



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
 ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
 «УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
 (УрГАХУ)

Кафедра графического дизайна



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА

Направление подготовки		Дизайн
Код направления и уровня подготовки		54.03.01
Реквизиты приказа Минобрнауки РФ об утверждении ФГОС ВО	дата	11.08.2016
	№	1004
Тип образовательной программы		Прикладной бакалавриат
Профиль		Дизайн мультимедиа
Учебный план		Прием 2018
Форма обучения		Очная

Екатеринбург, 2018

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДИСЦИПЛИНЫ

ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА Часть 1

1.1 Место дисциплины в структуре образовательной программы, связи с другими дисциплинами:

Дисциплина ТЕХНОЛОГИИ МУЛЬТИМЕДИА, часть 1 входит в вариативную часть образовательной программы. Курс базируется на изучении дисциплин «Дизайн-проектирование», «Проектная графика в мультимедийной среде», «Информационные технологии». Знания, умения, навыки, полученные в процессе изучения дисциплины, используются при освоении дисциплины «Технологии мультимедиа. Часть 2», «Процессинг и видеомонтаж», «Дизайн-проектирование» и при выполнении выпускной квалификационной работы бакалавра.

1.2 Аннотация содержания дисциплины:

В дисциплине два раздела, которые включают в себя работу с HTML-технологиями и Flash-технологиями. В первом разделе рассматривается работа с основами языка HTML и работа в редакторе DreamWeather. Второй раздел посвящен Flash анимации и программированию Action Script.

1.3 Краткий план построения процесса изучения дисциплины:

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу. Основные формы интерактивного обучения: работа в группах, портфолио. В ходе изучения дисциплины студенты выполняют графические работы.

Форма заключительного контроля при промежуточной аттестации – зачет (3-4 семестры). Для проведения промежуточной аттестации по дисциплине создан фонд оценочных средств.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения графических работ.

1.4 Планируемые результаты обучения по дисциплине

Изучение дисциплины является этапом формирования у студента следующих компетенций:

ОПК-1: способностью владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта, иметь навыки линейно-конструктивного построения и понимать принципы выбора техники исполнения конкретного рисунка

ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании

ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности
--

ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий
--

ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике
--

ПК-10: способностью использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам
--

Планируемый результат изучения дисциплины в составе названных компетенций:
Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии в процессе дизайн-проектирования.

В результате изучения дисциплины обучающийся должен:

Знать и понимать: HTML-технологии и Flash-технологии, методы создания и обработки векторных и растровых изображений, принципы компьютерной верстки, принципы создания анимированного изображения.

Уметь:

а) применять знание и понимание в выборе способа и метода компьютерного изображения и моделирования дизайнерской формы и пространства; использовать современные компьютерные прикладные программы;

б) выносить суждения на примере существующих объектов дизайна, цифровых, печатных и дизайнерских работ о методах их создания и обработки, использовании шрифтов;

в) комментировать и представлять с помощью компьютерных средств данные и результаты, связанные с областью изучения коллегам и преподавателю.

Демонстрировать навыки и опыт деятельности с использованием полученных знаний и умений при проектировании печатной и визуальной продукции средствами компьютерной графики.

1.5 Объем дисциплины

По Семестрам	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа															
	Зачетных единиц (з.е.)	Часов (час)	Аудиторные занятия всего	Лекции (Л)	Практические занятия (ПЗ), Семинары	Другие виды занятий (Др)	Самостоятельная работа всего	Курсовой проект (КП)	Курсовая работа (КР)	Расчетно-графическая работа (РГР)	Графическая работа (ГР)	Расчетная работа (РР)	Реферат (Р)	Домашняя работа (ДР)	Творческая работа (эссе, клаузура)	Подготовка к контрольной работе	Подготовка к экзамену, зачету	Другие виды самостоятельных занятий	Форма промежуточной аттестации по дисциплине*
3	2	72	36		36		36							36					Зач
4	2	72	36		36		36							36					Зач
Итого	4	144	72		72		72							72					

