

Кафедра

Дизайн

Б1.В.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Мультимедийный проект</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01</i>
	<i>«Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	Графика компьютерных игр и анимация
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины рассмотрены (актуализированы) и утверждены на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Мультимедийный проект» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-2 2 Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	- знать практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации; принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в области дизайна мультимедиа; - уметь использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и коррективке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в области дизайна мультимедиа; - владеть навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа;	Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа Тема 2. Возможность и мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач	Устный опрос. Проверка выполненных заданий
	ПК-2.2 Визуализует трехмерные компьютерные сцены анимационного кино	- знать программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа; - уметь использовать компьютерные программы для композитинга в области дизайна мультимедиа; - владеть навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа;	Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа Тема 2. Возможность и мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач	Устный опрос. Проверка выполненных заданий

ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	- знать основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в мультимедиа - уметь разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике; 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 - владеть навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике; 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	Тема 3. Изучение языков и знаковых средств проектирования мультимедийных продуктов	Проверка выполненных заданий
	ПК-3.2. Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	-знать принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в мультимедиа -уметь организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга в мультимедиа - владеть навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в мультимедиа	Тема 4. Формы проектной организации работ, применяемые при разработке сетевых и мультимедийных проектов	Проверка выполненных заданий, в том числе итогового творческого задания Проверка практической части курсового проекта

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа

Технология создания презентации.

Технология создания анимационного ролика.

Технология создания видеоролика.

Технология создания статичного сайта.

Технология создания динамичного сайта.

Технология настройки демонстрации презентации.

Технология обработки и анимирования цифровой фотографии.

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

Технология обработки звукового файла.

Технология обработки видео.

Технология продвижения сайта.

Технология публикации информации.

Технология хранения информации.

Технология структурирования информации.

Технология создания электронного учебника.

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список 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:

н-р 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 итогового практического задания:

Мультимедийный творческий проект Макет выполняется в графическом редакторе.

Критерии оценивая практических заданий

• оценка «отлично» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок

• оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками

• оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками

оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ВЫПОЛНЕНИЯ КУРСОВОГО ПРОЕКТА

Цель курсовой работы заключается в применении полученных теоретических знаний и практических навыков для решения исследовательских задач, курсовая работа позволяет оценить умение студента использовать профессиональную терминологию, умение выстраивать логическую связь материала, умение работать со специальной, научной литературой, аналитически подходить к решению задач дизайн-проектирования, подбирать визуальный материал.

Примерный перечень тем курсовых проектов

- 1.Технология обработки звукового файла.
- 2.Технология обработки видео.
- 3.Технология продвижения сайта.
- 4.Технология публикации информации.
- 5.Технология хранения информации.
- 6.Технология структурирования информации.
- 7.Технология создания электронного учебника.

Общие требования к курсовому проекту

1. Курсовой проект полностью раскрывает тему.
2. Структура курсового проекта логично выстроена.
3. Сопровождающая курсовой проект презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет курсовой проект.
4. Выступающий уложился в регламент.
5. Текст курсового проекта оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре курсового проекта

1. Название курсового проекта
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Теоретические основы по теме курсового проекта
6. Практическая работа по теме курсового проекта
7. Заключение
8. Использованная литература

Требования к презентации курсового проекта

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;
- не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;
- для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента, направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.
2. Актуальность, цели, задачи.
3. Новизна. Мотивация
4. Материалы основного содержания
5. Заключение

Рекомендации к выступлению по теме курсового проекта

Максимальное время выступления – 15 минут. Рекомендуемое время – 10 минут.

В тексте выступления необходимо обосновать актуальность темы, раскрыть проблемные места. Темп выступления должен быть достаточно быстрым («бодрым»), поскольку внимание аудитории удерживается не более 10–12 минут, и в то же время необходимо как можно полнее представить результаты работы.

В процессе выступления обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем выступающему задаются вопросы, на которые он обязан дать полные и исчерпывающие ответы. Грамотные и уверенные ответы на вопросы позволяют определить самостоятельность разработки и профессиональный кругозор выступающего.

Критерии оценивания курсовых проектов и выступлений:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если курсовой проект полностью раскрывает тему, структура курсового проекта логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте курсового проекта, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая курсовой проект презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет курсовой проект, выступающий уложился в регламент, текст курсового проекта оформлен в соответствии с требованиями;

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если курсовой проект в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может дать ответ; структура курсового проекта логично выстроена, текст курсового проекта обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, курсовой проект и презентация дополняют друг друга, выступающий уложился в регламент;

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его курсовой проект не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению курсового проекта много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, курсовой проект дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если курсовой проект отсутствует или курсовой проект совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для проведения экзамена

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 видеoinформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеoinформацией.
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 Director, 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 Ware Professional, 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, дружеский 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.

