

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Финк Анастасия Федоровна  
Должность: Проректор по учебной работе  
Дата подписания: 10.06.2026 10:27:15  
Уникальный программный ключ:  
2431bd5130e74d20a9fc74baab365dd497e3afa3

ЧОУ ВО «Гольяттинская академия управления»

Кафедра

дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

А.Ф.Финк

28.05.2026



Б1.В.02

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Учебная дисциплина	Мультимедийный проект
По направлению подготовки	54.03.01 Дизайн
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	Очно-заочная

Программа дисциплины рассмотрена (актуализирована) и  
утверждена на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 9 от «18» мая 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

## 1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рабочая программа дисциплины «Мультимедийный проект» составлена на основании федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями), и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль (программа бакалавриата) «Графика компьютерных игр и анимация».

Трудоемкость дисциплины: 6 ЗЕТ / 216 академических часов, в том числе 24 часа контактной работы и 156 часов самостоятельной работы студентов.

### Распределение часов дисциплины по семестрам и видам занятий (по учебному плану)

Вид учебной работы		Количество часов									
		Всего по учебному плану	Семестры								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>Контактная работа (всего):</b>		<b>24</b>						24			
в том числе:											
Лекции		4						4			
Практические занятия		12						12			
Контроль самостоятельной работы (КСР)		8						8			
<b>Самостоятельная работа (всего):</b>		<b>156</b>						156			
<b>Виды промежуточной аттестации</b> <i>Экзамен, курсовой проект</i>		<b>Экзамен, курсовой проект</b> <b>36</b>						<b>Экзамен, курсовой проект</b> <b>36</b>			
<b>ОБЩАЯ трудоемкость дисциплины:</b>	<b>Часы:</b>	<b>216</b>						<b>216</b>			
	<b>Зач. ед.:</b>	<b>6</b>						<b>6</b>			

## 2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель дисциплины** - формирование представления и постановки основных навыков применения современных медиатехнологий в ситуации подготовки к проектированию, разработке и использованию цифровых и комбинированных систем съемки, обработки и передачи видео с использованием различных каналов связи и средств хранения.

### **Задачи дисциплины:**

-изучить основные понятия из теории медиакультуры;

- освоить основы создания новых аудиовизуальных продуктов;
- различать особенности и способы визуализации в медиа технологиях;
- интерпретировать и анализировать результаты моделирования;
- осуществлять выбор техники, устройств и материалов в соответствии с конкретными практическими заданиями;
- уметь использовать методы и приемы анимирования изображений на основании опыта, полученного при выполнении практических работ;
- оперировать основными критериями оценки полученных результатов проектирования.

### **3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Дисциплина « Мультимедийный проект» относится к обязательной части Блока 1. Дисциплины (модули). Изучение данной дисциплины базируется на материале, изученном в рамках дисциплины «Дизайн-мышление». Знания, умения и навыки, приобретенные в результате изучения данной дисциплины, будут необходимы для освоения дисциплины «Технологии дизайна. Гейм-дизайн», для прохождения производственной практики, для выполнения выпускной квалификационной работы.

### **4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) устанавливаются в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки и профессиональными стандартами, соответствующими профессиональной деятельности выпускников, а также на основе анализа требований работодателей, предъявляемых к выпускникам. Планируемые результаты освоения дисциплины (знания, умения, навыки) соотносятся с установленными в образовательной программе индикаторами достижения компетенций, что обеспечивает формирование у обучающихся запланированных результатов освоения образовательной программы.

<b>Шифр компетенции</b>	<b>Индикаторы компетенции</b>	<b>Планируемые результаты обучения по Дисциплине</b>
-------------------------	-------------------------------	--

<p><b>ПК-2</b></p> <p>Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>ПК-2.1</b></p> <p>Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации;</li> <li>- принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в области дизайна мультимедиа;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в области дизайна мультимедиа;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа.</li> </ul>
	<p><b>ПК-2.2.</b></p> <p>Визуализирует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа;</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- использовать компьютерные программы для композитинг в области дизайна мультимедиа;</li> </ul> <p><b>Владеть:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа</li> </ul>
<p><b>ПК-3</b></p> <p>Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен</p>	<p><b>ПК-3.1.</b></p> <p>Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных</p>	<p><b>Знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- основы компьютерной графики;</li> <li>- программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в мультимедиа</li> </ul> <p><b>Уметь:</b></p>