*Зачет с оценкой - ЗО, Зачет - Зач, Экзамен - Экз, Курсовые проекты - КП, Курсовые работы - КР

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Код раздела, темы	Раздел, тема, содержание дисциплины*
Раздел 1	Web-дизайн и основы web-программирования HTML-технологии (1 семестр)
	<p><i>Тема 1.1. Язык HTML. Основные скрипты и теги.</i></p> <p><i>Тема 1.2. Обзор интернет-технологий. Основные понятия html. Создание простейшей страницы Теги <p> <a> </i></p> <p><i>Тема 1.2. Принцип разделения кода и оформления. Оформление документа с помощью каскадных страниц стилей. Форматирование текста: атрибуты font, color, background.</i></p> <p><i>Тема 1.3. Блочная модель css. Создание отступов полей и границ с помощью свойств margin, padding и border. Практическая работа «Каталог рефератов»</i></p> <p><i>Тема 1.4. Создание сетки страницы с помощью бестабличной верстки. Тег-контейнер <div> Сдвиг объектов по горизонтальной оси с помощью свойства float.</i></p> <p><i>Тема 1.5. Конкретные приемы веб-верстки: создание горизонтальных списков, размещение изображения на фоне, центральное выравнивание, стилизация ссылок. Отладка проблем на странице с помощью надстройки браузера Firebug. Практическая работа «Портфолио»</i></p> <p><i>Тема 1.6. Юзабилити. Основы языка программирования JavaScript. Создание систем навигации по сайту. Приобретение профессиональных знаний о функциональном web-дизайне. Овладение умениями и навыками профессиональной верстки web-страниц. Приобретение знаний о юзабилити. Овладение основами создания систем навигации. Основное программное обеспечение данного раздела – Adobe Dreamweaver..</i></p>
Раздел 2	Flash-технологии и ActionScript
	<p><i>Тема 2.1. Знакомство с рабочей средой и инструментами рисования. Отличие методов векторного рисования от Corel Draw. Создание и редактирование простых контуров. Шкала времени (timeline) и слои. Контекст редактирования. Цвета и заливки. Особенности работы с цветом в формате RGB. Прозрачность цвета.</i></p> <p><i>Тема 2.2. Понятие символа и его представителя (Instance) на рабочем столе. Работа с библиотеками символов. Изменение свойств представителя символа (цвет, прозрачность символа, яркость). Векторные и растровые эффекты (размытие, тень).</i></p> <p><i>Тема 2.3. Покадровая анимация. Понятие ключевого кадра. Анимация с помощью переходов между ключевыми кадрами (motion tween). Оценка скорости загрузки полупрозрачной анимации. Принципы послыпного формирования вложенных символов для создания иерархически организованных движущихся объектов</i></p> <p><i>Тема 2.4. Движение по кривой. Маски. Анимация формы (shape tween). Особенности использования статического текста. Растр, векторизация растра. Практическая работа «Рекламный баннер»</i></p> <p><i>Тема 2.5. Кнопки и их представители на рабочем столе. Понятие действия. Основы ActionScript. Понятие события. Обработка события «нажатие на кнопку мыши». Программная работа со шкалой времени. Связь нажатия на кнопку и перехода между кадрами. Программная работа со свойствами объектами. Создание индикатора загрузки.</i></p> <p><i>Тема 2.6. Динамический текст. Загрузка текста из файла. Звук. Загрузка звука из файла. Основы html. Отображение простейших тегов html в тексте ролика. Практическая работа «Презентация»</i></p> <p><i>Тема 2.7. ActionScript. Разработка простейших Flash-игр</i></p> <p><i>Тема 2.8. Подготовка файла к отправке для публикации на web-ресурсах. Окончательная проверка документа. Сбор данных для публикации. Форматы файлов публикации.</i></p>

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ

3.1 Распределение аудиторных занятий и самостоятельной работы по разделам дисциплины