Компетенция **ПК-2** –. Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор **ПК 2.1** Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся знает: практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации;

принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в области дизайна мультимедиа;

; Индикатор ПК 2.2 программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Компетенция ПК-3 –. Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК 3.1 – Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся знает: основы компьютерной графики;

программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в мультимедиа

Компетенция ПК-3 –. Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК 3.2– Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

знает принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в мультимедиа

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Компетенция ПК-2 –. Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК 2.1 Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся умеет; использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в области дизайна мультимедиа;

Обучающийся владеет навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа

Индикатор ПК 2.2 программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа

Обучающийся умеет; использовать компьютерные программы для композитинг в области дизайна мультимедиа

Обучающийся владеет

навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа;

Компетенция ПК-3 –. Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК 3.1 – Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся умеет; разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике;

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

Обучающийся владеет навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике;

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

Компетенция **ПК-3** —. Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор **ПК 3.2**– Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

Обучающийся умеет организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга в мультимедиа

Обучающийся владеет навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в мультимедиа

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Экзаменационный билет состоит из одного теоретического вопроса и одного практического задания:

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Мультимедийный проект
Вариант 1	
1.Разработка типовых технологий создания электронных изданий учебного назначения 2.практическое комплексное задание (просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля).	

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **экзамен** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения экзамена учебным планом не предусмотрено. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену). В ходе промежуточной аттестации (экзамен) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3 и сформулированы в экзаменационном билете.

Практическое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки.

Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка «отлично» выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-2 – Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Индикатор ПК 2.1 – Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино					
- знать практические способы и приемы оптимизации процесса поточной визуализации; принципы работы с многослойными цифровыми изображениями в области дизайна мультимедиа; -	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
уметь использовать компьютерные программы для выполнения задач по настройке освещения, созданию и корректировке шейдеров и визуализации трехмерных компьютерных сцен в области дизайна мультимедиа; -	Не умеет	Частично освоенны е умения	В целом освоенные , но не подкрепля емые знаниями и самостоя тельностью выполнени я умения	В целом сформиров анные и самостояте льно выполняем ые, но не всегда интеллекту ально обоснован ные умения	Успешно сформиро ванные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
владеть навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа;	Не владеет	Фрагмен тарно сформир ованные навыки	В целом сформиров анные, но выполняем ые на элементар ном уровне навыки	Сформиро ванные, но не устойчивы е в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиро ванные, устойчивы е, технологи чески грамотно выполняем ые навыки
Индикатор ПК 2.2 программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа					
знать программное обеспечение для трехмерной визуализации в области дизайна мультимедиа; -	Не знает	Фрагмен тарные знания	Общие, но не структури рованные знания	Сформиро ванные, но содержащ ие отдельные пробелы знания	Сформиро ванные системати зированные прочные знания
уметь использовать компьютерные программы для композитинг в области дизайна мультимедиа; -;	Не умеет	Частично освоенны е умения	В целом освоенные , но не подкрепля емые знаниями и самостоя тельностью выполнени я умения	В целом сформиров анные и самостояте льно выполняем ые, но не всегда интеллекту ально обоснован ные умения	Успешно сформиро ванные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
владеть навыками технологического контроля оптимизации рабочих материалов и файлов, поступающих на визуализацию трехмерных компьютерных сцен анимационного кино в области дизайна мультимедиа	Не владеет	Фрагмен тарно сформир ованные навыки	В целом сформиров анные, но выполняем ые на элементар ном	Сформиро ванные, но не устойчивы е в сложных ситуациях	Успешно сформиро ванные, устойчивы е, технологи чески

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			уровне навыки	навыки	грамотно выполняе мые навыки
Компетенция ПК-3 —. Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Индикатор ПК 3.1 – Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино					
- знать основы компьютерной графики; программное обеспечение для визуализации трехмерных компьютерных сцен в мультимедиа -	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
уметь разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике; 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	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
- владеть навыками работы над визуальным эффектом в анимационном кино и компьютерной графике; 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	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

Компетенция ПК-3 —. Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Индикатор ПК 3.2 – Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта					
- знать принципы работы с многослойными цифровыми	Не знает	Фрагментарные	Общие, но не	Сформированные, но	Сформированные

