

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Беспалов Владимир Александрович
Должность: Ректор
Дата подписания: 01.09.2023 12:16:21
Уникальный программный ключ:
ef5a4fe6ed0ffdf3f1a49d6ad1b49464dc1bf7354f736d76c8f8bea882b8d602

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Национальный исследовательский университет
«Московский институт электронной техники»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
И.Г. Игнатова
«5» июля 2022 г.
М.П.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

«Мультимедиа»

Направление подготовки - 09.03.02 «Информационные системы и технологии»

Направленность (профиль) – «Информационные технологии в дизайне»

Москва 2022

1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Дисциплина участвует в формировании следующих компетенций образовательных программ:

Компетенции	Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Индикаторы достижения компетенций
ОПК-2. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и программных средств, в том числе отечественного производства, и использовать их при решении задач профессиональной деятельности.	ОПК-2.ММ Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при работе с видеоматериалами	Знает основные особенности современных программных средств для редактирования видеоматериалов; Умеет выбирать и использовать инструментарий компьютерных программ для видеомонтажа, цветовой обработки и наложения спецэффектов; Имеет опыт создания и обработки видеоматериалов с использованием современных программных средств

Компетенция ПК-4 «Способен к компьютерному моделированию, визуализации и презентации дизайн-проекта» сформулирована на основе профессионального стандарта **11.013 «Графический дизайнер»**

Обобщенная трудовая функция В Проектирование объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Трудовая функция В/02.6 Художественно-техническая разработка дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.

Подкомпетенции, формируемые в дисциплине	Задачи профессиональной деятельности	Индикаторы достижения подкомпетенции
ПК-4.ММ(1) Способен применять приемы монтажа при работе со съемочным материалом в среде Adobe Premier	– компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов;	Знает современные цифровые форматы хранения данных, назначение инструментов, палитр и команд видеоредактора; Умеет использовать технические и творческие правила видеомонтажа; Имеет опыт в редактировании и использовании съемочного материала и создании

		графической информации в среде Adobe Premier
ПК-4.ММ(2) Способен применять приемы редактирования видео и создания динамических изображений	<ul style="list-style-type: none"> – компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов; – разработка, настройка и использование средств реализации информационных технологий (методических, информационных, математических, алгоритмических, технических и программных); 	<p>Знает основные методы и приемы работы с анимируемой 2d графикой;</p> <p>Умеет использовать различные технические приемы при анимации шрифтовых композиций;</p> <p>Имеет опыт в создании динамических изображений</p>
ПК-4.ММ(3) Способен использовать приемы композитинга и создания различных цифровых видеоэффектов	<ul style="list-style-type: none"> – компьютерное моделирование, визуализация и анимация цифровых продуктов; – разработка, настройка и использование средств реализации информационных технологий (методических, информационных, математических, алгоритмических, технических и программных); 	<p>Знает основные инструменты и технологии создания спецэффектов;</p> <p>Умеет выбирать и использовать различные приемы и инструменты создания видеоэффектов;</p> <p>Имеет опыт в создании сложных сцен с использованием композитинга и применением различных визуальных эффектов</p>

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» образовательной программы.

Входные требования к дисциплине

- компетенции, полученные при изучении дисциплины «Колористика»,
- принципы работы с растровой и векторной графикой,
- приемы композиционных решений на плоскости.

Освоенные навыки будут использованы при изучении дисциплин: «Проектирование», «Дизайн цифрового контента», в работе над дипломным проектом.

При изучении дисциплины учащиеся получают опыт:

- в создании и обработке видеоматериалов с использованием современных программных средств,
- в редактировании и использовании съемочного материала в среде Adobe Premier,
- в создании динамических изображений,
- в создании сложных сцен с использованием композитинга и применением различных визуальных эффектов.