№ семестра	Неделя семестра	Наименование тем и разделов	ВСЕГО	Аудиторные занятия (часы)		Самост. работа (часы)	Оценочные средства
				Лекции	Практ. занятия		
3	1	Тема 1.1. Язык HTML. Основные скрипты и теги.	4		2	2	
	2-3	Тема 1.2. Обзор интернет-технологий. Основные понятия html. Создание простейшей страницы. Теги <p> <a> <i>Основы верстки web-страниц</i> Прицип разделения кода и оформления. Оформление документа с помощью каскадных страниц стилей. Форматирование текста: атрибуты font, color, background.	8		4	4	Графическая работа № 1 (создание web-страницы)
	4-5	Тема 1.3. Блочная модель css. Создание отступов полей и границ с помощью свойств margin, padding и border. Практическая работа «Каталог рефератов»	8		4	4	Графическая работа № 2 (создание web-страницы)
	6-7	Тема 1.4. Создание сетки страницы с помощью бестабличной верстки. Тег-контейнер <div> Сдвиг объектов по горизонтальной оси с помощью свойства Float.	8		4	4	Графическая работа № 3 (создание web-страницы)
	8-10	Тема 1.5. Конкретные приемы web-верстки: создание горизонтальных списков, размещение изображения на фоне, центральное выравнивание, стилизация ссылок. Отладка проблем на странице с помощью надстройки браузера Firebug. Практическая работа «Портфолио»	12		6	6	Графическая работа № 4 (создание web-страницы)

	11-17	<p>Тема 1.6. Юзабилити. Основы языка программирования JavaScript. Создание систем навигации по сайту. Приобретение профессиональных знаний о функциональном web-дизайне.</p> <p>Овладение умениями и навыками профессиональной верстки web-страниц. Приобретение знаний о юзабилити. Овладение основами создания систем навигации. Основное программное обеспечение данного раздела – Adobe Dreamweaver.</p>	28		14	14	Графическая работа № 5 (создание web-страницы)
	18	Итоговое занятие	4		2	2	
		Итого за 3 семестр:	72		36	36	зачет
4	1-2	<p>Тема 2.1. Знакомство с рабочей средой и инструментами рисования. Отличие методов векторного рисования от Corel Draw. Создание и редактирование простых контуров. Шкала времени (timeline) и слои. Контекст редактирования. Цвета и заливки.</p>	8		4	4	Графическая работа № 1 «Покадровая анимация»
	3-4	<p>Тема 2.2. Понятие символа и его представителя (Instance) на рабочем столе. Работа с библиотеками символов. Изменение свойств представителя символа (цвет, прозрачность символа, яркость). Векторные и растровые эффекты (размытие, тень).</p>	8		4	4	Графическая работа № 2 «Создание анимационного ролика с использованием разных графических форматов»
	5-6	<p>Тема 2.3. Покадровая анимация. Понятие ключевого кадра. Анимация с помощью переходов между ключевыми кадрами (motion tween). Оценка скорости загрузки полученной анимации. Принципы послойного формирования вложенных символов для создания иерархически организованных движущихся объектов</p>	8		4	4	

4	7-8	Тема 2.4. Движение по кривой. Маски. Анимация формы (shape tween). Особенности использования статического текста. Растр, векторизация раstra. Практическая работа «Рекламный баннер»	8		4	4	Графическая работа № 3 «Создание анимационного web-баннера»
	9-10	Тема 2.5. Кнопки и их представители на рабочем столе. Понятие действия. Основы ActionScript. Понятие события. Обработка события «нажатие на кнопку мыши». Программная работа со шкалой времени. Связь нажатия на кнопку и перехода между кадрами. Программная работа со свойствами объектами. Создание индикатора загрузки.	8		4	4	Графическая работа № 4 «Назначение простых сценариев. Создание интерактивной flash-открытки».
	11-12	Тема 2.6. Динамический текст. Загрузка текста из файла. Звук. Загрузка звука из файла. Основы html. Отображение простейших тегов html в тексте ролика. Практическая работа «Презентация»	8		4	4	Графическая работа № 5 «Создание интерактивной презентации с меню в одном файле на одной сцене».
	13-16	Тема 2.7. ActionScript. Разработка простейших Flash-игр	16		8	8	Графическая работа № 6 «Перетаскивание клипов. Анимирование указателя мыши»
	17	Тема 2.8. Подготовка файла к отправке для публикации на web-ресурсах. Окончательная проверка документа. Сбор данных для публикации. Форматы файлов публикации.	4		2	2	Графическая работа № 7 «Столкновение клипов. (Разработка игры-стрелялки)»
	18	Итоговое занятие	4		2	2	Итоговая работа «Создание программного продукта НИТ, поддерживающего выбранную тему дизайн-проекта»
	Итого за 4 семестр:		72		36	36	зачет

