

Частное образовательное учреждение высшего образования
"Ростовский институт защиты предпринимателя"

(г. Ростов-на-Дону)

УТВЕРЖДАЮ

Ректор
Паршина А.А.

Проектная компьютерная графика и мультимедиа

рабочая программа дисциплины (модуля)

Учебный план 42.02.01 РЕКЛАМА

Квалификация **Специалист по рекламе**

Форма обучения **очная**

Общая трудоемкость **0 ЗЕТ**

Часов по учебному плану 206

Виды контроля в семестрах:
зачеты с оценкой 5

в том числе:

аудиторные занятия 137

самостоятельная работа 69

контактная работа во время
промежуточной аттестации (ИКР) 0

Распределение часов дисциплины по семестрам

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	4 (2.2)		5 (3.1)		Итого	
	уп	рп	уп	рп		
Неделя	13		12 3/6			
Вид занятий	уп	рп	уп	рп	уп	рп
Лекции	25	25	12	12	37	37
Практические	40	40	60	60	100	100
Итого ауд.	65	65	72	72	137	137
Контактная работа	65	65	72	72	137	137
Сам. работа	33	33	36	36	69	69
Итого	98	98	108	108	206	206

Программу составил(и):
Препод., доцент Разномазова М.А.

Рецензент(ы):
Директор ООО «Особое приглашение» Степаненко Н.В.

Рабочая программа дисциплины
Проектная компьютерная графика и мультимедиа

разработана в соответствии с ФГОС СПО:
Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 42.02.01 РЕКЛАМА (программа подготовки специалистов среднего звена). (приказ Минобрнауки России от 12.05.2014 г. № 510)

составлена на основании учебного плана:
42.02.01 РЕКЛАМА
утвержденного учёным советом вуза от 26.01.2023 протокол № 18.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры
Маркетинг, реклама и туризм (СПО)

Протокол от 21.12.2022 г. № 5

Директор Грищенко М.А.

1. ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ	
1.1	Рабочая программа междисциплинарного курса является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 42.02.01 Реклама.
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	
Цикл (раздел) ОП:	МДК.02
2.1	Требования к предварительной подготовке обучающегося:
2.1.1	Деловое общение
2.1.2	Живопись с основами цветоведения
2.1.3	Рисунок с основами перспективы
2.1.4	Художественное проектирование рекламного продукта
2.1.5	Экономика организации
2.1.6	Маркетинг в рекламе
2.1.7	Математика
2.1.8	Научно-исследовательская деятельность
2.1.9	Правовое обеспечение рекламной деятельности
2.1.10	Производственная практика
2.1.11	Реклама и связи с общественностью
2.1.12	Экзамен по модулю
2.1.13	Информатика
2.1.14	История
2.1.15	История изобразительного искусства
2.1.16	Русский язык и культура речи
2.2	Дисциплины (модули) и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:
2.2.1	Безопасность жизнедеятельности
2.2.2	Документационное обеспечение управления (в т.ч. деловое письмо)
2.2.3	Защита выпускной квалификационной работы
2.2.4	Интернет-реклама
2.2.5	Подготовка выпускной квалификационной работы
2.2.6	Производственная практика
2.2.7	ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА (ПРЕДДИПЛОМНАЯ)
2.2.8	Экологические основы природопользования
3. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) – ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТУ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)	
В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:	
3.1 Знать	
технику, технологии и технические средства фотосъемки в рекламе; технику, технологии и технические средства видеосъемки в рекламе; технические и программные средства для создания печатного рекламного продукта; технические и программные средства для компьютерной обработки графики, аудио-, видео-, анимации; технологии создания Интернет-рекламы; аппаратное и программное обеспечение.	
3.2 Уметь	
осуществлять фотосъемку для производства рекламного продукта; осуществлять видеосъемку для производства рекламного продукта; использовать компьютерные технологии при создании печатного рекламного продукта; разрабатывать сценарии для съемок и монтажа рекламы; использовать профессиональные пакеты программного обеспечения для обработки графики, аудио-, видео-, анимации; использовать мультимедийные и web-технологии для разработки и внедрения рекламного продукта.	
3.3 Иметь практический опыт	
выбора и использования инструмента, оборудования и основных изобразительных средств и материалов при исполнении рекламного продукта; построения модели (макета, сценария) объекта с учетом выбранной технологии; подготовки к производству рекламного продукта; производства рекламного продукта с учетом аспектов психологического воздействия рекламы, правового обеспечения рекламной деятельности и требований заказчиков.	