<p>анимационного кино</p>	<p>визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино</p>	<p>- разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>-использовать компьютерные программы для выполнения задач по визуализации с целью осуществления деятельности, связанной с компоновкой и финальной постобработкой результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в мультимедиа</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p>-навыками контроля поступающих в отдел компоновки и постобработки результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино на предмет их соответствия технологическим и художественным требованиям производственного процесса в мультимедиа</p>
	<p><b>ПК-3.2.</b></p> <p>Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>- принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в мультимедиа</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>- организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга в мультимедиа</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>- навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в мультимедиа</p>

## 5. СТРУКТУРА И ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Семестр изучения: **б**

Подраздел, тема	Виды учебной работы					Промежуточная аттестация в часах	Формы текущего контроля	Формируемые компетенции
	Контактная работа (в часах)			Самостоятельная работа				
	лекций	практических занятий	КСР	в часах	формы организации самостоятельной работы			
Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа	2	2		16	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материал, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	<b>ПК-2.3.</b>
Тема 2. Возможности мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач	2	2		18	Повторение пройденного материала Подготовка к устному опросу, изучение дополнительного теоретического материала, выполнение практических заданий		Устный опрос, проверка выполненных практических заданий	<b>ПК-2.3.</b>
Тема 3. Изучение языков и знаковых средств проектирования мультимедийных продуктов	-	4		34	Повторение пройденного материала, выполнение практических заданий		Проверка выполненных практических заданий	<b>ПК-3.1</b>
Тема 4. Формы проектной организации работ, применяемые при разработке сетевых и мультимедийных проектов	-	4		88	Выполнение курсового проекта		Проверка практической части курсового проекта	<b>ПК-3.2</b>

Форма промежуточной аттестации Экзамен, курсовой проект					Подготовка к промежуточной аттестации	36		
Всего	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>156</b>		<b>36</b>		
	<b>216</b>							

## **6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа**

Определение и особенности мультимедиа. Особенности проектирования презентационной интерактивной среды. Виды и формы интерактивных сред.

### **Тема 2. Возможности мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач.**

Использование мультимедиа для познавательных-образовательных целей. Разработка сайта. Создание графических средств визуальных коммуникаций. Визуальная коммуникация – как система композиционных элементов объединённых коммуникативными связями.

### **Тема 3. Изучение языков и знаковых средств проектирования мультимедийных продуктов.**

Графические элементы как язык проектирования: Пиктограмма. Знак. Символ. Аспекты семиотики в проектировании графических средств визуальных коммуникаций. Создание графического символа. Проектирование элементов визуальных коммуникаций: Абстрактная и формальная композиции. Проектирование коммуникационных связей: Логическая связь. Тектоническая связь. Эстетическая связь.

### **Тема 4. Формы проектной организации работ, применяемые при разработке сетевых и мультимедийных проектов**

Структура комплексного творческого мультимедийного проекта.

Планирование как форма организации работ по выделенным направлениям:

1. Дизайн-продукт - разработка визуальных форм и изделий, организация экспозиций и презентаций и т.д.;
2. Сбор и анализ данных, необходимых для получения представления о конечном продукте и результате дизайнерской разработки, моделирование параметров изделия и ситуации его употребления, разработка описательных и имитационных моделей;
3. Проектная организация работ с анализом ситуации, постановкой целей и задач разработки, выделение видов работ (планирование работ, поиск и привлечение ресурсов и т.д.).

## 7. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТОВ

В рамках данной учебной дисциплины студенты выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала по всем темам, изучения дополнительного теоретического материала и подготовки к практическим занятиям по темам № 1 – 4, выполнения курсового проекта. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

## 8. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

<b>Тема занятия</b>	<b><i>Вид образовательной технологии</i></b>	<b><i>Форма проведения занятия</i></b>
Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 2. Возможности мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач	Интерактивная технология	Лекция-визуализация
	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 3. Изучение языков и знаковых средств проектирования мультимедийных продуктов	Традиционная технология	Практическое занятие
Тема 4. Формы проектной организации работ, применяемые при разработке сетевых и мультимедийных проектов	Традиционная технология	Практическое занятие

## 9. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

### 9.1. Формы контроля по дисциплине

**Текущий контроль.** В процессе изучения учебной дисциплины обучающиеся

участвуют в устных теоретических опросах, выполняют практические задания. Результаты их выполнения являются основанием для выставления оценок текущего контроля по данной учебной дисциплине. Выполнение всех практических работ является обязательным для всех обучающихся. Обучающиеся, не выполнившие в полном объеме все задания, не допускаются к сдаче экзамена по данной учебной дисциплине.