изображениями в мультимедиа -		знания	структурированные знания	содержащие отдельные пробелы знания	систематизированные прочные знания
уметь организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач внутри отдела композитинга в мультимедиа -	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельные и осознанно выполняемые умения
владеть навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике в мультимедиа	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств

Знать: приемы анализа и выявления требований выполнения мультимедийного дизайн-проекта

- способ синтеза для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту и возможностей мультимедиа;

Уметь: учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов мультимедиа;

Владеть: навыками разработки эталонных образцов объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств мультимедиа

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Какие инструменты применяются для ретуши?	а, б, в
---	---	---------

	А) штамп, лечащая кисть Б) точечная лечащая кисть, волшебная палочка В) лассо	
2	Какими средствами возможно произвести цвето-тоновую коррекцию? А) уровни Б) кривые В) цветовой тон, насыщенность	а, б, в
3	Изменение цвета детали изображения с помощью следующих режимов наложения слоев: А) режим наложения «Умножение» Б) режим наложения «Оттенок, цветовой тон» В) режим наложения «Цвет»	б, в
4	Использование фото и видео материалов и их обработку в графических редакторах, при создании композиции А) композиция содержит элементы станковой графики Б) композиция основана на паттернах В) композиция содержит фото и видео материалы, обработанные в графических редакторах	в
5	изображения с применением следующих корректирующих слоев: А) «Цвет» Б) «Яркость, Контрастность» В) «Уровни»	а
6	Выбрать технологию для перевода в векторный вид, растрового, полутонового изображения с большим количеством мелких деталей А) «Мозаика» Б) трассировка В) шаблонный слой	в
7	Какие особенности мультимедиа характеризуют современные мультимедийные проекты? А) Визуальность Б) Интерактивность В) Звуковое сопровождение Г) Анимация Д) Виртуальная реальность	б, в
8	Какие виды интерактивных сред существуют в современном мире? А) Виртуальная реальность Б) Аудиогиды В) Мультимедийные презентации Г) Игровые приложения Д) Художественные выставки	а, г
9	Какие формы интерактивных сред используются для взаимодействия с аудиторией? А) Сенсорные экраны Б) Голосовое управление В) Жесты и движения Г) Виртуальная реальность Д) Электронные книги	а, б, в
10	Какие методы визуальной коммуникации используются для передачи информации? А) Графический дизайн Б) Фотография В) Анимация	а, б, в

	Г) Иконография Д) Текстовая информация	
--	---	--

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите технологию создания презентации

Ответ: создание презентации включает в себя определение цели, сбор и организацию контента, разработку визуального дизайна и репетицию выступления.

Задание 2. Опишите технологию создания анимационного ролика

Ответ: создание анимационных роликов включает разработку концепции, раскадровку, моделирование персонажей и окружения, анимацию, рендеринг и компоновку.

Задание 3. Раскройте особенности создания видеоролика

Ответ: создание видеороликов требует планирования, раскадровки, съемки, монтажа, добавления эффектов и звука для передачи сообщения или истории в визуально привлекательной форме.

Задание 4. Раскройте особенности создания статичного сайта

Ответ: создание статичного сайта связано с разработкой дизайна, написанием HTML и CSS, оптимизацией для поисковых систем и тестированием для обеспечения быстрой загрузки.

Задание 5. Раскройте особенности создания динамичного сайта

Ответ: разработка базы данных, написание серверного кода, создание динамических страниц и интеграцию интерактивных элементов.

Задание 6. Раскройте особенности настройки демонстрации презентации

Ответ: включает выбор соответствующего шаблона, добавление визуальных элементов, репетицию выступления и управление временем.

Задание 7. Раскройте особенности обработки и анимирования цифровой фотографии

Ответ: ретуширование, улучшение цвета, добавление эффектов и создание динамичных изображений с использованием программного обеспечения для редактирования фотографий и инструментов анимации.

Задание 8. Раскройте особенности обработки звукового файла

Ответ: редактирование, микширование, применение эффектов, мастеринг и оптимизацию для различных форматов и платформ с использованием программного обеспечения.

Задание 9. Опишите технологию обработки видео

Ответ: редактирование, добавление эффектов, цветокоррекцию, создание титров и оптимизацию для различных форматов и платформ для редактирования видео.

Задание 10. Опишите технологию продвижения сайта

Ответ: оптимизация для поисковых систем (SEO), маркетинг в социальных сетях, контент-маркетинг и платную рекламу, для повышения видимости и привлечения трафика на сайт.