ОК 1.: Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2.: Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3.: Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4.: Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития

ОК 5.: Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6.: Работать в коллективе и команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7.: Брать на себя ответственность за работу членов команды (подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8.: Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ОК 9.: Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности.

ОК 10.: Владеть основами предпринимательской деятельности и особенностями предпринимательства в профессиональной деятельности.

ОК 11.: Обладать экологической, информационной и коммуникативной культурой, базовыми умениями общения на иностранном языке.

ПК 2.1.: Выбирать и использовать инструмент, оборудование, основные изобразительные средства и материалы.

ПК 2.2.: Создавать модели (макеты, сценарии) объекта с учетом выбранной технологии.

ПК 2.3.: Исполнять оригиналы или отдельные элементы проекта в материале.

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература и эл. ресурсы	Инте ракт.	Примечание
	Раздел 1. Проектная компьютерная графика и мультимедиа						
1.1	Основы компьютерной графики /Тема/	4					

1.2	Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Основы работы с программой. Применение компьютерной графики. Программа CorelDRAW: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. /Лек/	4	4	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.3	Использование программы CorelDRAW для создание рекламной продукции /Тема/	4					
1.4	Работа с текстом. Фигурный текст. Текст вдоль контура. Перетекание текста. Использование символов. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.5	Работа с текстом. Создание логотипов. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.6	Работа с текстом. Правила оформление визиток. Создание визитной карточки. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.7	Интерактивные эффекты: переход контур, искажение, тень, оболочка, выпуклость, прозрачность. Создание сложных эффектов. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.8	Обработка растровых изображений в Corel Draw. Импорт и экспорт. Редактирование контура изображения. Маска. Применение эффектов для растровых изображений /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		

1.9	Создание рекламного объявления. Создание буклета. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.10	Планирование и создание макета с использование всех элементов CorelDRAW. Подготовка макета к печати. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.11	Создание рекламного плаката (листовки) с использованием всех элементов CorelDRAW. Публикация в сети Internet. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
1.12	Сравнительная таблица графических редакторов. Векторная и растровая графика. Технические средства компьютерной графики: мониторы, графические адаптеры, плоттеры, принтеры, сканеры; графические процессоры, аппаратная реализация графических функций: понятие конвейеров ввода и вывода графической информации. Системы координат. Типы преобразований графической информации. /Ср/	4	11	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
	Раздел 2. Интегрированная среда для создания интерактивной анимации MacromediaFlash.						
2.1	Интегрированная среда для создания интерактивной анимации MacromediaFlash. Введение в технологии Flash /Тема/	4					

