

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Б1.В.05
(индекс дисциплины)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Web-дизайн и мультимедиа

(наименование дисциплины)

по направлению подготовки

54.03.01.Дизайн

(код и наименование направления подготовки, специальности в соответствии с ФГОС ВО)

Графический дизайн

(направленность (профиль))

Форма обучения: очная

Год набора: 2019

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

Количество ЗЕТ	3											
Часов по РУП	108											
Виды контроля в семестрах (на курсах)	Экзамен ы		Зачеты			Курсовые проекты		Курсовые работы		Контрольные работы (для ЗФО)		
			7									
	№№ семестров											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Итог о
ЗЕТ по семестрам							5					5
Лекции							30					30
Практические							44					44
Ауд. занятия							74					74
Сам. работа							34					34
Контроль												
Итого							108					108

Тольятти, 2019

Рецензирование рабочей программы дисциплины



Отсутствует



Учебная (рабочая) программа одобрена на заседании центра дизайна (протокол заседания №1 от «05» сентября 2019г.).



Рецензент

_____ (должность, ученое звание, степень)

_____ (подпись)

_____ (И.О. Фамилия)

«___» _____ 20__ г.

Срок действия рабочей программы дисциплины до 2023 г

Срок действия утвержденной РПД: для программ бакалавров – 4 года; для программ магистров – 2 года; для программ специалистов – 5 лет.

Информация об актуализации рабочей программы дисциплины:

Протокол заседания кафедры №13 от «28» августа 2020 г.

Протокол заседания кафедры №12 от «27» августа 2021 г.

Протокол заседания кафедры №___ от «___» _____ 20__ г.

Протокол заседания кафедры №___ от «___» _____ 20__ г.

СОГЛАСОВАНО

Руководитель центра дизайна

(выпускающей направление (специальность))

«___» _____ 20__ г.

_____ (подпись)

М.С. Шилехина

_____ (И.О. Фамилия)

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель центра дизайна

(выпускающей направление (специальность))

«___» _____ 20__ г.

_____ (подпись)

М.С. Шилехина

_____ (И.О. Фамилия)

АННОТАЦИЯ
дисциплины (учебного курса)
Б1.В.05 Web-дизайн и мультимедиа
(индекс и наименование дисциплины (учебного курса))

1. Цель и задачи изучения дисциплины (учебного курса)

Цель – сформировать у студента систему знаний, умений и компетенций в области цифровой графики для компьютерного обеспечения дизайн-проектирования через рассмотрение основных аспектов работы в веб-дизайне.

Задачи:

1. Сформировать у студентов навыки и умения работы на компьютере в рамках профессиональных задач дизайн-проектирования с программами на примере приложения Adobe Flash, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop.
2. Подготовить к практическому применению полученных в процессе обучения знаний для реализации дизайн-проектов.

2. Место дисциплины (учебного курса) в структуре ОПОП ВО

Данная дисциплина (учебный курс) относится к вариативной части профессионального цикла дисциплин.

Дисциплины, учебные курсы, на освоении которых базируется данная дисциплина (учебный курс) – «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 1», «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 2», «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 3», «Средства автоматизированного архитектурно-дизайнерского проектирования 5».

Дисциплины, учебные курсы, для которых необходимы знания, умения, навыки, приобретаемые в результате изучения данной дисциплины (учебного курса) – «Проектирование в графическом дизайне».

3. Планируемые результаты обучения по учебному курсу, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Формируемые и контролируемые компетенции	Планируемые результаты обучения
способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств (ПК-3).	Знать: систему технологий макетирования, применяемых в дизайне и архитектуре.
	Уметь: применять различные способы обработки таких материалов как бумага, картон, дерево, металл, стекло, пластик и др.
	Владеть: приёмами качественного изготовления дизайн макетов; навыками работы с макетными материалами и умением самостоятельного применения различных макетных технологий.
	Знать: систему технологий макетирования, применяемых в дизайне и архитектуре
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 (ОПК-7).	Знать: современные средства и методы коллективной работы в области художественного конструирования и проектирования.
	Уметь: определять содержательные характеристики объектов дизайна в современном мире и соотносить их с другими видами деятельности человека.
	Владеть: знаниями о роли дизайна в информационном мире, технических системах, городской среде и месте дизайнера в целостном проектном процессе.