3.2 Другие виды занятий

Не предусмотрено

3.3 Мероприятия самостоятельной работы и текущего контроля

3.3.1 Примерный перечень тем курсовых проектов (курсовых работ)

Не предусмотрено

3.3.2 Примерный перечень тем расчетно-графических работ

Не предусмотрено

3.3.3 Примерный перечень тем графических работ

Выполняются в часы самостоятельной работы.

3 семестр

Графические работы № 1 - № 5: создание web-страниц

4 семестр

Графическая работа № 1 «Покадровая анимация»

Графическая работа № 2 «Создание анимационного ролика с использованием разных графических форматов»

Графическая работа № 3 «Создание анимационного web- баннера»

Графическая работа № 4 «Назначение простых сценариев. Создание интерактивной flash-открытки».

Графическая работа № 5 «Создание интерактивной презентации с меню в одном файле на одной сцене».

Графическая работа № 6 «Перетаскивание клипов. Анимирование указателя мыши»

Графическая работа № 7 «Столкновение клипов. (Разработка игры-стрелялки)»

Итоговая работа «Создание программного продукта НИТ, поддерживающего выбранную тему дизайн-проекта»

3.3.4 Примерный перечень тем расчетных работ (программных продуктов)

Не предусмотрено

3.3.5 Примерный перечень тем рефератов (эссе, творческих работ)

Не предусмотрено

3.3.6 Примерный перечень тем практических внеаудиторных (домашних) работ

Не предусмотрено

3.3.7 Примерная тематика контрольных работ

Не предусмотрено

3.3.8 Примерная тематика клаузур

Не предусмотрено

4. ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ

Код раздела, темы дисциплины	Активные методы обучения								Дистанционные технологии в электронное обучение						
	Компьютерное тестирование	Кейс-метод	Деловая или ролевая игра	Портфолио	Работа в команде	Метод развивающей кооперации	Балльно-рейтинговая система	Технологии взаимосоценки	Другие методы (какие)	Сетевые учебные курсы	Виртуальные практикумы и тренажеры	Вебинары и видеоконференции	Асинхронные web-конференции и семинары	Совместная работа и разработка контента	Другие (указать, какие)
Т.1-8				*	*										

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1 Рекомендуемая литература

5.1.1 Основная литература

5.1.2 Основная литература

1. Трошина Г. В. Трехмерное моделирование и анимация [Электронный ресурс]: учеб. пособие - Новосибирск: ИГТУ, 2010. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=229305&sr=1>
2. Ульрих К. Интерактивная Web-анимация во Flash [Электронный ресурс]. – М.: ДМК Пресс, 2010. – Режим доступа: http://biblioclub.ru/index.php?page=book_view&book_id=130237
3. Флеминг Б. Методы анимации лица. Мимика и артикуляция. – М.: ДМК Пресс, 2007. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=132134&sr=1>

5.1.3 Дополнительная литература

1. Adobe Flash CS5 Professional : официальный учебный курс / ред. М. А. Райтман. - М. : Эксмо, 2011. - 448 с.
2. Платонова, Н.С. Создание компьютерной анимации в Adobe Flash CS3 Professional [Электронный ресурс]/ Н.С. Платонова. – М. : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. - 112 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233204>
3. Лепская Н.А. Художник и компьютер. Учебное пособие – М.: Когито-центр, 2013. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067&sr=1>

5.2 Учебно-методическое обеспечение для самостоятельной работы

Лепская Н.А. Художник и компьютер. Учебное пособие – М.: Когито-центр, 2013. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=145067&sr=1>