2.2	<p>Введение в технологию Flash: графика; анимация; интерактивность; варианты использования фильмов Flash; независимый просмотр.</p> <p>Основные понятия и терминология Flash.</p> <p>Конвертирование Flash-фильмов в графические форматы. Публикация и экспорт статичной графики, выбор формата публикации.</p> <p>Применение Flash-фильмов при создании основные понятия; последовательность действий при создании Flash-фильма. Web – страниц.</p> <p>4.</p> <p>Общая схема создания Flash- фильмов: /Лек/</p>	4	4	<p>ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.</p>	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.3	<p>Основы работы с Macromedia Flash. Организация пользовательского интерфейса /Тема/</p>	4					
2.4	<p>Организация пользовательского интерфейса: панель инструментов редактирования; рабочая область; монтажный стол; временная диаграмма; инспектор свойств.</p> <p>Movie Explorer (обозреватель фильма).</p> <p>Средства поддержки пользователя: настройка пользовательского интерфейса; изменение состава панелей инструментов; назначение горячих клавиш; настройка параметров работы Flash; средства помощи и обучения. /Лек/</p>	4	4	<p>ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.</p>	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.5	<p>Анимация изображений /Тема/</p>	4					
2.6	<p>Базовые операции при редактировании изображений «Инструменты выделения и рисования. ArrowTool (Указатель)».</p> <p>Покадровая анимация изображений. Создание анимационных фильмов. Анимация движения. Автоматическая анимация. Создание анимационных фильмов. Совмещение покадровой и автоматической анимации. Автоматическая анимация трансформации объекта. Анимация объектов: анимация трансформации, анимация цвета. Создание анимационных фильмов. /Пр/</p>	4	6	<p>ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.</p>	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.7	<p>Слой /Тема/</p>	4					
2.8	<p>Слой. Создание фона. Использование и взаимодействие слоев. Создание анимационных фильмов.</p> <p>Слой. Направляющие. Управление траекторией перемещения объекта. Движение по направляющей. Создание анимационных фильмов.</p> <p>Слой. Маскирование слоев. Слой маска. Анимация маски. Создание анимационных фильмов. /Пр/</p>	4	6	<p>ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.</p>	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.9	<p>Символы. Создание и редактирование символов /Тема/</p>	4					

2.10	Символы. Создание и редактирование символов. Создание кнопок. Создание символов. Символ кнопки (Button). Создание анимационных фильмов. Символы. Создание символов. Создание клипов. Символ-клип (Movie). Создание анимационных фильмов. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.11	Работа со звуком /Тема/	4					
2.12	Эффекты анимации: работа со звуком. Запись звука, использование стандартных звуковых эффектов, контроль звука. /Пр/	4	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.13	Создание интерактивных фильмов /Тема/	4					
2.14	Управление воспроизведением фильма. Создание интерактивных фильмов. ActionScript и панель Actions. Создание интерактивных фильмов. Переход по заданному URL. Загрузка дополнительных фильмов. Превращение Flash - фильма в баннер. Создание сценария для кадра. Создание интерактивных фильмов. Переход по GoTo. Создание интерактивной игры. Интерактивная игра «Морской бой». Создание интерактивных фильмов. Публикация фильма. Добавление проектов на сайт. /Пр/	4	8	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
2.15	Образцы, библиотеки и символы в Macromedia Flash. Особенности работы со шрифтами во Flash. Возможности ActionScript. /Ср/	4	22	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
	Раздел 3. Дизайн интернет – страниц. Основы HTML						
3.1	Теоретические основы ДИС /Тема/	4					
3.2	Сайт и его основные характеристики. Цели создания сайта. Технические характеристики сайта. Основные параметры сайта. Структура сайта. Системы навигации по сайту. План создания сайта. Этапы разработки web – сайта. /Лек/	4	4	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
3.3	Дизайн и верстка Web-сайта /Тема/	4					

3.4	Основные понятия Web-дизайна. Цветовая схема сайта. /Лек/	4	1	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
3.5	Создание веб-страниц средствами HTML /Тема/	5					
3.6	Основные понятия HTML. Структура HTML-документа. Создание HTML документа. Основные тэги HTML. Форматирование текста в HTML. Графика в HTML. Ссылки в HTML. Звук в HTML. Видео в HTML. Таблицы в HTML. Фреймы в HTML. Формы в HTML. Стили в HTML. /Лек/	4	8	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
3.7	Форматирование Web – страниц. Форматирование текста. Вставка видео и аудио на Web – страницу. Вставка изображений на Web – страницу. Создание гиперссылок. Организация меню с помощью гиперссылок. Использование фреймов при создании Web – страниц. Организация гиперссылок во фреймах. Организация структуры Web – страницы с помощью таблиц. Создание гипертекстовых документов средствами MS Word. Оформление Web – страниц при помощи таблиц в MS Word. Формы в HTML. Использование форм на Web – страницах. Применение каскадных листов стилей для оформления Web – страниц. /Пр/	5	18	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
3.8	Создание веб-страниц средствами интернет - ресурсов /Тема/	5					
3.9	Просмотр сайта. Виды браузеров. Основные функции браузеров. Выбор и регистрация домена сайта. Выбор хостинга. Бесплатные и платные Web-сервера. Публикация сайта в сети Internet. Размещение рекламы в сети Internet. /Лек/	5	4	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
3.10	Создание сайта, используя готовые площадки бесплатных Интернет- ресурсов. Размещение баннеров, созданных с использованием мультимедийных технологий, на Web – странице. /Пр/	5	16	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		