Тематическое содержание дисциплины (учебного курса)

Раздел, модуль	Подраздел, тема
1. Методы работы с растровой графикой на примере графического приложения Adobe Flash	Интерфейс приложения Adobe Flash
	Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании.
	Временная шкала Adobe Flash

Раздел, модуль	Подраздел, тема
	Основные характеристики, возможности, достоинства и недостатки мультимедийных форматов
	Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash. Слои в Adobe Flash.
	Область применения мультимедиа.
	Работа с растровой графикой в Adobe Flash. Импорт из других приложений в Adobe Flash.
	Основные достоинства и недостатки flash-сайтов.
	Работа с текстом в Adobe Flash.
	Интеграция различных интернет-технологий
	Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой в Adobe Flash
	Интерфейс приложения Adobe Flash
	Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании.
	Настройки публикации ролика.
	Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой в Adobe Flash.
	Поддержка мультимедийных форматов различным программным обеспечением
	Анимация формы.
	Особенности внедрения flash-технологий в HTML
	Понятие tween-анимации в Adobe Flash.
	Особенности внедрения flash-ролика в HTML в Adobe Flash
	Анимация движения, движение по пути. Маски в Adobe Flash.
	Мультимедийные технологии в Интернете
	Внедрение в сайт HTML аудио
	Технологии работы с видео в Интернет
	Внедрение в сайт HTML Flash
	Сервисов Интернет, представляющие услуги хостинга видео
	Внедрение в сайт HTML видеоролика
	Современные интернет-технологии

Общая трудоемкость дисциплины (учебного курса) – 3 ЗЕТ.

Структура дисциплины «Web-дизайн и мультимедиа»

Наименование курса	Семестр изучения	Кол-во ЗЕТ	Кол-во недель, в течение которых реализует ся курс	Объем учебного курса и виды учебных мероприятий													Форма контроля	Контроль в часах
				Всего часов по уч. плану	Контактная работа				Самостоятельная работа									
					Всего	Лекции	Лабораторн ые	Практически е	Всего	Лабораторн ые	Консультаци и	РГР	Курс. проекты (Курс.	Контрольны е работы	Иное	ОТ		
Web-дизайн и мультимедиа	7	3	19	108	74	30	0	44	34	0	0	0	0	0	0	0	Зачет с оцен ко	0

4. Технологическая карта по учебному курсу «Web-дизайн и мультимедиа»

Наименование курса	Семестр изучения	Кол-во ЗЕТ	Кол-во недель, в течение которых реализуется курс	Объем учебного курса и виды учебных мероприятий													Форма контроля	Контроль в часах
				Всего часов по уч. плану	Контактная работа				Самостоятельная работа									
					Всего	Лекции	Лабораторные	Практические	Всего	Лабораторные	Консультации	РГР	Курс. проекты (Курс.	Контрольные работы	Иное	ЦТ		
Web-дизайн и мультимедиа	7	5	19	180	74	30	0	44	34	0	0	0	0	0	0	0	Зачет с оценкой	0

№ не де ли	№ мо ду ля	Наименование учебного мероприятия	К р. на з ва ни е	Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения)	В р а с пи са ни и ?	В е д у щ и й	М а х б а л л о в	Продолжительность учебных мероприятий, проводимых				Требования к ресурсам					Рекомендуемая литература (№ и стр.)
								в аудитории		по индивидуальному графику студента		Тип аудитории	К о л - во а уд. а уд.	№ а уд , др . ме с т о	М а х с т уд. а уд.	Требуемое оборудование	
								в часах	в т.ч. в интерак т. форме (+, -)	в часах	в днях						
1		Практическое занятие №1	Пр3 1	Интерфейс приложения Adobe Flash	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
1		Лекция № 1	Л 1	Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании.				2									
2		Практическое занятие №2	Пр3 2	Временная шкала Adobe Flash	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		