-----Владеть-----

Задание 1. Сформулируйте технологию публикации информации

Ответ: Публикация информации — это процесс передачи информации аудитории с использованием различных каналов, таких как веб-сайты, социальные сети, печатные

издания и электронная почта. Основной целью является эффективное донесение сообщения до целевой аудитории и обеспечение ее понимания и взаимодействия.

Задание 2. Опишите технология хранения информации

Ответ: Технология хранения информации охватывает методы и устройства, используемые для сохранения, управления и доступа к данным. Она включает в себя использование различных носителей, таких как жесткие диски, флэш-накопители и облачные хранилища, а также системы управления базами данных и протоколы передачи данных для обеспечения надежного и эффективного хранения и извлечения информации.

Задание 3. Перечислите основные принципы структурирования информации

Ответ: Структурирование информации основано на принципах логической организации и ясности представления. Оно включает в себя иерархическую организацию данных, группировку связанной информации, использование заголовков и подзаголовков, применение маркированных и нумерованных списков и обеспечение последовательности и потока информации.

Задание 4. Перечислите основные принципы создания электронного учебника

Ответ: Создание электронных учебников основывается на принципах интерактивности, мультимедийности и адаптивности. Они включают в себя использование интерактивных элементов, таких как викторины и симуляции, включение мультимедийных материалов, таких как видео и аудио, и обеспечение персонализированного обучения с учетом индивидуальных потребностей и темпа обучения учащихся.

Задание 5. Перечислите технологии поиска информации

Ответ: Две основные категории технологий поиска информации: поисковые системы (Google, UnlimBot, Yahoo) индексируют и организуют информацию из Интернета, позволяя пользователям искать по ключевым словам. Справочники и базы данных (Википедия, библиотечные каталоги) содержат структурированную информацию по определенным темам или в определенных форматах.

Компетенция ПК-3 - Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта

Знать: Профессиональная терминология в области дизайна мультимедиа;

-Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации мультимедиа;

Уметь: применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве мультимедиа;

Владеть: проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Что представляет собой графический элемент в виде упрощенного изображения объекта или действия? А) Подробное изображение	б
---	---	---

	Б) Графический элемент в виде упрощенного изображения объекта или действия представляет собой пиктограмму В) Текстовое описание	
2	Чем отличается знак от пиктограммы как графического элемента? А) Он может быть более абстрактным и не обязательно представлять конкретный объект или действие Б) Знак не имеет прямого визуального сходства с тем, что он обозначает, а пиктограмма имеет В) Пиктограмма может использоваться только для обозначения конкретных объектов, а знак может использоваться для обозначения абстрактных идей	а
3	Каким образом символ может использоваться для передачи сложных идей или концепций? А) Символ может быть понят только людьми с высоким уровнем образования Б) Для передачи концепций путем ассоциаций, метафор и символического значения В) Символы всегда имеют одно и то же значение во всех культурах	б
4	Какие методы можно использовать для создания сбалансированной абстрактной композиции в графическом дизайне? А) Методы баланса, ритма, пропорций, контраста Б) Использовать только геометрические формы В) Разместить все элементы в центре композиции	а
5	Чем отличается формальная композиция от абстрактной в дизайне? А) Формальная композиция всегда симметрична, а абстрактная - всегда асимметрична Б) Формальная композиция использует только реалистичные формы, а абстрактная - только нереалистичные формы В) Она базируется на конкретных графических элементах, таких как текстура, шрифты, линии и цвета	в
6	Что включает в себя проектирование коммуникационных связей? А) Определение целей коммуникации, выбор каналов связи, разработку стратегии общения Б) Только создание визуальных материалов, таких как логотипы и брошюры	а

	В) Разработка единого сообщения для всех аудиторий.	
7	Какие инструменты и техники используются для установления и поддержания логической связи в дизайне? А) Только использование заголовков и подзаголовков Б) Использование только одного типа визуального элемента, такого как текст или изображения. В) Порядок размещения элементов, использование стрелок, номеров, цветов и другие техники	В
8	Что означает тектоническая связь в проектировании коммуникационных элементов? А) Использование только текста для передачи сообщений Б) Означает организацию информации с учетом ее структуры, логической последовательности и взаимосвязей В) Сосредоточение только на эстетике дизайна	Б
9	Какие принципы эстетики и дизайна учитываются при создании эстетической связи между элементами? А) Только использование ярких цветов и графики Б) Гармония, баланс, пропорции, цветовое решение, типографика В) Игнорирование принципов иерархии и баланса	Б
10	Какие критерии необходимо учитывать при разработке графического символа? А) Только эстетическая привлекательность Б) Только простота В) Его простоту, узнаваемость, соответствие цели и аудитории	В

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1 Опишите средства компьютерного представления текстов

Ответ: включают в себя различные форматы файлов, такие как TXT, DOCX, PDF и HTML, которые позволяют хранить, редактировать и обмениваться текстовыми данными.