**Промежуточная аттестация.** Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен экзамен в соответствии с учебным планом. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всего состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

## **9.2. Оценочные материалы (оценочные средства) для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине**

### **Текущий контроль**

#### **Примерный перечень тем для курсового проекта**

1. Технология создания презентации.
2. Технология создания анимационного ролика.
3. Технология создания видеоролика.
4. Технология создания статичного сайта.
5. Технология создания динамичного сайта.
6. Технология настройки демонстрации презентации.
7. Технология обработки и анимирования цифровой фотографии.
8. Технология обработки звукового файла.
9. Технология обработки видео.
10. Технология продвижения сайта.
11. Технология публикации информации.
12. Технология хранения информации.
13. Технология структурирования информации.
14. Технология создания электронного учебника.

#### **Перечень типовых практических заданий**

##### **Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа**

**Цель:** Изучение особенностей проектирования презентационной интерактивной среды.

**Задача:** Разработка элементов мультимедийного продукта на базе After Effect

##### **Технология работы:**

Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

#### **Этапы работы над заданием**

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею
- Техника выполнения: На компьютере с применением графических редактора
- Разработать итоговый вариант
- Техника выполнения: презентация
- Представить результат работы над заданием

#### **Результат практического задания:**

Разработка элементов мультимедийного продукта на базе After Effect

### **Тема 2. Возможности мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач.**

**Цель:** Разработка типовых технологий создания элементов мультимедийного продукта для сайта

**Задача:** Разработка элементов мультимедийного продукта для сайта на базе After Effect

**Технология работы:** Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Разработать последовательно серию работ

#### **Этапы работы над заданием**

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: на компьютере с применением графических редакторов - презентация
- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант
- Представить результат работы над заданием

#### **Результат практического задания:**

Графическое решение элементов мультимедийного продукта для сайта на базе After Effect страницы сайта по выбранной теме.

### **Тема 3. Изучение языков и знаковых средств проектирования мультимедийных продуктов.**

**Цель:** Использование графических элементов при проектировании мультимедийных продуктов.

**Задача:** Проектное решение мультимедийных продуктов с использованием графических символов на базе After Effect

**Технология работы:** Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Разработать последовательно серию работ

**Этапы работы над заданием**

- Ознакомиться с условием задания

- Обосновать концепцию

- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант

-Представить результат работы над заданием

**Результат практического задания**

Проектное решение мультимедийных продуктов с использованием графических символов на базе After Effect. Сложная композиция в которой используется графика в сочетании с текстом. Макет выполняется в графическом редакторе.

**Тема 4. Формы проектной организации работ, применяемые при разработке сетевых и мультимедийных проектов.**

**Практическое итоговое задание**

**Цель:** Разработка структуры комплексного творческого мультимедийного проекта по выбранной теме

**Задача:** Создать мультимедийные продукт:

Например: энциклопедия, учебное интерактивное пособие, обучающие программы, развивающие программы, игры на базе After Effect.

**Этапы работы над заданием**

- Ознакомиться с условием задания

- Обосновать концепцию

- Представить идею - предварительное эскизирование на

бумаге: на компьютере с применением графических редакторов - презентация

-Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация

- Разработать итоговый вариант

-Представить результат работы над заданием

**Результат практического задания:**

Мультимедийный творческий проект Макет выполняется в графическом редакторе.

**Промежуточная аттестация**

**Список вопросов для подготовки к экзамену**

1. Стандарты и средства компьютерного представления текстов.
2. Текст и его составные части.
3. Шрифт - гарнитура, кегль, начертание, насыщенность, пропорциональность, кернинг, трекинг, типы шрифтов - растровые, контурные, алгоритмические, формат True Type, Type 1.
4. Абзац и формат страниц.
5. Создание текстовых материалов, использование баз данных, сканирование документов с последующим распознаванием изображения, кодировка символов - стандарт ASCII, стандарт OEM, стандарт ANSI, стандарт UNICODE, текстовые редакторы, форматы документов текстовых документов.
6. Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.
7. Аналоговая звукозапись, цифровая аудиозапись, система звучания, шумы, системы улучшения звука, звуковое разрешение, частота дискретизации.
8. Кодеки, стандартные кодеки, хранение звука, основные стандарты звуковых файлов, основные системы синтеза звука, основные способы записи звука, программы-рекордеры.
9. Редактирование и монтаж звуковых фрагментов, фильтры и эффекты, программы-секвенсоры, программы-нотаторы, одноканальная/многоканальная запись, хранение и воспроизведение Midi-данных.
10. Стандарты и средства компьютерного представления видеоинформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеоинформацией.
11. Понятие о компьютерной графике. Область применения и классификация.
12. Аппаратное и программное обеспечение.
13. Основные понятия компьютерной графики.
14. Графические файлы и графические данные. Цветовые модели. Пиксели и

точки.