№ не де ли	№ мо ду ля	Наименование учебного мероприятия	К р. на з ва ние	Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения)	В р а с п и с а н и и ?	В е д у щ и й	М а х б а л л о в	Продолжительность учебных мероприятий, проводимых				Требования к ресурсам					Рекомендуемая литература (№ и стр.)
								в аудитории		по индивидуальному графику студента		Тип аудитории	К о л - в о а у д.	№ а у д , д р - м е с т о	М а х с т у д.	Требуемое оборудование	
								в часах	в т.ч. в интерак т. форме (+, -)	в часах	в днях						
2		Лекция № 2	Л 2	Основные характеристики, возможности, достоинства и недостатки мультимедийных форматов				2									
3		Практическое занятие №3	Пр3 3	Основные характеристики, мультимедийных форматов				2				Аудитория для практических занятий	1		14		
3		Практическое занятие №3	Л 3	Продолжение. Основные характеристики мультимедийных форматов				2				Аудитория для практических занятий	1		14		
3		Практическое занятие №3	Пр3 3	Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash.	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
4		Практическое занятие №4	Пр3 4	Слои в Adobe Flash.				2									
4		Лекция № 4	Л 3	Область применения мультимедиа.				2									
5		Лекция № 5		Продолжение. Область применения мультимедиа.				2									
5		Практическое занятие №5	Пр3 5	Работа с растровой графикой в Adobe Flash.	+	П	2	2	+			Аудитория для практических занятий	1		14		
6		Практическое занятие №5	Пр3 5	Импорт из других приложений в Adobe Flash.				2				Аудитория для практических занятий	1		14		
6		Лекция № 6	Л 6	Работа с flash-сайтов.				2									

№ не де ли	№ мо ду ля	Наименование учебного мероприятия	К р- на з ва ни е	Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения)	В р а с п и с а ни и ?	В е д у щ и й	М а х б а л л о в	Продолжительность учебных мероприятий, проводимых				Требования к ресурсам					Рекомендуемая литература (№ и стр.)
								в аудитории		по индивидуальному графику студента		Тип аудитории	К о л - в о а у д.	№ а у д , д р - м е с т о	М а х с т у д.	Требуемое оборудование	
								в часах	в т.ч. в интерак т. форме (+, -)	в часах	в днях						
6		Практическое занятие №6	ПрЗ 6	Основные достоинства и недостатки flash-сайтов.				2				Аудитория для практических занятий	1		14		
6		Практическое занятие №6	ПрЗ 6	Работа с текстом в Adobe Flash.	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
7		Лекция № 7	Л 5	Интеграция различных интерне-технологий				2									
7		Практическое занятие №7	ПрЗ 5	Использование символов и экземпляров.	+	П	2	2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
7		Практическое занятие №7	ПрЗ 7	Работа с библиотекой в Adobe Flash				2				Аудитория для практических занятий	1		14		
8		Индивидуальное домашнее задание №1	ИДЗ 1	Создание пользовательского интерфейса flash-сайта	-		30	-		14	20				0		
9		Лекция № 8	Л 8	Настройки публикации ролика.				2									
9		Практическое занятие №8	ПрЗ 8	Покадровая анимация.	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
9		Практическое занятие №8	ПрЗ 9	Работа с хронометрической линейкой в Adobe Flash.				2				Аудитория для практических занятий	1		14		
10		Лекция № 9	Л 8	Поддержка мультимедийных форматов. Введение				2									
10		Практическое занятие	ПрЗ 9	Поддержка мультимедийных				2				Аудитория для	1		14		

№ не де ли	№ мо ду ля	Наименование учебного мероприятия	К р. на з ва ние	Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения)	В р а с п и с а н и и ?	В е д у щ и й	М а х б а л л о в	Продолжительность учебных мероприятий, проводимых				Требования к ресурсам					Рекомендуемая литература (№ и стр.)
								в аудитории		по индивидуальному графику студента		Тип аудитории	К о л - в о а у д.	№ а у д , д р - м е с т о	М а х с т у д.	Требуемое оборудование	
								в часах	в т.ч. в интерак т. форме (+, -)	в часах	в днях						
		№9		форматов различным программным обеспечением								практических занятий					
11		Практическое занятие №9	Пр3 9	Анимация формы.	+	П	2	2	+			Аудитория для практических занятий	1		14		
12		Лекция № 10	Л 10	Особенности внедрения flash- технологий в HTML				2									
12		Практическое занятие №10	Пр310	Понятие tween-анимации в Adobe Flash.	+	П	2	2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
13		Индивидуальное домашнее задание №2	ИД3 2	Создание flash-сайта	-		30	-		14	42				0		
14		Лекция № 11	Л 11	Особенности внедрения flash- ролика в HTML в Adobe Flash				2									
14		Практическое занятие №11	Пр3 11	Установка меток в Adobe Flash	+	П	12	2	+			Аудитория для практических занятий	1		14		
15		Лекция № 12	Л 12	Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript. Введение				2									
15		Практическое занятие №12	Пр3 12	Продолжение. Объектно- ориентированный язык программирования ActionScript.	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14		
16		Лекция № 13	Л 13	Анимация движения, движение по пути.				2									