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И ВИДЫ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

Курс	Семестр	Общая трудоёмкость (ЗЕ)	Общая трудоёмкость (часы)	Контактная работа			Самостоятельная работа (часы)	В том числе - Практическая подготовка при выполнении курсовой работы (проекта)	Промежуточная аттестация
				Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практические занятия (часы)			
1	2	4	144	16	-	48	44	-	Экз (36)
2	3	4	144	-	-	48	96	26	ЗаО, КР
2	4	5	180	-	-	64	116	34	ЗаО, КР

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№ и наименование модуля	Контактная работа					Самостоятельная работа (часы)	В том числе - Практическая подготовка при выполнении курсовой работы (проекта)	Формы текущего контроля
	Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практические занятия (часы)	Самостоятельная работа (часы)	В том числе - Практическая подготовка при выполнении курсовой работы (проекта)			
1. Видеомонтаж в Adobe Premiere.	16	-	48	44	-			Тестирование
								Контрольная работа №1-3
2. 2d анимация. Типографика и инфографика	-	-	48	96	26			Тестирование №1-2
								Контрольная работа №1-3
								Защита курсовой работы
								Итоговая контрольная работа

№ и наименование модуля	Контактная работа			Самостоятельная работа (часы)	В том числе - Практическая подготовка при выполнении курсовой работы (проекта)	Формы текущего контроля
	Лекции (часы)	Лабораторные работы (часы)	Практические занятия (часы)			
3.Композитинг и спецэффекты	-	-	64	116	34	Тестирование №1-2
						Контрольная работа №1-3
						Защита курсовой работы
						Итоговая контрольная работа

4.1. Лекционные занятия

№ модуля дисциплины	№ лекции	Объем занятий (часы)	Краткое содержание
1	1	2	Вводная обзорная лекция о компьютерной графике.
	2	2	Сценарий, режиссерский сценарий, раскадровка. Правила монтажа. Превизуализация.
	3	2	Работа художника на проекте. Концепт арт, экспликация, фоны, matte paint.
	4	2	3D моделлинг, привязки и сетап моделей. Текстурирование. Создание материалов поверхностей.
	5	2	Анимация.
	6	2	Визуализация – рендеринг. Постановка света в сценах 3d. Работа с материалом рендера в программах композитинга. Motion Design.
	7	2	Спецэффекты – системы частиц, трекинг, создание огня воды и проч.
	8	2	История компьютерной графики.

4.2. Практические занятия

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Наименование занятия
1	1	2	Обзорное занятие – знакомство с интерфейсом и основными модулями программы.
	2	4	Монтаж и экспорт сцены
	3	2	Принцип вложенных композиций и послойного монтажа.
	4	4	Основные форматы и файлы.
	5	2	Цвет, непрозрачность, работа с изображением.
	6	4	Работа со звуком. <i>Тестирование №1</i>
	7	2	Анимация элементов, вкладка Motion.
	8	4	<i>КР №1 «Звуковые эффекты в моушен дизайне»</i>
	9	2	Эффекты и их настройки.
	10	4	Переходы и их настройка
	11	2	Работа с масками
	12	4	<i>КР №2 «Создание раскадровок и концепт-артов»</i>
	13	2	Титры и их настройка
	14	4	Цветокоррекция видеоматериала
	15	2	Основные принципы работы с зеленым экраном и графиком скорости
	16	4	<i>КР №3 «Монтаж видеоролика»</i>
2	1	2	Обзорное занятие – знакомство с интерфейсом и основными модулями программы. Настройки проекта. Управление импортированными файлами (с альфа-каналом). Создание многослойных композиций. Рендеринг композиции в видеофайл. Макси
	2	4	Знакомство с шейповой графикой. Графики кривых.
	3	2	<i>Тестирование №1</i> . Основные модификаторы. Wiggle и Repeater
	4	4	Эффекты и переходы. Анимация рукописной подписи 12 принципов анимации на примере моушен графики. Цветокоррекция и стилизация.
	5	2	<i>КР №1 «Шейпы»</i>
	6	4	AE_Expressions. Основные выражения. Управляющие слои. Отскоки и затухающие колебания. <i>Просмотр этапа курсовой работы (Раскадровка и концепты. Детальная проработка концепта движения)</i>
	7	2	AE_Expressions. Индекс и функция. Скрипты
	8	4	<i>КР №2 «Expressions»</i>
	9	2	Шейповые переходы. Стилистика Glitch
	10	4	Анимация текста. Создание анимируемой типографики
	11	2	Типографика.