3.11	Классификация сайтов. Особенности проектирования сайтов. Концептуальное, логическое и физическое проектирование сайта Информационная глобальная сеть Интернет. Инфраструктура сети (структура и принципы построения сети Интернет). Способы доступа в Internet. Адресация в сети Сервисы Internet. Способы продвижения и раскрутки сайта. Бесплатные и платные Web-сервера. Отличие платного и бесплатного хостинга. /Ср/	5	18	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
	Раздел 4. Дизайн интернет – страниц. Основы DHTML						
4.1	Основы создания сценариев /Тема/	5					
4.2	Способы создания динамических HTML-документов. Объектная модель документа. Структура объекта document. События. /Лек/	5	2	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
4.3	Основы JavaScript /Тема/	5					
4.4	Добавление JavaScript на веб-страницы. Обращение к объектам и свойствам. Размещение сценариев в документах. Размещение скриптов. Типы данных, переменные, операторы, массивы, строки. Функции. Объекты. Диалоговые окна. Формы и регулярные выражения. /Лек/	5	6	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		

4.5	Изучение синтаксиса языка. Работа с диалоговыми окнами. Разработка простейших скриптов. Объектная модель DHTML. Объекты и события. Объектная модель DHTML. Методы и свойства объектов. Объектная модель DHTML. Свойства. Объектная модель DHTML. Визуальные фильтры в DHTML для Internet Explorer. Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Управление окнами. Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Управление изображениями и создание «слайд-шоу». Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Работа с датой и временем. Работа с массивами. Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Абсолютное и относительное позиционирование элементов. Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Создание меню. Создание раскрывающихся меню с иерархической структурой. Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Разметка форм. Элементы и события форм. Простая обработка форм. Объектная модель DHTML. Примеры программ на JavaScript. Обработка форм с помощью регулярных выражений. Создание собственного сайта с использованием JavaScript и мультимедийных технологий. /Пр/	5	26	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
4.6	Лексическая структура. Выражения и операторы. JavaScript в веб-браузерах. Работа с окнами браузера, с документами. События и обработка событий, формы и элементы форм. Работа с графикой в JavaScript. /Ср/	5	18	ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		
4.7	Дифференцированный зачет	5		ОК 1. ОК 2. ОК 3. ОК 4. ОК 5. ОК 6. ОК 7. ОК 8. ОК 9. ОК 10. ОК 11. ПК 2.1. ПК 2.2. ПК 2.3.	Л1.1 Л1.2Л2.1 Л2.2		

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

5.1. Контрольные вопросы и задания

Тестовые задания

1. Как с английского переводится слово media?

г) движение.

а) при наличии колонок;

б) при наличии проектора;

в) при наличии DVD привода;

г) при наличии всего перечисленного.

2. Как расшифровывается ROM

а) память только для считывания;

б) память только для записи

в) память для считывания и записи

г) память только для чтения.

3. Укажите ТВ-стандарт.

4. Для чего необходим аналого-цифровой преобразователь?

- а) определяет уровень звукового сигнала и превращает в цифровой код;
- б) аналоговое видео - изображение превращает в цифровое
- в) цифровое видео – изображение переводит в аналоговое;
- г) одновременно звук и видео из аналогового сигнала переводит в цифровой

5. Что такое MIDI?

- а) цифровой интерфейс музыкальных инструментов
- б) цифровой сигнальный процессор
- в) расширенный сигнальный процессор;
- г) цифровой сигнальный интерфейс музыкальных инструментов.