Задание 2. Опишите строение абзаца и формата страниц

Ответ: Абзац состоит из предложений, выражающих одну основную мысль, а формат страницы включает в себя размер страницы, поля, ориентацию и параметры колонтитулов.

Задание 3. Раскройте особенности компьютерного представления аудиоинформации,

программное обеспечение для работы с аудио

Ответ: использует цифровые файлы в форматах WAV, MP3, AAC и др., а для работы с ними применяются программное обеспечение для редактирования и воспроизведения аудио, например, Audacity, GarageBand и Adobe Audition.

Задание 4. Раскройте особенности компьютерной графики и области применения и классификации

Ответ: охватывает различные типы цифровых изображений, используемых в дизайне, искусстве, науке и инженерии, и классифицируется как растровые и векторные форматы.

Задание 5. Раскройте особенности основных понятий компьютерной графики

Ответ: включают пиксели, разрешение, цветовую палитру, геометрические примитивы и преобразования, которые вместе формируют основу для создания и манипулирования цифровыми изображениями.

Задание 6. Раскройте особенности анимация физических объектов

Ответ: создание иллюзии движения и поведения объектов в виртуальном пространстве, учитывая такие факторы, как масса, инерция, сила тяжести и столкновения.

Задание 7. Раскройте особенности элементов прикладной композиции

Ответ: Элементы прикладной композиции, такие как форма, цвет и структура, играют решающую роль в создании функционально и эстетически приятных изделий.

Задание 8. Раскройте особенности этапов и технологию создания мультимедиа-продуктов

Ответ: этапы планирования, разработки, внедрения и оценки, требуя объединения различных технологий, таких как графика, видео, аудио и программного обеспечения.

Задание 9. Опишите перспективы развития мультимедиа

Ответ: мультимедиа стремительно развивается, открывая новые возможности для увлекательного повествования и улучшенного взаимодействия с пользователями.

Задание 10. Опишите требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения

Ответ: мультимедийные продукты для образования должны быть увлекательными, интерактивными, соответствовать учебным целям и способствовать активному обучению.

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте определение видео - эффекты

Ответ: Видеоэффекты — это цифровые или аналоговые приемы, используемые для изменения или улучшения визуальных характеристик видеоматериала. Они могут включать коррекцию цвета, создание фильтров, добавление анимации и других визуальных элементов для повышения воздействия и повествования.

Задание 2. Опишите цель аудио-эффектов

Ответ: Аудио эффекты применяются для улучшения и модификации звука в аудиоматериалах. Они используются для регулировки громкости, удаления шума, добавления реверберации, создания пространственного звучания и других изменений, которые улучшают общее восприятие и эмоциональное воздействие аудио.

Задание 3. Перечислите основные принципы создания мультимедийного проекта

Ответ: Основные принципы создания мультимедийного проекта включают определение четких целей, выбор подходящих медиаэлементов, обеспечение единообразия дизайна, использование интерактивных элементов и проведение тестирования для обеспечения оптимальной работы и взаимодействия с пользователем.

Задание 4. Перечислите основные этапы создания мультимедийного проекта

Ответ: Основные этапы создания мультимедийного проекта включают планирование, сбор материалов, разработку, тестирование и распространение. Каждый этап требует тщательного внимания к деталям и сотрудничества между членами команды.

Задание 5. Перечислите мультимедийные продукты образовательного назначения

Ответ: Мультимедийные продукты для образовательных целей включают интерактивные презентации, обучающие видео, симуляции, образовательные игры и виртуальные экскурсии. Они предоставляют учащимся увлекательный и эффективный способ обучения.

6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

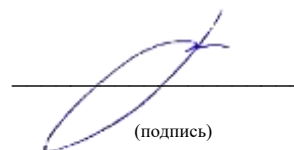
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

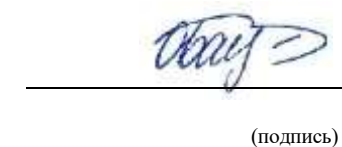
Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

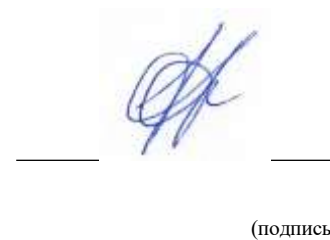
Директор БИК

О.В. Балакина


(подпись)

Начальник ООУП С.В.

Фирсова


(подпись)