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Наименование занятия
			<i>Просмотр этапа курсовой работы</i> (Создание анимации графических элементов и текста)
	12	4	Анимированные HUD/UI-интерфейсы
	13	2	Персонажная анимация: Puppet tools. Риггинг персонажа
	14	4	«Персонажная анимация» <i>Просмотр этапа курсовой работы</i> (Работа со звуками)
	15	2	Newton. Симуляция физики в After Effects <i>Итоговая контрольная работа. Тест №2</i>
	16	4	<i>Защита курсовых работ.</i>
3	1	4	Введение в композитинг Основные эффекты. Трекинг. Точный трекинг. Использование 4-точечного трекинга с использованием Corner Pin. Отслеживание движения при помощи масок. Планарный трекинг при помощи Mocha. Работа со временем (нелинейные замедления, ускорения).
	2	4	Эффекты коррекции изображений
	3	4	Кейинг. Варианты использования кейинга для различных задач. Разбор и применение keylight. <i>Тест №1</i> <i>Просмотр этапа курсовой работы</i> (Создание концепта)
	4	4	Работа с 3D объектами, камера трекинг Работа с 3d слоями. Использование разных 3D режимов (Classic, Cinema4D, Ray-traced). Камера трекинг, интеграция 3D объектов в изображение.
	5	4	<i>КР № 1</i> «Вписать шейповую графику в видео»
	6	4	Сборка Full CG шота. Работа с пассами. Обзор рендер элементов, необходимых для сборки и редактирования материала. Особенности сборки рендер-пассов. Full CG шот. Работа с motion blur и defocus. Работа с техническими пассами.
	7	4	Технология Matte paint. Импорт композиции. Динамическая связь проектов. «Matte paint». Вписать инфографику в трехмерную среду
	8	4	<i>КР № 2</i> «Интеграция съемочного материала и фэнтезийного окружения» <i>Просмотр этапа курсовой работы</i> (Отрисовка элементов и моделей)
	9	4	Работа с частицами. Эффекты имитации физических процессов (огонь, дым, вода, взрывы и т.п.) Stardust.
	10	4	Работа с плагинами. Trapcode, Videocopilot, Plexus, Migic Bullet.
	11	4	«Работа с частицами»
	12	4	Работа с Element3D.

№ модуля дисциплины	№ практического занятия	Объем занятий (часы)	Наименование занятия
			<i>Просмотр этапа курсовой работы</i> (Выполнение анимации объектов, настройка рендер-пассов.)
	13	4	Анимация логотипа в 3D.
	14	4	Создание tograph элементов в Cinema4d в связке с After Effects. Работа со звуком.
	15	4	<i>Итоговая контрольная работа.</i> «Создание сцены с 3d объектом вписанным в видео» <i>Тест.№2</i>
	16	4	<i>Защита курсовых работ.</i>

4.3. Лабораторные работы

Не предусмотрены

4.4. Самостоятельная работа студентов

№ модуля дисциплины	Объем занятий (часы)	Вид СРС
1	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №1 «Основы работы»
	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №2 «Работа с переходами»
	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №3 «Цвет, непрозрачность, работа с изображением»
	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №4 «Анимация элементов, вкладка Motion»
	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №5 «Эффекты и их настройки»
	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №6 «Титры»
	5	Самостоятельная проработка заданий тренинг-системы БЛОК №7 «Звук»
	9	Подготовка к контрольным работам и тестированию
2	8	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №1 «Основы шейповой анимации»
	10	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №2 «Expressions. Создание выражений»
	10	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №3