6. Над чем производятся динамические процессы?

- б) анимация;
- г) графика.

7. В чем преимущество GIF-анимации?

- а) позволяет хранить в одном файле несколько различных изображений
- б) позволяет хранить в одном файле изображения и музыку;
- в) в использовании индексированных цветов;
- г) занимает маленький объем памяти.

8. Что такое фонема?

- а) это звук, образованный одной или несколькими буквами в их сочетании с другими буквами;
- б) это способность системы распознавать слова;
- в) это акустический сигнал;
- г) это звук, образованный сочетанием слов.

9. Закончите пояснение:

Маленькие словари – это ... (десятки слов).

10. Укажите программу для работы с видео.

- а) Adobe Premiere Pro;
- б) Fine Reader;
- г) Sound Forge/

11. Что собой представляет карта-изображение?

- а) встроенное графическое изображение на Web-странице;
- б) план работы с Web-страницей;
- в) изображение, размещенное на Web-странице;
- г) заполняет пустые места на Web-странице.

12. MIDI – общение представляет собой ...

- а) поток данных в реальном времени;
- б) сообщения, или события, каждое из которых является командой для музыкального инструмента;
- в) данные, которые передаются от одного музыкального инструмента к другому через ПК;
- г) протокол связи между инструментами и компьютерными системами.

13. Для чего используется протокол FTP?

- а) для передачи файлов от одного компьютера к другому;
- б) для просмотра информации в World Wide Web;
- в) для передачи электронной почты от одного узла к другому;
- г) для передачи данных между узлами Интернет.

Вопросы для дифференцированного зачета

1. Определение компьютерной графики.

2. Виды компьютерной графики. Их достоинства и недостатки.

3. Области применения компьютерной графики.

4. Дисплей как техническое средство компьютерной графики.

5. Векторная графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.

6. Понятие графического примитива. Наиболее распространенные графические примитивы и операции над ними.

7. Математические основы векторной графики. Кривые Безье. Типы опорных точек.

8. Понятие линии, узла, сегмента, контура векторного изображения.

9. Основные редакторы векторной графики. Форматы файлов векторной графики

10. Растровая графика: суть, достоинства, недостатки и область применения.

11. Понятие пикселя и растра.

12. Разрешение растровой графики, виды разрешения.

13. Масштабирование растровых изображений.

14. Физический размер изображения.

15. Разрешение: типы и единицы измерения.

16. Связь разрешения и физического размера изображения.

17. Связь между параметрами изображения и размерами файла.

18. Формат графического файла. Типы форматов.

19. Векторные, растровые и универсальные форматы.

20. Алгоритмы сжатия графической информации. Их классификация.
21. Кодирование изображения. Понятие глубины цвета.
22. Цветовые палитры, их виды.
23. Понятие цветовой модели. Типы цветовых моделей.
24. Понятие цветового режима.

Примеры практических заданий (задач) для подготовки к дифференцированному зачету:

Задание 1. Используя информационные ресурсы, создавать, редактировать и оформлять профессиональную информацию на персональном компьютере с использованием прикладных программ;

Задание 2. Используя информационные ресурсы, работать с мультимедийными инструментальными средствами.

5.2. Темы письменных работ

Области применения мультимедийных технологий
 Аппаратное обеспечение мультимедийных технологий
 Программное обеспечение мультимедийных технологий
 Технология работы со звуком
 Технология работы с изображениями
 Технология работы с видеоизображениями
 Растровая графика. Форматы растровых графических файлов. Типы растровых изображений
 Мультимедийный проектор. Типы мультимедийных проекторов.
 Мультимедийный проектор. Порты входов и выходов мультимедиа проекторов
 Устройства хранения информации в цифровом фотоаппарате.
 Флэш-память. Виды флеш-карт
 Подключение цифрового фотоаппарата к компьютеру
 Устройство и принцип работы веб-камеры
 Подключение и установка веб-камеры
 Мультимедийные технологии на службе охраны труда
 Мультимедийные технологии рекламной деятельности фирм
 Технологии компьютерного осязания и обоняния
 Аппаратно-программные средства обеспечения видеоконференций
 Дистанционное обучение. Электронные учебники
 Технология использования систем мультимедиа