№ не де ли	№ мо ду ля	Наименование учебного мероприятия	К р- на з ва ни е	Описание учебного мероприятия (тема, форма проведения)	В р а с п и с а ни и ?	В е д у щ и й	М а х б а л л о в	Продолжительность учебных мероприятий, проводимых				Требования к ресурсам					Рекомендуемая литература (№ и стр.)		
								в аудитории		по индивидуальному графику студента		Тип аудитории	К о л - в о а у д.	№ а у д , д р · м е с т о	М а х с т у д.	Требуемое оборудование			
								в часах	в т.ч. в интерак т. форме (+, -)	в часах	в днях								
16		Практическое занятие №13	Прз 13	Маски в Adobe Flash.				2											
17		Практическое занятие №13	Прз 13	Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash.	+	П		2	-			Аудитория для практических занятий	1		14				
17		Практическое занятие №13	Прз 13	Продолжение. Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash.				2				Аудитория для практических занятий	1		14				
18		Лекция № 14	Л 14	Адресация объектов во Flash.				2											
18		Практическое занятие № 14	Прз 14	Внедрение в сайт HTML Flash	+	П	10	2	+			Аудитория для практических занятий	1		14				
19		Лекция № 15	Л 15	Современные интернет- технологии				2											
							ИТОГО	100	74	8	34								
							108												
							ИТОГО через ЦТ				0								

5. Критерии и нормы текущего контроля и промежуточной аттестации

Наименование учебных мероприятий	Типы учебных мероприятий	Количество баллов	Условия допуска	Критерии и нормы оценки
Практическое занятие №4	Практическое занятие	2		Выполнение работы – 2 балла.
Практическое занятие №6	Практическое занятие	2		Выполнение работы – 2 балла.
Индивидуальное домашнее задание №1	Индивидуальное домашнее задание	30		Выполнение работы – 15 баллов, творческий подход – 5 баллов, анализ эргономики – 10 баллов; баллы суммируются.
Практическое занятие №8	Практическое занятие	2		Выполнение работы – 2 балла.
Практическое занятие №9	Практическое занятие	2		Выполнение работы – 2 балла.
Индивидуальное домашнее задание №2	Индивидуальное домашнее задание	30		Выполнение работы – 10 баллов, творческий подход – 10 баллов; анализ эргономичности – 10 баллов; баллы суммируются.
Практическое занятие №10	Практическое занятие	12		Выполнение работы – 8 баллов, творческий подход – 4 балла; баллы суммируются.
Практическое занятие № 13	Практическое занятие	10		Верстка страницы сайта, творческий подход – 2 балла; баллы суммируются
Итоговый тест по курсу через ЦТ	Итоговый тест по курсу через ЦТ	100	Допускаются студенты, набравшие 20 баллов по накопительному рейтингу	
Пересдача зачета (экзамена) преподавателю	Пересдача	20	Допускаются студенты, не набравшие 40 баллов по накопительному рейтингу	Соответствие и полное раскрытие темы - 15 баллов; знание теоретического материала, - 10 баллов; приведение примеров - 5 баллов
Схема расчета итоговой оценки:		Текущий рейтинг (все занятия и промежуточные тесты) + Результат итогового теста и все делится на 2 + ББ (если ББ предусмотрены)		

Форма проведения промежуточной аттестации	Условия допуска	Критерии и нормы оценки	
Зачет	Допускаются все	«зачтено»	Выполнение творческих заданий и сдача теста в ОТ (от 40 % и выше правильно выполненных тестовых заданий)
		«не зачтено»	Отсутствуют задания и получение менее 40% правильно выполненных тестовых заданий в тесте

6. Банк тестовых заданий и регламент проведения тестирований

Банк тестовых заданий для проведения тестирований

Название банка тестовых заданий	Кол-во заданий в банке тестовых заданий	Разработчики
Web-дизайн и мультимедиа	500	Хализова Юлия Анатольевна