№ модуля дисциплины	Объем занятий (часы)	Вид СРС
		«Шейповые переходы»
	10	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №4 «Анимация текста»
	10	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №5 «Анимированные HUD/UI-интерфейсы»
	10	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №6 «Персонажная анимация»
	12	Подготовка к контрольным работам и тестированию
	Практическая подготовка при выполнении курсовой работы (проекта)	
	4	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 1</i> Раскадровка и концепты. Детальная проработка концепта движения
	10	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 2</i> Создание анимации графических элементов
	8	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 3</i> Создание анимации текста
	4	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 4</i> Работа со звуками
3	16	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №1 «Кейинг. Трекинг»
	18	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №2 «Работа с 3D объектами. Matte paint. Motion blur и defocus»
	18	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №3 «Частицы»
	18	Самостоятельная проработка заданий БЛОК №4 «Trapcode, Videocopilot, Plexus, Migic Bullet. Element3D»
	12	Подготовка к контрольным работам и тестированию
	Практическая подготовка при выполнении курсовой работы (проекта)	
	8	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 1</i> Создание концепта
	10	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 2</i> Отрисовка элементов и моделей
	10	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 3</i> Выполнение анимации объектов, настройка рендер-пассов.
	6	<i>Выполнение курсовой работы. Часть 4</i> Сборка ролика. Работа со звуком

4.5. Примерная тематика курсовых работ (проектов)

Модуль 2. Анимация шрифтовых композиций и инфографики. Курсовая работа является рекламным роликом по демонстрации работы интерфейса приложения. Может содержать элементы инфографики и сценариев, разработанных на дисциплине «Проектирование». Видеоработа (20-30 сек).

Модуль 3. Медиапроект с использованием технологии 3D.

Композитинг нескольких трехмерных сцен. Содержит монтаж нескольких планов с трехмерным объектом, текстовые элементы или элементы инфографики (до 30 сек). Конкретная концепция утверждается с преподавателем.

5. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы студентов в составе УМК дисциплины (ОРИОКС// URL: , <http://orioks.miet.ru/>) :

Модуль 1

- Курс на платформе Moodle «Мультимедиа» М1 «Видеомонтаж в Adobe Premiere».
<https://orioks.miet.ru/moodle/course/view.php?id=173>
- Видеотренинг «Мультимедиа». Доступ: медиатека компьютерного класса факультета «Дизайн» ауд.3237
- Методические указания студентам по выполнению самостоятельной работы.
- Обучающая электронная система кафедры ИГД : сайт. – Зеленоград, 2018 - . – URL: <http://miet-design.ru> (дата обращения: 30.09.2019). – Режим доступа: для авториз. Пользователей кафедры ИГД.

Модуль 2

- Курс на платформе Moodle «Мультимедиа» М2 «2d анимация. Типографика и инфографика» <https://orioks.miet.ru/moodle/course/view.php?id=173>
- Видеотренинг «Мультимедиа». Доступ: медиатека компьютерного класса факультета «Дизайн» ауд.3237
- Методические указания студентам по выполнению самостоятельной работы.
- Методические рекомендации по выполнению комплексного задания.
- Обучающая электронная система кафедры ИГД : сайт. – Зеленоград, 2018 - . – URL: <http://miet-design.ru> (дата обращения: 30.09.2019). – Режим доступа: для авториз. Пользователей кафедры ИГД.

Модуль 3

- Курс на платформе Moodle «Мультимедиа» М3 «Композитинг и спецэффекты».
<https://orioks.miet.ru/moodle/course/view.php?id=173>
- Видеотренинг «Мультимедиа». Доступ: медиатека компьютерного класса факультета «Дизайн» ауд.3237
- Методические указания студентам по выполнению самостоятельной работы.
- Методические рекомендации по выполнению комплексного задания.

