять элементарную настройку аппаратных и программных средств мультимедиа; создавать и сохранять графические и аудиофайлы;
- создавать и редактировать видеofilьмы;
- использовать мультимедийные эффекты в проекте;
- овладеть навыками использования графических и видео редакторов, мультимедиа-приложений;

### Владеть:

- терминологией в сфере мультимедийной презентации;
- приемами анализа и синтеза в процессе создания схем сценария;
- принципами художественно-образного изображения;
- приемами и средствами компьютерной графики для передачи проектной идеи
- методикой формирования элементов мультимедиа с помощью современных программных средств;

### Критерии оценки исполнения заданий

критерии	оценка			
	2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
<b>3 ролика, выполненные в разных техниках, на основе стихотворения.</b>	Неготовность роликов	Неполная готовность роликов с недочётами по критериям	Полная готовность роликов с недочётами по критериям	Полная готовность всех роликов, с выполненными критериями
<b>Тематический мультимедийн</b>	Неготовность ролика	Неполная готовность ролика с	Полная готовность ролика с недочётами по	Полная готовность ролика, с выполненными

ый ролик на заданную тему.		недочётам и по критериям	критериям	критериями
----------------------------	--	--------------------------	-----------	------------

## 2. Типовые задания

### ПРИМЕРНЫЕ ЗАДАНИЯ

#### 7 – 8 семестры

- 1) 3 ролика, выполненные в разных техниках, на основе стихотворения.
- 2) Тематический мультимедийный ролик на заданную тему.

### 3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

#### 3.1 Формы контроля уровня обученности студентов

В процессе изучения дисциплины предусмотрены следующие формы контроля: текущий, промежуточный контроль (контрольная работа), итоговый контроль (зачет соценкой), контроль самостоятельной работы.

**Текущий контроль** осуществляется в течение семестра в виде домашнего задания и регулярного посещения занятий.

**Промежуточный контроль** осуществляется в форме контрольной работы.

**Итоговый контроль** осуществляется в форме зачета в конце 7 семестра и зачета с оценкой в конце 8 семестра.

Итоговая оценка предполагает суммарный учет качества исполненной программы, а также успехи и прилежание за весь период обучения.

**Контроль самостоятельной работы студентов** осуществляется в течение всего семестра. Формы контроля: педагог регулярно проверяет выполнение домашнего задания. Результаты контроля самостоятельной работы учитываются при осуществлении промежуточного контроля по дисциплине.

#### 3.2. Описание процедуры аттестации

Процедура итогового контроля по дисциплине проходит в соответствии с Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ФГБОУ ВО «Сибирский государственный институт искусств» имени Дмитрия Хворостовского

- Аттестационные испытания проводятся преподавателем дисциплины.
- Информация о проведении аттестационного испытания заранее размещается в расписании сессии.
- Оценка результатов аттестационного испытания объявляется обучающимся в день его проведения и выставляется в зачётные книжки не позднее следующего рабочего дня после их проведения.
- Инвалиды и лица с ограниченными возможностями здоровья, имеющие нарушения опорно-двигательного аппарата, допускаются на аттестационные испытания в сопровождении ассистентов-сопровождающих.
- Оценка результатов аттестационного испытания объявляется обучающимся в день его проведения.

#### 4. Структура зачета с оценкой

Зачет складывается из:

1) Исполнения итогового задания и демонстрации его в печатном и цифровом виде на кафедральном и ректорском просмотре.

Знания, умения и владение предметом оценивается по дифференцированной системе оценки наличия основных единиц компетенции.