15. Хранение графических данных. Классификация графических форматов.
16. Организация растровых файлов.
17. Организация векторных файлов.
18. Метафайлы. Сжатие графических данных. Наиболее популярные растровые, векторные форматы и метафайлы; преобразование форматов. Обзор программного обеспечения.
19. Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.
20. Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видео-данных.
21. Создание и редактирование видеоизображений.
22. Хранение и воспроизведение видеоизображений. Обзор программного обеспечения.
23. Стандарты и средства компьютерного представления сценариев (скриптов) работы с мультимедиа-информацией.
24. Элементы прикладной композиции.
25. Использование авторских систем (authoring system) для разработки презентаций и обучающих курсов (HyperMethod, MacroMedia Directorr, Power Point, WebCT), языки описания сценариев.
26. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.
27. Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.
28. Видео- и аудио-эффекты. Программные продукты, используемые для разработки мультимедиа-приложений.
29. Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.
30. Перспективы развития мультимедиа.
31. Создание мультимедийного продукта средствами языков программирования.
32. Инструментальные средства создания мультимедийного продукта Director, MultiMedia Creator, Author WareProfessiona, а также дополнительные программные продукты - PhotoShop (обработка картинок).
33. Adobe Premier или VStudio2 (обработка видеоклипов), Macromedia Flash.
34. Основные принципы и этапы создания мультимедийного проекта.
35. Мультимедийные продукты образовательного назначения: энциклопедии, обучающие программы, развивающие программы, игры.
36. Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения: качество и достоверность излагаемого материала, качество графического

материала, звуковое сопровождение, наличие видеоматериалов и их качество, интерактивные возможности, дружелюбный интерфейс.

37. Разработка мультимедийного продукта образовательного назначения на базе приложений Microsoft Office.
38. Педагогические технологии с использованием мультимедиа.
39. Технологии электронного тестирования, рейтингового контроля и педагогического мониторинга.
40. Разработка типовых технологий создания электронных изданий учебного назначения.

**Практическое задание на экзамене** - просмотр всего состава практических работ, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

## **10. РЕСУРСНАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ**

Для проведения занятий лекционного типа по данной дисциплине используются учебные аудитории с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения практических занятий по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

Для самостоятельной работы обучающихся используется помещение для самостоятельной работы обучающихся, оснащенное компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза.

Для проведения контроля самостоятельной работы по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук) учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную

информационно-образовательную среду вуза

Для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по данной дисциплине используются учебные аудитории, с медиа-оборудованием (проектор, экран, ноутбук), и учебной мебелью, лаборатория компьютерных технологий в дизайне и компьютерные классы, оснащенные компьютерами с необходимым программным обеспечением и доступом в Интернет и электронную информационно-образовательную среду вуза

**Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе  
отечественного производства**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование</b>	<b>Тип ресурса</b>
1	(ОС) Windows Офисный пакет Microsoft Visio	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» № /131 от 10.07.2020 (бессрочно) ЛС Microsoft - Open Value Subscription для решений Education Solutions № V8265046
2	Антивирус Касперского отечественного производства	СЛД АО «СофтЛайн Трейд» №Tr000840657 от 10.02.2026 - 11.02.2028
3	Adobe Creative Cloud: After Effects Photoshop InDesign Premiere Pro Illustrator Adobe Creative Cloud Acrobat DC (Дизайнерский пакет ПО)	СЛД ТП АО "Софтлайн Трейд" дог №Trd000708115/10 от 27.01.2022 (бессрочно)

**Перечень свободно распространяемого программного обеспечения**

- LibreOffice- бесплатная утилита, работающая с редактором электронных таблиц, презентациями, текстовыми процессорами, редактором формул и векторными иллюстрациями;

- 7-Zip– архиватор;

- Far Manager- бесплатный консольный файловый менеджер;

-Windows Media Player- универсальный мультимедиа проигрыватель, предназначенный для воспроизведения и каталогизации вашей музыки и видео;

- K-Lite Mega Codec Pack- универсальный набор кодеков, фильтров и инструментов для воспроизведения и обработки абсолютно любых мультимедийных файлов;
- Adobe Flash Player xx Plugin- программа для воспроизведения мультимедиа в браузере;
- Foxit Reader - Russian высокопроизводительная и многофункциональная программа просмотра PDF-файлов, которая позволяет открывать, просматривать и распечатывать любые документы в формате PDF;
- Google Chrome - бесплатный веб-браузер

В соответствии с Положением о создании специальных условий для инвалидов и лиц с ОВЗ информационно-технологическая база образовательного процесса предусматривает использование материально-технических средств с учетом различных нозологий инвалидов и лиц с ОВЗ.