- Обучающая электронная система кафедры ИГД : сайт. – Зеленоград, 2018 - . – URL: <http://miet-design.ru> (дата обращения: 30.09.2019). – Режим доступа: для авториз. Пользователей кафедры ИГД.

6. ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература

1. Буцорова О.В. Мультимедийные технологии в дизайне на базе Adobe Premiere Pro: Методические указания / О. В. Буцорова, Е. Е. Евграфова ; Нац. исследоват. ун-т "МИЭТ", Кафедра "Инженерная графика и дизайн". - электрон. изд. - М., 2015. - 75 с.
2. Пол Дж. (Джошуа Пол). Цифровое видео: Полезные советы и готовые инструменты по видеосъемке, монтажу и авторингу / Пол Дж. - М. : ДМК Пресс, 2009. - 399 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/1279> (дата обращения: 14.09.2020). – Режим доступа: для авторизованных пользователей.
3. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий: Учебное пособие / Катунин Г.П. – СПб.: Издательство «Лань», 2018. – 784с. с. – URL: <https://e.lanbook.com/reader/book/103083/#2> (дата обращения: 01.09.2019). – Режим доступа: для авторизованных пользователей.

Периодические издания

1. Информационные технологии: Теорет. и прикладной науч.-техн. журн. / Издательство "Новые технологии". - М. : Новые технологии, 1995. – URL: <http://www.novtex.ru/IT/> (дата обращения 03.02.2020). – Режим доступа: свободный.
2. RENDER MAGAZINE : Электронное иллюстрированное издание / RENDER.RU. - : RENDER.RU, [2006] . – URL: <http://render.ru/download/> (дата обращения: 03.02.2020) – режим доступа свободный.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ, ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

1. eLIBRARY.RU : научная электронная библиотека : сайт. – Москва, 2000. – URL: <https://elibrary.ru> (дата обращения: 09.02.2020). – Режим доступа: для зарегистрированных пользователей.
2. Adobe Premier Pro // Adobe: сайт. – 2021. – URL:<https://helpx.adobe.com/ru/support/premiere-pro.html> (дата обращения: 01.09.2020). – Режим доступа: свободный.

8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В ходе реализации дисциплины используется смешанное обучение и технологии дистанционного обучения.

Дистанционные технологии обучения (образовательного процесса) представляют собой совокупность методов, средств обучения и администрирования учебных процедур, обеспечивающих проведение учебного процесса на расстоянии на основе использования современных информационных и телекоммуникационных технологий. Использование дистанционных технологий предполагает специальную организацию образовательного

процесса, базирующуюся на принципе самостоятельного обучения. Среда обучения характеризуется тем, что учащиеся в основном, а часто и совсем, отдалены от преподавателя в пространстве и (или) во времени, в то же время они имеют возможность в любой момент поддерживать диалог с помощью средств телекоммуникации.

При дистанционном обучении проводятся еженедельные онлайн-занятия, согласно расписанию и содержанию дисциплины. Используется платформа Discord для видеоконференций и практических занятий, платформа Zoom для лекционных занятий в первом модуле.

При проведении занятий с использованием смешанного и дистанционного обучения и для самостоятельной работы используются внутренние электронные ресурсы, размещенные в системе MOODLe:

- видеотренинг «Мультимедиа»;
- тесты.

Между онлайн-занятиями связь с преподавателем доступна через социальную сеть Вконтакте или WhatsApp (контакты выдаются на первом занятии). Для быстрого решения возникающих технических проблем возможна индивидуальная встреча в Discord (сервер MIET DESIGN).

Для выполнения практических и самостоятельных заданий студентам необходимо использовать видеуроки (видеотренинг «Мультимедиа»). Все материалы для работы доступны через Яндекс-диск или MOODLe в соответствующих модулях дисциплины.

Выполненные работы студенты загружают в общую папку на Google-Диске (доступ выдает преподаватель), где преподаватель может посмотреть и оценить работы.