Регламент проведения тестирований

Название банка тестовых заданий	Кол-во заданий, предъявляемых студенту	Номера и наименования разделов теста	Кол-во заданий в разделе	Время на тестирование, мин.
Web-дизайн и мультимедиа. Модуль I. Интерактивные технологии в дизайне	10	Тема 1.1 Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании	10	60
		Тема 1.2 Основные характеристики, возможности, достоинства и недостатки мультимедийных форматов	10	
		Тема 1.3 Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash	20	
		Тема 1.4 Работа с растровой графикой в Adobe Flash	20	
		Тема 1.5 Внедрения flash-технологий в HTML	10	
		Тема 1.6 Работа с текстом в Adobe Flash	10	
		Тема 1.7 Анимация	10	
		Тема 1.7 Современные интернет-технологии	10	

7. Критерии и нормы оценки курсовых работ (проектов)

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

8. Примерная тематика письменных работ (курсовых, рефератов, контрольных, расчетно-графических и др.)

По учебному курсу данный подраздел не предусмотрен

9. Вопросы к зачету

№ п/п	Вопросы
1	Программное обеспечение компьютера
2	Возможности компьютера как инструмента проектирования
3	Веб-стандарты и их поддержка в программных продуктах
4	Консорциум W3C и его роль в развитии веб-технологий
5	Эргономика, практичность и удобство использования сайта (usability)
6	Доступность (accessibility) сайтов
7	Модульные сетки
8	Совместимость веб-страниц с различными браузерами
9	Графика в макете
10	Цели и задачи языка HTML
11	Синтаксис языка HTML
12	Структура HTML-документа
13	Понятие элементов и атрибутов
14	Рабочая среда программы Adobe Dreamweaver
15	Создание сайта и настройки сайта в Adobe Dreamweaver
16	Работа с текстовым наполнением
17	Основные элементы форматирования текста в Adobe Dreamweaver
18	Структурирование информации на WEB-странице при помощи списков в Adobe Dreamweaver
19	Типы списков
20	Списки как структура навигации
21	Механизмы адресации на ресурсы в Internet
22	Разработка элементов навигации на сайте
23	Таблица и ее элементы
24	Редактирование и оптимизация иллюстраций
25	Возможности компьютера как инструмента проектирования.
26	Возможности интеграции мультимедиа с различными технологиями, используемыми в дизайн-проектировании.
27	Основные характеристики, возможности, достоинства и недостатки мультимедийных форматов.
28	Область применения мультимедиа.
29	Объектно-ориентированный язык программирования ActionScript.
30	Основные достоинства и недостатки flash-сайтов.
31	Рабочая среда редактора Adobe Flash.
32	Рисование, работа с цветом, группами в Adobe Flash.
33	Работа с растровой графикой в Adobe Flash. Импорт из других приложений.
34	Работа с текстом в Adobe Flash.
35	Использование символов и экземпляров. Работа с библиотекой в Adobe Flash.
36	Слои в Adobe Flash.
37	Покадровая анимация. Работа с хронометрической линейкой в Adobe Flash.
38	Понятие tween-анимации в Adobe Flash.
39	Анимация формы. Установка меток в Adobe Flash.
40	Анимация движения, движение по пути. Маски в Adobe Flash.
41	Создание кнопок с анимацией в Adobe Flash.

№ п/п	Вопросы
42	Использование звука в Adobe Flash.
43	Оптимизация роликов в Adobe Flash.
44	Элементы интерактивности: команды Stop, Play, GetUrl языка Action Script в Adobe Flash.
45	Адресация объектов во Flash.
46	Механизмы адресации на ресурсы в Internet
47	Особенности внедрения flash-ролика в HTML в Adobe Flash.
48	Настройки публикации ролика. Шаблоны публикации в Adobe Flash.
49	Сравнительный анализ линейного и нелинейного мультимедиа.
50	Область применения мультимедиа.

10. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине
Паспорт фонда оценочных средств

№ п/п	Контролируемые разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции (или ее части)	Наименование оценочного средства
1	Работа с растровой графикой в Adobe Flash	ОПК-7, ПК-3	Творческое задание
2	Использование символов и экземпляров	ОПК-7, ПК-3	Творческое задание
3	Анимация формы	ОПК-7, ПК-3	Творческое задание
4	Понятие tween-анимации в Adobe Flash	ОПК-7, ПК-3	Творческое задание
5	Установка меток в Adobe Flash	ОПК-7, ПК-3	Творческое задание
6	Внедрение в сайт HTML Flash	ОПК-7, ПК-3	Творческое задание
7	Создание пользовательского интерфейса flash-сайта	ОПК-7, ПК-3	Портфолио
8	Разработка дизайн-макета flash-сайта	ОПК-7, ПК-3	Портфолио

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Творческое задание

1. Тема

№1. Работа с растровой графикой в Adobe Flash

3. Задание:

студентам выдаются задание, в котором необходимо представить макет веб-объявления, используя навыки работы с растровыми графическими форматами

4. Ожидаемый результат

макет объявления

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла.

1. Тема

№2. Разработка шаблонных элементов для макета

3. Задание:

студентам выдаются задание, в котором необходимо представить макет страниц/кадров, используя навыки работы с символами и экземплярами.

4. Ожидаемый результат

макеты страниц

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла.

1. Тема

№3. Анимация формы

3. Задание:

студентам выдаются задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания анимации формы

4. Ожидаемый результат

Анимация персонажа

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла.

1. Тема

№4. Tween-анимации

3. Задание:

студентам выдаются задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания tween-анимации

4. Ожидаемый результат

Анимация персонажа

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла.

1. Тема

№5. Анимация

3. Задание:

студентам выдается задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами создания анимации с установками меток

4. Ожидаемый результат

Анимация персонажа

5. Критерии оценки:

- за выполнение работы – 2 балла;
- за творческий подход – 4 балла;
- баллы суммируются.

1. Тема

№6. Внедрение в сайт HTML Flash

3. Задание:

студентам выдается задание, в котором необходимо продемонстрировать владение методами интеграции интернет-технологий

4. Ожидаемый результат

Страница веб-сайта с элементами флеш-анимации

5. Критерии оценки:

- за верстку страницы сайта – 8 балла;
- за творческий подход – 2 балла;
- баллы суммируются.

Портфолио

Состав портфолио: макеты страниц веб-сайтов

1. Пользовательский интерфейс flash-сайта
2. Дизайн-макета flash-сайта

Критерии оценки:

- за выполнение работы – 10 баллов за каждый пункт портфолио;

- за творческий подход в процессе проектирования – 10 баллов за каждый пункт портфолио;
- за наличие анализа эргономики макета – 10 баллов за каждый пункт портфолио;
- баллы суммируются.

11. Образовательные технологии и методические указания по освоению дисциплины (учебного курса)

Курс разработан на основе информационных технологий и технологий традиционного обучения. По курсу предусмотрена балльно-рейтинговая система оценки знаний. Балльно-рейтинговая система предполагает получение зачета по результатам итогового тестирования по всему курсу (50 баллов), по итогам выполнения заданий на практических занятиях (всего 50 баллов).

Для изучения используются следующие образовательные технологии:

1. Технологии традиционного обучения – с использованием традиционных форм (практические занятия, самостоятельная работа, индивидуальные домашние задания) и методов (наглядные, словесные, практические) обучения;
2. Информационные технологии - обучение в электронной образовательной среде с целью расширения доступа к образовательным ресурсам, увеличения контактного взаимодействия с преподавателем, построения индивидуальных траекторий подготовки и объективного контроля и мониторинга знаний студентов; используется презентационный метод и различные технические средства работы с информацией (аудио-, видео-, кино- средства, компьютеры для работы с информацией).

12. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (учебного курса)

Обязательная литература

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум и др.)	Количество в библиотеке
1	Кудряшев А. В. Введение в современные веб-технологии [Электронный ресурс] : учебное пособие / А. В. Кудряшев, П. А. Светашков. - 2-е изд., испр. - Москва : ИНТУИТ, 2016. - 364 с. : ил.	учебное пособие	ЭБС "IPRbooks"