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине, включая перечень программного обеспечения и информационно-справочных систем

5.3.1. Перечень программного обеспечения

Тип ПО	Название	Источник	Доступность для студентов
Прикладное ПО/ Офисный пакет	Microsoft Office	Лицензионная программа	Доступно в компьютерном классе и в аудиториях для самостоятельной работы УрГАХУ
Прикладное ПО/ САПР	SolidWorks	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	Autodesk 3D Studio MAX	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Corel DRAW Graphics Suite	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Графический пакет	Adobe Creative Suite (Master Collection)	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ Архивирование	WinRAR	Лицензионная программа	
Прикладное ПО/ 3D моделирование	V-Ray	Лицензионная программа	

5.3.2. Базы данных и информационные справочные системы

1. <http://www.webadr.ru/>
2. <http://web-silver.ru/>
3. <http://www.wcburoki-start.ru/>
4. Самоучитель по AdobeFlash <http://web-grammar.ru>
5. Самоучитель по анимации <http://jesi833.narod.ru/Info/Graphics/Book.Flash.MX>

5.4. Электронные образовательные ресурсы

biblioclub.ru

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Студент обязан:

- 1) знать:
 - график учебного процесса по дисциплине (календарный план аудиторных занятий и план-график самостоятельной работы);
 - порядок формирования итоговой оценки по дисциплине;
(преподаватель на первом занятии по дисциплине знакомит студентов с перечисленными организационно-методическими материалами);
- 2) посещать все виды аудиторных занятий (преподаватель контролирует посещение всех видов занятий), вести самостоятельную работу по дисциплине, используя литературу, рекомендованную в рабочей программе дисциплины и преподавателем (преподаватель передает список рекомендуемой литературы студентам);
- 3) готовиться и активно участвовать в аудиторных занятиях, используя рекомендованную литературу и методические материалы;
- 4) своевременно и качественно выполнять все виды аудиторных и самостоятельных работ, предусмотренных графиком учебного процесса по дисциплине (преподаватель ведет непрерывный мониторинг учебной деятельности студентов);

5) в случае возникновения задолженностей по текущим работам своевременно до окончания семестра устранить их, выполняя недостающие или исправляя не зачтенные работы, предусмотренные графиком учебного процесса (преподаватель на основе данных мониторинга учебной деятельности своевременно предупреждает студентов о возникших задолженностях и необходимости их устранения).

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Для проведения занятий используется компьютерный кабинет, оборудованный учебной мебелью (столы, стулья) и компьютерной техникой в соответствии с количеством студентов. В процессе аудиторных занятий используется система Teacher.

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Фонд оценочных средств предназначен для оценки:

- 1) соответствия фактически достигнутых каждым студентом результатов изучения дисциплины результатам, запланированным в формате дескрипторов «знать, уметь, иметь навыки» (п.1.4) и получения интегрированной оценки по дисциплине;
- 2) уровня формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины.

8.1. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

8.1.1 Уровень формирования элементов компетенций, соответствующих этапу изучения дисциплины, оценивается с использованием следующих критериев и шкалы оценок*

Критерии		Шкала оценок
Оценка по дисциплине		Уровень освоения элементов компетенций
Отлично	Зачтено	Высокий
Хорошо		Повышенный
Удовлетворительно		Пороговый
Неудовлетворительно	Не зачтено	Элементы не освоены

*) описание критериев см. Приложение 1.

8.1.2 Промежуточная аттестация по дисциплине представляет собой комплексную оценку, определяемую уровнем выполнения всех запланированных контрольно-оценочных мероприятий (КОМ). Используемый набор КОМ имеет следующую характеристику:

№ п/п	Форма КОМ	Состав КОМ
1	Посещение аудиторных занятий	
2	Выполнение графических работ	3 семестр - 5 работ 4 семестр - 7 работ
3	Зачёт (3 семестр)	Выполнение заданий семестра
4	Зачет (4 семестр)	Итоговая работа

Характеристика состава заданий КОМ приведена в разделе 8.3.