Доступ к дискам выдается преподавателем на первом занятии, а также ссылки доступны из ОРИОКС дисциплины (файл «Мультимедиа Ссылки» в модуле Электронных материалов дисциплины).

Комплексное задание/курсовая работа

Курсовая работа (комплексное задание) выполняется во 2-ом и 3-ем модуле дисциплины.

Указания к выполнению курсовой работы (комплексного задания) студентов доступны в составе УМК дисциплины (ОРИОКС// URL: , <http://orioks.miet.ru/>) :

- **«МРС Мультимедиа комплексное задание»**

Содержат примеры выполнения этапов работы и требования к форме сдачи.

Консультации по выполнению **курсовой работы** (комплексного задания) студента ведутся на онлайн-занятиях. Контроль за выполнением комплексного задания ведется в формате **просмотров этапов работы** в соответствии с графиком НБС. На итоговом просмотре комплексного задания студент обязан защитить свой проектный замысел, описать применяемые технологии и методики. Оценивается комиссией с участием преподавателей проектных и смежных дисциплин соответствующего профиля

После выполнения определенных этапов видеотренинга проводятся **контрольные работы и электронное тестирование** на проверку сформированных знаний и умений. Описание контрольных работ доступно в рамках тренинга Мультимедиа (MOODLe, Яндекс-диск) Вопросы для теоретической подготовки доступны через систему ОРИОКС или MOODLe.

Также проводится **итоговое контрольное мероприятие**, в рамках которого необходимо ответить на вопросы, а также выполнить практическое задание. На

основании выполненного задания согласно критериям, формируется оценка и заключение о сформированности компетенции.

Указания к выполнению *контрольной работы* студентов доступны в составе УМК дисциплины (ОРИОКС// URL: , <http://orioks.miet.ru/>):

– *«МРС Мультимедиа Контрольная работа»*

Освоение образовательной программы обеспечивается ресурсами электронной информационно-образовательной среды ОРИОКС <http://orioks.miet.ru/>.

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы	Перечень программного обеспечения
Учебная аудитория	Комплект мультимедийного оборудования, доступ к сети Интернет	Операционная система Windows; Microsoft Office; Acrobat Reader DC; интернет-браузер.
Компьютерный класс: ауд. 3233, ауд. 3237 «Кафедра Инженерная графика и дизайн. Компьютерный класс»	Сервер Supermicro 6026T-3RF Системный блок Intel Core i7 Монитор DELL 23" U2311H Проектор DLP BenQ MP730 Экран настенный ScreenMedia Goldview 213x213	Операционная система Windows; Microsoft Office; Adobe; интернет-браузер; Проигрыватель Windows Media.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся: ауд. 3233, ауд. 3237 «Кафедра Инженерная графика и дизайн. Компьютерный класс»	Кластер Render-фермы из 12 узлов. Доступ к сети Интернет.	

10. ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕРКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ/ПОДКОМПЕТЕНЦИЙ

1. ФОС по подкомпетенции ОПК-2.ММ «Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при работе с видеоматериалами».
2. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ММ(1) «Способен применять приемы монтажа при работе со съемочным материалом в среде Adobe Premier» .
3. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ММ(2) «Способен применять приемы редактирования видео и создания динамических изображений».

4. ФОС по подкомпетенции ПК-4.ММ(3) «Способен использовать приемы композитинга и создания различных цифровых видеоэффектов».

Фонды оценочных средств представлены отдельными документами и размещены в составе УМК дисциплины электронной информационной образовательной среды ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

11.1. Особенности организации процесса обучения

При дистанционной форме реализации дисциплины проводятся еженедельные онлайн-занятия, согласно расписанию и содержанию дисциплины. Используется платформа Discord (сервер MIET DESIGN. Доступ выдается студентам на первом занятии) для видеоконференций и практических занятий, платформа Zoom для лекционных занятий в первом модуле.

Для участия в занятиях с применением дистанционных технологий студенты могут воспользоваться домашними персональными компьютерами с установленным необходимым ПО. Связь с преподавателем может осуществляться с персональных компьютеров учащихся или с использованием оборудования учебных аудиторий и помещений для самостоятельной работы.