5.3. Фонд оценочных средств

Задание 1:

Текст задания:

Выполните групповые/индивидуальные задания на следующие темы:

1. Применение интерактивной графики в информационных системах
2. Масштабирование изображений. Выборка изображений. Интерполяция. Методы сжатия растровых изображений
3. Методы заливки граней

Ситуационные (практикоориентированные) задачи и задания

Задание 1. Составить в Corel Draw рекламный листок компании, визитную карточку сотрудника компании, логотип компании. Примеры компаний: мебельная фабрика; учебное заведение; фирма, занимающаяся строительством; Фирма, занимающаяся продажей компьютерной техники; Издательство; Автосалон; Магазин детской одежды и игрушек; Туристическое агентство; Страховая компания; Ювелирный салон; Фитнес клуб; Аптека; Магазин обуви.

Задание 2. Создать спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения.

Задание 3. Создать графические примитивы.

Задание 4. Применить фильтры для имитации различных анимаций.

Задание 5. Работать с разными форматами графических файлов, конвертировать файлы; стандартными приложениями операционной системы Windows.

Задание 6. Работать с растровыми изображениями; изменять размер изображения (реальный размер); изменять и настраивать разрешения различных устройств; делать сжатие графических файлов.

Задание 7. Вставить и обработать растровые изображения в текстовом документе; нарисовать схему в виде графа с применением различных графических конструкций.

Задание 8. Создать презентации в PowerPoint; анимации и интерактивные презентации.

Задание 9. Создать изображения, создать коллажи рисунков и фотографий.

Задание 10. Создать и редактировать графические изображения в графическом редакторе и в программах 3D моделирования.

Задание 11. Создать и оформить объявления, приглашения, визитки, календаря, Веб-узла и др.

5.4. Перечень видов оценочных средств

тестирование
 устный опрос
 письменный опрос
 дифференцированный зачет

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)					
6.1. Рекомендуемая литература					
6.1.1. Основная литература					
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год		
Л1.1	Шульдова С. Г.	Компьютерная графика: учебное пособие	Минск: РИПО, 2020		
Л1.2	Шафрай А. В.	Графические редакторы дизайнера: учебное пособие	Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2019		
6.1.2. Дополнительная литература					
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год		
Л2.1	Нужнов Е. В.	Мультимедиа технологии: учебное пособие	Ростов-на-Дону, Таганрог: Южный федеральный университет, 2017		
Л2.2	Горбатьюк В. Ф.	Основы создания обучающих средств мультимедиа: учебное пособие	Таганрог: Таганрогский государственный педагогический институт имени А. П. Чехова, 2011		
6.3.1 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства					
6.3.2 Перечень профессиональных баз данных и информационных справочных систем					
6.3.2.1	Справочная Правовая Система КонсультантПлюс				
6.3.2.2	Информационная справочная система «Гарант»				
7. МТО (оборудование и технические средства обучения)					
№	Назначение	Оборудование	ПО	Адрес	Вид
4	помещение для самостоятельной работы. учебная аудитория для проведения занятий учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, Лаборатория информационных технологий, помещение для самостоятельной работы	Демонстрационное оборудование, учебно-наглядные пособия Специализированная мебель: стол – 19 шт., стул – 36 шт., доска – 1 шт., компьютеры – 10 шт, проектор – 1 шт., доступ в Интернет	Операционная система Microsoft Windows 10 home Приложение Офис2016 Антивирус Nod 5 academic Интернет фильтр UserGade Ситема тестирования MyTestx.1c Предприятие 1С 8.3 Бухгалтерия 1С 8.3 Документооборот 1С 8.3 Комплект для обучения в высших и средних учебных заведений. 1С 8.3	344029, Ростовская область, г. Ростов-на-Дону, Первомайский район, ул. Сержантова, 2/104	