## 11. ЛИТЕРАТУРА

### 11.1. Основная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
1.	Введение в инфокоммуникационные технологии : учебное пособие / Л.Г. Гагарина, Г.А. Кузнецов, Е.М. Портнов, А.А. Доронина ; под ред. д-ра техн. наук, проф. Л.Г. Гагариной. — 2-е изд., испр. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 339 с. — (Высшее образование). — DOI 10.12737/1189946. - ISBN 978-5-16-019457-8. - Текст : электронный. - URL: <a href="https://znanium.ru/catalog/product/2107311">https://znanium.ru/catalog/product/2107311</a>	учебное пособие	ЭБС Znanium

## 11.2. Дополнительная литература

1. Мишова, В.В. Мультимедийные технологии [Электронный ресурс]: практикум / В.В. Мишова. - Кемерово: Кемеров. гос. ин-т культуры, 2017. - 80 с. - Электронная версия находится в ЭБС Знаниум: <https://znanium.com/catalog/product/1041694>
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва : Юрайт, 2019. - 181 с. : ил. - (Университеты России). - ISBN 978-5-534-10964-1 : 769р.00к. - Текст : непосредственный.
3. Мус, Р. Управление проектом в сфере графического дизайна : практическое руководство / Р. Мус, О. Эррера. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 224 с. - ISBN 978-5-9614-2246-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2231496>
4. Мультимедийный проект : методические указания по выполнению курсового проекта для обучающихся по направлению подготовки 53.03.01 «Дизайн» / сост. Н. С. Карпенко, А. В. Анисимов. - Тольятти : ТАУ, 2021. - Формат PDF. - 559 КБ, 27 с. - ISBN нет. - Текст : электронный. URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>
5. Рысаева, С. Ф. Компьютерная графика : учебное наглядное пособие / С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. – Кемерово : КемГИК, 2021. – 88 с. – ISBN 978-5-8154- 0626-1. – НЭБ eLibrary. – URL : <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54883571>
6. Современные мультимедийные информационные технологии : учебное пособие по дисциплине «Информатика», для студентов первого курса специальностей 10.03.01 и 10.05.02. / А. П. Алексеев, А. Р.Ванютин, И. А.Королькова [и др.]. - Москва : СОЛОН-Пресс, 2020. - 108 с. - ISBN 978-5-91359-219-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1858804>
7. Смирнова, А. М. Компьютерная графика и дизайн художественных изделий. Основы визуализации : учебное пособие / А. М. Смирнова. - Санкт- Петербург : СПбГУПТД, 2020. - 144 с. - ЭБС IPR Smart. - ISBN 978-5-7937-1921-6. - Текст : электронный. - URL: <https://www.iprbookshop.ru/118385.html>
8. **Пигулевский, В. О.** Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / В. О. Пигулевский, А. С. Стефаненко. - 2-е изд. - Саратов : Вузовское образование, 2021. - 440 с. - ISBN 978-5-4487-0765-0. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/75951.html>

### Периодические издания :

1. Publish [Дизайн. Верстка. Печать] : журнал. – URL: <https://eivis.ru/browse/publication/64080>.
2. Геометрия и графика : научно – методический журнал. – URL: <https://znanium.com/catalog/magazines/issues?ref=9830c955-1df0-11e4-b05e-00237dd2fde2>

## 11.3 Современные профессиональные базы данных, информационные справочные системы,

### электронные библиотечные системы:

1. Znanium: электронно-библиотечная система. – URL: <http://znanium.ru>.
2. eLIBRARY.RU: научная электронная библиотека. – URL: <https://elibrary.ru/>.
3. Цифровая библиотека IPRsmart. – URL: <https://www.iprbookshop.ru/>.
4. Консультант плюс: справочно-правовая система. – URL: <http://www.consultant.ru/> ;  
T:\consultantplus\cons.exe.
5. УБД ИВИС. – URL : <https://eivis.ru/basic/details>.
6. Электронная библиотека ТАУ. – URL: <http://83.234.207.58/MarcWeb2/Default.asp>.