Для выполнения практических и самостоятельных заданий студентам необходимо использовать видеуроки (тренинг «Мультимедиа»), представленные на платформе MOODLE в соответствующих модулях дисциплины. Темы видеотренинга включают видео-записи мастер-классов по выполнению заданий и описание заданий, которые необходимо выполнить.

Выполненные работы студенты загружают в общую папку на Google-Диске (доступ выдает преподаватель), где преподаватель может посмотреть и оценить работы.

Еженедельно (согласно расписанию учебного процесса) на онлайн-занятиях, преподаватель разбирает плюсы и минусы выполненных работ, комментируя в режиме демонстрации экрана типовые ошибки, а также выдает пояснение к следующему блоку практических заданий, обращая внимание студентов на особенности заданий и технические нюансы, а также отвечает на возникающие вопросы, а также проводятся просмотры этапов выполнения курсовых работ.

После выполнения определенных этапов видеотренинга проводятся контрольные работы и электронное тестирование на проверку сформированных знаний и умений.

По каждому этапу курсовой работы проводятся просмотры на онлайн-занятиях, работы проверяются преподавателем и по необходимости выдаются рекомендации для выполнения следующего этапа. Преподаватель выполняет функцию консультанта, который направляет индивидуальную или коллективную работу студентов на принятие правильного проектного решения и достижение прогнозируемого результата.

В завершении, на 16-й неделе, проходит занятие-презентация по защите курсовой работы, в ходе которого каждый учащийся отчитывается о проделанной работе, описывает использованные методики, отстаивает принятые решения.

Студенты допускаются к промежуточной аттестации только после выполнения всех заданий видеотренинга. На промежуточной аттестации необходимо ответить на

вопросы электронного тестирования, а также выполнить практическое задание. На основании выполненного задания согласно критериям, формируется оценка и заключение о сформированности компетенции.

11.2. Система контроля и оценивания

Для оценки успеваемости студентов по дисциплине используется накопительная балльная система.

В первом модуле: выполнение тестового задания (10 баллов), каждого контрольного мероприятия в семестре (в сумме 50 баллов), активность в семестре (10 баллов) и экзамен (30 баллов).

Во втором модуле: выполнение тестового задания (10 баллов), выполнение каждого контрольного мероприятия (в сумме 80), активность в семестре (в сумме 10 баллов).

В третьем модуле: выполнение тестового задания (10 баллов), выполнение каждого контрольного мероприятия (в сумме 80), активность в семестре (в сумме 10 баллов).

Курсовая работа оценивается за каждый выполненный этап (в сумме 60 баллов) и итоговый просмотр (40 баллов). По сумме баллов выставляется итоговая оценка за курсовую работу.

По сумме баллов выставляется итоговая оценка по предмету. Структура и график контрольных мероприятий приведены ниже в таблице доступен в ОРИОКС// URL: <http://orioks.miet.ru/>.

Дополнительные сведения о системе контроля: выполнение тестов и проработка теоретического материала, размещенных на MOODLe, учитывается при выставлении баллов за контрольные мероприятия.

РАЗРАБОТЧИК:

Доцент кафедры ИГД



/Е.Е. Евграфова/

Рабочая программа дисциплины «Мультимедиа» по направлению подготовки 09.03.02 «Информационные системы и технологии», направленности (профилю) «Информационные технологии в дизайне» разработана на кафедре Инженерной графики и дизайна и утверждена на заседании кафедры 21 апреля 2022 года, протокол № 7.

Заведующий кафедрой ИГД



/ Т.Ю.Соколова/

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Рабочая программа согласована с Центром подготовки к аккредитации и независимой оценки качества

Начальник АНОК



/ И.М.Никулина /

Рабочая программа согласована с библиотекой МИЭТ

Директор библиотеки



/Т.П.Филиппова/