№ п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум и др.)	Количество в библиотеке
2	Сычев А. В. Web-технологии [Электронный ресурс] / А. В. Сычев. - 2-е изд., испр. - Москва : ИНТУИТ, 2016. - 184 с.	Учебное пособие	ЭБС "IPRbooks"
3	Приемышев А. В. Компьютерная графика в САПР [Электронный ресурс] : учеб. пособие / А. В. Приемышев [и др.]. - Санкт-Петербург : Лань, 2017. - 196 с. : ил. - (Учебники для вузов. Специальная литература). - ISBN 978-5-8114-2284-5.	Учебное пособие	ЭБС "Лань"
4	Немцова Т. И. Компьютерная графика и Web-дизайн [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин ; под ред. Л. Г. Гагариной. - Москва : Форум : ИНФРА-М, 2017. - 400 с. : ил. - (Профессиональное образование). - ISBN 978-5-8199-0593-7.	Учебное пособие	ЭБС "ZNANIUM.COM"

Дополнительная литература и учебные материалы (аудио-, видеопособия и др.)

п/п	Библиографическое описание	Тип (учебник, учебное пособие, учебно-методическое пособие, практикум, аудио-, видеопособия и др.)	Количество в библиотеке
1	Штаничева Н. С. Живопись [Электронный ресурс] : учеб. пособие для вузов / Н. С. Штаничева, В. И. Денисенко. - Москва : Акад. Проект, 2016. - 304 с. - (Gaudeamus). - ISBN 978-5-8291-1993-5.	Учебное пособие	ЭБС "IPRbooks"

СОГЛАСОВАНО

Директор научной библиотеки

(подпись)

А.М. Асаева

(И.О. Фамилия)

«___» _____ 20__ г.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"

- В.Л. Попов. Управление инновационными проектами [Электронный ресурс]: Учеб. пособие. — М.: ИНФРА-М. — 336 с., 2009 - Режим доступа <http://elibr.me/proektamiinnovatsionnyimiupravlenie/upravlenie-innovatsionnyimi-proektami-ucheb.html>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- Электронно-библиотечная система "БиблиоТех": <http://www.bibliotech.ru/>
- ЭБС IPRbooks: <http://iprbookshop.ru/>
- Web of Science [Электронный ресурс] : мультидисциплинарная реферативная база данных. — Philadelphia: ClarivateAnalytics, 2016— . — Режим доступа : apps.webofknowledge.com. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.
- Scopus [Электронный ресурс] : реферативная база данных. — Netherlands: Elsevier, 2004— . — Режим доступа : scopus.com. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.
- Elibrary [Электронный ресурс] : научная электронная библиотека. — Москва : НЭБ, 2000— . — Режим доступа : elibrary.ru. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.
- NEICON [Электронный ресурс] : электронная информация : архив научных журналов. — Москва : НЭИКОН, 2002— . — Режим доступа : neicon.ru/resources/archive. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Перечень программного обеспечения

№ п/п	Наименование ПО	Количество лицензий	Реквизиты договора (дата, номер, срок действия)
1	Windows	1398	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия – бессрочно.
2	Illustrator CS6	15	Договор 652/2014 от 07.07.2014 срок действия – бессрочно.
3	Office Standart	1398	Договор № 690 от 19.05.2015г., срок действия – бессрочно. Договор № 727 от 20.07.2016г., срок действия - бессрочно.

Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

3.

№ п/п	Наименование оборудованных учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др. объектов для проведения практических и лабораторных занятий	Перечень основного оборудования	Фактический адрес учебных кабинетов, лабораторий, мастерских и др.	Площадь, м ²	Количество посадочных мест
-------	---	---------------------------------	--	-------------------------	----------------------------

1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа. Учебная аудитория для курсового проектирования (выполнения курсовых работ). Учебная аудитория для проведения групповых и индивидуальных консультаций. Учебная аудитория для проведения занятий текущего контроля и промежуточной аттестации. Проектная мастерская (С-909).	Столы ученические двухместные, стол преподавательский, стул преподавательский, стулья с пивитром, стулья, доска и аудиторная (маркерная), флипчарты, проектор, экран, ноутбук переносной, стойка для лектора, колонки, огнетушитель.	445020, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Ушакова, 59, (позиция по ТП №24), этаж 9, С-909	131	63
2	Помещение для самостоятельной работы студентов (Г-401).	Столы ученические, стулья ученические, ПК с выходом в сеть Интернет.	445020, Самарская обл., г. Тольятти, ул. Белорусская, 14, (позиция по ТП №48), этаж 4, Г-401.	84,6	16

4.