## 12. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Освоение обучающимся дисциплины предполагает посещение лекций, выполнение практических заданий, участие в семинарах (вебинарах), выполнение заданий для самостоятельной работы. При подготовке к лекции и для выполнения самостоятельной работы обучающемуся необходимо прочитать материал предыдущей лекции, стремясь к пониманию всех понятий и утверждений. По дисциплине проводятся следующие виды лекций: лекция-презентация – лекция информационного характера, предполагающая объяснения преподавателя с иллюстративным изложением материала; лекция с элементами обратной связи – лекция, на которой преподаватель производит изложение учебного материала, используя краткие ответы на вопросы, как правило, в начале лекции или в начале какого-либо раздела лекции, и групповое обсуждение отдельных «проблемных» мест, что предполагает подготовку и самостоятельное изучение обучающимися теоретического материала по заявленной преподавателем теме; интерактивная лекция – лекция, на которой изучаемый материал представляют обучающиеся в виде докладов-эссе по заранее выданным темам.

Освоение дисциплины предполагает выполнение практических заданий (практики) во время контактной работы с преподавателем либо в часы самостоятельной работы. Все практические задания дисциплины базируются на использовании результатов реальных статистических отчетов, предоставляемых преподавателями во время занятий и размещенных в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Выполненные практические работы сдаются на проверку преподавателю одним из следующих способов: сохранение в электронной информационно-образовательной среде, отправка преподавателю на почтовый ящик. При отправке преподавателю выполненной работы по почте обучающемуся следует обеспечить личную идентификацию. Как правило, в теме или тексте письма указывается курс, ФИО обучающегося, дисциплина, тема, по которой выполнена работы. Отдельные практические работы могут быть проверены преподавателем непосредственно в аудитории. Результаты проверки выполненных работ доводятся до сведения обучающегося во время аудиторных занятий, в часы КСР, размещаются в электронной информационно-образовательной среде.

Для закрепления приобретенных знаний, умений и навыков, для развития способностей к самообучению в дисциплине предусмотрена самостоятельная работа. Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением,

доступом к ЭИОС и ЭБС. Для успешного выполнения самостоятельной работы обучающемуся рекомендуется заранее ознакомиться с перечнем заданий и графиком ее выполнения. Подготовка к лекциям и практическим занятиям с последующим участием в устном опросе предполагает: систематическое чтение конспектов лекций, учебников и источников дополнительной литературы; работу со справочниками и нормативными документами; аналитическую обработку, составление таблиц и схем для систематизации изученного материала; ответы на контрольные вопросы и составление плана и/или тезисов ответов; решение тренировочных задач. Подготовка к тестированию предполагает: чтение конспекта лекций, учебников и источников дополнительной литературы для поиска ответов на примерные вопросы теста; составление плана и/или тезисов ответов.

Для выполнения практических заданий самостоятельной работы (подготовка докладов-эссе, решение дополнительных задач) по данной дисциплине в домашних условиях (за пределами Академии) обучающемуся необходим персональный компьютер (планшет) и программный пакет Microsoft Office не ниже 10 версии. Самостоятельная работа сопровождается методическими указаниями, размещенными в локальной сети Академии и электронной информационно-образовательной среде. Методические указания содержат формулировку задания, примерную технологию выполнения, формат сдачи выполненной работы. Преподаватель во время аудиторных занятий заранее обсуждает с обучающимися задание самостоятельной работы и порядок ее сдачи. Консультации по выполнению самостоятельных работ, обсуждение отметок и допущенных ошибок, защита отдельных видов самостоятельных работ осуществляется во время КСР на кафедре дизайна или в аудитории по расписанию. Консультации преподавателя по выполнению самостоятельной работы могут осуществляться посредством асинхронного (почта, ЭИОС) и синхронного (zoom, сети) коммуникационного взаимодействия по предварительной договоренности с преподавателем. Выполняемые самостоятельные работы являются элементами текущего контроля и оцениваются преподавателем. Полученные отметки учитываются при выставлении экзамена.

Формой промежуточного контроля выступают курсовой проект и экзамен, который проводится в форме письменного ответа на теоретический вопрос и просмотра всего состава практических работ, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену. Критерии выставления экзамена озвучиваются преподавателем на первых занятиях по дисциплине.

### 13 ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент




---

(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



---

(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент




---

(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



---

(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



---

(подпись)