8.1.3 Оценка знаний, умений и навыков, продемонстрированных студентами при выполнении отдельных контрольно-оценочных мероприятий и оценочных заданий, входящих в их состав, осуществляется с применением следующей шкалы оценок и критериев:

Уровни оценки достижений студента (оценки)	Критерии для определения уровня достижений	Шкала оценок
	<u>Выполненное оценочное задание:</u>	
Высокий (В)	соответствует требованиям*, замечаний нет	Отлично (5)
Средний (С)	соответствует требованиям*, имеются замечания, которые не требуют обязательного устранения	Хорошо (4)
Пороговый (П)	не в полной мере соответствует требованиям*, есть замечания	Удовлетворительно (3)
Недостаточный (Н)	не соответствует требованиям*, имеет существенные ошибки, требующие исправления	Неудовлетворительно (2)
Нет результата (О)	не выполнено или отсутствует	Оценка не выставляется

*) Требования и уровень достижений студентов (соответствие требованиям) по каждому контрольно-оценочному мероприятию определяется с учетом критериев, приведенных в Приложении 1.

8.2 КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ НЕЗАВИСИМОГО ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЯ

При проведении независимого тестового контроля как формы промежуточной аттестации применяется методика оценивания результатов, предлагаемая разработчиками тестов.

8.3 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

8.3.1. Перечень оценочных заданий для графических работ:

Продemonстрировать способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании.

3 семестр:

№ 1-5: создать web-страницы

4 семестр

№ 1: выполнить покадровую анимацию

№ 2: создать анимационный ролик с использованием разных графических форматов

№ 3: создать анимационный web-баннер.

№ 4: назначение простых сценариев. Создать интерактивную flash-открытку

№ 5: создать интерактивную презентацию с меню в одном файле на одной сцене


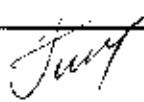
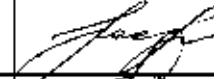

№ 6: перетаскивание клипов. Анимирование указателя мыши

№ 7: столкновение клипов. (Разработка игры-стрелялки)

8.3.2. Перечень оценочных заданий для итоговой работы:

Создать программный продукт НИТ, поддерживающий выбранную тему дизайн-проекта.

Подготовить работу к демонстрации и защите.

Рабочая программа дисциплины составлена авторами:					
№ п/п	Кафедра	Ученая степень, ученое звание	Должность	ФИО	Подпись
1	Кафедра графического дизайна		Старший преподаватель	Л.В.Дьячкова	
Рабочая программа дисциплины согласована:					
Заведующий кафедрой графического дизайна				В.В.Типикин	
Директор библиотеки УрГАХУ				Н.В. Нохрина	
Декан факультета дизайна				Е.Э.Павловская	

Критерии уровня сформированности элементов компетенций на этапе изучения дисциплины с использованием фонда оценочных средств

Компоненты компетенций	Признаки уровня и уровни освоения элементов компетенций				
	Дескрипторы	Высокий	Повышенный	Пороговый	Компоненты не освоены
Знания*	Студент демонстрирует знания и понимание в области изучения, необходимые для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует высокий уровень соответствия требованиям дескрипторов, равный или близкий к 100%, но не менее чем 90%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 90%, но не менее чем на 70%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов ниже 70%, но не менее чем на 50%.	Студент демонстрирует соответствие требованиям дескрипторов менее чем на 50%.
Умения*	Студент может применить свои знания и понимание в контекстах представленных в оценочных заданиях, и необходимых для продолжения обучения и/или выполнения трудовых функций и действий, связанных с профессиональной деятельностью.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.	Студент демонстрирует навыки и опыт в области изучения.
Личностные качества (умения в обучении)	Студент способен выносить суждения, делать оценки и формулировать выводы в области изучения. Студент может сообщать собственное понимание, умения и деятельность в области изучения преподавателю и коллегам своего уровня.				
Оценка по дисциплине		Отл.	Хор.	Удовл.	Неуд.

*) Конкретные знания, умения и навыки в области изучения определяются в рабочей программе дисциплины п. 1.4